

La sala de cine vacía y el espectador expulsado

Xavier Romero Nuño

Tutor: Carlos Losilla Alcalde

Curs 2012-13

Treballs de recerca dels programes de postgrau del Departament de Comunicació

Departament de Comunicació

Universitat Pompeu Fabra

Abstract:

El presente trabajo aborda el problema que plantea el plano fijo de cinco minutos de una sala de cine vacía, que aparece hacia el final de la película *Goodbye Dragon-Inn*. Para entender las características del plano, en el contexto del film, se propone un recorrido por las distintas maneras en que el cine ha mostrado el interior de una sala de cine en la ficción, se establece una tipología de pantallas dentro de la pantalla y se reflexiona sobre cómo éstas han reflejado la figura del espectador. De esta manera, y en paralelo al estudio del mencionado plano, se van generando una serie de interrogantes (algunos resueltos y otros no) en torno a la situación del cine hoy en relación al espacio de proyección y su conexión con el espectador.

Keywords:

Emptiness, darkness, distance, duration, en abyme, ghost, light, memory, mirror, mutation, post-fordism, resistance, screen, spectator, stillness, time, trompe-l'oeil.

Agradecimientos

Gracias a mi tutor, Carlos Losilla, por aceptar la lucha y poner a prueba la seguridad de mi voz.

A los compañeros con los que compartí la aventura y que me prestaron libros, ideas y hasta sus propios sueños.

A los profesores que me abrieron puertas al conocimiento aquí y allá.

A Chia Wen Kuo, por ponerme Taipei al alcance de la mano.

Índice

1. El Curioso Caso de <i>Goodbye Dragon-Inn</i>.	pág.
1.1. El plano de la discordia.	4
1.2. La triste historia del Fu Ho.	5
2. Entrando en la sala.	
2.1. <i>El Hombre de la Cámara</i>. El espectador como parte del espectáculo.	8
2.2. A cuestas con la silla. Un espectador activo.	11
2.3. La sala como espacio del deseo.	18
3. La magia del telón blanco y el rapto en la oscuridad.	
3.1. A través de la pantalla.	27
3.2. Tipología de pantallas.	32
3.3. En abismo. La “Otra” película.	40
4. Desconexiones y proceso de vaciamiento.	
4.1. El espectador expulsado.	46
4.2. La sala de cine. Vacío, tiempo y memoria.	57
5. Epílogo.	74

1. El curioso caso de *Goodbye Dragon-Inn*.

1.1. El plano de la discordia.

Un día de primavera hace algunos años, me encontraba en el cine Rex de Barcelona asistiendo a la proyección de *Goodbye Dragon-Inn* (Bu San, Tsai Ming-Liang, 2003), dentro de la décima edición del tristemente desaparecido festival de cine asiático BAFF. Hacia el final de la película, los espectadores allí congregados nos enfrentamos a un plano fijo de cinco minutos de una sala de cine vacía. A pesar de que el ritmo del filme nos había (supuestamente) acostumbrado a largos planos fijos en los que apenas ocurría nada, algo desestabilizó al público hasta el punto de que un espectador silbó, aplaudió y soltó un grito burlesco como si intentara hacer andar a una mula adormecida. Parte de la sala le rió la gracia.

El caso es que ese mismo espectador había aguantado el plano en silencio durante más de tres minutos. ¿Por qué tardó tanto en reaccionar? ¿Qué es lo que tanto inquietó a aquel y otros espectadores? Muy sencillo: durante los primeros tres minutos del mencionado plano, vemos a una trabajadora del cine que, muy lentamente (es coja), camina por los pasillos y entre las filas de la sala recogiendo cosas del suelo. No es precisamente una acción apasionante pero es algo. El espectador está dispuesto a aguantar cualquier narración, por mínima que ésta sea. A los tres minutos, el personaje sale fuera de campo y Tsai mantiene el plano durante dos minutos más. Cualquier movimiento es la promesa de una historia. El problema llega cuando alcanzamos la narración cero, cuando intuimos que ya no hay nada que contar.

Pero hay más. Aquel plano eterno no nos mostraba un hermoso paisaje en el que poder recrearnos, ni estaba acompañado de algún tipo de música que guiara nuestras emociones. Durante aquellos cinco minutos, asistimos a un retrato de lo que antes llamábamos el “patio de butacas” de un viejo cine, visto desde la pantalla de ese mismo cine, lo cual producía un claro efecto espejo. Era evidente que ese plano nos estaba interpelando a nosotros como espectadores pero ¿por qué?, ¿cómo había llegado el cine a mostrar un plano de estas características?, ¿qué encerraban esos cinco minutos de cine? y ¿qué puertas pretendía abrir (o cerrar) para el cine venidero? Necesitaba saber más sobre la película. Empecé a investigar y lo que encontré superó con mucho mis expectativas.

1.2. La triste historia del Fu Ho.

Tsai Ming-Liang leyó un día la noticia de que el viejo cine Fu Ho Grand Theater (en el barrio Yonghe de Taipei), en el que un año antes había filmado una secuencia para *¿Qué Hora es?* (2001), cerraba definitivamente sus puertas e iba a ser demolido. El cine en cuestión, construido en los años 30, llevaba ya algún tiempo convertido en punto de encuentro para el “cruising”¹ homosexual.

Tsai explica que, buscando un cine para filmar la mencionada secuencia, entró un día en el Fu Ho y se encontró con una película proyectada en una enorme sala completamente vacía. Preguntó entonces a la taquillera por qué proyectaban la película si no había nadie. La chica le contestó que era norma del cine. No es difícil adivinar que el verdadero motivo era que, teniendo en cuenta el tipo de público que frecuentaba la sala por entonces, en cualquier momento podía entrar alguien. La hora de las sesiones había dejado de tener importancia. Estaríamos así ante un caso peculiar de cine de exposición involuntario, creado por el propio público a partir de un ritual, no por las películas exhibidas (probablemente reestrenos comerciales o películas de temática gay) sino por la experiencia del público al entrar y salir de la sala, más propia de un museo que de un cine.

Poco después del cierre del Fu Ho, Tsai Ming-Liang lo alquiló con la excusa de rodar allí una película. Su primer objetivo era postponer la desaparición de un cine que había representado tanto para la gente de Taipei². Efectivamente, el Fu Ho era un gran cine familiar (tenía más de 1000 butacas) que en sus mejores tiempos reunía tanta gente dentro como fuera esperando la siguiente sesión. La publicidad que supuso el rodaje del film y su posterior exhibición hizo que renaciera la popularidad del edificio entre cinéfilos y nostálgicos, lo que retrasó aún más la ejecución de su sentencia. Sin embargo, nunca llegaría el indulto. El gobierno taiwanés compró el terreno donde se erigía y hasta la fecha no ha sabido qué hacer con él. La idea inicial era construir un centro recreativo para turistas pero las características del barrio (apartado del centro, problemas de prostitución,...) lo desaconsejaban. Actualmente aún queda gran parte del edificio por demoler que los vagabundos aprovechan para pasar la noche. Es como si aún en ruinas, el cine se resistiera a abandonar su función de albergar gente.

¹ Término utilizado para hablar de la búsqueda de sexo con desconocidos en lugares públicos.

² Cabe reseñar aquí que Tsai es, en realidad, de Malasia y que se trasladó a Taiwán cuando tenía 20 años, por lo que no conoció el Fu Ho hasta finales de los 70.

Goodbye Dragon-Inn nació así como respuesta a una noticia y a una preocupación social, un ejemplo de cine expandido desde su gestación y un acto político de resistencia, llevado a cabo desde la experiencia personal. Y es que sin el hecho real de la demolición del Fu Ho, la película no tendría razón de ser. El film sólo existe en función de ese hecho ya que su objetivo principal es perpetuar un objeto muerto. La película de Tsai no se basa en la muerte de un cine, *es* la muerte y, a su vez, el fantasma de un cine que desapareció del espacio urbano después del rodaje de la película que ahora lo contiene. Es por tanto ya en el origen del proyecto donde *Goodbye Dragon-Inn* dejó de ser un objeto autónomo: si el film es la prolongación de la vida, más allá de la muerte, de un viejo cine, dicha prolongación y, por tanto, la película, empiezan en el momento en el que Tsai se implica y alquila la sala.

El tema empezó a obsesionarme. Incluso empecé a sentir que me perseguía pues, poco después de ver *Goodbye Dragon-Inn*, me fui topando con otras películas en las que la sala de cine tenía un protagonismo más que notable: *Fantasma* (Lisandro Alonso, 2006), *Shirin* (Abbas Kiarostami, 2008) o *La Vida Útil* (Vejro, 2010). ¿Era yo o el cine se estaba mirando a sí mismo más de lo habitual? No era de extrañar. Al fin y al cabo, cuando el arte reflexiona sobre sí mismo suele indicar que está en crisis, entendiendo ésta no sólo como una enfermedad, sino también y principalmente, como una etapa de cambio, de transición. La conexión con el presente parecía clara. Con *Fantasma*, Lisandro Alonso retomaba la espectralidad y, al mismo tiempo, el realismo de Tsai (actores que se observan a sí mismos en la pantalla), y *Serbis* (Brillante Mendoza, 2008) hacía lo propio con la decadencia de las salas, convirtiendo los tímidos “cruising” de *Goodbye Dragon-Inn* en una sala directamente porno en la que una oveja puede convertirse en el auténtico espectáculo a presenciar.

Aunque muchos críticos vieron en *Goodbye Dragon-Inn* un ejercicio nostálgico y una elegía prematura del cine, lo cierto es que la película generó más cine, filmes que se reflejan en ella (como las mencionadas *Fantasma* y *Serbis*) y, más importante, ella misma acabó expandiéndose en una instalación del propio Tsai: *It's a Dream* (2007), originalmente diseñada para la Biennale de Venecia y actualmente parte de la colección permanente del Fine Arts Museum de Taipei. Y aún podríamos contar por lo menos una instalación más (*Moonlight On The River*, 2010) como fruto de esa producción expandida. Que Tsai era un director interesado por los museos lo habíamos intuido ya

en películas como *The Hole* (1998), una auténtica instalación en potencia que mostraba dos pisos conectados por un agujero en el techo (o en el suelo, según se mire), pero el desbordamiento de *Goodbye Dragon-Inn* era imprevisible.

Cogiendo la película de Tsai como eje de reflexión, os propongo un particular viaje por la historia del cine: un recorrido por aquellas películas que han mostrado una sala de cine en pantalla para ver cómo ha evolucionado este motivo, qué tipología de pantallas podemos encontrar y cómo ha reflejado el cine la figura del espectador. Todo ello nos llevará por diversos caminos en el que nos asaltarán temas como la memoria, el vacío, el tiempo suspendido, la figura del espectro o la relación del espectador con la pantalla. Ninguno de ellos es el tema central de este trabajo y, sin embargo, todos son básicos para el ambicioso (y me temo que condenado al fracaso) intento de entender en qué estado se encuentra el cine hoy y adónde se dirige, pero también, en definitiva, para el mucho más modesto objetivo de explicar el porqué de ese plano fijo, vacío y de cinco minutos de duración, que un día de primavera asaltó y desarmó a un grupo de incautos espectadores en un cine de Barcelona que, por cierto, ya no existe.

2. Entrando en la sala.

“Se estaba bien, en aquel cine, cómodo y cálido.
Órganos voluminosos de lo más tierno,
como en una basílica, pero con calefacción,
órganos como muslos. Ni un momento perdido.
Te sumerges de lleno en el perdón tibio”.

(Louis-Ferdinand Céline, *Viaje al Fin de la Noche*)

«...a uno se le encogía el corazón (...) eran los
verdaderos cines, lo más parecido a una iglesia».

(Roberto Bolaño, 2666)

2.1. *El Hombre de la Cámara*. El espectador como parte del espectáculo.

Antes de toparme con esa serie de películas contemporáneas en las que también aparecía una sala de cine, mi memoria cinéfila me había remitido ya a una imagen igual de poderosa que la de *Goodbye Dragon-Inn* pero filmada 74 años antes. Al principio de *El Hombre de la Cámara* (1929), Dziga Vertov incluye varios planos de otra sala de cine vacía. Revisé la película y la conexión me pareció aún más fuerte de lo que había imaginado. No recordaba que uno de los planos reproducía el mismo efecto especular con las butacas vacías ni que otros aportaban, también como en el filme de Tsai, un halo fantasmagórico a aquellas imágenes. Algo emparentaba a las salas de Vertov y Tsai, y en las diferencias debía encontrar la clave del misterio.

El aspecto fantasmal de *El Hombre de la Cámara* viene dado por las butacas que bajan solas al son de la música para recibir a su público. La sala vacía espera, acogedora, a unos espectadores que poco a poco van ocupando su sitio. Vertov nos muestra un ceremonial colectivo que la magia del cine pone en funcionamiento (cfr. los músicos en espera de la señal lumínica). En la película de Tsai, en cambio, vemos una sala que se ha vaciado del todo y que intuimos que jamás volverá a llenarse. Con las butacas de la sala (y también, posteriormente, en la pantalla con una cámara), Vertov recupera los objetos animados, fotograma a fotograma, de películas como *El Hotel Eléctrico* (Segundo de Chomón, 1908) para incidir en el carácter mágico que caracteriza al cine desde sus orígenes. Pero del mismo modo que en la película de Chomón, la asombrosa maquinaria se vuelve caótica cuando el responsable de ponerla en funcionamiento falla

(se emborracha), la cámara de Vertov necesita a su operador y las butacas sólo cobran sentido cuando son ocupadas por los espectadores. Chomón nos advierte de que la tecnología puede ser fascinante pero siempre dependerá de la mano creadora del hombre. Con su arsenal de efectos ópticos, Vertov revela el truco del cine para que nos atrevamos a hacerlo nuestro. En cambio, en el plano de *Goodbye Dragon-Inn*, las butacas permanecen inertes. La quietud y la cojera de la chica (y a lo largo de la película, de los propios personajes-espectador) son los que transmiten esta sensación de algo irreal e inasible. Si la fantasmagoría de *El Hombre de la Cámara* es la de la magia del gran espectáculo del cine creada por y para el hombre, la de *Goodbye Dragon-Inn* es la de los vestigios de una manera de entender el cine en vías de extinción. No hay truco sin mago, no hay mago sin público, no hay público sin sala: una cadena que se arrastra y que Tsai nos hace escuchar.

En la película de Vertov, la cámara se va independizando del operador hasta convertirse en un ser autónomo, una cámara-ojo, es decir, una extensión de la visión humana. En la de Tsai la personificación recae en la propia sala de cine, y también conecta, de algún modo, con una capacidad humana, pero ¿cuál? Si aceptamos que el cine haya sido durante un tiempo nuestro ojo, después ya sólo puede representar la memoria de lo visto. Es lógico entonces pensar que si *El Hombre de la Cámara* encierra un manifiesto que loa el poder de un arte emergente y sus posibilidades de captar la realidad para integrar al público, *Goodbye Dragon-Inn* deja constancia de un fin de ciclo, de una ruptura con el espectador y una transformación que arrastra consigo la muerte de un espacio.

Una obviedad: para entender cómo llega a vaciarse la sala de cine, es necesario volver a cómo se llenó primero. En el caso de *El Hombre de la Cámara*, Vertov incluye al espectador como parte del espectáculo. Para el cineasta polaco, las imágenes eran reflejo de la gente y por tanto debían implicarla en el propio proceso de filmación. La entrada en la sala de los espectadores en su película es tan mágica como el propio mecanismo del cine. En un acto tan poético como político, Vertov arma al espectador, reconociéndole su papel en la gran ceremonia del cine. Pero si al principio de la película los espectadores aparecen como un todo, un “objeto” más de la maquinaria, al final veremos también sus diferentes reacciones ante el film proyectado. El cine acabará devolviendo pues al espectador lo que éste le ha dado antes. La película de Vertov, “*un manifiesto sobre la circularidad del espectador como vehículo del que ve la película*,

(...) *sienta las bases explícitas para el reconocimiento del espectador como sujeto*³. Si el film, cualquier film, se da como “*orilla sobre la que saltar*”, basta con invertir el sentido de la marcha: “*lejos de entrar en el campo desarmado*”, y antes incluso de ofrecer su reacción personal, el espectador contribuye a construir lo que aparece en la pantalla, vive dentro del film cuando encuentra cómo reflejarse en él.⁴ Así pues a una sala con vida propia se une un espectador que tiene algo que decir, que completa el cuadro y cierra el círculo, algo que, como veremos más adelante, se convierte en misión imposible en *Goodbye Dragon-Inn*.

El cine ha pasado de celebrar su unión con el público a mostrarnos su ruptura, de ensalzarlo como parte del engranaje cinematográfico a buscarlo entre las sombras. Enfrentado hoy a su mayor y más incierta transformación, parece lógico que, más que nunca, el cine quiera dirigirse al espectador que, al menos hasta ahora, ha formado parte indisoluble de él. Y es que el proceso de cambio también está condicionado a la mutación del propio espectador. Volver a hacerse hoy la pregunta de Bazin (¿qué es el cine?) implica reflexionar sobre el consumidor de cine y, en general, sobre el consumidor de imágenes.

Una definición general de espectador (*spectator*) nos habla de aquél que mira con atención. En el momento en que ejerce su función intrínseca, se revela en el espectador la conciencia de que, a su vez, él también puede ser mirado y lo que es más, que en lo que mira puede verse a sí mismo, como en un espejo. El espectador es también aquél que asiste a un espectáculo y, no por casualidad, la palabra “espectáculo” (*spectaculum*) comparte raíz etimológica con la palabra “espejo” (*speculum*). En los últimos años hemos asistido a una devaluación de las palabras “espectáculo” y “espectador”, olvidando el carácter generador de uno y el papel activo del otro. El espectáculo tiene la capacidad de “mover el ánimo”, de infundir “afectos más o menos vivos y nobles”⁵, y el espectador, más allá de un mero receptor, deberá decodificar, comprender y reconstruir la imagen “espectacular” que le es dada. El peligro actual es confundir al espectador contemplativo y conformista con aquél que forma parte inseparable del espectáculo porque el uno alimenta al otro. El espectador se encuentra hoy avasallado por una anárquica sobreexposición a la imagen que, por una parte, le otorga una ilusión de

³ Jordi Balló, *Imágenes del Silencio*, Barcelona, 2000.

⁴ Francesco Casetti, *El Film y su Espectador*, Milán, 1986.

⁵ Según recoge el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española.

control sobre la misma pero que, al mismo tiempo, lo ciega, lo instruye hasta adormecerlo y, finalmente, lo desvincula de su función reconstructiva. En cuanto a la fiesta del espectáculo, “*ha sido sustituida por la espectacularización indiferenciada de la feria (...) una fiesta que renuncia programáticamente a la instancia comunitaria y que se resuelve en la gratificación de una clausura individualista; una fiesta solitaria, más cerca de la evasión o del viaje de la sobredosis que a cualquier forma de ritual implicador, religioso o seglar*”⁶. La cuestión es pues cómo volver a integrar a ese espectador en una experiencia verdaderamente colectiva. Puede parecer paradójico hablar de la necesidad de encontrar un proceso socializador en el espectador moderno pero tanto la accesibilidad y la inmediatez de la imagen como la diversificación del propio espectador así lo determinan.

Una vez superada su curiosidad científica, el cine se transformó rápidamente en un espectáculo de masas. El espectador de cine entraba en la sala para soñar, y por algo será que siempre que recordamos un sueño, sentimos el deseo de explicarlo y la necesidad de interpretarlo. El espectador de cine hoy, en cambio, entra en la sala para sentir, ser sacudido como en una montaña rusa. De una gran pantalla para todos hemos pasado a una gran variedad de pantallas para uno.

Confiado tanto en su supremacía como en su poder magnético, el cine no empezó a interesarse verdaderamente por la figura activa del espectador hasta los años 60, otra época marcada por grandes cambios sociales.

2.2 A cuestas con la silla. Un espectador activo.

Al principio de *El Espíritu de la Colmena*, vemos la llegada de un cine ambulante al pueblo y cómo se empieza a llenar la sala (en realidad, un edificio abandonado) para ver *Frankenstein*. Llama la atención la edad del público: casi exclusivamente son niños y ancianos. Podemos encontrar una justificación lógica (los padres estarán trabajando en el campo) pero Erice, además de recurrir a las miradas más ingenuas, parece sugerir un encuentro entre lo viejo y lo nuevo. Al margen de esto, hay en esta escena un gesto, que también aparece en el breve documental de Octavio Cortázar *Por Primera Vez* (1967), que me parece reseñable: en las dos películas vemos a los espectadores llevando sus

⁶ Gianfranco Bettetini, *La Conversación Audiovisual*. Cátedra. Madrid. 1996.

propias sillas a la sala (bueno, en el caso de *Por Primera Vez* no hay tal sala, ya que se trata de una proyección al aire libre). Ciertamente que tanto Cortázar como Erice reflejan un contexto histórico y social muy determinado en el que este gesto no nos sorprende, pero el mero hecho de filmarlo les sirve para enfatizar un papel activo del espectador. Ellos son los verdaderos protagonistas, por eso Cortázar dedica buena parte de los seis minutos anteriores a esa escena a presentarnos a los habitantes de Los Mulos. Ahora que los conocemos, sus miradas vírgenes nos emocionan aún más.

Lo mismo ocurre en el documental *El Quadern de Fang* (2011), en el que Isaki Lacuesta filma la performance *Paso Doble* de Miquel Barceló en Bandiagara (Mali). Tras presentarnos el gran rectángulo blanco de barro húmedo que preside la actuación y que remite (por lo menos a ojos de Lacuesta) a una pantalla de cine, vemos cómo algunos hombres llegan a la función transportando alfombras para sentarse y cómo algunos niños se suben a un árbol para tener una visión privilegiada y un punto de vista propio. Durante el espectáculo, por supuesto, Lacuesta no olvida filmar el contraplano de los espectadores, especialmente de los niños, que nunca habían visto nada igual. Al principio, serios y con los ojos bien abiertos, moviéndose de un lado a otro para ver mejor; luego, divertidos y, finalmente, aplaudiendo agradecidos. En este último punto, Barceló reconoce también a su público inmortalizándolo con una pequeña cámara fotográfica. Pero el hecho es que los espectadores han estado *dentro* de la obra todo el tiempo, han formado parte activa de ella: los sonidos que escuchamos durante la función son de la gente del poblado trabajando, previamente grabados por el artista. Este empleo del audio, así como el uso del barro y de herramientas del campo, lleva a los espectadores del poblado a identificarse con la obra y con el acto creativo. Su trabajo es un arte como el arte es un trabajo. La obra reconoce al espectador y éste se reconoce en la obra completando el círculo. Filmando este proceso, Lacuesta obliga al espectador de su película a cuestionarse cómo ha accedido a la obra y cómo puede formar parte de ella. El espectador de la performance de Barceló ha estado en contacto con la materia de la cual está hecha la obra porque su propia vida sigue dependiendo directamente de dicha materia. *El Quadern de Fang* nos invita a reflexionar sobre la relación que la sociedad moderna actual establece con su entorno.

Nos encontramos, en todos estos casos, con un espectador que crea su propio espacio, un espacio colectivo pero también mental, y por tanto personal, construido ya sea en la oscuridad (*El Espíritu de la Colmena*), en la sombra del atardecer (*Por Primera Vez*) o a plena luz del día (*El Quadern de Fang*). La recreación espacial por parte del espectador

está presente en el cine desde su estado embrionario. Con las linternas mágicas, los cosmoramas y otros artilugios pre-cinematográficos por el estilo, el espectador accedía a la imagen por un orificio. El gesto de mirar por él implicaba que el espacio real desapareciera por completo de nuestro campo de visión. Por lo tanto, ya en sus orígenes, el espectador se encontraba con una doble ocupación espacio-temporal. Su mirada recoge un solo espacio y tiempo pero su cuerpo se encuentra en otros diferentes⁷. Los Lumière acabarían sacando la imagen de su prisión, democratizándola, llevándola a las masas, pero no tardaría en llegar una nueva caja que retuviera y que, además, iba a integrar al propio espectador. Con la sala de cine oscurecida iba a surgir un pacto entre emisor y receptor de la obra, consistente en respetar, y olvidar durante la proyección, una distancia preestablecida entre ambos. Jacques Rancière nos llama la atención sobre la obsesión teatral de suprimir dicha distancia y se pregunta si no será precisamente esta voluntad la que acabe creando la distancia, entendida en este caso como una pasividad del espectador con respecto a la obra⁸. Ahora que la imagen vuelve a escapar de su caja y la consumimos principalmente en casa, a escasos centímetros de una pantalla de ordenador y con las luces encendidas, es un buen momento para hacerse esta pregunta. No se trata tanto de perder el carácter colectivo del espectador de cine o de teatro como de perder la distancia propicia con la obra. Se tiende a sobrevalorar el poder comunitario del público pero, al margen de unas risas contagiosas y cierta tensión ambiental en ocasiones, lo cierto es que es “*la capacidad de los anónimos*”, ejercida a través de una distancia irreductible, la que nos iguala. En otras palabras, el poder común de los espectadores está en que cada uno de ellos pueda traducir a su manera lo que ve, lo que iguala sus inteligencias, permitiéndoles “*intercambiar sus aventuras intelectuales, en la medida en que los mantiene separados los unos de los otros*”⁹.

En el arranque de *Look at the Face* (Pável Bogan, 1968), una guía del Hermitage pide a los visitantes que miren el rostro perfecto de la *Madonna Litta* de Leonardo Da Vinci. Pero Kogan congela la imagen en ese momento y, a continuación, hace suya la exhortación y la dirige hacia nosotros (espectadores del filme), pero el rostro que deberemos observar no es el de la Madonna, sino el rostro multiforme del visitante, es decir, nuestro propio espejo. Como haría más tarde Frank Herz en *Ten Minutes Older*

⁷ Esto habrá que tenerlo en cuenta cuando abordemos la confusión de tiempos llevada a cabo en *Goodbye Dragon-Inn* y otras películas recientes.

⁸ Jacques Rancière, *El Espectador Emancipado*, Ellago Ediciones, 2010.

⁹ Jacques Rancière, *op.cit.*

(1978) con el solo rostro de un niño, Kogan dedica 10 minutos a mostrar, básicamente, una variadísima serie de reacciones del espectador a través de sus gestos curiosos, distraídos, inquisitivos,... Al igual que el pequeño de *Ten Minutes Older*, los visitantes del Hermitage no se saben filmados, ya que Kogan los registra con cámara oculta, recurso que por entonces gozaba de una notable popularidad televisiva pero escaso reconocimiento artístico. Ciertamente que la cámara oculta puede provocar una incomodidad fruto de la intrusión en la vida privada de las personas retratadas, pero Kogan muestra un profundo respeto por ellas y hace de esa tensión un vehículo indispensable para su discurso. Otra decisión formal clave de *Look at the Face* es la de mantener la voz de los visitantes fuera de campo, algo que revertiría Roberto Rossellini en *Le Centre Georges Pompidou* (1977), donde un elaborado montaje de cientos de comentarios de los visitantes al museo se superpone al lento y desapasionado *travelling* con el que Rossellini, lúcido e implacable, denuncia cómo el espacio de exhibición se ha transformado en un cementerio para la obra de arte y en un centro comercial para el público. Basta observar la manera en que el autor de *Viaggio in Italia* filma la entrada de la gente en el museo el día de su inauguración: agolpados contra las puertas, los primeros visitantes acaban entrando por la inercia de la presión, una imagen que nos remite inmediatamente al primer día de rebajas de unos grandes almacenes. En cuanto a sus voces sin rostro, por muy entrañables y llenas de vida que puedan resultar en ocasiones, no hacen sino subrayar la desconexión con el espacio.

En *Look at the Face* sólo escuchamos a la guía en lo que pudiera parecer un elogio al esfuerzo por acercar la cultura a todos los estratos de la Unión Soviética. Sin embargo, algo parece colarse entre su comparación del rostro de la Virgen María con el de un héroe de guerra y el contraplano de unos alumnos con la mente en otra parte. Es precisamente en los niños, y también en los ancianos, donde encontramos las miradas más significativas de la película. Curiosamente, se trata de los espectadores con menor capacidad crítica (al menos, a priori) y, por tanto, con la mirada más limpia, como la anciana del pañuelo blanco, cuya expresión beatífica rivaliza con la de la Madonna, o la preciosa niña que se lleva las manos cruzadas al pecho y que nunca sabremos qué estaba pensando en ese momento. En cualquier caso, parece haber más una visión propia que una aceptación de la versión oficial.

Excepto en el caso de *Le Centre Georges Pompidou*, claro, estamos hablando de un público aún “no corrompido”, como calificaría Vertov a los espectadores campesinos de su “cine-vagón”, aquellos que, como los habitantes de Los Mulos, veían una pantalla

por primera vez, que hablaban, gritaban y preguntaban al ver un tractor arando una hectárea en pocos minutos, que reconocían en la pantalla a los suyos, “los auténticos”. Vertov reaccionaba a las acusaciones que se hacían a los “kinoks” de hacer un cine no accesible para las masas, argumentando que habían disminuido la importancia de los rótulos, acercándose así a espectadores poco instruidos, y aseguraba que “*obreros y campesinos se muestran mucho más inteligentes que sus mal venidas nodrizas*”¹⁰. Por ello también Val del Omar, durante la Segunda República, fijaría su atención en el público de las Misiones Pedagógicas. Sus impagables fotografías y documentales recogen la mejor recompensa que puede tener una expresión artística: una mirada verdadera, cuya pureza no hace sino completar la obra de arte. Lo dice la guía de *Look at the Face*, con la que antes no hemos sido del todo justos: “*nosotros completamos la mirada*”, “*nosotros creamos la sonrisa*” de la Madonna de Da Vinci. Ya lo había dicho antes Marcel Duchamp: “*contra toda opinión, no son los pintores sino los espectadores los que hacen los cuadros*”. Claro que ese reconocimiento del espectador por parte del dadaísmo es consecuencia directa de una desvalorización y de un cuestionamiento del objeto artístico. “*Toda obra pictórica o plástica es inútil*”, afirma Tristan Tzara, un encuentro de líneas paralelas en la realidad de un mundo que “*no está especificado ni definido en la obra*” sino que “*pertenece en sus innumerables variaciones al espectador*”¹¹. En su manifiesto, Tzara hace una exaltación de la VIDA y una llamada a la acción del espectador, a que coja ese objeto, ese choque preciso de líneas paralelas, como un medio para el combate. No se trata de mirar, pues todo lo que miramos es falso, sino de actuar. Pero más que un espectador activo, lo que buscaba el dadaísmo era, como decía Antonin Artaud, “*adeptos conmocionados*”. El espectador completa la obra para lo bueno y para lo malo: puede vejarla o ser vejado por ella.

Eso sí, tanto en *Look at the Face* como en *El Hombre de la Cámara*, la reflexión metalingüística mantiene al espectador en el anonimato. Tenemos que recurrir a *Por Primera Vez* o a *Beppie* (Johan van der Keuken, 1965) para ver a un personaje-espectador real al que se nos ha presentado previamente y con el que hemos empatizado, antes de verlo reaccionar en el interior de un cine¹². En un momento crucial de *Beppie*, la dulce y traviesa niña que da título al medimetraje asiste con sus compañeros de

¹⁰ Dziga Vertov, *El Cine-Ojo*, Editorial Fundamentos, 1973.

¹¹ Tristan Tzara, *Manifiesto 1918*, en *Primeras Vanguardias Artísticas*, Lourdes Cirlot, ed., 1993.

¹² O podemos ver *Tigreiro* (Mika Kaurismaki, 1994) para asistir al proceso inverso: ver primero un personaje-espectador y, a través de una serie de entrevistas, conocerlo a posteriori.

escuela a una proyección de cine, pues es el último día antes de las vacaciones de Navidad, y Van der Keuken filma el contraplano de su pequeña heroína. Durante los minutos que dura la secuencia, la cámara se mueve y se desenfoca, y es que Van Der Keuken optó por el teleobjetivo, como haría más tarde Víctor Erice en *El Espíritu de la Colmena*, en busca de la mayor espontaneidad de la niña. Sin embargo, a diferencia de la Ana de Erice, Beppie se sabe filmada, lo que acaba convirtiendo la secuencia en inmejorable ejemplo de la lucha del “objeto” personaje por rehuir el control del “sujeto” cineasta. Beppie se mueve inquieta en su butaca, hace muecas, aúlla,... y en dos momentos, en dos fracciones de segundo, no puede evitar mirar a cámara. La primera vez que lo hace es justo después de decir “*film*” (las profesoras han preguntado “¿*qué viene ahora!*?”). Inconscientemente, esa palabra le recuerda la presencia de la cámara. A Beppie, tan desinhibida y natural hasta entonces, le cuesta asumir su papel de personaje-espectador (¿por qué me filman a mí ahora si el espectáculo está en la pantalla?, parece preguntarse) y lucha, también, consigo misma: es ella pero no puede evitar actuar, actúa pero no puede dejar de ser ella. Y cuando, por fin, Beppie parece subyugada por la pantalla, Van Der Keuken, que ya ha comprendido que cuando el “objeto” filmado toma las riendas e inscribe su propia subjetividad, éste brilla con luz propia y revela algo oculto hasta entonces, le da la palabra a la niña quien, en *off*, acaba hablando de la muerte. En su monólogo, Beppie se identifica con el Hombre Invisible (que está a punto de morir en una escena, según explica). Lo curioso es que Beppie viene a definir al Hombre Invisible como un alter ego del espectador, alguien a quien el cine no puede ver pero sabe que está ahí (pues sin él, no puede existir). Van der Keuken evidencia una tensión entre retratista y retratado en el que el primero acaba sacrificando parte del control de la representación, permitiendo que el segundo conquiste su espacio.

Los primeros síntomas afloran en este punto. ¿Y si nos hemos acomodado? ¿Y si no nos queda inocencia que perder? ¿Y si el cine ha dejado de incomodarnos y nosotros a su vez hemos dejado de luchar por hacernos visibles? ¿Y si el confort ha matado a los cines de barrio, como afirma David Miguel Sánchez?¹³ Cuando acudimos a un cine ya no vamos al encuentro de una experiencia única. Las salas compiten en atraer nuestra atención incrustándose en centros comerciales. La actividad de ir al cine también se ha expandido en un orden postfordista y el espectador no siente la necesidad de completar

¹³,David Miguel Sánchez, *Cines de Madrid* (La Librería, 2012).

el cuadro¹⁴. Hay una cierta incomodidad a la que el espectador actual ni está acostumbrado ni siente como necesaria. Incluso la cinefilia acude hoy a un cine al aire libre en el que las sillas no sólo ya están preparadas sino que además se han convertido en tumbonas. Basta comparar esto con la descripción que hace Fernando López Serrano de las barracas de cine en Madrid a principios del siglo XX: “*Pero el rigor invernal no arredró a los asiduos a las barracas de cine, cuya endeble estructura de madera y lona haría que el frío entrara en la sala y calara hasta los huesos del público. Menos mal que aquellos corridos bancos permitían apretadas filas de espectadores, estrechados al máximo unos contra otros, como si cada banco contuviera un solo cuerpo lleno de ojos muy abiertos*”¹⁵. Un espectador que hace este esfuerzo físico está predispuesto a hacer un esfuerzo mental, a viajar hacia la pantalla y no dejarse invadir por ella, a dar, aunque sea inconscientemente, tanto como a recibir.

Posteriormente, los grandes cines erigidos en los años 10 y 20 vinieron a representar moradas palaciegas, que anticipaban el ensueño que aguardaba en su interior y hacían sentir al asistente miembro de una realeza imaginaria. La arquitectura del cine enfatizó su vinculación con la creencia, un culto que, como decía el historiador de arte Élie Faure, tomaba el relevo de las catedrales¹⁶. La imaginación y el acto de fe estaban a buen resguardo. La pregunta es si tienen sentido hoy estos edificios cuando ya no creemos en este mundo y es éste, en cambio, el que se nos aparece como un mal film, como dirían Deleuze o Godard. En el ámbito doméstico, donde habita mayoritariamente el cine actual, el film ha perdido su carácter sagrado.

En las múltiples transformaciones de la sala de cine, cabe destacar aquí también, aunque sea brevemente, el fenómeno de los *drive-in* americanos (llamados en España autocines), nacidos en los años 30 pero que alcanzarían su máxima popularidad en los 50 y 60. Como en los primeros años del cine, el espectador se enfrentó en este nuevo espacio a múltiples incomodidades (mal sonido, polución,...) hasta que se perfeccionó la idea. Y aunque fuera un precedente del espacio postfordista¹⁷, invadido por lo cotidiano, seguía habiendo una actitud activa en un espectador que también entraba en el espacio de la

¹⁴ Entre otras aberraciones, los últimos años nos han deparado la aparición de las *movie taverns* en el sur de EEUU, donde puedes cenar con amigos mientras ves los últimos éxitos de taquilla, o una serie de salas súper lujosas de Pekín, en las que chicas ligeras de ropa te invitan a cocktails y masajes durante la sesión.

¹⁵ López Serrano, Fernando, *Madrid, Figuras y Sombras*, 1999.

¹⁶ Citado en Gilles Deleuze, *La Imagen-Tiempo*, 1985.

¹⁷ Se promocionaban apelando a la posibilidad de cuidar de tu bebé, mientras veías la película. Además, para atraer a más clientela, algunos incorporaron pequeñas atracciones y hasta una misa los domingos.

proyección llevando su propia silla (su coche). Como en las salas convencionales, se mantenía cierto espíritu colectivo y se acudía a un encuentro, dos elementos cruciales para conservar el valor del espacio. En los años 50 los *drive-in* llegaron a ser calificados de inmorales, y es que, con las mejoras, se ganó en privacidad por lo que se convirtieron rápidamente en un lugar idóneo para que las parejas disfrutaran de su intimidad amorosa¹⁸. Lo cierto es que, ya en sus inicios, la sala de cine se percibió, gracias a su semioscuridad y la proximidad de los cuerpos, en un espacio para el flirteo, como recogen algunas viñetas de la época. A mediados del siglo XX el ritual estaba tan extendido que el cine no tenía rival como lugar de encuentro comunitario, participación y expresión amorosa.

2.3 La sala como espacio del deseo.

Con el cine consolidado como uno de los principales lugares de ocio (en ocasiones, el único), numerosos filmes empezaron a mostrar cómo sus protagonistas acudían a una sala como una más de sus actividades de tiempo libre. No en muchas ocasiones aprovechó el cine clásico tal circunstancia para reflexionar sobre sí mismo, aunque casi siempre, estas escenas acabaron por dejar constancia de cómo se percibía tanto el arte de hacer películas como, sobre todo, la dimensión del espacio de la proyección.

Así, a la inocencia de la mirada, el respeto y el reconocimiento del papel activo del espectador como parte de la función, sumamos la relación de amor entre cine y espectador, una relación de interdependencia que insufla vida a ambos. En este sentido, es significativo el plano-contraplano que la no lo suficientemente conocida *Vida en Sombras* (Llobet-Gràcia, 1948) establece entre la fachada de un cine (el Cine Coliseum de Barcelona) y Carlos Durán, el protagonista de la película (encarnado por Fernando Fernán Gómez). Después de que el personaje (director de cine) haya dejado de filmar e incluso de ir al cine, tras la fatídica muerte de su esposa, las luces del Cine Coliseum (anunciando *Rebeca* de Hitchcock) parecen llamarlo, y el rostro de Carlos refleja esa necesidad recíproca. *Vida en Sombras* tiene un especial interés en mostrar la sala de cine como un espacio vivo y generador de vida en el espectador. Como el título de la

¹⁸ En realidad, ya a principios del siglo XX hubo en EEUU una auténtica cruzada anti-vicio contra los cines. Un ejemplo lo tenemos en este extracto de un informe de The Vice Comision of Chicago: “*many liberties are taken with young girls within the theater during the performance when the place is in total or semi-darkness. Boys and men slyly embrace the girls near them and offer certain indignities*”.

película sugiere, la vida de Carlos transcurre en “el reino de las sombras” (que diría Maximo Gorki), el cine ha estado siempre presente e influido en su vida de manera determinante. Ciertamente el personaje es director de cine pero, por encima de todo, es un cinéfilo y Llobet-Gràcia nos lo muestra como espectador más incluso que como realizador. No importa tanto lo que filma como la influencia que tiene en él lo que ve. Es pues un espectador activo que produce imágenes¹⁹. De hecho, Carlos nace en una sala de cine. Al principio de la película, vemos unos espectadores asistiendo a una de las primeras proyecciones cinematográficas en la ciudad. Algunos fuman, otros beben vino de una bota, ... También hay una pareja. Ella parece estar aburrída. Sin embargo, lo que está es mareada pues está a punto de dar a luz. Más tarde vemos al propio Carlos, de adolescente, dentro del cine, peleándose con su mejor amigo como los protagonistas de la película que están viendo en ese momento, provocando el caos en la sala. El detenimiento en mostrarnos a los músicos que acompañan la proyección tocando música en directo, así como la multitudinaria pelea nos dibujan un espectador y una sala más vivos que nunca. En una tercera y crucial etapa de su vida, Carlos acude al cine acompañado de su novia a ver *Romeo y Julieta*. Llobet-Gràcia muestra un plano de la pareja, sentados uno al lado del otro pero sin tocarse (la carabina de la madre ya se ha encargado de ello). En ese momento, la cámara sube hasta el halo de luz del proyector y, cuando vuelve a bajar, los enamorados están cogidos y acaramelados. El siguiente plano es una elipsis con sus manos en primer plano poniéndose los anillos de casados. La magia del cine, representada por la luz blanca del proyector, les ha bendecido.

Detengámonos un momento en este punto. Si comparamos la luz del cinematógrafo con el concepto de la luz de Emmanuel Lévinas, nos llevaremos más de una sorpresa. Para el filósofo lituano, la luz, efectivamente, hace posible el deseo. Entrar en ella es aceptar la posibilidad de desligarse del ser. La luz es el acontecimiento de una suspensión a través del cual los objetos son nuestros²⁰. Trasladado al cine, pensamos en aquel espectador que se olvida de todo y hace suya la magia que sólo la luz le permite ver. Pero, aunque parezca una obviedad, el espectador no mira a la luz ya que ésta “*hace aparecer la cosa expulsando a las tinieblas, vacía el espacio*”²¹. Quizá el cine hoy es ya sólo esa luz que lucha por salir de la oscuridad, un espacio vacío que, como la vida, pasa sin más. Hoy la cámara de Llobet-Gràcia no bajaría para volver a encuadrar a los

¹⁹ De lo poco que vemos en pantalla filmado por él, destaca una grabación casera que es una declaración de amor, un homenaje a su mujer.

²⁰ Emmanuel Lévinas (1947), *De la Existencia al Existente*, Arena Libros, 2006.

²¹ Emmanuel Lévinas (1961), *Totalidad e Infinito*, Ediciones Salamanca, 2002.

enamorados, se mantendría suspendida en el halo de luz a la espera de que algo ocurriera. Y si el cine no es ya más que una luz, ¿cómo puede originar una historia de amor?

Pero volvamos atrás. El cine, por supuesto, no podía ser ajeno al hecho de haberse convertido en el lugar de la cita amorosa por excelencia. Una escena dentro del cine era un buen inicio de una historia de amor, además de realista. En estos casos, no era raro que la película proyectada fuera un reflejo de la historia de los propios personajes “espectador”, como en el caso de la citada *Vida en Sombras* con *Romeo y Julieta*. David Lean ironizó sobre este punto en *Breve Encuentro* (1945). Cuando Laura (casada con un buen hombre pero un tanto anodino) y Alec (un médico altruista, apasionado y también casado) van al cine tras un encuentro casual en una cafetería, lo que vemos en la segunda pantalla es el trailer de una (inexistente) película romántica de aventuras titulada *Flames of Passion*, apostillado irónicamente por un anuncio de cochecitos para bebés; he aquí el dilema que se le presentará a Laura: seguir con su vida de casada o romper con todo. Más tarde, cuando el amor que sienten el uno por el otro esté en su máximo esplendor, volverán al cine, precisamente para ver *Flames of Passion*, pero la pareja se saldrá a media película. Los enamorados abandonan la sala puesto que su propia pasión supera la de la ficción. Aunque el cine no ha originado aquí un cambio en la vida de los personajes, la sala ha vuelto a dar cobijo a un amor, en este caso clandestino. El cine como lugar de evasión, de sueños inalcanzables, representa tanto a Alec, como el salón junto a la chimenea lo hace con el marido de Laura. Antes de conocer a Alec, sabemos que Laura acudía al cine sola cada semana y, aunque Lean nunca nos la enseña en el interior de la sala, no es difícil intuir que, como haría más tarde la Cecilia de *La Rosa Púrpura del Cairo* (Allen, 1985), lo que busca, quizá en su caso sin saberlo, es una huida de una vida rutinaria y carente de emoción.

En el clásico, el cine es capaz de proporcionar un espacio de epifanía con el ser amado. Al final de *Cantando Bajo la Lluvia* (Donen y Kelly, 1952), tras la exitosa proyección de *El Caballero Bailarín*, la gran estrella de la ficción (Lina Lamont) deleita a los espectadores con una canción. Sin embargo, Lockwood (Gene Kelly) y sus “compinches” acabarán subiendo la cortina detrás de ella, desvelando a la verdadera intérprete (Dorothy). La gran mentira del cine esconde, detrás de una cortina, el amor verdadero, aquel que habita fuera de la pantalla. Y la reacción del público será una

carcajada unánime, la risa del que ha podido ver el truco, es decir, un síntoma de una pérdida de la inocencia. La declaración de amor se hace extensible al propio cine, al *entertainment*, hasta el punto de formar parte de lo mismo: el film se cierra con el cartel de la próxima película de Lockwood, protagonizada, ahora sí, junto a su amada. El amor acaba volviendo a la pantalla en un nuevo estadio.

Esta comunión entre la sala de cine representada y el espectador-personaje, esta idoneidad del espacio de la proyección para dar cobijo a una incipiente relación amorosa empieza a quebrarse en los años 70. Woody Allen y Fellini dejan en evidencia que el romanticismo asociado a la sala de cine empieza a formar parte de nuestros recuerdos más que de nuestro presente.

En *Amarcord* (1973), los recuerdos de Federico Fellini nos llevan a la Italia fascista de los años 30, donde el cine proporciona la única vía de evasión. En una escena del film, un chico confiesa al cura haber entrado en un cine siguiendo los pasos de “la Gradisca” (una de las mujeres más atractivas y deseadas del pueblo). Fellini recrea ese momento desde la subjetividad del chiquillo (en la sala, la mujer y él están completamente solos), que va cambiando de butaca hasta sentarse a su lado para, poco después, tocarle una pierna. Antes de llegar a tocar su objeto del deseo, Fellini incrusta un plano fugaz de Gary Cooper en *Beau Geste* (William Wellman, 1939), lo cual marca la identificación del chico con el galán, así como el reflejo de los sueños, la aventura y el amor platónico. *Verano del 42* (Robert Mulligan, 1971) retrata incluso el proceso del ligue adolescente en un cine: la negociación (quién va con quién, quién paga,...) y confección de la estrategia (cuándo empezar a meter mano a la chica) en la cola, los intentos frustrados y el goce final en la sala. Mulligan inserta también un pequeño fragmento de un film de la época, concretamente de *La Extraña Pasajera* (Irving Harper, 1942), una de aquellas escenas de las que tomábamos buena nota: Paul Henreid encendiendo dos cigarrillos en su boca. Después de la película, el joven Hermie le cuenta emocionado la “jugada” a su amigo (pues cree haberle tocado un pecho a su chica). Cuando su amigo le revele que los ha estado observando y que, en realidad, sólo le ha tocado el brazo, Hermie se enfadará con él por decírselo, rompiéndole así la ilusión. Más adelante, Hermie invitará al cine a la mujer de la que está platónicamente enamorado pero, como ella ya ha visto la película, entenderá que “cuando sabes el final, ya no tiene emoción”. El cine aparece, en resumen, como un espacio para la ilusión que deja de tener sentido (en parte, como ocurría con los amantes de *Breve Encuentro*) cuando el espectador pierde la inocencia.

El mismo año Peter Bogdanovich hizo su fundamental *The Last Picture Show*, a la que deberemos volver más adelante. Al principio de la película, ambientada a principios de los años 50 en una localidad fantasma de Anarene²², los jóvenes protagonistas asisten a la proyección de *El Padre de la Novia* (Vincente Minnelli, 1950) en el cine Royal. La película sirve de contrapunto a los rituales de cortejo de los adolescentes. Incluso besando a su chica, Sonny no deja de mirar la pantalla (el contraplano es un primer plano de una radiante Elizabeth Taylor) puesto que “*what Anarene knows of life comes straight from Hollywood and a picture-perfect vision of love that, because it fails to square with the realities of small-town lust makes real life seem inauthentic and wrong*”²³.

Sueños de un Seductor (Herbert Ross, 1972), adaptación de Woody Allen de su propia obra de teatro *Play it Again Sam*, comparte con las tres películas anteriores el tener un cierto aire nostálgico. Sin embargo, Allen no ambienta su relato en otra época (ni los 30, ni los 40, ni los 50), lo que acaba siendo clave para dar un paso adelante en su lectura metacinematográfica. Llama la atención que el cinéfilo Allan (obvio alter-ego del neoyorkino), al que hemos visto solo en un cine, al principio de la película, asistiendo boquiabierto al final de *Casablanca*, no acepte la propuesta que Linda, la mujer de la que está enamorado, le hace de ir al cine, para sugerirle, en cambio, ir a su casa a ver una película en la tele. Y es que el modelo y consejero de Allan (Humphrey Bogart) ha salido ya de la pantalla para convertirse en un póster en la pared del comedor, además de una representación mental que anticipa la figura del espectro que abordaremos más adelante. La crisis existencial del personaje, recién divorciado, representa la crisis del cine moderno por no poder repetir el modelo clásico. La historia de Allan es la de un cine torpe, soñador y rechazado, que busca la manera de reinventarse. Por eso, el final en el aeropuerto invierte los papeles de *Casablanca*, y es Linda la que le da a Allan el gran discurso. Pero eso no será todo. El propio Allan se reserva el derecho de repetir unas palabras de Rick-Bogart, para confesar a continuación que llevaba toda la vida esperando pronunciarlas, del mismo modo que Allen había estado buscando la manera de escribir unas líneas así en una película moderna.

²² La auténtica Anarene se fundó en 1908 y llegó a tener unos 100 habitantes. Cuando su campo petrolífero se secó, su población descendió en picado. En 1951 se cerró su estación de tren y tres años más tarde se dejó de usar la vía que pasaba por allí. *The Last Picture Show* se filmó en realidad en Archer City, a 12 kilómetros de donde se ubicaba Anarene.

²³ Karal Ann Marling, “Fantasies in Dark Places”, artículo incluido en *Textures of Place: exploring humanist geography*, University of Minnesota Press, enero de 2001.

La nostalgia por esa relación ingenua y sincera del pasado, rememorada por Fellini, Mulligan o Bogdanovich, e incluso la solución in extremis que nos propone Allen, encuentran su antítesis en la desastrosa cita amorosa de *Taxi Driver* (Scorsese, 1976): Travis, incapaz de relacionarse, lleva a la que pretende que sea su chica a una sala porno, lo que obviamente provoca que ella salga del cine espantada. Recientemente, el portugués Miguel Gomes ha vuelto a confirmar la disfunción de la sala de cine como lugar para el encuentro amoroso en *Tabú* (2012). Pilar, que como la Laura de *Breve Encuentro* y la Cecilia de *La Rosa Púrpura del Cairo*, va al cine sola en busca de evasión (no por casualidad, Pilar y Cecilia coinciden en ir a ver películas de aventuras, con un explorador y un arqueólogo, respectivamente), en otra ocasión lo hace acompañada de un amigo, al que vemos dormido a su lado durante la proyección. Al salir del cine, el hombre se declarará torpemente sin conseguir su propósito.

La experiencia de acudir al cine como un viaje compartido se está perdiendo. El gran poder del cine sigue vigente pero empieza a sentirse desubicado. En *Drácula, de Bram Stoker* (Francis Ford Coppola, 1992), es precisamente el cinematógrafo lo que permite que, por fin, el conde cruce “océanos de tiempo” y aterrice en la Londres victoriana en busca de su amada. Sin embargo, para filmar ese momento, Coppola utiliza una cámara de manivela de la época. La llegada de Drácula se produce pues a 15 fotogramas por segundo, como si esa capacidad para viajar en el tiempo ya no nos perteneciera o, por lo menos, para sugerir que es necesario recuperar algo de aquel cine embrionario para reconquistar nuestro amor por el cine. Ya en el interior de la sala, Mina empieza a presentir el peligro justo en el momento en que, de fondo, en la pantalla de la ficción, vemos la llegada del tren de los Lumière, imagen que se repetirá, poco después, cuando Drácula se disponga a domar al lobo escapado del zoo. Coppola vincula así el cine y el espacio de la proyección al encuentro con lo imprevisto, el amor y el peligro, el circo y la magia.

¿Y qué ocurre en *Goodbye Dragon-Inn*? Para empezar, la entrada en el cine es casi fortuita: un joven se refugia en él de la incesante lluvia. La imagen dista mucho de ser idílica. A la lluvia se une la oscuridad de la noche y el estado decadente del local. Poco sabremos del “espectador”, salvo que es un turista japonés homosexual, y que, además de para cobijarse, parece haber entrado más con la intención de ligar que para ver la película, ya empezada. En cualquier caso, sus intentos de hacer una u otra cosa se verán

frustrados por una barrera invisible con tintes surrealistas. La presentación de los otros (escasos) espectadores es muy significativa: sumergidos en la oscuridad de la sala, es sólo a través del halo de luz proveniente del proyector, que atisbamos a verlos. Es por tanto el propio mecanismo del cine el que les da vida, equiparándolos así a los actores de la pantalla que tienen enfrente. La mayoría de ellos se va a comportar como fantasmas traviesos, impidiendo al turista japonés tanto disfrutar de la película como encontrar un amante ocasional: se sientan a su lado, hacen ruido, fuman, le ponen los pies a la altura de la cabeza,... y nunca, nunca le devuelven la mirada. Cuando el japonés consiga por fin entablar contacto en los pasillos con un joven taiwanés e intente besarlo, éste le dirá que el cine está encantado y se marchará sin que lleguen a tocarse. En un último intento, el japonés dirá en chino mandarín “*Soy japonés*” y oiremos al espectro despedirse en japonés (“*Sayonara*”). Lengua, historia y cultura se confunden y esa proximidad, paradójicamente, impide el contacto.

La voluntad de suprimir la distancia crea la distancia, como sugiere Jacques Rancière hablando del espectador de teatro. Si se considera inactivo al público de una obra es por la previa aceptación de que mirar es un acto pasivo²⁴. La distancia entre representación y espectador no sería entonces un abismo a franquear sino el espacio necesario para que se produzca la impresión de realidad y el milagro de la comunicación. De hecho, parte del cine contemporáneo, incluido el de Tsai Ming-Liang, parece transcurrir en ese intersticio, en la frontera que regula el dispositivo (es decir, lo que hace posible la existencia de una obra y su relación con el espectador), en esa débil “distancia psíquica” que, según Jacques Aumont²⁵, recluye psicológicamente en la imagen al espectador de cine más que a ningún otro; y lo hace como si buscara reparar ese canal de comunicación, dañado en un momento de desorientación e incertidumbre.

El diálogo de *Goodbye Dragon-Inn* al que acabamos de hacer mención es el primero de los dos únicos que hay en toda la película. Los ruidos (los pasos de la taquillera con pierna ortopédica, el ruido al masticar o al morder la cáscara de unos cacahuetes,...) prevalecen sobre los diálogos, que pierden así su posición de primacía, provocando que “*the soundtrack loses its organizing framework and disperses into an acentric field of noise*”²⁶. En otras palabras, el mutismo de los personajes y los sonidos circundantes

²⁴ Jacques Rancière, *op.cit.*

²⁵ Jacques Aumont, *La Imagen*, Barcelona 1992.

²⁶ Jean Ma, *Melancholy Drift: Marking Time in Chinese Cinema*, Hong Kong, 2010.

contribuyen a un proceso de licuación fílmica. Este mutismo, que acentúa además el aura fantasmático de los personajes, funciona también “*como remisión a una realidad extracinemaográfica: el ligue homosexual*”²⁷.

La soledad que experimentaba Travis en *Taxi Driver* ni siquiera tiene ya la oportunidad de una cita. La búsqueda del contacto sexual está totalmente desprovista de la emoción y el aprendizaje del adolescente de *Amarcord*. En realidad, la historia de amor de *Goodbye Dragon-Inn* no la protagoniza el personaje-espectador sino la taquillera secretamente enamorada del proyccionista. La historia de amor sigue ahí pero ya no pertenece a quien acude al cine por diversión sino al que va a trabajar, a dos figuras que de hecho forman parte del propio cine. No deja de ser curioso que el único precedente significativo de historia de amor entre proyccionista y taquillera sea otra película de los 70 que, además, reflexionaba ya entonces sobre la muerte del cine: *En el Curso del Tiempo* (Wim Wenders, 1975). Ciertamente que aquí sí se llegará a establecer un contacto y hasta habrá una especie de cita en el cine, aunque ella se quede trabajando en la taquilla y él, dentro de la sala, al toparse con una imagen desenfocada, acabe subiendo a la cabina de proyección y asumiendo el mando. La taquillera y el proyccionista de *Goodbye Dragon-Inn* aparecen reflejados como trabajadores postfordistas. A ella la vemos comer dentro del cine, es decir, en su trabajo. Al proyccionista, por su parte, sólo lo veremos hacia el final, rebobinando la cinta que ha proyectado. Tsai da a entender así que, durante el trabajo, este personaje no ha existido más que como parte de una maquinaria. Esta anulación social de los personajes se refuerza por el hecho de que ninguno de los dos tiene nombre.

La taquillera busca durante buena parte del filme al proyccionista. Le ha dejado en la sala de proyección parte del bollo que antes le hemos visto calentar y empezar a comer y quiere comprobar si se lo come o no. Sus esfuerzos por espiarlo no tienen éxito y cuando se vuelva a aventurar a entrar en el pequeño espacio de su compañero, lo volverá a encontrar vacío y con el bollo intacto en su bolsa de plástico. Todos los elementos de la película refuerzan la soledad de la taquillera (su cojera, los pasillos,...), un personaje que es casi una reencarnación oriental de la acomodadora del cuadro de Edward Hopper *New York Movie*.

²⁷ Diego Tretrotola, “Ojos Extraños”, *Una Sandía es una Sandía*, Marcelo Pañoso (ed.), Gijón, 2004.

Tanto en *En el Curso del Tiempo* como en *Goodbye Dragon-Inn*, asistimos a una disfunción de la sala de cine como espacio amoroso, una pérdida a nivel antropológico y social que va irremediabilmente ligada con una pérdida del poder de encantamiento de la obra fílmica y, por consiguiente, de la pantalla. Amor y cine van tan estrechamente ligados que si, como se ha escrito muchas veces, *En el Curso del Tiempo* es, además de una reflexión sobre la muerte del cine, una película sobre la ausencia de la mujer, podríamos decir que *Goodbye Dragon-Inn* es una película sobre la ausencia del espectador, el vacío que deja tras su marcha.

En fin, lejos quedan los tiempos en que la revista *Alegría* recomendaba el cinematógrafo a los prometidos para tener una hora de amor: “*Una penumbra amable protege sus caricias furtivas reveladoras de los placeres de mañana, mientras la pantalla pone ante sus ojos paisajes fantásticos como tentador adelanto del viaje de novios*”²⁸. En cualquier caso, vamos a olvidar cómo y por qué hemos entrado en el cine. Apaguemos las luces, pongamos el proyector en marcha otra vez e, inmersos en esa penumbra, veamos qué tipo de relaciones establecemos con la pantalla.

²⁸ Publicado el 26-02-1908 y recogido en Fernando López Serrano, *op.cit.*

3. La magia del telón blanco y el rapto en la oscuridad.

*«En las proyecciones cinematográficas puras
el telón desaparece, la retina del espectador desaparece,
sólo queda nuestra pantalla psíquica
absorbiendo los rayos luminosos
como si fuera la superficie de un lago profundo,
sobre el que se proyecta un sueño y
en el cual el instinto se reconoce».*

(José Val del Omar)²⁹

3.1. A través de la pantalla.

Estamos en un cine. Todavía no se han apagado las luces y, sin saber muy bien porqué, nos quedamos mirando un gran rectángulo blanco. Tan sólo tenemos la promesa de que algo va a ocurrir pero quizá deberíamos girarnos y mirar hacia arriba. Nadie va a atravesar la tela, como un payaso en el circo. La partitura y el intérprete están en otra sala mucho más pequeña, detrás de nosotros. Se apagan las luces. El vaquero, el gangster o la *femme fatale* salen volando por encima de nuestras cabezas, a traición. Los sueños, como escribió Céline, se abrazan en “el espejismo de la luz agitada”. La ilusión precisa de esa cálida oscuridad. Sin ella no hay amor, sin ella no hay peligro. “*En vida de Franco casi no había oscuridades y las que había estaban rigurosamente vigiladas. Los chicos del cole conocíamos toda la oferta barcelonesa en materia de oscuridades. La perfumada oscuridad del Publi sólo permitía coger la mano (...) la densa, lujosa e irrepitible oscuridad del Savoy daba para beso en la boca, a veces con lengua.*”³⁰.

Todavía mantenemos algo de la inocencia original cada vez que vamos al cine. Sin embargo, nuestra relación con la pantalla está cambiando. Ya no nos asusta como antes y, tal vez por eso, se muestra impúdica y próxima a nosotros en salas cada vez más pequeñas. Hasta no hace mucho, cuando entrabas en un cine, la pantalla permanecía oculta tras una cortina. Esta práctica se generalizó en los años 10, como resultado de una transformación del público. Fuera por simple influencia de las salas de teatro o no,

²⁹ Val del Omar, José, “Sentimiento de la Pedagogía Kinestésica” en Sáenz de Buruaga, Gonzalo y Val del Omar, José María, *Val del Omar Sin fin* (Diputación de Granada, 1992)

³⁰ Félix de Azúa, “La Oscuridad del Cine”, en *El Cine: de la Barraca de Feria al Audiovisual*, nº22 de la revista Archipiélago, Barcelona, 1995.

lo cierto es que dicha ocultación evitaba hacer demasiado evidente la artificiosidad de lo que el espectador se disponía a ver³¹. La pantalla era, por tanto, el truco del mago.

Paradójicamente, el cine empezó muy pronto a mostrar cierto interés por representar el truco, la pantalla, dentro de la propia pantalla, recogiendo, de algún modo, la tradición pictórica del cuadro dentro del cuadro, característica del barroco. Pero ¿por qué esa preocupación por ocultar el mecanismo del cine para luego exhibirlo sin pudor en la ficción?

En las primeras décadas del cine, la pantalla representaba el mundo de la ilusión, lo onírico. Volviendo al símil con la magia, la pantalla era como esa tela blanca con la que el mago escondía un objeto que, al retirar dicha tela, desaparecía ante nuestros ojos atónitos. No es de extrañar que en ese confort de la sala oscurecida desarrolláramos lo que Lipovetsky llama “pantallofilia”³², enfermedad incubada en la época en que íbamos al cine sin más, cuando la película que se proyectaba era algo secundario. Y tampoco que de esa fascinación surgiera, por parte del espectador, la voluntad de atravesar la pantalla, pasar al otro lado, para ver el truco, lo real. Pero subyugado por su poder hipnótico, el espectador experimenta también un deseo aún más inalcanzable: el de meterse *en* la pantalla y vivir así en el reino de los sueños.

En *El Moderno Sherlock Holmes* (1924), Buster Keaton es un proyccionista que se queda dormido en el trabajo y sueña que penetra en la pantalla de cine. Pero la imagen-sueño, como dice Deleuze, no asegura que podamos discernir entre los dos mundos³³, así que Keaton, además de brindarnos una de las escenas surrealistas más maravillosas de la historia del cine, se sirve de un gran cuadro vacío, de un gran trampantojo, que representa una pantalla de cine, para marcar la escisión entre lo real y lo imaginario, el sueño y la conciencia del sueño, el soñante y el espectador. Cuando el personaje del proyccionista entra en la pantalla, pasa de la semioscuridad a la luz total, es decir, del mundo gris de lo real al mundo del cine, donde todo es posible. En *La Rosa Púrpura del Cairo* (1988), Woody Allen, esta vez sirviéndose de un sencillo cambio de blanco y negro a color, también nos hizo ver que la pantalla de cine era atravesable. Allen, no obstante, llevó a cabo la operación contraria a la de Keaton, al hacer que un personaje

³¹ Como bien apunta Vicente J. Benet en *La Cultura del Cine: introducción a la historia y la estética del cine*, 2004.

³² Gilles Lipovetsky y Jean Serroy, *La Pantalla Global*, 2009.

³³ Gilles Deleuze, *op.cit.*

de la ficción, un personaje de la pantalla filmada, irrumpiera en la sala, es decir, en el mundo real, para vivir un romance con su devota espectadora. Pero si en la película de Keaton la entrada de lo real en lo imaginario intensificaba, aunque fuera momentáneamente, la magia del cine, en la de Allen, la entrada de lo imaginario en lo real terminaba por destruir esa misma magia. Y es que la vida es sueño pero los sueños, sueños son.

El género de terror es probablemente el que mejor ha explotado la bilateralidad de la pantalla de cine, incluso cuando no la ha mostrado explícitamente. Pensemos, por ejemplo, en *Psicosis* (Alfred Hitchcock, 1960) y esa cortina de ducha blanca, no del todo opaca, que llega a cubrir todo el plano cuando aparece la sombra amenazadora de Norman Bates, fundiéndose así con la pantalla del cine. En *El Resplandor* (Stanley Kubrick, 1980) es la puerta sospechosamente blanca que destroza Jack con su hacha la que, cuando el personaje asoma la cabeza por ella, ocupa también la pantalla entera. Tanto la cortina de *Psicosis* como la puerta de *El Resplandor* son representaciones de la pantalla de cine, por eso nos inquietan tanto estas dos escenas, porque, como espectadores, nos sentimos agredidos, invadidos en nuestro espacio. No es de extrañar que en las películas de terror de los 80, el dentro y fuera de la pantalla se convirtiera en un motivo recurrente. Incluso para los pequeños monstruos de *Gremlins* (Joe Dante, 1984), detrás de la pantalla también está el fin de la fantasía, y cuando ven las sombras de los jóvenes Billy y Kate, dejan de mirar embobados *Blancanieves* y se lanzan sobre la pantalla, casi diríamos que enfadados por la interrupción. Dante invierte los papeles sentando a los monstruos (lo fantástico) delante de la pantalla y situando detrás a la pareja, como el elemento amenazador. La imposibilidad de que el mundo de lo real y el de la ficción puedan convivir se manifiesta en esa pantalla rasgada vista desde atrás. También se aventura detrás de la pantalla una espectadora en *Demons* (Lamberto Bava, 1985), casi un precedente en clave *giallo* de *Goodbye Dragon-Inn*. En una escena de la película, las dos ficciones se funden en una y casi no podemos distinguir a quién están apuñalando, si al personaje *en* la pantalla o al que está *detrás*. También aquí la pantalla acaba rasgada y los gritos “dobles” provocan un *gag* que hace referencia a un avance del cine de la época: un espectador calma a su acompañante diciendo que se trata del *dolby estéreo* (!).

Si lo pensamos, toda la ceremonia de acudir a un cine tiene algo de siniestro e inquietante, y eso es algo que el cine de terror entendió muy bien, sobre todo a partir de la década de los 50, con títulos como *The Blob* (Irvin Yeaworth, 1958), donde una gran masa roja acaba colándose en la sala de cine a través de la ventanilla en la pared destinada a la luz del proyector, devorándola de esta manera; o *The Tingler* (William Castle, 1959), en la que un oportuno fundido en negro deja durante unos segundos la sala completamente a oscuras, explicitando así el pacto del espectador con la noche del cine e interpeándolo directamente para implicarlo incluso físicamente: el monstruo, el miedo, también se adentra en la sala de proyección para ocupar la pantalla y una voz en off nos pide que gritemos, es decir, que interactuemos³⁴.

Pero no sólo la oscuridad durante la proyección de la película es motivo de inquietud. Estar en un cine implica estar rodeados de gente a la que no conocemos y a los que apenas podemos ver. ¿Cuántas veces, todavía con las luces encendidas, nos hemos entretenido en observar a la gente que va entrando en la sala? ¿Quién es?, ¿por qué irá sólo?, ¿por qué se sienta tan cerca?,... Otra película de terror, *Messiah of Evil* (Willard Huyck, Gloria Katz, 1973), lo escenifica muy bien. En la escena de la sala de cine, una chica come palomitas mientras mira los trailers. Poco a poco, la sala se va llenando y, aunque esto no sea nada raro, el efecto se asemeja al de la famosa escena del parque en *Los Pájaros* (Alfred Hitchcock, 1963). Nuestros temores, en principio infundados, se confirmarán y, tras fracasar en su intento por escapar de la sala (las puertas están cerradas), la chica acabará ocupando la pantalla, que en ese momento se queda en blanco, y como nueva protagonista de la ficción, su destino será ser engullida por el resto de espectadores.

En 1628, Rembrandt se autorretrató en un cuadro titulado *El Pintor en su Estudio*, pero el elemento central del cuadro (por posición y tamaño) es el caballete y el cuadro que el artista se dispone a utilizar, vistos por detrás. Si el reverso de un cuadro es un anti-ícono y éste ocupa el centro, entonces es que Rembrandt nos está hablando de la inaccesibilidad de la imagen³⁵. Y, en efecto, ver la pantalla desde atrás implica reconocer que no es posible entrar en ella. Esta alteración del punto de vista habitual supone además un reto para el espectador. Pensemos por un momento en *Las Meninas*

³⁴ Castle, además, colocó en algunas butacas del cine un mecanismo, que bautizó con el nombre de “perceptos”, que se encargaba de dar pequeñas descargas eléctricas a los “afortunados” espectadores sentados en ellas.

³⁵ Victor I. Stoichita, *La Invención del Cuadro*, 2000.

de Velázquez (1656). Como Rembrandt, el pintor nos mira de frente. Velázquez nos sitúa en la posición del modelo que está pintando (tal vez los reyes que vemos reflejados en el espejo del fondo), nos implica en la creación artística y nos propone un enigma (¿qué estoy pintando?) pero también subraya su poder como artista (vas a ver lo que yo te permita ver). La “*aparente libertad que otorga al espectador-intérprete, le obliga a meditar sobre la paradoja de la representación*”³⁶. El artista no puede representar la realidad absoluta y el espectador no puede ser totalmente libre, pero es precisamente esta doble imposibilidad del emisor y del receptor de la obra de arte lo que garantiza la continuidad del vínculo entre ambos.

Quentin Tarantino, a quien también le gusta “autorretratarse”, resume el poder del cine y, por tanto, del cineasta en un brevísimo plano de una pantalla vista por detrás, perteneciente a la falsa película bélica que se proyecta en un cine hacia el final de *Malditos Bastardos* (2009). En este plano casi se confunden la pila de munición gastada por un “heroico” soldado nazi (en la pantalla de la ficción) con una pila de rollos de celuloide (fuera de la pantalla) a la que el personaje de Marcel se dispone a prender fuego para incendiar el cine y acabar con Hitler y el resto de nazis que llenan la sala, siguiendo, por cierto, la misma estrategia de la pareja protagonista de *Gremlins*. Tampoco están seguros los espectadores del *drive-in* de *Targets* (Peter Bogdanovich, 1967), pues detrás de la pantalla de piedra, acomodado en la compleja estructura de hierro, se esconde un psicópata francotirador. Un pequeño agujero en el enorme muro que sirve de pantalla, le permite hacer una matanza indiscriminada. Al final de la película, el personaje del actor semi-retirado que encarna Boris Karloff, de quien se está proyectando una película, va en busca del asesino y éste, confundiendo los dos lados de la pantalla, confundiendo por tanto lo real con lo ficticio, dispara indistintamente al Karloff actor y al Karloff personaje que aparece proyectado en la pantalla. En este enfrentamiento con una gran pantalla de por medio, Bogdanovich presenta el fin de una era de monstruos románticos y adelanta el arquetipo del villano del cine de los 70.

Tenemos, en definitiva, una pantalla que podremos rasgar, agujerear o quemar, pero nunca acceder a ella cuando la observamos desde atrás. Y eso, ni más ni menos, es lo que nos muestra Tsai Ming-Liang en una escena clave de *Goodbye Dragon-Inn*. La

³⁶ Victor I. Stoichita, *op. cit.*

taquillera, que en una de sus visitas frustradas a la sala del proyccionista acaba detrás de la pantalla, quisiera ser tan valiente como la guerrera de la película a la que se queda mirando con los ojos bien abiertos. Pese al rápido intercambio de planos entre una y otra, que contrasta con la quietud del resto del filme, el diálogo nunca llega a establecerse. Tsai, como siempre intrigado por lo que separa a sus personajes, se interroga aquí por aquello que separa al espectador de una pantalla. En este caso, aunque la cámara de Tsai percibe una tensión entre la pantalla y quien la mira (de ahí su aceleración), volvemos a tener una excesiva proximidad física y al mismo tiempo una insalvable lejanía mental.

3.2. Tipología de pantallas

Analizando las diferentes funciones que, a lo largo de la historia, ha tenido mostrar una pantalla de cine dentro de una película, podemos establecer una tipología de pantallas que nos será muy útil para reflexionar sobre lo que queda de ellas en el cine contemporáneo, en general, y en *Goodbye Dragon-Inn* en particular. Al margen de la clásica metáfora que se refiere al cine como una ventana al mundo (ya sea el real o el de los sueños), lo cierto es que por su forma rectangular y por desaparecer ante nuestros ojos cuando ya sólo podemos prestar atención a lo que encuadra, la pantalla es fácilmente equiparable a una ventana. Sin embargo, más allá del símil, existe un uso cinematográfico específico de la pantalla que juega, efectivamente, con una falsa transparencia. La pantalla encuadra otra pantalla, ambas se fusionan o, si se prefiere, la primera desaparece para dejar ver la segunda: es una pantalla-ventana.

Si Velázquez empujaba el cuadro de *Las Meninas* hasta rozar la superficie del cuadro real, si algún plano de la escena de *Demons* que hemos comentado anteriormente, podía llegar a (con)fundir lo que ocurría en la pantalla filmada con la pantalla real, Tsai Ming-Liang y Abbas Kiarostami nos ofrecen una curiosa fusión total de pantallas en los títulos de crédito iniciales de *Goodbye Dragon-Inn* y *Shirin*, respectivamente. En la primera, Tsai utiliza la pista de sonido del clásico wuxia³⁷ *Dragon Gate Inn* (King Hu,

³⁷ El wuxia pian es un género cinematográfico centrado en un escenario histórico que mezcla melodrama con numerosas escenas de acción con espadas. Fueron especialmente populares en Taiwán y Hong Kong en la década de los 60, aunque cineastas contemporáneos como Ang Lee (*Tigre y Dragon*, 2000) o Zhang Yimou (*Hero*, 2002) las han recuperado con éxito.

1967). La voz en off del prólogo de esta película confunde al espectador, que no va a ver una película de aventuras precisamente. Tsai nos introduce así la idea de la confusión de tiempo y espacio, fundamental para entender la película en toda su dimensión. Las primeras imágenes, tras los créditos, son de *Dragon Gate Inn* pero no se trata de un montaje al uso: Tsai filma una proyección, es decir, la pantalla en la que, efectivamente, se está exhibiendo dicha película. Por su parte, Kiarostami presenta en los títulos de crédito de *Shirin*, unos dibujos que ilustran *no* la película que vamos a ver, sino la película que vamos a *escuchar* y que sólo van a ver las actrices-espectadoras que protagonizan la película del cineasta iraní. Bueno, ellas tampoco la ven (sólo en la ficción), puesto que, en realidad, esta “otra” película es una invención, una creación pura y exclusivamente sonora de Kiarostami. La película que ven las mujeres de *Shirin* no existe... ¿o sí?

¿Cuántos cuadros hay en el *Cuadro al Revés* de Gijsbrechts (1675)? Probablemente todos y ninguno pero, como mínimo cabría hablar de dos: el cuadro que vemos y el que no. Como Velázquez, Gijsbrechts propone un juego al espectador, el cual, por una vez, desea ver el reverso no para conocer lo real sino, al contrario, para ver la imagen que cuadre con su concepto de representación artística. ¿Y cuántas películas encierra *Tren de Sombras* (J.L.Guerín, 1997)? En la primera de las tres partes que vertebran el filme, vemos dos películas en una: por un lado, las cintas caseras de un tal Gérard Fleury, supuestamente filmadas entre 1928 y 1930, y por otro, la película de Guerín que, en ese punto, consiste en poner en pantalla aquellas grabaciones. Pero, como en el caso de *Shirin*, la “otra” película sólo existe como invención del cineasta.

Tren de Sombras, *Goodbye Dragon-Inn* y *Shirin* coinciden en “ceder” sus pantallas a imágenes (o sonidos) que nos transportan a otras épocas: principios del siglo XX y las primeras grabaciones fílmicas caseras, la dinastía Ming (siglos XIV a XVII) y, a su vez, los años de esplendor del cine familiar en Taiwán, y un cuento persa del siglo XII, respectivamente. La pantalla-ventana parece ser la única manera de acceder a ese pasado, reconociendo así la dificultad del cine contemporáneo por reconstruirlo desde el presente. Sólo cambia el modo en que se representa esta incapacidad. Guerín recrea la textura de las grabaciones de la época, añadiendo además los efectos de deterioro del paso del tiempo. Su película casera es un fake que acabará manipulando y en el que las

manchas de los fotogramas, supuestamente gastados, acabarán por componer una serie de cuadros abstractos. Tsai filma directamente la pantalla donde se proyecta la película de época que él no puede recrear. Finalmente, Kiarostami muestra la nada, el vacío, la ausencia de la imagen pues, tras los títulos de crédito, girará su cámara hacia los espectadores y no volveremos a ver la pantalla, tan sólo su reflejo en los rostros del público.

Uno de los directores que más han jugado a engañar al público con dobles relatos y pantallas dentro de la pantalla es Brian de Palma. En *Blow Out* (1981), por ejemplo, hay dos películas: una conspiración política contra un gobernador y una película de terror en fase de postproducción. Ambas se fusionan en el epílogo final, cuando el personaje de John Travolta (técnico de sonido del film de terror) utiliza un grito de la película “real” para una escena de la “ficticia”. De Palma se sirve de una trama de espionaje político (es decir, sobre la manipulación del ciudadano) para establecer un paralelismo con la ficción y la manipulación que ejerce el cine sobre el espectador, contando, por supuesto, con su complicidad.

Si en *Blow Out* se busca una voz que sincronizar con una imagen, en *Arrebato* (Iván Zulueta, 1979) es una voz espectral la que necesita una imagen para hacerse entender. Sólo el encuentro entre ambas producirá un conocimiento, pero dicho encuentro “*debe realizarse en un espacio imposible: el espacio virtual/conceptual ofrecido por el punto de fuga cinematográfico*”³⁸, es decir aquello que *hay* entre dos planos. La voz espectral (Pedro) pide al protagonista (José) un encuentro entre planos, es decir, en el inaccesible espacio intermedio que permite el entendimiento, el punto cero de lo que está y no está. Lógicamente, ese encuentro será fatal para José: la fusión de la pantalla de la ficción (en este caso, una pared blanca) y la real significará la muerte del protagonista. La cámara vampira atrapa la realidad cotidiana de José hasta un éxtasis siniestro, configurado por el punto de vista y por esa incertidumbre que, como dice Freud, el poeta provoca en nosotros “*al no dejarnos adivinar –seguramente con intención- si se propone conducirnos al mundo real o a un mundo fantástico, producto de su arbitrio*”³⁹. En *Arrebato* la realidad aparece como algo imposible de representar y el protagonista sólo

³⁸ Teresa M. Vilarós, *El mono del desencanto. Una crítica cultural de la transición española (1973-1993)*, Madrid, Taurus, 1998.

³⁹ Sigmund Freud (1997). “Lo siniestro”, *Obras Completas*, Tomo 7. Madrid: Biblioteca Nueva.

encuentra el placer “del otro lado”. José se entrega, reconoce una complicidad con el cine. “Yo y el cine planeábamos algo especial basado en confianzas mutuas o más bien, en mi caso, en idolatrías totales. Pero había sido necesario estar al borde del abismo para enterarse de lo que pasaba”, nos dice el personaje, en una reflexión que no es descabellado aplicar también al espectador y su relación con la pantalla.

En el fondo, todas estas obras acaban planteando la eterna cuestión de lo que es real y lo que no. En su serie *La Condición Humana* (1933-35), René Magritte modernizó el trampantojo pintando cuadros frente a ventanas abiertas en los que se veía representada la porción de paisaje que, precisamente, el cuadro estaba tapando. El cuadro dentro del cuadro ¿es un lienzo o un cristal? Magritte reflejaba así la paradoja de la pintura y del arte en general, como algo que te permite ver el mundo al mismo tiempo que te lo tapa, una ventana al mundo pero, a la vez, “sólo” una representación subjetiva del mismo.

En el cine mudo (*El Moderno Sherlock Holmes*) y en la modernidad nostálgica (*La Rosa Púrpura del Cairo*), la pantalla de la ficción es pues una ventana, más o menos acogedora, para los personajes que las atraviesan, una inmersión, placentera o conflictiva, en el mundo irreal que nos propone el cine. Cuando la pantalla real es la que actúa como ventana de una segunda película, entonces somos nosotros, los espectadores, los que tenemos la oportunidad de pasar al otro lado, y como hemos visto, esto comporta un riesgo, un compromiso, una complicidad con el cine en sí mismo. No es de extrañar que en el caso de varios de los filmes citados (*Goodbye Dragon-Inn*, *Shirin* o *Demons*) los protagonistas sean espectadores de un cine. En *Shirin*, la cámara ocupa, de principio a fin, el punto de vista de la pantalla permitiéndonos ver el contraplano del gran espectáculo del cine: los espectadores (aunque estos sean, como ya hemos dicho, actrices interpretando el papel de espectadoras). Que en *Goodbye Dragon-Inn* Tsai reserve ese contraplano, más o menos frontal, para cuando la sala está ya vacía no cambia mucho las cosas en este punto. En cualquier caso, las pantallas reales actúan como ventanas para nosotros pero, si lo que nos permiten ver es una sala de cine y una serie de espectadores o butacas, ¿se trata entonces de ventanas o de espejos?

En el clímax de *La Dama de Shangai* (1948), Orson Welles convertía la pantalla en un espejo más de la sala de espejos deformantes de un parque de atracciones abandonado, al hacer que la cámara recibiera alguno de los muchos impactos de bala que hay en la escena. En 1993, Woody Allen utilizaba las imágenes de Welles y, al mismo tiempo, las

recreaba, en *Misterioso Asesinato en Manhattan*. Se trata de otra escena detrás la pantalla (donde “nadie puede vernos ni oírnos”, como dice el personaje de Paul House) en la que Allen nos viene a decir no sólo que el cine imita al cine, sino que *la vida* imita al cine. Por eso tiene tanto sentido que la escena ocurra *detrás* de la pantalla, en el lado de lo real. Allen mimetiza a Welles hasta el punto de sincronizar a los personajes de las dos películas: Larry (Allen) se mueve de un lado a otro como Michael (Welles), la ex amante del Sr. House y el Sr. Bannister (ambos cojos con bastón) entran en escena al mismo tiempo, los diálogos de los dos filmes se complementan y se repiten. El célebre “*killing you is killing myself*” de *La Dama de Shangai* cobra así un doble sentido: Allen nos avisa de que lo que ocurra en la película de Welles es lo que va a ocurrir en la suya propia. La pantalla-espejo de *Misterioso Asesinato en Manhattan* es un reflejo de lo que está ocurriendo en la película “real”. Es un recurso parecido al que mencionamos anteriormente con respecto a *Targets*, pero de un actor (Boris Karloff) desdoblado hemos pasado a un relato reflejado.

No es extraño tampoco que cuando los personajes de una película acuden a una sala de cine, veamos reflejada la historia que han estado protagonizando dichos personajes hasta ese momento, como en el caso de la mencionada *Breve Encuentro*. Pero la pantalla-espejo no sólo refleja el relato. También lo hace con los propios personajes. En *Taxi Driver* vemos un par de veces a Travis Bickle (Robert De Niro) solo en un cine porno⁴⁰. Las dos escenas cumplen una función de economía narrativa. La primera subraya la soledad del personaje y nos informa de su problema de insomnio. Su actitud en la segunda escena (simulando con la mano que dispara a la pantalla) nos adelanta su irreversible locura.

Si en *Taxi Driver*, la pantalla dentro del cine refleja el interior del personaje-espectador, en *Vivre Sa Vie* (J.L.Godard, 1962), el reflejo es también de tipo físico. La sufrida prostituta Nana se identifica totalmente con la Juana de Arco de *La Pasión de Juana de Arco* (C.T.Dreyer, 1928). Godard retrata a Anna Karina, en primer plano, iluminada por el rectángulo de luz blanca, es decir, por la Juana de Dreyer: Maria Falconetti. El llanto de Juana de Arco es el llanto de Nana y el anuncio de su ejecución en la escena proyectada es el anuncio del destino fatal de la mártir de Godard.

La pantalla-espejo de *Goodbye Dragon-Inn* vuelve a ser una pantalla problemática. Para empezar, y como analizaremos más adelante, la pantalla de la ficción está muy lejos de

⁴⁰ Entre ambas escenas, Travis tiene la ruinoso cita que hemos analizado anteriormente y que explica, en parte, el cambio de actitud del personaje frente a la pantalla.

reflejar el relato que nos propone Tsai. El protagonista, desinteresado e incapaz de verse reflejado en ella, apenas la mira. El efecto especular de la pantalla de *Goodbye Dragon-Inn* sólo tiene lugar en contacto con lo real. Dos actores de *Dragon Gate Inn* (Miao Tien y Shih Chun) están en el cine Fu Ho, asistiendo a la proyección del film que los popularizó a finales de los años 60. Si la pantalla de la ficción, la que Tsai cede a King Hu, sólo puede reflejar a dos actores interpretándose a sí mismos, la pantalla real sólo puede reflejarnos a nosotros. El problema es que nosotros somos una sala vacía.

El espejo es el ideal de la pantalla cinematográfica, en tanto en cuanto sea capaz de configurar al yo espectador, sin rehuir su dimensión ficticia. Lacan, en el estadio del espejo, señala lo efímero del reconocimiento del niño que contempla por primera vez su propio reflejo. Efímero en el sentido en que rápidamente tiene la conciencia de que aquello que ve no es él. Es por lo tanto la experiencia de una escisión, lo que será clave para entender lo que está haciendo ahora cierto cine contemporáneo y que analizaremos más adelante. Más que reflejar al espectador, el cine proyecta sus identificaciones, incluyendo su yo ideal, y es a través de dichas identificaciones que influye en lo real. Esto es lo que permite los aprendizajes que hemos visto en personajes como el Allan de *Sueños de un Seductor*, o también en el proyeccionista que interpreta Buster Keaton en *El Moderno Sherlock Holmes*, cuando al final del film consigue besar a su chica imitando lo que está viendo en la pantalla. El reverso de esta proyección ideal lo encontramos en *Bellissima* (Visconti, 1951) y esa Anna Magnani tapando los ojos de su hija para que no se vea a sí misma, en su imagen escindida, llorando en su fallida prueba en Cinecittà. Películas como la de Visconti o *Les Carabinières* (Godard, 1963), en la que un soldado, que acude a un cine por primera vez en su vida, intenta tocar a una mujer que se está bañando en la pantalla, denuncian el carácter engañoso de la identificación del espectador con la ficción, al mismo tiempo que reivindican, precisamente, la condición intrínsecamente imaginaria del cine.

Hemos visto cómo la pantalla de cine dentro de una película puede reflejar tanto a la historia que se nos está contando como a los personajes que, en la ficción, ven esa otra pantalla. Sin embargo, muchas de estas pantallas van más allá, no se limitan a su condición especular sino que cumplen un papel activo en la narración principal. En *El Espíritu de la Colmena*, como hemos visto que ocurría en *Vivre Sa Vie*, se establece un diálogo entre el personaje de la pantalla y el personaje-espectador. Esta vez, el espejo es

más deformante que nunca (monstruo-niña) y la comunicación más compleja. Tanto es así, que la visión de *Frankenstein* influirá decisivamente en el devenir del relato y Ana desaparecerá en busca de su propio monstruo.

Uno de los primeros usos de la pantalla de cine como elemento dinamizador del relato es el del serial *Les Vampires* (Louis Feuillade, 1915). En el capítulo 6 (*Hypnotic Eyes*), el público de una sala de cine reconoce en la pantalla⁴¹ a los vampiros, lo que les da una pista de dónde encontrarlos. Es llamativo, por otra parte, que sean aquí vampiros los que tengan la capacidad de entrar en una pantalla de cine, teniendo en cuenta todo el discurso que habría de venir del carácter vampírico del propio cine (cfr. *Persona*, de Ingmar Bergman o *Arrebato*, de Iván Zulueta).

La pantalla activa puede dar también una idea, como ocurre en *Tira a Mamá del Tren* (Danny De Vito, 1987), comedia de humor negro en la que el protagonista (el propio De Vito) encuentra por fin en un cine, visionando *Extraños en un Tren* de Hitchcock, la manera de matar a su madre, después de varios intentos fallidos. El plano-contraplano entre pantalla y espectador así nos lo indica.

Y si la sala de cine está al cargo del protagonista, ¡ya no digamos! Entonces personaje y filme pueden actuar juntos, en un complot entre lo real y la ficción que puede tener graves consecuencias. No me resisto a citar el caso del corto de animación *Cameraman's Revenge* (Ladislaw Starewicz, 1912), en el que un saltamontes, proyccionista y cineasta amateur, enamorado además de una libélula que canta y baila en un club nocturno, se venga de un adinerado escarabajo, que ha sido infiel a su esposa precisamente con la mencionada libélula, proyectando públicamente, en el cine y en presencia del matrimonio de coleópteros, una filmación en la que se ve al escarabajo en los aposentos de la libélula. Indignado, el escarabajo atravesará la pantalla como si con ello pudiera deshacer una realidad que el cine ha convertido en espectáculo fílmico. Claro que el que ha llevado al límite este poder vengativo de un cine-arma es Quentin Tarantino en la ya mencionada *Malditos Bastardos*. Un gran cinéfilo como Tarantino no duda en rehacer la historia y convertir al cine en el asesino de Hitler que nunca existió. El rostro de Shoshanna en la pantalla es el rostro del cine y su voz, la voz de Tarantino. El verdadero mensaje no es “*para Alemania*” sino para todos nosotros: yo, cineasta, tengo todo el poder; la ficción gana, lo real muere.

⁴¹ En realidad, como en la citada escena de *El Moderno Sherlock Holmes* de Buster Keaton, no se trata de una pantalla real sino de una ilusión óptica.

La pantalla activa también tiene la capacidad de cambiar a los personajes que la observan. El ejemplo paradigmático del poder del cine para transformar al espectador, aunque se trate de una proyección de ámbito privado, es el de la famosa escena del método Ludovico en *La Naranja Mecánica* (Stanley Kubrick, 1971): la sesión de imágenes violentas que obligan a ver a Alex para reeducarlo.

Lo más habitual, al menos en la calidez de la sala oscura y en compañía de otras personas, es un cambio del estado anímico a positivo. Así lo ha reflejado Woody Allen en más de una ocasión, aunque el ejemplo más claro es el de *Hannah y sus Hermanas* (1986), en la que el propio Allen encarna a un director de cine hipocondríaco que, tras un frustrado intento de suicidio, se refugia en un cine, donde una película de los Hermanos Marx (*Sopa de Ganso*) le descubre que la vida no hay que entenderla sino disfrutarla. Pero mucho antes, en *Los Viajes de Sullivan* (1941), Preston Sturges ya había mostrado a un director de cine en crisis teniendo una revelación de este tipo. Aquí era el público al completo (en realidad, un grupo de presos) el que entraba en la sala, cabizbajo y arrastrando los pies, y una película de dibujos de la Disney la que conseguía transformar sus rostros. En una sala que es en realidad una capilla, asistimos al milagro del cine, y el personaje de Joel McCrea decide en ese momento seguir haciendo comedias. Sturges une en esta escena el poder liberador del cine, la experiencia “religiosa” colectiva y la revelación de un espectador individualizado.

En resumen, la pantalla-ventana de *Goodbye Dragon-Inn* nos conduce a un pasado que aparece ya desconectado de la realidad presente o, mejor dicho, que no sabemos cómo conectar o que incluso ha dejado de interesarnos. Como pantalla-espejo, rehuye al teórico protagonista para reflejar, en cambio, a unos actores cuya gloria ya pasó y, posteriormente, a nosotros mismos, los espectadores, como mudos testigos de la decadencia y olvido de un modo de entender el cine. Sí tendrá la pantalla una relación especular fugaz con la taquillera, aunque no en la situación habitual (frente a frente, sentada y respetando la distancia emisor-receptor) sino desde atrás y en una proximidad excesiva. Que no se produzca la identificación completa nos advierte de la necesidad de restablecer el diálogo con el pasado; la tensión y aceleración generada en ese instante nos señala que aún es posible hacerlo, por impalpables que resulten las conexiones. Por último, para analizar en profundidad hasta qué punto la pantalla del film de Tsai es una pantalla activa o no, se hace imprescindible hablar de por qué *Dragon Gate Inn*, y no otra, es la película elegida para revivir dentro de otra película.

3.3. En abismo. La “Otra” Película.

Evidentemente, la elección de la película que van a ver los personajes-espectador (lo que hemos llamado “la otra película”) raramente es casual. Ya hemos visto algunos ejemplos en los que dicha película es en realidad una invención del autor: la “Shirin” que no vemos, el trailer de *Breve Encuentro*, la “Rosa Púrpura del Cairo” que ve Mia Farrow, o el film de propaganda nazi (“El Orgullo de la Nación”) de *Malditos Bastardos*⁴². Un caso insólito en su día, y posteriormente muy imitado, es el de *Ciudadano Kane* (Orson Welles, 1941). Tras el celeberrimo prólogo de la muerte de Charles Foster Kane, Welles incrusta, sin previo aviso, un falso documental de diez minutos sobre la vida y obra del magnate, dentro del noticiario “News On The March” (también inexistente). Pero la cosa no se queda ahí y, al final del noticiario, Welles nos revela que hemos asistido a una proyección dentro del film y que los verdaderos espectadores (o los “otros” espectadores) son los periodistas insatisfechos de un trabajo todavía inacabado. Welles parece decirnos que, como los periodistas, nosotros también nos enfrentamos a un film que deberemos ir construyendo⁴³.

Cuando la “otra” película va más allá de cumplir una función especular o de índole narrativa, recurrir a una invención implica que dicha película se erija en portavoz directa del autor (de los ejemplos citados, *Shirin* y *Malditos Bastardos* serían una muestra). Así, en la escena final de *Celebrity* (1998), que recrea el estreno de una película ficticia, no es difícil adivinar un grito de socorro del propio Woody Allen, en ese humeante “HELP” que ocupa la pantalla dentro de la pantalla.

Cuando la película proyectada en la ficción es un filme real, en cambio, lo que obtenemos entonces es una voz fantasmal: la voz del propio cine. El *Vértigo* de Hitchcock vuelve así, de entre los muertos, para abrir un agujero temporal en *12 Monos* (Terry Gilliam, 1995) y de paso completar un juego de espejos y referencias con *La Jetée* de Chris Marker (1962). Podríamos citar muchos otros ejemplos pero si hay uno en el que el uso de un film en abismo se asemeja al que hace Tsai Ming-Liang en *Goodbye Dragon-Inn* es probablemente *The Last Picture Show*. Al final de la película,

⁴² Podríamos citar muchos más pero, ya que hemos hablado de Víctor Erice y su pase del *Frankenstein* de James Whale en *El Espíritu de la Colmena*, cabe reseñar que en su siguiente película, *El Sur* (1983), recurrió en cambio a un film falso en el que el personaje de Omero Antonutti se reencontraba con un amor perdido: la (también falsa) actriz Irene Ríos.

⁴³ Para un análisis más profundo de la secuencia del falso documental en *Ciudadano Kane*, ver Francesco Casetti, *El Film y su Espectador* (1986), pp.125-130.

Bogdanovich proyecta en una sala *Río Rojo*, el primer western de Howard Hawks. Esa es la última película, a la que hace referencia el título, que se proyectará en Anarene (Texas). Los gritos de los vaqueros a punto de partir nuevamente con la manada se convierten en una despedida, un canto de cisne de una manera de entender el cine: el cine Royal ha dejado de ser rentable ante el empuje de la televisión. Recordemos, no obstante, que esta imagen pertenece en realidad al principio de *Río Rojo*. Pero si Anarene y el cine Royal eran lugares ficticios, Tsai Ming-Liang fue más lejos que nadie al alquilar un cine real (el Fu Ho) antes de su demolición, proyectar en él *Dragon Gate Inn* y hacer de dicha proyección la base de su propia película.

Lazos afectivos y autobiográficos al margen⁴⁴, Bogdanovich y Tsai se sirven de la estructura en abismo, es decir, la inserción de un relato audiovisual dentro del filme marco, para dirigirse más a nosotros mismos que a sus propios personajes-espectador y hablarnos de un cambio social en la manera de ver el cine. Sus “últimas películas” son también sus “últimos espectadores”. No es una simple coincidencia que las dos sean clásicos de aventuras, de consumo familiar pero con múltiples lecturas. *Río Rojo* retrata a un pionero (John Wayne) creando un imperio, ilustra los orígenes de la mitología del western y resalta la épica del individuo por encima de la epopeya. El film de King Hu, ambientado en el período de la Dinastía Ming, cuenta la aventura por defender la vida de los hijos de un ministro, asesinado por un ambicioso oficial del emperador. La intención de Hawks es hablar tanto del pasado como del futuro, algo que sin duda tuvo en cuenta Bogdanovich. *Dragon Gate Inn*, por su parte, supuso un antes y un después dentro del género⁴⁵, con lo que la idea de cambio y regeneración empieza ya a plantar su semilla en la película de Tsai. Además, conviene saber que el término *wuxia* deriva de la cultura japonesa de principios del siglo XX y que, por lo tanto, la película de King Hu implica presentar un *background* común de las culturas taiwanesa y japonesa en la era post-colonial⁴⁶, algo a tener en cuenta si pensamos que uno de los protagonistas de la película de Tsai es un turista japonés.

Pero ¿cómo presenta Tsai su “otra película”? Tras el arranque de *Goodbye Dragon-Inn*, con la fusión de pantallas que hemos analizado anteriormente, el director malasio coloca

⁴⁴ Tsai argumenta que *Dragon Gate Inn* era una de sus películas favoritas cuando era adolescente.

⁴⁵ “The director further refined his goal of combining traditional Chinese art forms such as calligraphy and Beijing Opera with a creative utilization of cinematic techniques such as mobile camera, fast editing, deep focus, and *mise en scène* involving both interior space (the ground floor of the inn) and exterior space, especially the use of landscape paralleling the work of Hollywood director Anthony Mann. *Dragon Gate Inn* also represents the full synthesis of the director’s work with two art forms: traditional and modern cinematic technique”. Extracto de la crítica de Tony Williams en *Directory of World Cinema: China*, 2012.

⁴⁶ Taiwán fue colonia del imperio Japonés entre 1895 y 1945.

la cámara detrás de una cortina, a través de la cual, en picado, vislumbramos una gran sala llena hasta los topes asistiendo a la proyección de *Dragon Gate Inn*. ¿Es la sesión especial con la que el viejo cine se despide antes de cerrar definitivamente o es un reflejo fantasmal de lo que fue el cine en sus tiempos de esplendor? ¿Quién mira por la cortina? ¿Actúa ésta como una separación entre presente y pasado? Ya dentro de la propia sala, Tsai nos sitúa literalmente en una butaca sin rehuir las siluetas de las espaldas de los espectadores. Es un plano que hemos visto otras veces⁴⁷ y que nos convierte en espectadores por partida doble. La novedad es que, un par de filas por delante de “la nuestra”, vemos de espaldas al propio Tsai⁴⁸. No es una frivolidad ni una broma a lo Hitchcock. La irrupción de la realidad en la ficción y la idea de compartir (en este caso, la experiencia de estar en esas butacas) son, como veremos, determinantes.

Después de enseñarnos la entrada encharcada del Fu Ho, en una noche especialmente lluviosa, y a un turista japonés que se refugia en el cine, inmediatamente empezamos a ver el diálogo de contrastes entre “los dos Dragon-Inn”: el de King Hu y el de Tsai. El autor de *The River* confronta la luminosidad del film proyectado con la oscuridad de la decrepita sala que lo alberga, el espacio abierto con el cerrado, el colorido de una cinta de aventuras familiar con la palidez de tonos dominantes en su propia película, el sonido y la acción del *wuxia* con el silencio enrarecido de una sala casi vacía, la narrativa clásica con la ausencia casi total de diálogos y progresión dramática, la figura del héroe con la del anti-héroe. Tsai establece así, desde un principio y como en todas sus películas, un diálogo entre dos entidades separadas por algo inefable e intangible, y es precisamente en ese espacio intermedio donde radica el discurso (metacinematográfico en el caso de *Goodbye Dragon-Inn*) de todo su cine. En esta contraposición Tsai busca trazar lazos con la historia y descubrir agujeros negros intermedios. Como ocurría con la colorista y gozosa reivindicación del musical hongkonés en el marco apocalíptico de *The Hole* (Tsai Ming-Liang, 1998), la cita al *Dragon-Inn* de King Hu es el modo en que Tsai, como hiciera Bogdanovich con *Río Rojo*, se revela contra la amnesia colectiva y expresa que el pasado puede seguir existiendo no sólo a través de la memoria sino también en yuxtaposición al presente gracias a un diálogo cambiante. Más que contradicciones, estos fragmentos representan “*tentativi di stabilire simmetrie e, da esse,*

⁴⁷ Por ejemplo, y de manera muy significativa, en *Opening Night* (1978) de John Cassavettes.

⁴⁸ Acompañado, por cierto, de un importante crítico cinematográfico taiwanés.

*un ordine*⁴⁹. Sin embargo, se trata de una simetría problemática, la comunicación implícita en ella es incomprensible o permanece directamente ignorada. Tanto *Río Rojo* como *Dragon Gate Inn* actúan como un coro griego que puntúa la acción, advirtiendo a los protagonistas de algún peligro que no parecen dispuestos a escuchar.

Tsai filma toda la película en una sucesión de largos planos fijos (ni un solo movimiento de cámara), lo que la acerca al lenguaje de la fotografía y del *tableau*. La referencia al *tableau* no es gratuita: la pantalla en la que se proyecta el clásico *wuxia* sirve de marco para la representación de una tradición histórica que, como hemos dicho, permite a Tsai hablar del presente, un presente en el que los grandes cines desaparecen, la producción y el consumo del cine son multiformes, las grandes historias han dejado de tener sentido, la narrativa se minimaliza y los personajes parecen perdidos, faltos de una identidad sólida. Y si hablamos de identidad, debemos tener en cuenta que en la época del filme de King Hu, los indígenas taiwaneses fueron social y geográficamente descolocados al verse forzados a trasladarse a la ciudad. Tsai evoca pues un pasado chino mitificado mientras una parte de Taiwán intentaba construir un pasado propio que creara un sentimiento de identidad perdurable⁵⁰. En esas se encuentra el cine contemporáneo en muchos sentidos, no construyendo sino *reconstruyendo* su pasado, volviendo la vista atrás para encontrar algo de tipo esencial que lo reconecte con el presente para subsistir. La realidad es que en la Taipei actual, la proyección de una película como *Dragon Gate Inn*, a pesar de ser un título muy conocido, es imposible puesto que no existe ni una sola sala que proyecte cine clásico, lo que para Tsai es una prueba de que la gente está perdiendo el sentido de la historia⁵¹.

Antes de abordar las desconexiones del espectador con la historia, con la pantalla y la sala de cine, dediquémosle un pequeño apunte al personaje que, al fin y al cabo, hace posible esa película en abismo dentro de la ficción: el proyccionista, habitualmente ignorado pero no en el caso de *Goodbye Dragon Inn* ni de algunas ilustres predecesoras. Bogdanovich tiene el detalle de mostrarlo, brevemente en *Targets*, como un anónimo héroe de western que, herido de muerte, es capaz de cambiar la bobina, antes de caer definitivamente, para que la película continúe. Pero lo cierto es que esta figura

⁴⁹ Corrado Neri, *Tsai Ming-Liang*, Cafoscarina, 2004.

⁵⁰ Simon Scott y Mark Harrison, *Re-writing Culture in Taiwan*, eds. Fang-Long Shih, 2008

⁵¹ Declaraciones de Tsai Ming-Liang extraídas de la entrevista recogida en Corrado Neri, *op.cit.*

difícilmente tiene un papel central sin acabar desapareciendo de un modo u otro. Ya hemos mencionado la poca idoneidad del proyccionista para protagonizar el gran relato amoroso. Con la excepción de *El Moderno Sherlock Holmes*, en la que en cualquier caso, el personaje muestra unas evidentes deficiencias afectivas hasta el final, los proyccionistas de la ficción cinematográfica son anti-héroes que permanecen ajenos a los efectos mágicos de la gran pantalla. Para empezar, se encuentran en un espacio que los condiciona: una habitación pequeña en la que no gozan ni de la oscuridad ni de la compañía de otras personas. Acertadamente, el personaje de Robert Ryan en *Clash by Night* (Fritz Lang, 1952) califica la sala de proyección en la que trabaja de “submarino”, es decir, una sala de máquinas aislada que se oculta pero desde la que se puede ver lo que ocurre fuera de ella. En esta película, a Mae (Barbara Stanwyck) se le presenta un dilema similar al de la Laura de *Breve Encuentro*. Al contrario que ésta, Mae tiene una cita en el cine con el personaje (Jerry) que va a encarnar la estabilidad, la seguridad, la vida sin sobresaltos pero sin pasión, y con el que no tardará en casarse. Es Earl, el proyccionista, el que le ofrece emociones fuertes, aunque como Laura, Mae acabará resignándose y volviendo con su marido. Pero ¿por qué no funciona su historia con el proyccionista? Earl representa una figura del cine de Hollywood que empieza a estar trasnochada. Mae dice de él que es una “imitación”, él mismo dice estar muerto y exclama “¡fantasmas!” en una ocasión en la que vuelve a encontrarse con Mae. Ya en la breve escena dentro de la sala de cine, si estamos atentos, podemos ver la sombra del proyccionista en la pared. Ella es consciente de estar en constante evasión y él le acabará preguntando si sólo ha representado un “entertainment”⁵² para ella. En la pelea final, Jerry empujará a Earl contra el proyector y la propia Mae acabará haciéndose daño con la máquina. El proyccionista de *Clash by Night* es un resentido machista, un *outsider* incapaz de llevar una vida normal más allá de la pose de la ficción.

Los proyccionistas tampoco suelen tener la posibilidad de cambiar, y es que ellos *proyectan* la luz del deseo, por tanto, no pueden percibirla, están detrás de ella y no bajo su influjo. Su contacto con la luz y con la imagen de la ficción es excesivo. No deja de ser curioso al respecto que uno de los proyccionistas más populares de la historia del cine, el Alfredo de *Cinema Paradiso* (Giuseppe Tornatore, 1988), además de no tener pareja, acabe ciego. En cuanto a Shoshana y Marcel, los amantes de *Malditos Bastardos*, cuando nos revelen su relación, besándose en la cabina de proyección, su beso será en

⁵² No he traducido “entertainment” para mantener el doble significado que tiene aquí la palabra original en inglés: además de “diversión”, hay una referencia al gran espectáculo del cine de Hollywood.

realidad una despedida. Shoshana pasará al otro lado, a la pantalla, y en ese nuevo contacto excesivo con la imagen, hallará su muerte premeditada. De hecho, cuando los espectadores (los nazis y nosotros) vemos esa traslación a la pantalla del rostro de Shoshana, el personaje ya está muerto (de un disparo en la sala de proyección). Ese primer plano, esa imagen-afección es ya un fantasma. También Bruno, el reparador de proyectores (y proyccionista ocasional) de *En el Curso del Tiempo* comparte esa imposibilidad de amar y ese carácter fantasmático al mismo tiempo. Para ser más exactos, el propio personaje dice amar a todas las mujeres pero se considera incapaz de atarse a una. La breve historia de amor del film está protagonizada, como en el caso de *Goodbye Dragon-Inn*, por un proyccionista y una taquillera (Pauline). Pero en la película de Wenders, cuando Bruno abandone a la chica, ninguno de los dos parecerá sufrir lo más mínimo. Nuevamente, su ubicación fuera de tiempo lo limita. Bruno es plenamente consciente de vivir en la frontera de un cine extinguido, lo que también lo convierte en un fantasma. No en vano, en una de las escenas más memorables del film, el personaje se convierte en una sombra detrás de la pantalla, para deleite de un público infantil. La misma cuerda que utiliza para su número cómico, como sombra chinesca, nos recordará en cambio la soga de un ahorcado, cuando la cámara vuelva a colocarse detrás de la pantalla.

¿Y acaso no son fantasmas también el proyccionista y la taquillera de *Goodbye Dragon-Inn*? Ya hemos mencionado que Tsai oculta al primero hasta el final, cuando la película que se ha encargado de proyectar ya ha finalizado. También que siempre que la taquillera acude a la cabina, él parece haberse esfumado (la imagen de un cigarrillo encendido es bastante gráfica al respecto). Pero la propia taquillera, con su cojera, resulta una figura bastante fantasmagórica. Como él, tampoco tiene nombre ni dirá una sola palabra en todo el metraje. Y lo que es más, su manera de proceder en relación al hombre del que está enamorada, está totalmente desfasada, esa modestia silenciosa representa unos valores de una época pasada, luego ¿no será un personaje de otro tiempo, un recuerdo más de la vieja sala de cine?

4. Desconexiones y proceso de vaciamiento.

*«Y aun cuando no fueran más que eso,
fantasmas pasajeros, constituyen nuestra felicidad
si los contemplamos como niños pequeños y nos
extasiamos ante esas maravillosas apariciones».*

(Goethe, *Werther*)

*«Detrás de los cartelones o enfrente, hay un pueblo
de mujeres y de chicos que sueñan por anticipado
el argumento y los peligros de los protagonistas.
En los vestíbulos vuelve a verse a los
desaparecidos, los revenants».*

(Ezequiel Martínez Estrada, *Radiografía de la Pampa*)

4.1. El espectador expulsado

Llegados a este punto cabe preguntarse qué o quién se pierde cuando detectamos una disfunción comunicativa en la obra de arte y en el modo de representarla, y es más, adónde va aquello que ha sido expulsado. Porque, no lo olvidemos, la historia del cine se compone de sucesivas expulsiones: el sonido mata al cine mudo, el color se impone al blanco y negro,... Pero, benditas paradojas, el cine sonoro hizo que por fin pudiéramos escuchar el silencio, y la rutina del color nos permitió apreciar la belleza y las posibilidades expresivas del blanco y negro. En otras palabras, lo preocupante no es que se creen fantasmas sino que los olvidemos.

Las dos películas que mejor han reflejado la transición del cine mudo hacia el sonoro son, probablemente, *Cantando Bajo la Lluvia* y *El Crepúsculo de los Dioses* (*Sunset Boulevard*, Billy Wilder, 1950). La primera lo hace de manera muy didáctica y, sobre todo, con mucho sentido del humor, algo que aceptamos sin problemas porque la única que resulta perjudicada en el proceso de cambio es “la mala” de la función, excluida por su fea voz. La reacción del público al descubrirse el engaño (que la voz que escuchan no es la suya) es una carcajada que lo lleva a un nuevo estadio de conocimiento. La película de Billy Wilder sí sienta un precedente muy claro de lo que veremos en *Goodbye Dragon-Inn*. Aunque en la ficción se llame Norma Desmond, a nadie escapa que Gloria Swanson, estrella del cine mudo retirada, se interpreta aquí a si misma. De hecho, el juego entre realidad y ficción va casi tan lejos como en el caso del film de Tsai: Norma visita a Cecil B. DeMille (con quien Swanson había trabajado en varias

ocasiones) en los estudios de la Paramount, en pleno rodaje (real) de *Sanson y Dalila* para pedirle trabajo; en otra escena vemos jugando a cartas a los amigos de Norma (llamados maliciosamente "figuras de cera"), interpretados por otros actores olvidados del mudo, como Buster Keaton; incluso en el célebre final, en el que la actriz baja las escaleras como una gran estrella antes de ser arrestada por la policía, Wilder incluyó reporteros reales. Pero si hay una intrusión de la realidad que nos interesa especialmente es aquella en la que Gloria Swanson se convierte en espectadora de sí misma, ya que este recurso se va a repetir con cierta frecuencia en el cine contemporáneo, incluyendo el caso de *Goodbye Dragon-Inn*.

En su mansión, acompañada del joven y poco exitoso guionista Joe Gillis (William Holden), Norma vuelve a ver una de sus viejas películas. Se trata de *La Reina Kelly*, film inacabado de 1929, protagonizado por Swanson y dirigido por Eric von Stroheim, quien a su vez encarna en la ficción al criado de Norma y, significativamente, es el encargado de proyectarle a ésta sus películas. Durante la escena, Norma loa el cine mudo ("no necesitábamos diálogo, teníamos rostros") y, llena de ira por verse expulsada de la pantalla, se levanta de su asiento para que la luz del proyector vuelva a iluminarla. Pero claro, el efecto no es el mismo. Norma probablemente confunde el exceso de luz con los focos y se gira hacia el proyector en clara sobreactuación; en cuanto a nosotros, vemos una aparición lumínica en la oscuridad, es decir, lo que ella siempre fue como estrella de cine, pero sin una pantalla en la que habitar. Aún así, la relación del personaje con la luz revela un triunfo incuestionable al final de la película, cuando Norma, en su locura, borra todo lo que hay a su alrededor y se dirige a la cámara y a nosotros, "those wonderful people out there in the dark", para convertirse en pura luz blanca. No nos podremos acercar más, la imagen se emborrona, Wilder nos ha llevado al límite de nuestra mirada. Nunca veremos cómo la policía la detiene, nadie podrá parar el movimiento de la actriz, el público podrá verla una y otra vez bajar las escaleras de su mansión de celuloide⁵³. Efectivamente, si atendemos a la reflexión de Hegel sobre la representación como resultado de la tensión entre luz y oscuridad, concluiremos que la claridad absoluta es lo mismo que la oscuridad absoluta, y que ambas constituyen espacios vacíos, inaccesibles para el espectador. Sólo la luz oscurecida y la oscuridad iluminada son seres determinados⁵⁴.

⁵³ Elisabeth Bronfen, *Interrogating Light. The Visuality of the Text*, artículo incluido en *Representing Light Across Arts and Sciences: Theories and Practices*, 2009.

⁵⁴ Georg Wilhelm Friedrich Hegel, *The Science of Logic*, Prometheus Books, 1991.

Menos cruel, pero igual de implacable en cuanto reflexión sobre el paso del tiempo, es la escena de *Intervista* (Fellini, 1987) en la que Marcello Mastroianni y Anita Ekberg, interpretándose a sí mismos, vuelven a verse en *La Dolce Vita*, proyectada en una pantalla que Marcello, por cierto, hace aparecer con una varita mágica. Fellini los convierte primero en sombras detrás de la pantalla, para invocar sus “yo” del pasado y encadenar sus bailes. Ya convertidos en espectadores, cuesta no conmoverse con la imagen de una Anita Ekberg visiblemente emocionada y la ternura que irradia la mirada de Mastroianni hacia ella.

Goodbye Dragon-Inn también enfrenta al actor con su imagen, utilizando tanto la reflexión metalingüística en torno al fin de una era, como la nostalgia por un tiempo que no volverá. De todos los espectadores que hay en la sala Fu Ho, los únicos que no molestan al turista japonés (sólo lo ignoran) son dos actores de *Dragon Gate Inn*, Miao Tien y Shih Chun, que han ido al cine para recordar los viejos tiempos, algo que comprendemos en una serie de planos-contraplanos de un emocionado Shih Chun, por un lado, y de la pantalla en la que se proyecta la película que le hizo famoso, por otro. El turista japonés, que entra en la sala buscando sexo, también intentará besarlo a él, sentándose antes a su lado. Pero los únicos personajes de la película que sí llegarán a establecer un contacto pleno entre ellos son, precisamente, Miao y Shih. Efectivamente, tras la proyección, ambos se encuentran a la salida y mantienen un diálogo breve pero realista y lleno de nostalgia (“*ya nadie va al cine, ya nadie se acuerda de nosotros*”). Este contacto sí es posible porque ambos pertenecen a la misma época, al mismo contexto histórico, y porque se trata de los actores interpretándose a sí mismos. Miao, Shih y el Fu Ho, los tres personajes reales de *Goodbye Dragon-Inn*, son los únicos que tienen nombre. Tsai hace patente el fin de un ciclo, como Billy Wilder en *El Crepúsculo de los Dioses*, al mismo tiempo que homenajea con nostalgia a dos actores taiwaneses, como Fellini en *Intervista*. No en vano, lo que Tsai hace, sin necesidad de explicitarlo en la ficción como Fellini, es montar una sesión privada para Miao Tien y Shih Chun y, de paso, para sí mismo, creando así una cadena de miradas y espectadores que expande el objeto filmado fuera de los márgenes de la pantalla y los límites de la ficción.

Pero, si como dice Rancière, “*todo espectador es de por sí actor de su historia, todo actor, todo hombre de acción, espectador de la misma historia*”⁵⁵, ¿qué hay de nosotros, espectadores de cine, en las miradas de estos actores desterrados? Analicemos un caso en el que el espectador de sí mismo no es verdaderamente un actor, sino alguien completamente ajeno al mundo del cine: *Tigrero* (Mika Kaurismaki, 1994).

Tigrero es un documental sobre la mirada del espectador que el cine nos devuelve. Sam Fuller regresa aquí al poblado Karajá (en la selva brasileña) donde 40 años atrás vivió el rodaje frustrado de una película de aventuras⁵⁶. En ese viaje al pasado, le acompañan otros dos directores de cine: Mika Kaurismaki (detrás de la cámara, rehuendo cualquier tipo de protagonismo) y Jim Jarmusch (con quien Fuller forma una inesperada pareja cómica). El punto de partida es fascinante: Fuller quiere mostrar a los indígenas las imágenes que rodó en 1954 y ver sus reacciones. Jarmusch le advierte de que ha pasado demasiado tiempo y nadie se acordará de él. Cuando llegan al pueblo, Fuller expresa su decepción: todo ha cambiado... excepto el río, “*lo único que no han podido cambiar*”. Luego, al otro lado, ya en la selva, la voz de Jarmusch nos explica que los Karajá dependen del río, que cuando necesitan dinero, venden lo que pescan, por lo que el río “*es como su banco*”. Si antes decíamos (bueno, decía Casetti) que el film es “*una orilla*”, podemos extender la metáfora y decir que el río somos nosotros, los espectadores. El río es el contraplano del pueblo como el espectador es el contraplano de la obra cinematográfica. El cine puede cambiar pero siempre necesitará de un espectador-río: rostros que se lleva la corriente, que pasan pero que son el mismo rostro. En el poblado indígena, durante el pase de las imágenes filmadas por Fuller cuatro décadas antes en ese mismo lugar, Kaurismaki filma con detenimiento a los espectadores: a los Karajá pero también a los propios Fuller y Jarmusch. Al principio, Fuller parece nervioso, Jarmusch escruta las imágenes, los Karajá miran la pantalla con atención. Un poco más tarde, vemos a los niños reír. Fuller, más relajado, los mira a su vez, enternecido. Pero la cámara presta especial atención a los rostros de algunos de los mayores (¿habrán reconocido a alguien?) y sí, el mayor de todos, definitivamente, se ha reconocido a sí mismo; Kaurismaki monta la escena de manera que el anciano parece dialogar con los directores americanos. El pase es un éxito. Los Karajá, contentos de

⁵⁵ Jacques Rancière, *op. cit.*

⁵⁶ Ninguna compañía se atrevió a asegurar a sus estrellas (John Wayne, Ava Gardner y Tyrone Power) y se tuvo que suspender el rodaje. Fuller incluiría, algunos años más tarde, parte del material filmado en *Corredor Sin Retorno*.

haber vuelto a ver a sus amigos y familiares muertos, ofrecen a Fuller una danza ritual de agradecimiento en el que, como el propio Fuller observa, parecen repetir la palabra “Hollywood” (!!).

La historia de todo film es la historia de sus espectadores. Por eso, a continuación, *Tigrero* muestra cómo Fuller entrevista a tres Karajá: los tres espectadores a los que Kaurismaki había retratado más detenidamente durante el pase. Empieza por el anciano que se ha reconocido. El acercamiento es ejemplar: Fuller se pone a su altura (le dice que se alegra de que ambos estén vivos) y muestra interés por la pervivencia de los rituales. Mientras Fuller se reencuentra con su pasado, Jarmusch empieza a interesarse por el presente y habla con una mujer cuyo rostro aparece en un billete. En su segunda entrevista, Fuller, habla con un hombre que reconoció a su padre en el pase. El hombre le explica que, al ver a su padre en movimiento, sintió que estaba vivo otra vez. Finalmente, el cineasta escucha atentamente a una mujer que reconoció en la pantalla a su marido, fallecido años atrás. *Tigrero* ilustra perfectamente la utopía del cine según Jean-Louis Comolli: “*La utopía del cine consiste en permitirnos encontrar a los muertos que vuelven, vivos, ante nuestros ojos, en la pantalla que nos mira a los ojos*”.⁵⁷ Kaurismaki es consciente de que la historia del cine está hecha, actualmente, más por muertos, que sobreviven en la pantalla, que por vivos, de ahí la insistencia en mostrar las fotos de John Wayne o Ava Gardner, cada vez que se les menciona: ellos también son fantasmas que vuelven a nosotros.

Si toda película es un documental de su rodaje (Godard *dixit*), convertir al actor en espectador de sí mismo supone también hacer un documental sobre el propio actor y su mirada. En todos los ejemplos citados, lo real irrumpe con fuerza en la ficción, por mucho que Gloria Swanson se esfuerce en seguir con su papel. Las nostálgicas miradas de complicidad de Marcello Mastroianni y Anita Ekberg, en cambio, se cuelan sin remedio en la ficción. En *Goodbye Dragon-Inn*, al contrario que el resto de espectadores de la película, Miao Tien y Shih Chun, sí saben que están ahí para ver, que van a poner en juego una mirada que les será devuelta, lo que, inevitablemente, nos remite a nosotros mismos. “*El yo-espectador-veo se transforma en veo-que-soy-espectador*”, el cine nos muestra el mundo como mirada, una mirada que es un regreso a

⁵⁷ Jean-Louis Comolli, *El Lado de la Sombra* (2002), dentro de *Ver y Poder*, Buenos Aires, 2007.

uno mismo, una puesta en escena⁵⁸. *Tigrero* demuestra que las imágenes no hablan por sí mismas, como se suele decir. Sólo los espectadores del poblado pueden dar sentido a las imágenes de Fuller, sólo ellos pueden reconocerse a sí mismos y a sus muertos y explicar sus historias. Son espectadores autores, y esa debería ser la aspiración, o mejor, el deber de todo espectador. Por supuesto que ese reconocimiento de uno mismo en pantalla no tiene porqué ser placentero como en el caso de los Karajá. Lo importante es que la imagen nos refleje de alguna manera para que nosotros podamos completarla. Dice Jacques Aumont que la imagen es un proceso del observador⁵⁹. Si esto es así, es lógico pensar que un espectador que construye una imagen se servirá de su propia experiencia, es decir, de imágenes de sí mismo. Pero para que la obra esté completa, la imagen resultante deberá construir de nuevo al espectador, quien se enfrenta así a un proceso de transformación incierto.

La presencia en la ficción cinematográfica de un actor que se ve a sí mismo en una pantalla es una manera de decirle al espectador de cine que él también está dentro de la pantalla, que debe buscarse, reconocerse en ella. Por supuesto, antes que a la pantalla de cine, y con mucha más frecuencia que ésta, el arte ha recurrido al espejo con finalidades similares, pero casi siempre con el resultado de una doble imagen ficcionada, dentro del mismo relato.

El actor que mira a su personaje, es decir, a su creación en pantalla nos habla de un espectador que no sólo se reconoce, sino al que se le reconoce su labor creativa. La actual proliferación de películas que muestran el interior de una sala de cine, y ya no digamos de filmes referenciados más allá del guiño cinéfilo, opera en este sentido. El cine hoy busca en su pasado para reactivarse a sí mismo, por lo que no debe sorprendernos que, de alguna manera, le pida al espectador que haga lo mismo, que sea consciente de que el reconocimiento de sí mismo y por tanto el reconocimiento de la imagen es, como dice Gombrich, un trabajo personal que se apoya en su memoria⁶⁰. El espectador deberá oponer la imagen artística a su propia expectativa, a su imaginaria mental, para acabar transformándola. Más allá del espejo y de su propia mirada reflejada, deberá encontrar en esta imagen un motor que dialogue con las identificaciones anteriormente realizadas y construya una nueva.

⁵⁸ Jean-Louis Comolli, *Carta de Marsella* (1994), dentro de *Ver y Poder*, Buenos Aires, 2007.

⁵⁹ Jacques Aumont, *op. cit.*

⁶⁰ Ernst H. Gombrich, *La Imagen y el Ojo*, Madrid, Alianza, 1987.

Pero ¿y si fuera la imagen resultante de este proceso la que se independizara? Aceptamos que Norma Desmond es Gloria Swanson y sabemos que Marcello Mastroianni y Anita Ekberg se interpretan a sí mismos en *Intervista*, pero ¿y si no fueran ellos sino la Reina Kelly, el reportero Marcello o la espectacular Silvia los que se vieran en la pantalla? ¿Cómo puede regresar una imagen que ya ha pasado el proceso de identificación y transformación por parte del espectador?

Orson Welles tuvo la brillante idea de sentar en un cine a uno de los personajes de ficción más celeberrimos de la historia: Don Quijote⁶¹. Expulsado del libro de Cervantes y de su época (Welles sitúa la acción en tiempo presente), el hidalgo caballero se enfrenta a algo más poderoso que un molino: una pantalla de cine que, no por casualidad, proyecta una película de romanos. Don Quijote actúa como un primer espectador de cine hasta el punto de confundir realidad y ficción, y se lanza contra la pantalla, parece que con la intención de salvar a una dama en peligro. Pero en esa acción también hay un reconocimiento doloroso de sí mismo. El personaje se identifica con los hombres a caballo y armados con espadas, y no puede soportar tal visión. No sabemos en qué momento pensaba incluir Welles esta escena, pero seguro que Don Quijote habría tenido tiempo suficiente para sentirse excluido del mundo circundante. Perdido en un incomprensible escenario moderno, entre coches, televisores y sirenas, Don Quijote descubre por fin la verdad: que pertenece tanto a una época pasada como al mundo de la ilusión. Eso explicaría que, ofuscado, no cese en su ataque a la pantalla, una vez rasgada y desaparecidos ya sus enemigos. La reacción del público, por supuesto, es de indignación y lo echarán a patadas del cine pero, curiosamente, Welles se reserva un guiño a tener en cuenta: los niños en el palco aplauden y vitorean a Don Quijote, todos excepto la que representa a Dulcinea, que lo mira (desde la platea) con una mezcla de tristeza y reprobación. Y es que esa verdad a la que se enfrenta el espectador Don Quijote implica también que, como observa Giorgio Agamben, las imágenes que hemos amado están hechas de la nada y Dulcinea nunca podrá amarnos⁶².

Sabemos que Tsai Ming-Liang juega con el anacronismo en *Goodbye Dragon-Inn*, así como que mezcla realidad y ficción en un espacio explícitamente calificado de encantado. Ningún cine proyecta hoy en Taipei películas de capa y espada, la conducta

⁶¹ Desgraciadamente, esta escena no se incluye en el montaje que Jesús Franco presentó en Cannes en 1992 y sólo podemos verla descontextualizada y sin sonido.

⁶² Giorgio Agamben, *Profanaciones*, Anagrama, Barcelona, 2005.

de la taquillera es poco creíble hoy en día,... Miao Tien es uno de los actores de *Dragon Gate Inn* pero también es un personaje, y es remarcable que en la anterior película de Tsai, *¿Qué Hora es?*, ya interpretaba a un fantasma (el padre fallecido del protagonista), luego podría tratarse del mismo personaje que ha pasado de una película a otra. Pero, aún así, la ficción nos devuelve a la realidad en esta compleja multiplicidad de espejos. Al final de *Goodbye Dragon-Inn* vemos a Miao saliendo del cine y llevando de la mano a un niño. Pues bien, si en *¿Qué Hora es?* Miao era el padre de Lee Kang-sheng (el proyccionista de *Goodbye Dragon-Inn*) y éste, a su vez, hace de padre de Tsai Ming-Liang en el corto *It's a Dream* (2007)⁶³, entonces ese niño ¡es el propio Tsai! y Miao su abuelo, lo cual no sería de extrañar teniendo en cuenta que Tsai explica que la primera vez que fue al cine fue con su abuelo y tenía sólo tres años⁶⁴. Tendríamos de esta manera una multiplicidad temporal desbordada, que son todos los tiempos y ninguno. Tendríamos una serie de fantasmas provenientes del mundo real y otros del de la ficción, expulsados de la pantalla y de la memoria, compartiendo el espacio propio del espectador.

Si una película recoge el guante de *Goodbye Dragon-Inn* esa es *Fantasma* de Lisandro Alonso, en la que también Argentino Vargas es a la vez el actor y el personaje espectador de la proyección en abismo de *Los Muertos* (Alonso, 2004). Sin embargo, Vargas ya no es aparición nostálgica y consciente de su condición espectral, sino una figura desubicada y desorientada. Como actores, tanto él como Misael Saavedra, el protagonista de *La Libertad* (Alonso, 2001), parecen indiferentes ante sus reflejos. Se diría que apenas sí se reconocen: Vargas se alisa el pelo frente a un póster de *Los Muertos* y Misael repetirá el gesto de peinarse ante un espejo, ambos buscando igualar sus imágenes actuales con las de la ficción. Ya asistiendo a la proyección de *Los Muertos*, Vargas no parece saber cómo reaccionar ante un paisaje que conoce bien (la selva, el río) proyectado, re-aparecido, en un espacio que le es ajeno e incomprensible (el cine). La emoción de Shih Chun viéndose a sí mismo ha desaparecido y el Teatro San Martín de Buenos Aires, donde transcurre todo el film, no alberga ningún vínculo sentimental con él. Alonso deja atrás la mirada nostálgica de los actores de *Goodbye*

⁶³ Más o menos, una prolongación de *Goodbye Dragon-Inn* (pero esta vez en un cine de Malasia), incluida en el film episódico colectivo *Chacun Son Cinéma* (2007), realizado para el 60º aniversario del Festival de Cannes.

⁶⁴ De hecho, sus abuelos vendían aperitivos delante de un cine, por lo que pasó muchas horas de su infancia en la sala oscura acompañado de su abuelo (de la entrevista incluida en Corrado Neri, *op.cit*).

Dragon-Inn para crear por fin algo parecido a una nueva mirada, aún demasiado frágil, inocente y solitaria. Dentro de la sala de proyección, más que al extrañamiento de Vargas, asistimos a la tensión entre dos tiempos, el de las dos películas: la terminada y la que se está construyendo. El primero lo ha impuesto la creación artística y está delimitado, mientras que el segundo es eterno y nos pertenece. Entre ambos, lo inefable, el vacío en el que opera el cine. Nuestra condición de espectador queda desvelada y puesta en cuestión. Si tenemos en cuenta la definición que hace Jacques Derrida de la figura del espectro como un re-aparecido que ve sin ser visto y que pertenece a un tiempo dislocado, no resulta extraño pensar en el espectador como uno de ellos. Nosotros, espectadores de cine, también reaparecemos en un mismo espacio (la sala de cine), vemos y no queremos ser vistos, y pertenecemos a un tiempo distinto al que se nos ofrece en pantalla. Lo que empieza a hacer Tsai y continúa Alonso es no sólo devolvernos la mirada a los espectadores sino hacer que la propia ficción ocupe nuestro lugar de sujeto expectante, revelarnos nuestra propia condición espectral. Por eso las butacas del cine Fu Ho al final de *Goodbye Dragon-Inn* están vacías, porque los fantasmas no se reflejan en un espejo. Por eso Misael y Vargas no se cruzan en ningún momento de *Fantasma*. Ellos también ven sin ser vistos, pertenecen a mundos distintos, y en el tiempo dislocado en el que Alonso los sitúa, asisten a su propia espectralización.

El espectador es un actor. Mirar no es una acción pasiva: implica una selección del objeto, un contraste con nuestra memoria visual y una interpretación del conjunto. Cierta cine contemporáneo está pidiendo al espectador que interprete su papel, reivindicando a su vez su capacidad y necesidad de tomar el poder, no ya en su calidad de miembros de un cuerpo colectivo, sino en su individualidad intelectual: el poder que tenemos de traducir a nuestra manera lo que percibimos y ligarlo a una “*aventura intelectual*” que “*no se parece a ninguna otra*”⁶⁵. Y esto no significa que todas las interpretaciones de una obra sean correctas, pero sí que cada experiencia es única y, en este sentido, válida, susceptible de ser compartida. Dicho de una manera muy simple, Lisandro Alonso nos está recordando que sin espectador no hay película, nos alerta del cortocircuito que se genera en la comunicación entre la obra y el sujeto espectador si éste pierde de vista su referente y no reconstruye lo que le es dado. El espectador es un autor.

⁶⁵ Jacques Rancière, *op. cit.*

Ya hemos visto cómo *Tigrero* convierte a dos directores en actores pero también, no lo olvidemos, en espectadores y, en el caso de Fuller, de su propia obra. También vemos a Jarmusch-actor filmar con su cámara, mientras que el director, Mika Kaurismaki, en *off total*, actúa a su vez como espectador de toda la aventura. Un espectador-creador, claro, porque en todo cineasta anida un *voyeur*, es decir, alguien en posición de no ser visto pero con el deseo oculto de ser descubierto. Exactamente igual que el espectador, que se esconde en la oscuridad de la sala pero que también desearía estar en la escena. “*Ser visto mientras veo en una sala de cine no procede sino de una proyección mental que nos hace participar mentalmente de la escena representada*”⁶⁶. Si en todo autor hay un espectador, entonces en todo espectador hay también un autor.

Este juego de espejos se hace muy patente en *El Sol del Membrillo* (Víctor Erice, 1992). El pintor Antonio López mira intensamente el membrillero que intenta pintar. La cámara refleja la mirada intensa y transparente del artista quien, a su vez, se ha convertido en el objeto que observa el cineasta. El propio Antonio López reconocía en una entrevista que, durante el rodaje, él era “*como un árbol*” para Erice⁶⁷. Miro que veo. Veo que miro. El artista es un espectador que nos refleja. Por ello, en el plano final de la película, la cámara substituye definitivamente al pintor, adoptando su punto de vista. El membrillero nos devuelve la mirada.

Todo film busca integrar un interlocutor que, además, complete el texto (la “*maquina perezosa*”, que diría Umberto Eco) y sea su propia extensión. El espectador representa una confrontación necesaria, un punto de resistencia, capaz de aportar algo que se sobrepone al propio enunciado⁶⁸. Esta circularidad implica que una película nunca acaba. El propio Erice lo demuestra en sus *Correspondencias* con Abbas Kiarostami, devolviéndole a su colega el contraplano de *¿Dónde está la casa de mi amigo?* (1987). Erice filma a los niños de una escuela de un pueblo extremeño que miran, en clase, la película del iraní. Captura sus miradas, sus silencios,... El maestro, tras la proyección, pregunta a sus alumnos y Erice toma buena nota de sus dudas, su sentido de la justicia,... También en esto, Erice se mira en Kiarostami, para el que los niños son parte fundamental de su cine, y la interrogación, un recurso determinante, como atestigua *Mashgh-e Shab* (*Deberes*, 1989).

⁶⁶ Jean-Louis Comolli, *Retrospectiva del espectador* (1998), dentro de *Ver y Poder*, Buenos Aires, 2007.

⁶⁷ De la entrevista publicada en la revista *Letras de Cine*, nº6, Valladolid, 2002.

⁶⁸ Francesco Casetti, *El Film y su Espectador*, Milán, 1986.

La escuela es aquí el marco perfecto para ilustrar un último punto de reflexión sobre la mirada del espectador en el cine. Además de ir en busca de la mirada perdida, Erice coincide con Kiarostami en formular la necesidad de *reeducar* la mirada, algo que, en *Shirin* (2008), Kiarostami lleva a la práctica con sus propias actrices, haciendo que éstas interpreten la mirada del espectador, que miren sin ver: la película que, supuestamente, están viendo en una pantalla, no existe o, mejor dicho, es una película “ciega”, que no muda (sólo se creó la banda sonora). Volvemos a la necesidad que tiene el espectador de interiorizar la imagen que, aquí más que nunca, es sólo una ilusión. Kiarostami refleja en la leyenda de Shirin y su sacrificio amoroso el rostro de la mujer iraní. Lo que vemos nos mira: el llanto de las espectadoras, como el de la Nana de Godard con Juana de Arco, no es tanto el de la conmoción que promueve la apariencia de realidad de la obra ficcionada, como la identificación con nuestra propia vida. Significativamente, Kiarostami encabeza los títulos de crédito finales con la palabra “audience” en vez del habitual “cast”⁶⁹.

Sea para rescatar la mirada inocente del pasado o para reeducar la contaminada del presente, un cierto cine insiste en romper la ilusión de la ficción para reflejar el contraplano del espectador. Curiosamente, las otras pantallas con las que el cine convive actualmente (la televisión, el ordenador, los móviles,...), no tienen por costumbre mostrar en la ficción a su espectador, apenas lo reconocen, y cuando lo hacen (por ejemplo, con el espectador de TV), suele tratarse de un personaje pasivo y/o víctima. En esto, el cine sigue estando por encima de sus descendientes.

¿Por qué, durante las asambleas del 15-M en Plaza Catalunya, Isaki Lacuesta se dedicó a filmar a los que escuchaban en vez de a los que hablaban? El punto de vista escogido por el autor de *La Leyenda del Tiempo* sólo tiene sentido desde una óptica cinematográfica. El cine es plenamente consciente de la necesidad de un espectador que complete el texto y que sólo él puede, y debe, sobrepasar las intenciones originales del autor. En su génesis, el cine, al contrario que la televisión, aspira a capturar aquello que no se puede contar: el asombro, la curiosidad, la pureza. El cineasta, por tanto, debería acercarse a su “objeto” aceptando lo imprevisto, descubrir y descubrirse en la filmación. En última instancia, la cámara debería convertirse en el ojo que mira por primera vez.

⁶⁹ “Público” en vez de “reparto”.

Sólo cuando el autor es capaz de reconocer sus limitaciones, de aceptar la fuerza creadora de aquello a lo que mira, de saber pasar de sujeto a objeto y de abrirse a lo inesperado, puede aspirar a filmar con los ojos de Ana Torrent en *El Espíritu de la Colmena*. Sólo cuando el espectador es capaz de interiorizar, reinterpretar y darle una nueva vida a la imagen más allá del espacio en el que se ha encontrado con ella, permite que la comunicación perdure y se enriquezca.

Recientemente, en *Holy Motors* (2012), Leos Carax ha retratado a los espectadores de una sala de cine petrificados, con los ojos cerrados. La imagen es breve, apenas perceptible pero muy potente. El propio Carax se pregunta en voz alta si no habrán muerto de hastío o por una sobredosis de imagen⁷⁰. También en *Holy Motors* se pasean personajes de otras películas. El más explícito es el de Monsieur Merde, protagonista del corto “Merde”, incluido en el film colectivo *Tokio* (2008). Pero Jean (Kylie Minogue) remite a la Michèle de *Los Amantes de Pont-Neuf*, y la actriz Edith Scob acaba poniéndose una máscara muy similar a la que lucía en *Los Ojos sin Rostro* (Georges Franju, 1960). Carax no se queda en el guiño cinéfilo ni la autorreferencia. A través de estos personajes “usados”, nos propone más bien una suerte de continuidad, seguir “jugando”, aunque las reglas del juego no dejen de cambiar.

4.2. La sala de cine. Vacío, tiempo y memoria.

Que las sombras del cine abandonen la pantalla no sólo nos enfrenta a nuestra condición espectral como espectadores, sino que tiene un efecto lógico sobre la propia pantalla: su vaciamiento. La pantalla vacía se sumaría de este modo a la tipología de pantallas descrita en el punto anterior. Pero esta última pantalla puede a su vez manifestarse de distintas maneras. Así, nos encontramos con pantallas negras, blancas y otras que llamaremos ausentes. Todas ellas tienen en común el hecho de encerrar una reflexión metacinematográfica y apelar directamente al espectador.

En el prólogo de *Branca de Neve* (2000), João César Monteiro se disculpa por transformar al espectador en espectáculo, para acto seguido sumergirnos en una pantalla negra durante algo más de una hora, a solas con el texto de Robert Walser, no sin antes

⁷⁰ Véase la entrevista realizada por Eulàlia Iglesias en *Caimán, Cuadernos de Cine*, n°10 (61), en noviembre de 2012.

mostrarnos una fotografía del cuerpo sin vida del propio Walser en la nieve. Monteiro representa con esta imagen la muerte del autor, de cualquier autor, dejando huérfana su película a la espera de que decidamos adoptarla. Después, lo dicho, la oscuridad total. Ante semejante aniquilación de la imagen en negro, uno se siente tentado de comparar la obra de Monteiro con las pinturas negras de Mark Rothko. Sin embargo, un buen espectador de la obra de Rothko enseguida argumentará, y con razón, que una mirada atenta sobre estos cuadros revela un juego de contrastes entre luminosidad y oscuridad, entre brillantez y opacidad, unos matices inexistentes en la no-imagen de la película de Monteiro. Efectivamente, mientras que Rothko, capa sobre capa, acaba llenando de luz el negro, el cineasta portugués permite que la luz llene de negro su película, velándola. Aunque el resultado sea parecido, se trata por tanto del proceso inverso. Y no es que la paciencia del espectador de *Branca de Neve* no tenga una recompensa visual (Monteiro intercala durante la proyección algún que otro fotograma de un cielo azul) pero es cierto que mientras que la representación de la nada en Rothko invita a una introspección por parte del espectador, en el caso del film de Monteiro, la oscuridad excede la pantalla y va esculpiendo poco a poco la sala de cine. En este sentido, *Branca de Neve* está más cerca de la célebre pieza insonora 4'33" que John Cage realizó en los años 50 que de los cuadros de Rothko de los 60. Cage fuerza al oyente a prestar atención y apreciar los sonidos que, de manera constante e inevitable, lo rodean, y es que el silencio no es verdaderamente silencioso. Del mismo modo, el espectador de *Branca de Neve* queda atrapado en la oscuridad, incapaz de abstraerse de la presencia de otros espectadores a su alrededor y del hecho de estar en una sala de cine. Paradójicamente, la oscuridad provoca la reaparición del espectador, lo descubre en su vano intento de esconderse y ver sin ser visto.

El propio Lisandro Alonso parece evocar a Monteiro en el arranque de *Fantasma* cuando, después de retratar a Vargas en un taller de zapatería, corta en negro y nos deja tres largos minutos sumidos en la oscuridad más absoluta. El resultado será también aquí una reaparición: la del propio Vargas ya en el interior del teatro San Martín. Dos pantallas luctuosas, no exentas de ironía, que presagian la muerte del cine tal y como lo conocemos. Donde Monteiro cede todo el poder narrativo a la palabra⁷¹, empujando al espectador a elaborar su propia imagen, Alonso lo deja todo en suspenso, no fuerza al

⁷¹ No está de más reseñar que el gran Manoel de Oliveira definió *Branca de Neve* como “una película sobre las imágenes de las palabras”, entendiendo además que, al ser representadas en la mente de cada individuo, las palabras matan a la imagen.

espectador sino que lo abandona a su suerte. Su pantalla negra parece advertirnos de la posibilidad de la nada, tal y como la define Heidegger: aquello que nos hace conscientes de que algo existe desviando nuestra atención al hecho de que, en su lugar, podría no haber nada. Después de esos tres minutos, la película continúa pero no termina de existir. Siguiendo con Heidegger, en *Fantasma* “la nada nada”, se va haciendo a sí misma en el transcurso del tiempo.

En *La Cuestión Humana* (Nicolas Klotz, 2007) son los tres últimos minutos los que nos dejan a solas en la oscuridad. Se advertirá que, como en *Branca de Neve* y *Fantasma*, no hay una pantalla dentro de la pantalla, pero no nos encontramos en ningún caso ante un simple fundido en negro, algo más largo de lo habitual. El espectador se ve forzado a abandonar la ilusión del relato y, por tanto, a ver los márgenes de la pantalla y lo que escapa de ella. La negrura final del film de Klotz viene precedida de un plano fijo de unos espectadores de casi un minuto de duración. No son espectadores de cine pero podrían serlo. Klotz nos refleja antes de mostrarnos los restos de la historia, la imposibilidad de la imagen, la nada, un giro en negro, un regreso al grado cero que permita desactivar las palabras finales. “*Que el medio alcance un grado cero indispensable en el proceso hacia su desmaterialización es emanación directa del insistente cuestionamiento de sus propias condiciones de aparición y recepción*”⁷². Ya no se trata pues de la muerte del cine sino de su suicidio, como protesta ante los convencionalismos de la sociedad de consumo, una muerte voluntaria que permita su reaparición en forma de fantasma, zombi o lo que sea. Un cine que se afirma en su negación.

La pantalla negra de *Branca de Neve* y la anti-narratividad de *Fantasma* sólo se pueden experimentar en el tiempo, o mejor, en su duración. Esto nos retrotrae a algunos experimentos fílmicos y sonoros de vanguardia. La propia pieza insonora de John Cage, de la que hemos hablado antes, pone énfasis en la importancia del tiempo en su título (4'33”), aunque luego lo desborde, porque de hecho existe en él. Cada vez que se “interpreta” debemos estar atentos a lo que ocurra a nuestro alrededor. Cage conceptualizó la obra de arte como experiencia de duración, revelando además la arbitrariedad de su marco temporal (¿por qué 4 minutos y 33 segundos?) y allanando el camino, de paso, a otros medios. En la misma época Rauschenberg pintaba sus cuadros blancos, cuya profundidad, perceptible en una figura “deficiente” en su monocromía,

⁷² Esperanza Collado, *Paracinema. La Desmaterialización del Cine en las Prácticas Artísticas*, Trama Editorial, Madrid, 2012.

ponía de manifiesto la vitalidad de la luz y el movimiento interior de estas obras. Volviendo a las pantallas vacías, es obligatorio pasar por *The Flicker* (Tony Conrad, 1965). En este caso es una incesante pantalla en blanco. No es el reverso de *Branca de Neve* sino todo lo contrario (recordemos esa coincidencia absoluta entre luz y oscuridad, según la teoría de Hegel). Conrad pone de manifiesto de manera científica todo lo expuesto sobre el film de Monteiro. Curiosamente, el músico y cineasta estadounidense coincide con el portugués en alertar al espectador al principio de la película con un cartel⁷³, acompañado además, en este caso, de una música alegre de lo más irónica. El resto es bien conocido: la luz blanca llena la pantalla y empieza a parpadear, acelerando dicho parpadeo de manera gradual. La articulación estroboscópica del blanco y el negro abre las posibilidades de la imagen hasta el punto que los nervios ópticos generan la ilusión del color. La fuerza de la luz rebotada contra la pantalla hace que el film pueda “verse” con los ojos cerrados, baña literalmente al público e inunda la sala de proyección construyendo un nuevo espacio del que formamos parte inseparable. Huelga decir que en *Branca de Neve*, el parpadeo lo aportamos nosotros, inevitablemente, lo que no hace sino constatar la génesis mental del cine.

A finales de los 70, el fotógrafo japonés Hiroshi Sugimoto comenzó su serie “Theaters”: fotos de viejas salas de cine vacías (también algunos *drive-in*) iluminadas por brillantísimas pantallas en blanco, fruto de una superexposición que revela el alma del cine. Al contrario que Conrad, Sugimoto anula el movimiento produciendo una inevitable distorsión del tiempo. El efecto de la pantalla blanca, quemada en la condensación temporal a la que el fotógrafo somete a las películas proyectadas en ella, resulta cuanto menos fantasmagórico, pero el resultado es la apoteosis de la luz. “*Es sólo un rectángulo de luz blanca. Pero es todas las películas. Dentro de nuestro rectángulo jamás podremos ver más, sino solo menos*”⁷⁴. Y lo menos que puede pasar por un proyector, como dice el propio Frampton, es “nada en absoluto”. Montar una banda de película es hacer un objeto que desaparece al final del proceso. El resultado es la “obra fantasma” que interpreta el proyector. Volviendo al *Cuadro al Revés* de Gijssbrechts, las palabras de Victor Stoichita pueden iluminarnos una vez más: “*Esta*

⁷³ Conrad advierte de la posibilidad de que el espectador sufra algún daño físico o mental (como un ataque epiléptico, por ejemplo) y le insta a abandonar la sala si no quiere correr el riesgo.

⁷⁴ Hollis Frampton, *op. cit.*

*imagen es nada y todo al mismo tiempo. Nada, puesto que engendra la siguiente duda: ¿dónde está la imagen? Todo, puesto que se autocontiene en su totalidad*⁷⁵.

Tanto la pantalla negra como la pantalla blanca equivalen al “*afuera de todas las cosas*”⁷⁶. El film proyecta un proceso cerebral, lo que implica que todo puede servir de pantalla.

Al principio de *Guest* (2010), José Luis Guerín muestra varias pantallas en blanco al aire libre (estamos en Venecia durante el Festival) pero lo más interesante es cómo invierte el concepto de pantalla-ventana que vimos anteriormente, y crea con su cámara “ventanas-pantalla”: la ventanilla de un tren (ovalada por abajo) acaba convertida en un rectángulo perfecto donde todo pasa tan rápido que no puede verse nada, y una ventana semiabierta, también rectangular, con una ondeante cortina blanca, nos deja entrever el mar. El plano final de *Guest* es otra ventana por la que vemos llover. El lento zoom de aproximación de Guerín nos deja frente a una pantalla en blanco que, con el movimiento y el sonido de la lluvia, crea la ilusión de estar quemándose.

Son pues pantallas recreadas, aparecidas de la nada. Pero no es necesario recurrir a elementos concretos que guardan alguna similitud con la pantalla para reencuadrarla. Más a menudo, es el film en su totalidad el que se sumerge en el blanco, como hemos visto que ocurría con el negro. Probablemente quien más y mejor lo ha hecho es Theo Angelopoulos. Especialmente significativo es el caso de *La Mirada de Ulises* (1995), a la que volveremos más adelante, donde una Sarajevo destrozada por la guerra se convierte en un cegador fundido en blanco a causa de la niebla, el horror de la guerra resumido en un plano fijo de algo más de dos minutos. En esta película asistimos, como en *The Flicker*, a la lucha entre la luz y las tinieblas: la esencia del cine. Otra vez, la ausencia de la imagen nos obliga a construirla mentalmente y nos alerta sobre el vacío de memoria que invade Europa. Cuanto más densa es la sombra que nos rodea, más real es la presencia de la luz. Los castigados habitantes de Sarajevo aprovechan la niebla para recuperar la poesía, transforman las ruinas en un espacio para la cultura.

En *La Vida Útil* (2011), el uruguayo Federico Veiroj no muestra la última película que proyectará la Filmoteca de Montevideo antes de verse obligada a cerrar, sino tan sólo la palabra “fin” e inmediatamente, la pantalla en blanco, seguida de una cortina que se

⁷⁵ Victor I. Stoichita, *op. cit.*

⁷⁶ Gilles Deleuze, *op.cit.*

cierra. Aquí sí que la pantalla blanca es simple y llanamente el final de algo, como el plano con el que Wenders cierra *En el Curso del Tiempo*: el rótulo luminoso del cine Weisse Wand (“pantalla blanca” en alemán) con sólo tres letras encendidas formando la palabra “end”. Pero Veiroj va aún más lejos, en un plano fijo en el que ya sólo podemos ver la estructura que sostenía la pantalla. Estamos ya ante una pantalla ausente. Sin embargo, este vacío súbito también tendrá un efecto positivo en Jorge, el protagonista (trabajador de la cinemateca durante más de 25 años)⁷⁷, que tomará por fin las riendas de su propia historia y empezará a vivir. ¿Y qué ocurre con una pantalla ausente pero activa como la de *Shirin*? Pues exactamente lo mismo que ocurría con *Branca de Neve*: con la ayuda del relato sonoro deberemos construir nuestra propia imagen sólo que, esta vez, interiorizando la ilusión óptica a través de la experiencia personal, la de las espectadoras y la nuestra propia.

Blancas, negras, recreadas o ausentes, ninguna de estas pantallas, en contra de lo que pudiera parecer, tiene porqué anunciar la muerte del cine pues, como hemos visto, las pantallas vacías son nada y todo al mismo tiempo. En el plano fijo de *Goodbye Dragon-Inn* que ha originado todo este trabajo, Tsai Ming-Liang se resiste a mostrarnos la pantalla en blanco. Sabemos que está ahí pues la proyección de *Dragon Gate Inn* ha acabado pero tenemos la impresión de que, como en *Shirin*, es la pantalla la que nos mira. Nosotros somos el blanco, nuestra propia ausencia, y la duración del plano no está lejos de la distorsión temporal con la que trabaja Sugimoto en sus fotografías. Nuestra experiencia temporal burla las expectativas del tiempo futuro. La película habita en nosotros y de nosotros depende su preservación. Tsai y Sugimoto muestran todas las historias en una historia. La historia del cine es la historia del propio autor y, por supuesto, la historia de Taiwán. El pasado histórico que refleja el *wuxia* dialoga con un presente desatento y, en consecuencia, desmemoriado.

¿Y qué hay del espacio de la proyección? El interior de la sala de cine está diseñado para desaparecer durante la proyección. Sin embargo, el propio Sugimoto invierte este aserto. La intensa luz que emana de sus pantallas no hace sino resaltar la belleza de estas viejas salas, aún en su soledad, a la vez que las convierte en reaparecidas. La sala de cine vacía es, utilizando la terminología de Marc Vernet, una *figura de la ausencia*,

⁷⁷ Interpretado, en un coqueteo con la realidad, por un crítico de cine llamado Jorge Jellinek.

es decir un motivo que tiene como objetivo hacer presente a un ausente, en este caso, el espectador.

Lisandro Alonso comparte con Tsai Ming-Liang el tener una relación sentimental con el espacio en el que encapsula su *Fantasma*. A pesar de haber pasado muchas horas de su etapa de estudiante en la sala Lugones del Teatro San Martín, Alonso retrata el interior del edificio como un lugar extraño, como devolviéndole a Vargas la sensación que debió sentir el realizador en la selva durante el rodaje de *Los Muertos*. El teatro se convierte así en un pasaje espectral en el que Vargas deberá pasar, en cada planta, un proceso de reajuste, de adaptación al medio, antes de continuar su desapasionado paseo. En el modo de filmar el espacio interior, Alonso coincide con Tsai en por lo menos tres cosas: por un lado, ambos hacen referencia al postfordismo mostrando a alguien comiendo en el lugar de trabajo, en una improvisada cocina; aunque sin la insistencia del malasio, Alonso también incluye algún que otro plano fijo vacío al que acaba accediendo algún personaje, como si el espacio supiera de antemano lo que va a ocurrir y esperara al nuevo “habitante”; y quizá lo más importante, los dos llenan el vacío circundante con sonidos cotidianos. Los ruidos de impresoras o teléfonos substituyen al agua del río o los insectos de *Los Muertos*, creando la misma extrañeza en una banda sonora minimalista y contribuyendo a que todo se disperse, a sentirnos incluso agredidos, pese a estar en un espacio reconocible. Vargas deambula por una especie de laberinto, un “hotel eléctrico” en el que los objetos parecen tener más vida que las personas, aunque en este caso no lleguen a moverse por sí mismos. Pasillos o escaleras, en cambio, parecen desconectados. El tiempo se suspende en el interior de un ascensor, las puertas no se abren o, si lo hacen, no llevan a ninguna parte. Hacia el final, el crítico e historiador Carlos Landini⁷⁸ acude al rescate de Vargas y lo conduce por fin a la sala de cine, donde el tiempo se emancipa y vuelve a reinar la luz del proyector. Atrapada en ese tiempo del intervalo, la sombra de Vargas ve su doble reaparecido aparentemente más vivo que él mismo. El teatro es también un fantasma y la sala de proyección el núcleo vacío en el que opera la magia del cine, quizá no el negro absoluto pero sí ese “gris monótono” del que hablaba Maximo Gorki. Tras la proyección, Vargas no sabe qué hacer. El acomodador, pétreo como Buster Keaton, se sienta a su lado. Ambos parecen salidos de una obra de Becket. Finalmente, Vargas prosigue su vagabundeo por un espacio que no podrá abandonar jamás. Su salida de campo se produce a través de

⁷⁸ Una coincidencia más con *Goodbye Dragon-Inn*, en la que, como ya se ha comentado, también aparece un crítico de cine taiwanés, sentado junto a Tsai en el cine.

una puerta que lleva a un escenario teatral. Aunque no incluyó el material en su película, Alonso filmó a Vargas también en el teatro (otra sala vacía), subido en el escenario, mirando un piano, sentándose frente a él para, después de hacer sonar alguna tecla, girarse hacia nosotros y reírse.

Si Lisandro Alonso dejaba atrapado a su personaje en el espacio de la representación, el mismo año, David Lynch multiplicaba el efecto de las cajas chinas y, lo que es más importante, ofrecía algún tipo de salida del laberinto en la inabarcable *Inland Empire* (2006). En la parte final del film, la actriz Nikki Grace (Laura Dern) vomita sangre sobre las estrellas del Paseo de la Fama de Hollywood, cae y muere. Enseguida una cámara irrumpe en el plano y comprobamos que la escena es parte de la película que están rodando. El director (Jeremy Irons) grita “corten”. Sin embargo, Nikki tarda mucho en levantarse y cuando lo hace empieza a caminar como un zombi en una dirección incierta (para nosotros). ¿Es Nikki o el fantasma de Susan Blue (el personaje que interpreta en la ficción)? El director intenta hablar con ella pero la actriz parece ausente, y en su paso automatizado por el plató acabará entrando en una vieja sala de cine vacía en la que se está proyectando la película del rodaje ya montada. Segundos más tarde, lo que muestra la pantalla “interior” es lo que está ocurriendo en ese momento en la sala (un hombre se dirige hacia una escalera, se para y se queda mirándola) y lo que va a ocurrir (la imagen de Nikki acercándose al mueble en el que encontrará una pistola). Una vez más, el tiempo se confunde y el personaje se ve desdoblado en la pantalla. Como el Club Silencio de *Mulholland Drive* (2001), la anterior película de Lynch, la sala de cine de *Inland Empire* es un espacio del pasado al que llegan los fantasmas que en algún momento quedaron atrapados en el celuloide. Pero en esta ocasión, Nikki ya no se sienta a contemplar el espectáculo, sino que continúa atravesando puertas y pasillos, entrando y saliendo de otros platós, aunque a diferencia de Vargas en *Fantasma*, Nikki no deambula sin más, parece saber adónde va o, mejor dicho, algo parece empujarla en la dirección correcta. Como Alicia en el País de las Maravillas, recibe señales, apariciones que la guían hacia el “otro lado”. En el camino no encontrará cartas parlantes ni un libro con un poema sobre un monstruo alado, sino un revólver con el que matar al “malo”. El jaque mate al Rey Rojo, que permita terminar el juego y despertar del sueño, consiste aquí en cumplir con el desenlace tradicional, matar a los arquetipos del cine para que sea posible una transformación al margen y hacer posible un reencuentro con el espectador, un *nuevo*

espectador, representado por la chica que llora viendo una pantalla de televisión y a la que Nikki encuentra al final de su trayecto⁷⁹.

También A. (el personaje que encarna Harvey Keitel en *La Mirada de Ulises*) deberá pasar por un itinerario (mucho más largo, en su caso) que finaliza en una sala de cine vacía. A. no atraviesa puertas sino fronteras (espaciales y temporales) hasta llegar a Sarajevo, por diferentes ríos, en busca de una película de los hermanos Manakis no revelada que, supuestamente, sería anterior a *Las Hilanderas* (1905) y, por lo tanto, la “nueva” primera película griega conservada. Allí encuentra al conservador de la filмотeca, quien le explica que estaba cerca de encontrar la fórmula química para revelar la película, cuando estalló la guerra y tuvo que concentrarse en la conservación de todos los archivos (“*nuestra memoria*”, dice). Un poco más tarde, A. se sienta solo en la sala de cine (maltrecha superviviente de la guerra) y, por encima de una pantalla manchada por el polvo, ve nevar. Es el anticipo del milagro: el conservador ha encontrado la fórmula y la “mirada” encerrada a principios de siglo es liberada cuando el siglo se acerca a su fin. La luz sale de la oscuridad. La vida y el cine continúan. Por eso, en la última escena, sentado otra vez en el cine en ruinas, e iluminado por el rebote de la luz del proyector sobre la pantalla, después ver la película de los Manakis, A. toma un fragmento de *La Odisea* de Homero y lo transforma en un monólogo nuevo. En él, A. nos habla de volver cambiado (con otro nombre, con otra ropa) pero pudiendo demostrar que sigue siendo él, gracias al poder de la memoria. Se trata pues de reconocer al nuevo héroe como alguien en una lucha continua, y no tanto de añorar una mirada inocente que no podemos recuperar, como de construir una propia, a partir de aquella, para seguir viviendo, para seguir haciendo cine. Un viaje al pasado para buscar la memoria que Europa ha perdido y que sirva de revulsivo para llenar su vacío emocional.

En este sentido, Angelopoulos anticipa la misma preocupación que Tsai Ming-Liang en *Goodbye Dragon-Inn*, aunque sea en continentes distintos: que olvidemos de dónde venimos y que, a causa de ello, no entendamos en qué nos estamos transformando. La nostalgia implícita en ambos filmes es relativa. En el caso de Tsai, él mismo la niega porque, argumenta, las sensaciones todavía viven en nosotros. Los sentimientos, como reza el título original de la película (*Bu San*) “no se dispersan”. Así pues, también para

⁷⁹ Para un análisis en mayor profundidad del final de *Inland Empire*, léase Carlos Losilla, *Flujos de la Melancolía*, Valencia, 2011.

Tsai el reencuentro con sus fantasmas es motivo de alegría y, en su caso, también algo natural⁸⁰.

Del mismo modo, en *Rebobine Por Favor* (Michel Gondry, 2008), las cintas de vídeo súbitamente borradas, por un problema de magnetización, no implican la muerte de esas películas ya que un trabajador del videoclub y su amigo, dos cinéfilos empedernidos, las tienen muy presentes y ellos mismos se encargarán de rehacerlas a su manera. No debemos caer en el error de confundir el concepto del vacío con el de la muerte. El propio Gondry ya nos había advertido en *Olvídate de Mí* (2004) que es imposible borrar la memoria voluntariamente. Y es un grave error decidir prescindir de ella, pues es absolutamente necesaria para volver a empezar. Tanto es así que, si es preciso, nos dice Gondry en *Rebobine Por Favor*, podemos reinventar la propia historia (como ya hemos visto que haría Tarantino, un año más tarde, en *Malditos Bastardos*) y sacarnos de la manga que el gran pianista Fats Waller nació en el mismo edificio en el que ahora está el videoclub. Todo por un afán de supervivencia. Efectivamente, los protagonistas de *Rebobine Por Favor* siguen el ejemplo de Tsai Ming-Liang con el cine Fu-Ho, y ocupan literalmente el videoclub para salvarlo de su inminente demolición⁸¹. En el emocionante final de la película, el videoclub se transforma en una sala de cine llena a rebosar. Como en el caso de las cintas de VHS borradas, se crea algo nuevo para llenar el vacío. Los habitantes del pueblo toman el poder, vuelven a colaborar los unos con los otros. Cuelgan la sábana que hará de pantalla improvisada, giran sus sillas plegables, la luz del proyector vuelve a iluminar unos rostros sonrientes. Y cuando, en mitad de la proyección, alguien entre para echarlos y el propietario del videoclub lo conwenza de que les conceda una hora más, inmediatamente después veremos en la sábana-pantalla un plano fugaz de un tren llegando a una estación, un guiño a Méliès que refuerza la idea de volver a empezar. Gondry nos adelanta una conclusión: el futuro del cine está en la resistencia. De manera significativa, ni él ni Tsai muestran en pantalla la inevitable demolición de sus edificios ocupados, ni siquiera en un fuera de campo. Sus películas terminan antes. Esto implica que, de algún modo, estos espacios no llegan a morir o en todo caso que, parafraseando a Bob Dylan, “the death is not the end”. En el caso de *Goodbye Dragon-Inn* sólo veremos un cartel que anuncia: “cerrado

⁸⁰ Tengamos en cuenta que Tsai es budista

⁸¹ Los remakes caseros de Jerry y Mike acababan siendo confiscados y destruidos por violar derechos de copyright, y el dueño del videoclub sin dinero para renovar el edificio. Es entonces cuando surge la idea de hacer una película sobre Fats Waller para concienciar a la gente de que el videoclub es patrimonio cultural de la localidad y no puede ser demolido.

temporalmente”. No sabemos si este aviso estaba allí originalmente o lo añadió Tsai. No importa. En cualquier caso, el gesto de enseñarlo no es baladí. Tsai hace que esta información errónea sea realidad en el tiempo suspendido del cine. Toda una declaración de amor y un acto de resistencia.

La sala de cine (aunque sea improvisada) se erige pues, en muchas películas contemporáneas, en metáfora de la memoria, en un superviviente, y también en un lugar idóneo para el encuentro (con otros, con uno mismo, con nuestro pasado,...) porque en ella la memoria no se pierde y porque tiene la capacidad de hacer reaparecer miradas que creíamos perdidas y que contienen la clave para que podamos construir una mirada renovada. Desde hace años asistimos a la lenta agonía de las grandes salas de cine, substituidas por multi-salas, primero, y ahora por cualquier cadena de cafeterías o tiendas de ropa. Como hemos explicado, el Fu Ho era un cine de los años 30, con capacidad para más de mil personas, y un símbolo de la ciudad de Taipei. El mismo día en que escribo estas líneas, el día de mi cumpleaños, se ha anunciado el cierre del Cine Urgel, la sala más grande de Barcelona con más de 1800 localidades. Pido disculpas por una nueva intromisión de mi experiencia personal pero hay casualidades que simplemente no se pueden pasar por alto: este es el primer cine al que recuerdo haber ido, a los siete años de edad, para ver *Superman*. También era el día de mi cumpleaños. Investigando para este trabajo, me topé hace unos días con una viñeta de una tal Helen E. Hokinson, aparecida originalmente en el *New Yorker* en 1929, que refleja muy bien lo que sentí aquel día al pasar el hall y entrar en la sala. En el dibujo, una mujer parece apremiar a su hija, a la que lleva de la mano, para entrar en un cine. La niña, asombrada ante la majestuosidad del edificio, le pregunta a su madre: *-Mama, does God live here?*

Que se tiren estos cines nos dice que nuestro estilo de vida ha cambiado, pero también que nuestra memoria está menguando. Y no se trata tampoco de caer en la melancolía del tiempo perdido. La ocupación de una gran sala de cine como el Fu Ho no aspira a conseguir un indulto. Es más bien un acto simbólico que pretende hacer reflexionar a la gente. La cámara de Tsai parece querer absorber todos los recuerdos, los sentimientos, impregnados entre sus cuatro paredes. Tsai filma casi cada rincón del Fu Ho: la entrada, la sala, la taquilla, los lavabos, la sala de proyección, los pasillos,... De alguna manera, en todos nos muestra la problemática de la sociedad actual en relación con el espacio. La taquilla también sirve de cocina improvisada, la sala nos resulta excesivamente

grande. El lavabo de hombres, a pesar de la inacción, aparece como otro punto de encuentro erotizado por la proximidad de los cuerpos. Los pasillos se hacen interminables para la taquillera coja y un oscuro espacio muerto vuelve a servir para otro intento frustrado de acceder al cuerpo del otro.

Todos estos espacios aparecen retratados en largos planos fijos, lo que refuerza la sensación de encontrarnos en un callejón sin salida, en un espacio muerto, entre lo real y lo irreal. En más de una ocasión, se trata de planos vacíos en los que, al cabo de unos segundos, acaba entrando algún personaje (normalmente, la taquillera). Una vez que este personaje abandona el plano, Tsai mantiene algunos segundos más el plano vacío inicial. De alguna manera, Tsai lleva a cabo la misma operación que las fotografías de Sugimoto que hemos visto: una superexposición temporal, una anulación del movimiento que permita capturar el alma del objeto retratado. Como Gordon Matta-Clark, actúa sobre un edificio que va a ser demolido y hace de él una obra de arte (con otras armas, eso sí), dándole de este modo una segunda oportunidad, otra vida a través de la creación artística.

Goodbye Dragon-Inn se hermana así con una película como *The Decay of Fiction* (Pat O'Neill, 2002), rodada no en un cine sino en un hotel, pero que viene a representar casi lo mismo: el Hotel Ambassador de Los Angeles, inaugurado en 1921, símbolo de la expansión de la ciudad y escenario de más de mil películas. O'Neill filma el interior abandonado del hotel y sobrepone en él personajes extraídos literalmente de diferentes films del Hollywood clásico. Como el western para Bogdanovich o el *wuxia* para Tsai, también aquí hay un género representativo: el cine negro, el que más cultivó la ciudad de Los Angeles para la industria de Hollywood. Y también estas imágenes transparentes en blanco y negro que pasean por un hotel en color son una representación fílmica de los recuerdos del hotel, como Tsai ha llegado a afirmar que ocurre en su película con el cine Fu Ho. No vamos a entrar en las conexiones que una película como *The Decay of Fiction* encuentra en títulos como *El Año Pasado en Marienbad* (Alan Resnais, 1961), *Malpertuis* (Harry Kümel, 1971) o *El Resplandor* (Kubrick, 1980) pero debe quedar claro que nos movemos, en cualquier caso, entre laberintos mentales, espacios excesivos que nos transportan a un pasado que ejerce un insospechado poder sobre el presente. De todos ellos, el film de O'Neill me parece especialmente significativo aquí por el diálogo que establece con el cine clásico y porque el hotel, en definitiva, se transforma de algún modo en una sala de cine, un espacio en el que se proyectan imágenes animadas, en el

que confluyen tiempos distintos y donde, además, los personajes de la ficción recaen una vez expulsados del celuloide, para volver a repetir inútilmente las mismas acciones y palabras que en el pasado, sin el glamour ni el sentido que tuvieron entonces. La decadencia del hotel es paralela a la de estas viejas historias y personajes, la decadencia de un modo de narrar que ya no funciona.

La sala vacía aparece en pantalla para mostrar fines de ciclo. Algunas de las películas que hemos abordado hasta ahora terminan con esta imagen. En *Targets*, Bogdanovich cierra con un plano fijo del autocine desértico después de la masacre. Los títulos de crédito se superponen a medida que la sombra del atardecer se va apoderando del escenario. Por supuesto, el espacio vacío y las manchas negras en el suelo remiten a un cementerio, pero también nos advierten de la desaparición masiva de los *drive-in* en Estados Unidos a finales de los años 60, así como del cambio de paradigma de la figura del héroe y, sobre todo y como ya hemos visto, de la del villano cinematográfico. El final de *Intervista* de Fellini, por su parte, nos deja en un estudio que más bien parece una nave industrial abandonada. Toda la película, en realidad, ha consistido en el desmantelamiento del “circo” de Fellini. Cinecittà, como el Fu Ho en *Goodbye Dragon-Inn*, es el verdadero protagonista de la función, un lugar que ha perdido su esplendor pero en el que todavía habitan los recuerdos, reales y ficticios, del director. Su rayo de luz es la gran sombra de una cámara y una pequeña figura que, claqueta en mano, anuncia el inicio del film. El cine continúa pero transformado, y puede que sin Fellini. La diferencia con el cine de Tsai o Alonso es que éstos han pasado ya a preguntarse adónde van todos esos recuerdos y, pese a no haber hallado la respuesta, no dudan en mostrarlos en pantalla como reaparecidos.

En la actualidad, se está procediendo a llenar el vacío que impregnó el cine de autor de los 90, con la representación de una ausencia corpórea, por paradójico que parezca. La sala de cine de *Goodbye Dragon-Inn* aparece vacía para hacernos sentir que antes estaba llena de gente, tanto al principio del film como en otra época. Tsai tiene presente aquí a Antonioni, como es habitual en su obra, pero en el plano que nos ocupa, más que proceder a un borrado de las huellas de una historia de amor para acabar haciendo abstracción, como hiciera el italiano en *El Eclipse* (1962), Tsai busca el alma del cine y nos inserta en el plano como los auténticos fantasmas que habitan la sala. No se trata de aferrarse a un objeto del pasado, como hace el padre de Robert en *En el Curso del Tiempo* con su vieja imprenta, sino de aceptar, como el propio Robert reconoce en su

nota final, que “todo debe cambiar”. La presencia del agua, tanto fuera (la lluvia) como dentro del Fu Ho (en una escena, la taquillera saca agua con un cubo) viene a reforzar esta idea, pues el interés de Tsai por este elemento radica en su fluidez y su posibilidad de cambiar de forma⁸². Si la sala de cine se transforma, también lo deberá hacer el espectador de cine. Para el protagonista de *La Vida Útil*, incluso, el cierre de la cinemateca le da la oportunidad de empezar a vivir. El mensaje esperanzador de la película de Veiroj es que cuando volvemos a la nada, lo tenemos todo, y de ahí que se cierre con una invitación al cine, es decir, con la promesa de una nueva historia de amor. No sabemos si Jorge conquistará a su chica, lo importante es que la historia continúa.

El problema que se genera con la decreciente asistencia a los cines y la diversificación de las pantallas es cómo mantener el mismo grado de implicación con el objeto fílmico. La sala de cine está ligada a un acto de fe, entramos en ella con la voluntad de creer lo que vamos a ver y aceptando una serie de limitaciones: no podemos hablar y movernos como si estuviéramos en casa, no podemos manipular la imagen (pararla, repetirla,...) ni tampoco, por consiguiente, inferir en un tiempo que nos viene dado. La propia experiencia de ir al cine, como ya hemos visto, ha cambiado. Antes acudíamos a él para ser “raptados”, como dice Susan Sontag⁸³, abrumados por unas imágenes de mayores dimensiones que las de la vida real, que nos llevábamos para siempre, aunque fueran transformadas, a un rincón de nuestra memoria. Una sala vacía no tiene sentido. Su retrato fílmico exige una redefinición del cine, como el urinario de Duchamp exigía una redefinición del arte. Tsai también se apropia de un medio material para cuestionar el cine. La sala vacía de *Goodbye Dragon-Inn* tampoco está ahí para ser “expuesta” sino para ser debatida. No es la belleza de la sala lo que Tsai pretende que retengamos. Si aceptamos la premisa *proustiana* de que las cosas tienen memoria, el plano de la sala vacía responde a la necesidad de revelarnos quién ha estado soñando, a quién pertenecen todas las imágenes que hemos visto hasta entonces, al verdadero protagonista: el Fu Ho. Esto explicaría que veamos la sala en todo su esplendor (aunque sea a través de una cortina) y acto seguido contemplemos su decadencia, reconvertida en un espacio para el ligue: dos recuerdos del pasado real de este cine en concreto. Pero

⁸² El agua es un elemento clave y muy estudiado de la filmografía de Tsai, y estas características son de los pocos motivos que ha dado el cineasta para justificar su obsesión por ella.

⁸³ Susan Sontag, “The Decay of Cinema”, artículo publicado en *New York Times* (25 de febrero de 1996).

en ese plano, Tsai nos descubre también a nosotros, los espectadores de *su* película, y a la sala en la que nos encontramos, y es que nosotros también hemos puesto en marcha el mecanismo de la ilusión cinematográfica.

Si todo esto explicaría por qué el plano que nos ocupa es un plano vacío, nos detendremos ahora en por qué es fijo. En parte, Tsai mantiene la cámara fija por lo expuesto anteriormente. Si entendemos que el director en este plano ha querido reflejar a los espectadores que están viendo su película, como en un espejo, lo lógico es pensar que ha adoptado el punto de vista de éstos. Si tenemos en cuenta que los espectadores permanecen inmóviles, sentados en sus butacas, está claro que un travelling, o cualquier otro movimiento, habría roto este punto de vista. La misma explicación nos sirve en el caso de interpretar que el plano responde a una subjetividad de la propia pantalla, ¿y por qué no hacerlo?, si aceptamos que el *Fu Ho* es un ente con memoria, la pantalla podría ser su órgano visual.

En una época en que los cines se cierran y no se renuevan, Tsai también se está preguntando ¿qué es el cine hoy? En un momento de regeneración, una cámara fija remite al cine mudo. No en vano, la película es prácticamente muda y contiene alguna escena de un humor claramente inspirado en el cómico pre-sonoro. El plano fijo plantea el problema de la movilidad, pone en entredicho la creencia de que el cine es una imagen en movimiento pues, si acaso, se trataría de la ilusión de movimiento creada por muchas imágenes. Como vimos al principio de este texto, no es sólo el hecho de que el plano sea fijo lo que introduce este problema, sino que durante los primeros tres minutos haya una figura en movimiento dentro del plano y que desaparezca los últimos dos, sin que el director se decida a cortar. La tercera cuestión que nos plantea el plano fijo está precisamente relacionada con el tiempo, y responde a la voluntad de suspenderlo. Nos encontramos aquí ante un eterno presente, un presente “divino” por cuanto encierra, a la vez, pasado y futuro⁸⁴. Los tres tiempos aparecen congelados, sincronizados en una circularidad sin fin. No hay un lento fundido en negro como en *Targets*. Tsai esculpe la sala en el tiempo, la *fija* para poder vivir su muerte todos los días, en una especie de ritual que acaba aportando una cierta serenidad, como reconfortante es la regresión fundadora que, como pequeña muerte aceptada, “acarrea, paradójicamente, un excedente de vida”⁸⁵ y una integración del individuo en el conjunto

⁸⁴ Michel Maffesoli, *El Instante Eterno*, Paidós, Barcelona, 2001.

⁸⁵ Michel Maffesoli, *op.cit.*

social. Si el rito sólo existe en una colectividad, del mismo modo el tiempo individual sólo existe en la participación de algo que lo supera. Tsai está apelando pues a una memoria colectiva, esa memoria que no se dispersa.

Obviamente, hablar de un tiempo que no termina nos lleva a hablar de la duración y, por tanto, a la tercera característica del plano de Tsai. Entendemos que el plano sea vacío y fijo pero ¿por qué mantenerlo durante cinco minutos?

Aumont define la duración como la experiencia del tiempo que se siente con la ayuda de la memoria a largo plazo, y en la que confluyen la duración objetiva, los cambios que afectan a nuestros perceptos⁸⁶ y la intensidad psicológica con la que registramos todo ello⁸⁷. Entre los cambios que nos asaltan durante el plano está la expectación ante la figura en movimiento de la taquillera, el deseo de saber adónde ha ido cuando sale fuera de campo y la inquietud generada, precisamente, por la quietud de lo que vemos. Otra vez la cuestión del movimiento, ligado en este caso a la narratividad, queda en entredicho. A un desbordamiento espacial (el cine *Fu Ho* convertido en una mansión abandonada, una iglesia sin devotos), Tsai responde con un desbordamiento temporal. El cineasta explica que, aunque ya tenía pensado un plano similar, fue durante el rodaje del mismo cuando se produjo esta prolongación, concretamente tras contrastar la pequeña figura humana de la taquillera con el enorme espacio vacío de la sala. Tsai asegura que, al quedarse frente a ese gran vacío, algo le impedía cortar⁸⁸. Sea cierto o no, la posterior decisión de mantener, en la sala de montaje, la duración del plano ya no responde a un simple “encantamiento” pero, naturalmente, el malasio se cuida de no darnos una interpretación más allá de lo meramente intuitivo. De hecho, este plano dialoga perfectamente con el más famoso de su carrera, otro plano fijo de similar duración, que cierra una de sus primeras películas: el llanto de Yang Kuei-mei en *Vive l'Amour* (1994). Si en *Goodbye Dragon-Inn* el escenario es un cine a punto de ser demolido, en *Vive l'Amour* nos encontramos en un parque en construcción, es decir, otro espacio compartido que existe y no existe, y en el que la sensación de soledad sólo puede acentuarse. Las butacas del cine son aquí una gradería de bancos de madera casi vacía, en la que un hombre leyendo el periódico, lo suficientemente cerca de la chica como para oír su llanto, no hará nada. Del mismo modo que la duración del plano aquí

⁸⁶ Es decir, al “conjunto de percepciones y de sensaciones que sobrevive a aquél que las experimenta”, según Gilles Deleuze en el programa de TV *El Abecedario de Gilles Deleuze*, 1996.

⁸⁷ Jacques Aumont, *op.cit.*

⁸⁸ Declaraciones de Tsai Ming-Liang extraídas de la entrevista recogida en Corrado Neri, *op.cit.*

responde a un agotamiento tanto de la actriz (no Yang Kuei-mei, sino cualquier actriz) como de la capacidad del cine para provocar la emoción, en *Goodbye Dragon-Inn* asistimos al agotamiento de la sala de cine y de la narrativa clásica. En ambos casos, la cámara de Tsai revela su impotencia a través de la duración.

La extensión del plano nos hace sentir el vacío, escuchar el silencio, sentir la ausencia. El vacío nos estremece. Como la tumba con la que Didi-Huberman⁸⁹ ilustra el espacio vaciado, la sala nos devuelve la mirada y abre una doble distancia que rompe la linealidad del tiempo. La conversión en sujeto del objeto-sala establece una nueva relación con el sujeto-espectador, ahora también objeto, y esta nueva relación nos advierte de la carencia que ese objeto-sala evidencia. Tsai, en definitiva, se toma su tiempo para desbordar la mirada del espectador y desarmar el objeto en crisis (la sala de cine) para poder regenerarlo. Por lo que respecta al espectador que una tarde primaveral de 2008 silbó, aplaudió y soltó un grito burlesco en el cine Rex de Barcelona, y que ignora que su sombra se pasea por estas líneas, hay que decir que su reacción no fue algo malo, al contrario, sirvió para dejar en evidencia que la sala se había dividido. Se había generado un debate. El cine, en su cualidad de ente mutante, sigue vivo.

⁸⁹ Georges Didi-Huberman, *Lo que Vemos, lo que nos Mira*, 1992.

Epílogo

Empezábamos este trabajo planteando un doble objetivo: saber en qué estado se encuentra el cine tal y como lo hemos entendido durante su primer siglo de vida, y descifrar un plano concreto de la película *Goodbye Dragon-Inn*. Finalmente, ambos propósitos han discurrido más unidos de lo previsto. El recorrido histórico en busca del germen y la evolución de los elementos que integran dicho plano, nos ha llevado, precisamente, a plantearnos una y otra vez qué le está pasando hoy al cine. El propio cine se ha encargado de mostrar cómo ha cambiado la actividad de acudir al cine, cómo la sala ha ido perdiendo tanto su carácter de culto como su calidez erótica, para diluirse en un complejo multi-espacial de una tarde de ocio consumista. También hemos asistido al proceso de desconexión del espectador con la pantalla de cine, la pérdida de la inocencia del primero y del poder mágico de la segunda. El proceso de vaciamiento de la sala de cine ha influido en la propia pantalla, que a veces no puede generar ninguna imagen y cuando sí lo hace, a menudo no es más que el reflejo de la nada.

Para entender el plano de fijo de cinco minutos de la sala vacía de *Goodbye Dragon-Inn*, ha sido necesario conocer la historia del objeto retratado, el *antes* de la película. Es un plano vacío porque ese cine sería demolido más tarde. Porque sin espectadores, una sala de cine no tiene sentido, y porque en esas butacas hay un reflejo espectralizado de nosotros mismos. Es un plano fijo porque está filmado desde el punto de vista de un objeto inanimado (la pantalla) y del de un espectador sentado en su butaca. La ausencia de movimiento contribuye a suspender el tiempo para eternizar la muerte del cine. La duración del plano incomoda al espectador para implicarlo, muestra el fin de una manera de entender el cine y transporta el objeto en crisis más allá de la ficción para generar un debate. Se trata además de un plano absolutamente coherente con la obra de su autor y que resume muchas de sus obsesiones. Tsai nos está hablando de la incomunicación en un mismo espacio, como hiciera en *The Hole* o *The River* (1997); el vacío de la sala viene a representar el sentimiento que dejaba el sexo furtivo ya en *Rebeldes del Dios Neón* (1992); el poso triste es una continuación de la melancolía por el cine moderno que desprendía *¿Qué Hora Es?*; capturar un espacio que va a cambiar tiene que ver con en el retrato que hace Tsai, a lo largo de toda su obra, de su actor fetiche Kang Sheng-Lee: un retrato cambiante que el tiempo transforma. En cuanto a la

duración del plano, ya hemos visto cómo se refleja en el agónico final de *Vivre l'Amour*. Que todos estos rasgos de la sociedad moderna se puedan trasladar al plano de la sala vacía no hace más que confirmar que para Tsai, cine y vida caminan juntos.

Para entender hacia dónde nos lleva el debate generado por este plano de *Goodbye Dragon-Inn* es lógico preguntarse por el *después* de la película. Y es que si el plano es coherente con la obra de Tsai, el autor es también coherente con su obra. Así, al enterarse de que la *National Central University* de Taiwán estaba construyendo una sala de proyecciones, Tsai rescató varias butacas del Fu Ho y las cedió a la universidad. Esta implicación urbanística tuvo continuidad cuando el Festival de Cannes, para celebrar su 60 edición, lo invitó a participar en el film colectivo *Chacun Son Cinéma* con un corto de 3 minutos que fuera un homenaje al cine. Tsai se fue a Malasia en busca de un antiguo cine abandonado al que solía ir de pequeño, “*uno de esos cines que no están pegados a un centro comercial, uno de esos cines que se erigían como templos*”⁹⁰, y acabaría filmando 23 minutos que exhibiría, como parte de una instalación para la Biennale de Venecia de 2007, en una pequeña sala del Palacio del Dux ¡con 30 butacas originales del viejo cine malasio! Otra vez, Tsai incidía en su preocupación por la amnesia colectiva y en su amor por el cine, rescatando un objeto condenado a muerte.

It's a Dream, anexo o epílogo a *Goodbye Dragon-Inn*, vuelve a mostrar la confusión espacio-temporal como triunfo de la relación individual con el cine, de modo aún más personal al añadir una voz en off del propio Tsai e incluir a su madre (haciendo de ella misma), un actor (Kang-Sheng Lee) interpretando a su padre muerto, su sobrino haciendo de Tsai niño y una foto enmarcada de su abuela. Tsai rompe toda lógica temporal al no incluir a una actriz joven que interprete a su madre, sino a su propia madre ya septuagenaria. Su segundo triunfo, más poético si cabe, es sentar a su abuela (a la que, como dice la voz en off, “le encantaba el cine”) en una de las butacas. En el plano final, Tsai reúne hasta 4 generaciones en un mismo espacio: su abuela, su madre, Kang-Sheng Lee y su sobrino, todos juntos, sentados en un cine. Estamos, en definitiva, ante la única historia del cine posible: la introspectiva (que diría Godard), la historia del cine como experiencia personal. La idea de compartir se refuerza con la fruta tropical que el personaje del padre parte y reparte entre su familia, así como con los dos

⁹⁰ Tsai Ming-Liang, entrevista concedida en Taipei Times el 25 de marzo de 2010.

espectadores que, a pesar de no conocerse, comparten una brocheta de pera, sin mirarse. Toda una declaración de principios y un canto de amor al cine como experiencia colectiva.

En verano de 2010, la instalación *It's a Dream* llegó al Taipei Fine Arts Museum para entrar a formar parte de su colección permanente. Esta vez, Tsai diseñó una sala triangular (tal vez evocando el halo de luz de un proyector) en cuyo centro colocó dos filas de butacas en ángulo muy abierto. El corto se proyecta sobre una de las tres paredes, prolongando ilusoriamente las dos filas y haciendo que el espectador se integre en la película. Esta disposición espacial, además, hace al espectador consciente de la existencia de otros espectadores y rompe la frontalidad de la sala de cine, en un esfuerzo por provocar una experiencia diferente en la que el público se sienta parte de la obra⁹¹.

No se trata de escoger entre la sala de cine tradicional y el museo sino de que cine y museo se nutran el uno del otro para expandir sus posibilidades o, por lo menos, ofrecer un terreno para el debate. El museo debería ser un espacio más para ese “hipercine” del que habla Lipovetsky. La pregunta a hacerse es ¿qué te permite hacer el museo que no puedas hacer en una sala de cine tradicional? A Tsai le está proporcionando un espacio para sus actos de resistencia política y un medio de interpelar más directamente al espectador. El museo prolonga su discurso de un cine que no sirve para evadirse, sino para recordar, algo que experimentar quizá ya no como un “rapto” pero sí, en cualquier caso, como una experiencia personal que poder transmitir. Tras la experiencia del Fu Ho, Tsai ha ido encontrando en viejos edificios “problemáticos” y en el reciclaje de sillas abandonadas un particular acto reivindicativo y artístico. Del antiguo ayuntamiento de Taipei, el Zhongshan Hall, salvó también varias sillas para una exposición, y en 2011 utilizó un antiguo cuarto de calderas de la Fábrica de Tabaco Songshan para otra instalación. ¿Y qué tienen en común el cine Fu Ho, el Zhongshan Hall y la fábrica Songshan? Pues que los tres edificios son de la misma época: los años 30. No me parece casual. Tsai sigue evocando el pasado japonés de Taiwán para reclamar la memoria histórica en una sociedad cada vez más alienada y amnésica⁹².

⁹¹ A partir de la descripción que hace Dominique Païni en *Cahiers du Cinéma* nº 661 (noviembre, 2010).

⁹² Es especialmente significativo el caso de la fábrica Songshan, símbolo del monopolio del gobierno de la época, declarado monumento histórico en 2001 y actualmente parque cultural.

En 2010, en la galería Xue Xue Institut, Tsai expuso, bajo el título de *Moonlight On The River*, 49 sillas abandonadas (de distinta procedencia) en las que los visitantes podían sentarse. Las sillas no pierden, pues, su valor de uso pero el montaje las transforma en algo más. Como en las “acumulaciones” de Arman, Tsai hace una revalorización positiva del objeto, liberando su poder de expresión. Sus sillas entroncan con una tradición artística que arranca en Duchamp, sigue con los *objets trouvés* y los *ready-made* surrealistas, pero sobre todo dialogan con los objetos *Fluxus*: el interés ya no es tanto el objeto en sí como la evocación de lo efímero. Fluxus sugiere fluidez, inestabilidad y cambio, como ese cine que muere y resucita. El recorrido por las 49 sillas-revenant desemboca en un corto (*Remembrance*)⁹³, dirigido por el actor Kang-Sheng Lee y protagonizado por Tsai (en una significativa inversión de papeles), en el que se restituye el movimiento de un cuerpo desaparecido (el de la bailarina Luo Man Fei, fallecida en 2006), y en el que el propio Tsai baila con la propietaria de un café que está a punto de cerrar. Otra vez el poder del cine recompone la memoria colectiva, otra vez el pasado en contacto con el presente de manera personal e íntima.

La implicación y la producción expandida parecen si no la solución, sí al menos un camino a seguir. Probablemente, lo que algunos cineastas están encontrando en el museo es más una fuente de financiación que un nuevo medio de expresión, lo cual, de alguna manera, nos remite de nuevo al origen de *Goodbye Dragon-Inn*: hacer lo necesario para prolongar la vida de aquello que amamos y ¿qué es el cine sino el esfuerzo por perpetuar un sueño? Susan Sontag ya aseguraba hace años que el cine sólo podía resucitar a través del nacimiento de un nuevo tipo de amor por él⁹⁴, y mucho antes, Bazin ya nos advertía de que el cine se auto-regenera en su contexto histórico y camina vinculado al desarrollo tecnológico.

No hemos abordado, y podría ser una buena continuación de lo aquí expuesto, la relación del espectador con las pantallas de ámbito privado (televisión, ordenador, teléfono móvil,...). Especialmente en los 80, la televisión y los ordenadores se convirtieron en la ficción en un elemento cada vez más presente y amenazador, que renovaba la fascinación e inquietud por lo que está al otro lado. Más allá de una moda, el cine contemporáneo ha seguido indagando en la superposición de pantallas de todo

⁹³ *Remembrance* es uno de los 8 cortos de los que se compone el filme colectivo *Taipei 24h* (2009).

⁹⁴ Susan Sontag, *op.cit.*

tipo. En *El Sexto Sentido* (M.Night Shyamalan, 1999), un vídeo permite traspasar el umbral entre vivos y muertos. En el cine de terror japonés, los fantasmas salen de la televisión (*The Ring*, Hideo Nakata, 1998) o incitan a los vivos al suicidio a través de los ordenadores (*Kairo*, Kiyoshi Kurosawa, 2001). En *Inland Empire* Laura Dern se incorpora a un plano inscrito en una pantalla de televisión y, a partir de ahí, la película continúa como si tal cosa. Y en *La Piel Que Habito* (Pedro Almodóvar, 2011), una enorme pantalla de plasma cumple la función de pantalla-ventana, permitiendo ver, a la vez que tapa, la creación del “artista”.

Gilles Lipovetsky asegura que el descenso en la asistencia a las salas de cine hace que se filtre, cada vez más, el espíritu del cine en el medio televisivo. El individuo hipermoderno espera y busca la emoción del cine en las demás pantallas, en todas las imágenes que el cine ha ido fagocitando⁹⁵. En los últimos años se da la paradoja de que los espectadores prefieren ser pasivos y estar dominados por las películas que ven en el cine, para luego tomar el poder y volverse interactivos en la red o con sus pequeñas cámaras. Esta aparente contradicción está muy bien reflejada en *Artaud Double Bill*, el corto de Atom Egoyan para *Chacun Son Cinéma*. En él, una chica (Anna) entra en un cine a ver *Vivre Sa Vie* (Godard) y a la vez se comunica, a través de su móvil, con una amiga que está en otra sala viendo *El Liquidador* (Egoyan, 1991): le manda mensajes e imágenes que captura directamente de la pantalla de cine. En un estupendo artículo, Francesco Casetti compara a Anna con la Nana de Godard, pues ambas aparecen como espectadoras de *La Pasión de Juana de Arco* (Dreyer, 1928). Para Nana, el cine es un refugio en el que se aísla del mundo. Este distanciamiento momentáneo del universo le permite penetrar en la película que ve hasta el punto de experimentar una catarsis. Para Anna, en cambio, el cine es una prolongación del mundo exterior y de su propia vida. Y aunque, por un lado, como espectadoras modernas, tanto ella como su amiga, “confront a hypertext (...) a network of social discourses, (...) multiply their centres of attention”⁹⁶ (no sólo miran, también escriben, leen y fotografían), por otro lado, fracasan en su experiencia implicativa con la obra. Casetti nos habla de un cambio de modelo: del espectador tradicional que se modelaba en las películas, hemos pasado a espectadores que modelan las películas fuera de la sala de cine. En cierto modo, el

⁹⁵ Gilles Lipovetsky y Jean Serroy, *La Pantalla Global*, 2009.

⁹⁶ Francesco Casetti, *Back to the Motherland: the Film Theatre in the Postmedia Age*, en *Screen* 52 (1), Oxford Journals, primavera de 2011.

espectador moderno es más activo que nunca. Sin embargo, la pérdida de la distancia con respecto al film crea un falso control de la imagen. El espectador moderno se encuentra ante el reto de desarrollar nuevas habilidades, para gestionar un contacto excesivo con la imagen y transformarlo en conocimiento útil. Fuera de la sala de cine, tiene por fin el poder de dominar la imagen a su antojo pero, quizá por ello, la mayoría de la gente sigue percibiendo la sala de cine como el espacio en el que mejor se disfruta una película, la oportunidad de volver a rendirse a la oscuridad y a lo inasible. La sala se vacía, una vez más, para transformarse en una más de las diferentes maneras de experimentar y consumir cine. El propio cine, como obra artística, se ve actualmente obligado a crear un nuevo espacio global en el que el espectador asuma su papel activo. El cine se enfrenta hoy, probablemente, a la mayor y más incierta de sus mutaciones. El plano de la sala de cine vacía de *Goodbye Dragon-Inn* abrió las puertas a los fantasmas de una manera de entender el cine en extinción pero también a los gestos de una resistencia que no deja de mirar atrás para reinventarse.

Bibliografía

- AGAMBEN, Giorgio. *Profanaciones*, Anagrama, Barcelona, 2005.
- AUMONT, Jacques. *La Imagen*. Ediciones Paidós Barcelona 1992.
- AZÚA, Félix de. “La Oscuridad del Cine”, en *El Cine: de la Barraca de Feria al Audiovisual*, nº22 de la revista Archipiélago, 1995.
- BALLÓ, Jordi. *Imágenes del silencio*, 2000.
- BENET, Vicente J. *La Cultura del Cine: introducción a la historia y la estética del cine*, Barcelona, Paidós, 2004.
- BETTETINI, Gianfranco. *La Conversación Audiovisual*. Cátedra. Madrid. 1996.
- BRONFEN, Elisabeth. “Interrogating Light. The Visuality of the Text”, artículo incluido en *Representing Light Across Arts and Sciences: Theories and Practices*, 2009.
- CASETTI, Francesco. *El film y su espectador*, Madrid, Cátedra, 1996.
- CASETTI, Francesco. *Back to the Motherland: the Film Theatre in the Postmedia Age*, en *Screen 52 (1)*, Oxford Journals, primavera de 2011.
- COLLADO, Esperanza. *Paracinema. La Desmaterialización del Cine en las Prácticas Artísticas*, Trama Editorial, Madrid, 2012.
- COMOLLI, Jean-Louis. *Ver y Poder*, Buenos Aires, Nueva Librería, 2007.
- COMOLLI, Jean-Louis. *Retrospectiva del espectador (1998)*, dentro de *Ver y Poder*, Buenos Aires, 2007.
- COZARINSKY, Edgardo. *Palacios Plebeyos*, Buenos Aires, Ed.Sudamericana, 2006.
- DELEUZE, Gilles. *La imagen-tiempo*, Barcelona, Paidós, 1986.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. *Lo que Vemos, lo que nos Mira*, 1992.
- FEVRY, Sébastien. *La mise en abyme filmique : essai de typologie*, 2000.
- FONT, Domènec. *Cuerpo a Cuerpo. Radiografías del cine contemporáneo*, Barcelona, Galaxia Gutenberg, Círculo de Lectores, 2012.
- FREUD, Sigmund. *Lo Siniestro*, Obras Completas, Tomo 7. Madrid: Biblioteca Nueva, 1997.
- FRAMPTON, Hollis. *Especulaciones. Escritos sobre cine y fotografía*, MACBA, 2007.
- GOMBRICH, Ernst H., *La Imagen y el Ojo*, Madrid, Alianza, 1987.

HARRISON, Mark. “*Writing Taiwan’s Nationhood*”, artículo incluido en *Re-writing Culture in Taiwan*, eds. Fang-Long Shih, 2008.

HEGEL, Georg Wilhem Friedrich. *The Science of Logic*, Prometheus Books, 1991.

HOBERMAN, J. “The Last Picture Show”, crítica publicada en *The Village Voice*, 2004.

IGLESIAS, Eulalia. Entrevista a Leos Carax en *Caimán, Cuadernos de Cine*, nº10 (61), noviembre de 2012.

LÉVINAS, Emmanuel. *De la Existencia al Existente*, Arena Libros, 2006.

LÉVINAS, Emmanuel. *Totalidad e Infinito*, Ediciones Salamanca, 2002.

LIPOVETSKY, Gilles y SERROY, Jean. *La Pantalla Global*, 2009.

LÓPEZ Serrano, Fernando. *Madrid, Figuras y Sombras*, 1999.

LOSILLA, Carlos. *Flujos de la Melancolía*, Valencia, 2011.

MA, Jean. *Melancholy Drift: Marking Time in Chinese Cinema*, Hong Kong University Press, 2010.

MAFESSOLI, Michel. *El Instante Eterno*, Paidós, Barcelona, 2001.

MARLING, Karal Ann. “*Fantasies in Dark Places*”, artículo incluido en *Textures of Place: exploring humanist geography*, University of Minnesota Press, enero de 2001.

David Miguel Sánchez, *Cines de Madrid* (La Librería, 2012).

NERI, Conrado. *Tsai Ming-Liang*, Venecia, Libreria Editrice Cafoscarina, 2004.

PAÏNI, Dominique. “Voyages en Utopie”, artículo en *Cahiers du Cinéma* nº 661 (noviembre, 2010).

RANCIÈRE, Jacques. *El Espectador Emancipado*, Ellago Ediciones, 2010.

ROSENBAUM, Jonathan y MARTIN, Adrian (coord.). *Mutaciones del Cine Contemporáneo*, 2003.

SCOTT, Simon. “Writing Indigeneity in Taiwan”, artículo en *Re-writing Culture in Taiwan*, eds. Fang-Long Shih, 2008.

SONTAG, Susan. “The Decay of Cinema”, artículo publicado en *New York Times*, (25 de febrero de 1996).

STEYERL, Hito. “Is a Museum a Factory?”, artículo aparecido en *e-flux journal*, 2009.

STOICHITA, Victor I. *La invención del cuadro*, Barcelona, Ediciones del Serbal, 2000.

TRETROTOLA, Diego. “Ojos Extraños”, capítulo de *Una Sandía es una Sandía*, Marcelo Pañoso (ed.), Gijón, 2004.

VAL DEL OMAR, José, “Sentimiento de la Pedagogía Kinestésica” en Sáenz de Buruaga, Gonzalo y Val del Omar, José María, *Val del Omar Sin fin* (Diputación de Granada, 1992).

VERTOV, Dziga. *El Cine Ojo*, Madrid, Ed.Fundamentos, 1974.

VILARÓS, Teresa M. *El mono del desencanto. Una crítica cultural de la transición española (1973-1993)*, Madrid, Taurus, 1998.

WILLIAMS, Tony. Crítica en *Directory of World Cinema: China*, 2012.

Tristan Tzara, *Manifiesto 1918*, en *Primeras Vanguardias Artísticas*, Lourdes Cirlot, ed., 1993.