laFuga

Adieu au langage: Del cine-ensayo a la imagen estereoscópica

Por Romina Arata de Nordenflycht

Tags | **Cine ensayo | Nuevos medios | Cultura visual- visualidad | Técnica | Estudios de cine (formales) | Técnica cinematográfica | Francia**

Romina Arata De Nordenflycht, 29 años, Viña del Mar. Realizadora y montajista, ha hecho cortometrajes documentales y de ficción, como también investigaciones en torno al cine chileno, en permanente cruce con otras formas artísticas y nuevas narrativas. Actualmente, realiza una especialización en escritura y análisis cinematográficos en la Universidad Libre de Bruselas, y prepara su primer largometraje.

"*En tanto crítico, me considero ya como cineasta. Hoy día me considero siempre como crítico y, en un sentido, lo soy más aún que antes... Me considero como un ensayista, hago ensayos en forma de novelas o novelas en forma de ensayos: simplemente los filmo en vez de escribirlos.*" (Jean-Luc Godard)

Ya desde temprano, Jean-Luc Godard se definía así mismo en relación al género del cine-ensayo. Bien podría decirse que, dado al lugar que ocupa la expresión del pensamiento y el acercamiento tanto crítico como meditativo hacia el mundo, toda su obra sería un aporte a esta incierta categoría, la cual derivaría en dos diferentes tipos de dificultad para el espectador. Por un lado, sus diálogos e intertítulos transportan pensamientos y citas de un orden tan abstracto, algunos dirían pretencioso, que incitan a preguntar qué está diciendo acerca del hombre y el mundo. Esto nos lleva al segundo inconveniente. Desde el 'Godard tardío', cuyo comienzo suele situarse en 1980 con *Sauve qui peut (la vie)*, a menudo es difícil decir qué ocurre a nivel de trama o argumento en sus películas. Altamente elípticas, dejan fuera grandes trozos de acción, sugiriéndolas a través de un sólo *close-up* o *offscreen sound.* De esta forma, responden más bien al criterio de opacidad que caracteriza a la llamada 'Modernidad cinematográfica'. No sólo el actuar de sus personajes es misterioso, implausible, absurdo, irracional, sino que también es difícil asignarles deseos, necesidades y personalidad individuales. Entran en conflicto, pero no siempre se está seguro del porqué, ni de cómo se relacionan con los otros.

Lo anterior crea una cierta disonancia entre la idea abstracta y la situación concreta, que en términos narrativos plantea no sólo problemas de interpretación, sino también de comprensión. El presente análisis se adentrará en su obra más reciente, *Adieu au langage* (2014), dejando de lado el cúmulo de interpretaciones posibles, para más bien centrarse en los dispositivos técnicos y estéticos que obstaculizan su comprensión, en particular en su novedoso uso del 3D que hizo estremecer al público del Festival de Cannes.

El propósito es simple. Una mujer casada y un hombre libre se encuentran. Se aman, se pelean, los golpes llueven. Un perro erra entre la ciudad y el campo. Las estaciones pasan. El hombre y la mujer se reencuentran. El perro se encuentra entre ellos. El otro está en el uno. El uno está en el otro. Y son las tres personas. El antiguo marido hace explotar todo. Una segunda película comienza. La misma que la primera. Y sin embargo, no. De la especie humana se pasa a la metáfora. Lo cual terminará por los ladridos. Y los gritos de bebé. (Jean-Luc Godard)

"Una segunda película comienza. La misma que la primera." Esta lacónica descripción de *Adieu au langage* deja entrever la estructura de paralelismos que esconde la película. Sin recurrir al uso de títulos o motivos musicales para marcar su organización de forma clara, las escenas paralelas de "2/Metáfora" proceden casi exactamente en el mismo orden que en "1/Naturaleza". En cualquier situación las dos películas son espejo de la otra con inusual precisión, lo cual recuerda la geométrica estructura en *douze tableux* de *Vivre sa vie* (1962). Por otro lado, la película está construida en base a una utilización excepcionalmente críptica de la elipsis. De acuerdo a las escazas pistas que brinda la narración, se puede inferir que una pareja ha estado junta y que el hombre ha acuchillado a la mujer. La mujer ha huido del hombre, rechazando volver con él y uniéndose a otro.

De cierto modo, con esta fragmentación se obtiene la suficiente información para ligar la acción y los personajes, y la curiosidad acerca de lo que está pasando puede llevar el interés narrativo del espectador. Sin embargo, el virtuoso despliegue de posibilidades cinematográficas, es decir, las interrupciones que proporciona la aparición abrupta de un flujo cautivador de imágenes y sonidos, más que esclarecer la trama, bloquea el proceso de su comprensión, para llamar la atención sobre el peso de cada imagen y de cada sonido. "Cuando no podemos anudar fácilmente lo que vemos y oímos a un argumento en desarrollo, estamos estimulados a saborear cada momento como un micro-acontecimiento en sí mismo, como una palabra en un poema o una porción de color en una pintura". (Bordwell, 2014, p. 6) Siguiendo a Bordwell, la mejor analogía podría ser un poema que alude a una historia, donde el compromiso con la forma poética se superpone a ratos con el interés en la historia semi-oculta. Así, la narrativa es a la vez un pretexto y una fuente de palabras y sonidos, formas y texturas, como el motivo del paisaje que los pintores han utilizado por siglos. A partir de los elementos más simples, incluso los clichés de las puestas de sol, los reflejos de la lluvia y la música clásica parecen querer decir algo deslumbrante. Aunque sólo permanezcan en las retinas como unos instantes de belleza fugaz, a veces exaltante, otras veces melancólica. Pero más que eso, estas imágenes y sonidos no pueden ser cualquier imagen o cualquier sonido. Éstos se enganchan a la narración a través de patrones que a veces flotan libres fuera de ella y otras ocasiones trabajan indirectamente en la misma. El hecho es que pareciera ser que el 'Godard tardío' busca que en lugar de sentir con los personajes, el espectador sienta con la película como un todo.

En *Adieu au langage* las escenas también se abren en digresiones con otros tipos de materiales visuales y sonoros, como son los intertítulos y los collages de *found footage* de cine clásico y de hechos históricos. Un recurso común del cine-ensayo es utilizar dichas formas de manera asociativa, lo cual se constituye como una alternativa a la narrativa convencional. Bien se sabe la importancia que Jean-Luc Godard ha otorgado desde siempre al montaje por su capacidad de interrogar la relación entre las cosas: "En esta configuración, el cine es para Godard un arte al cual no se ha dejado el tiempo de desarrollar su lenguaje, un arte que habría podido cambiar el curso de la historia si se hubiera reconocido en su justo valor la verdad del montaje como posibilidad de acercamiento entre las cosas" (Mandelbaum, 2008, p.13) Según Mandelbaum, estas cosas pueden estar muy alejadas entre sí a primera vista, pero gracias a las virtudes del collage y la citación, se aproximan y crean nuevas relaciones. Es por eso que este formato se presta por excelencia a una exploración crítica del cine, en cuanto a la posibilidad que ofrece de ampararse de las imágenes y de trabajarlas a su propio gusto. Lo cual anuncia el empleo contemporáneo del *sampling,* donde los modelos puros prestados de otras artes se trasladan al cine para enfrentase a la ruptura, a la disyunción, al accidente, al caos. Texto, música, pintura, libro, diálogo o personaje: todo es susceptible en todo momento de transformarse en comentario de una película en proceso de realizarse.

Por otro lado, de los *found footage* de películas clásicas se pasa a la pantalla de un televisivor donde son mostradas las mismas y de los libros usados se pasa a *google* en la pantalla de un *smartphone.* Es decir, *Adieu au langage* crea un *collage* donde no sólo existe la citación a las artes tradicionales, sino que también hay una referencia a los nuevos medios con que se comunican los hombres en la era actual y que, a palabras de Mcluhan, moldean más a las sociedades que el contenido mismo de la comunicación. La célebre frase del filósofo canadiense "el medio es el mensaje" pareciera hacer eco en esta película, donde la presencia de los medios, tanto antiguos como nuevos, funciona como un ambiente activo que pretende producir percepciones sensoriales únicas y de esta forma modificar la manera en que se percibe el mundo. Sin embargo, mientras los ambientes se invisibilizan a sí mismos, escapando a su fácil percepción, aquí se se proporcionan recursos que hacen fijar su atención

de forma directa, constituyéndose así como 'antiambientes' que permiten comprender con mayor claridad su funcionamiento en la sociedad. Es como cuando en la década de los setenta, el artista surcoreano Nam June Paik sacaba el aparato televisivo de su ambiente tradicional en los hogares, para situarlo junto a la figura de un buda en un museo, donde hacía visible y resignificaba su estatuto como medio.

Ahora bien, las técnicas antes mencionadas reabren un antiguo debate en torno a la ontología de la imagen cinematográfica. Para André Bazin, la naturaleza del cine era la del índice. Al fotografiar una realidad que se presentaba frente a la cámara, se buscaba representar un momento mágico, gracias a la presencia de un aura que se desprendía del material impreso sobre la película. Sin embargo, para Manovich, a lo largo de la historia se han desarrollado un compendio de técnicas para modificar el registro normal de una cámara de cine. Desde la aparición del cine de vanguardia, Jean-Luc Godard junto a otros precursores se han esforzado en combinar lo fotográfico y cinematográfico con lo pictórico y lo gráfico, alterando el metraje de acción real ya sea a través de la construcción de maquetas, espejos y *matte paintings,* o, de forma más general, por medio del desarrollo de efectos ópticos que fotografían un espacio ya de por sí imposible.

"Cuando los cineastas de vanguardia hacían un collage de múltiples imágenes dentro de un único fotograma, o pintaban y rayaban la película, estaban yendo contra los procedimientos 'normales' de realización y los supuestos usos de la tecnología del cine (el celuloide no se diseñó para pintar encima). Por tanto, operaban en la periferia del cine no sólo estética sino también técnicamente." (Manovich, 2006, p.381)

Desde luego que esta transgresión a nivel técnico/estético sólo resulta ser un acto subversivo desde el punto de vista que se adopte. Ya desde temprano en la historia del cine, la dicotomía Lumière/realidad y Méliès/ficción aparece como una lucha de fuerzas opuestas que re-instala permanentemente la cuestión sobre el estatuto artístico del cine. En este sentido, el uso o no de tecnologías de la representación fuera del registro naturalista de la imagen cinematográfica, apunta más bien a la elección de una postura filosófica y estética. Si, como Bazin, apreciamos estéticamente una obra por su valor como índice de la realidad, sin lugar a dudas la utilización de estas nuevas tecnologías viene a obstruir dicha postura.

La búsqueda pictórica que Jean-Luc Godard persigue con una tecnología tan en boga en estos días como es el 3D, puede considerarse entonces como una continuación de estos propósitos. Muchos de los planos enfatizan la delgadez de cada imagen, pero otros presentan un volumen a gran escala. Algunos ángulos inusuales otorgan mayor redondez a los elementos que están en primer plano, gracias al seguimiento de bajo ángulo que hace una cámara montada sobre rieles. Además, la relativamente baja resolución de algunas de las imágenes evita una creación fuerte de contornos, produciendo una suavidad que parece aumentar el volumen. De igual forma, puede decirse que los ligeros temblores de la cámara en mano más que insertar las imágenes en un mero registro amateur, intentan imitar los leves movimientos de la cabeza y el cuerpo del espectador, y con ello el volumen de su visión normal. Por otro lado, esta sensación de profundidad es mostrada también a través de elementos insertos dentro de la composición, como por ejemplo el ruido brillante que emana de una televisión. Lo cual demuestra que transmitir el espesor de las cosas no está restringido a una identificación de objetos reconocibles, ni a puntos geométricos de perspectiva.

Una de las escenas en que la utilización de la visión 3D ofrece posibilidades deslumbrantes es cuando las dos cámaras divergen: el ojo izquierdo se queda en el hombre, mientras el derecho sigue a la mujer y al marido cerca de un lago. Cuando los tres personajes se vuelven a reunir, ambas cámaras también lo hacen creando una única imagen de tres dimensiones. De lo cual se obtiene una composición densa con figuras superpuestas unas sobre otras, tentando al espectador a cerrar un ojo y luego el otro para crear su propio montaje. En este sentido resulta divertido y significativo para el relato el momento en que el hombre vuelve a la pregunta de la mujer acerca de la metáfora, señalando luego a dos niños jugando con tres dados. Éstos ejemplificarían 'la metáfora de la realidad': tres dados, 3D.

En los créditos de la película figuran las numerosas cámaras que se utilizaron para su realización, pasando por la alta gama de la Canon 23.98 a pequeñas plataformas como la GoPro 15 y la Lumix 25. Además, datos de la producción indican que la visión estereoscópica se trabajó mediante la captura de dos puntos de vista ligeramente diferentes de la misma escena en tres dimensiones a través del uso de dos lentes paralelos. Sin embargo, el problema habitual que surge cuando dos cámaras se sitúan paralelamente es que enfocan en estéreo sobre un plano infinito, produciendo que todo en la escena se lance frente a la pantalla. Entonces lo que suele hacerse es crear la convergencia por *toeing in* de lentes, es decir, girar éstos ligeramente hacia adentro, lo cual permite que sus líneas de dirección de visualización se crucen exactamente en el plano de enfoque estéreo deseado. Pero esto trae otro inconveniente. La intuición que puede resultar de hacer girar las cámaras –los ojos también rotan hacia el interior cuando se centran en objetos cercanos–, no corresponde con la forma en que estas películas se proyectan, ya que lo hacen en una pantalla ortogonal que responde básicamente a la misma dirección de la visión normal de una cámara. Como en la convergencia por *toeing in* existen dos direcciones, en un ligero ángulo de una hacia la otra, lo que resulta en su exhibición es que generalmente las imágenes sufran de una deformación trapezoidal. Seguramente para evitar estas asperezas, en *Adieu au langage* se controlaron los puntos de convergencia en el momento de la postproducción, donde, además de intervenir el color y la velocidad de las imágenes, se creó esta sensación de profundidad en que los objetos cercanos parecen salirse hacia delante de la pantalla y los lejanos salirse hacia atrás.

Esta utilización plástica y estética de la técnica del 3D muestra que es una frontera creativa válida para tratar la imagen en términos espaciales. Algo que puede considerarse aún poco estudiado por la crítica de cine, la que más bien ha detenido su atención en el aspecto temporal. "Sí, la imagen es felicidad, pero cerca de ella habita la nada y todo su poder no puede expresarse sino que haciéndole llamado." (Mandelbaum, 2008, p. 83) Esta frase tomada de Maurice Blanchot, la cual figura al final de *Histoire(s) du cinéma* (1988-1998), recuerda la definición que un joven Jean-Luc Godard hacía del cine y que el día de hoy sigue sosteniendo con fuerza: "Por medio del montaje el cine cumple su vocación más profunda que es mostrar lo invisible por lo visible". En esta lógica una imagen asociada a otra imagen da por resultado una tercera imagen invisible, creada por la libertad imaginativa del espectador. *Adieu au langage* parte con la sentencia: "Todos aquellos que carecen de imaginación se refugian en la realidad." La asociación deseada no puede hacer sino resonancia con aquel pensamiento de Gilles Deleuze cuando afirma que el hecho moderno es que ya no se cree en el mundo, puesto que el lazo que unía a éste con el hombre se ha roto. Entonces se hace necesario una restauración. Se hace necesario que dicho lazo se vuelva objeto de creencia. En definitiva, se hace necesario que el cine filme, no el mundo, sino la creencia en este mundo.

En este sentido, el lazo que Jean-Luc Godard crea para volver a unir al hombre con el mundo por medio del arte de la asociación que le permite el montaje y el cine-ensayo, guarda gran semejanza con la definición que hace Manovich del cine digital contemporáneo, donde el metraje de acción real se convierte en sólo una materia prima que adquirirá su consistencia como obra final a través de su manipulación en el momento de postproducción, poniéndola en relación con otros elementos. Incluso la clásica diferenciación entre las películas clásicas de Hollywood y las películas artísticas europeas parece no ser tan válida actualmente en comparación con las técnicas con que se realizan las películas, donde lo más significativo es la distinción entre las que parten del registro de lo real y las que crean una realidad virtual. Siguiendo esta motivación, aunque *Adieu au langage* necesitó el registro de la realidad para después transformarlo por medio de la tecnología del ordenador, se observa la importancia que esta última cobra a la hora de crear el espacio 3D. Como se dijo anteriormente, las dos cámaras paralelas por sí solas no hubieran podido crear perfectamente la ilusión de profundidad, sino hubiera sido por la intervención de las imágenes obtenidas en la postproducción, donde se hicieron converger las capas de imágenes en un espacio tridimensional, poniendo en cuestión la clásica composición en dos dimensiones.

¿Acaso este abandono del realismo cinematográfico tradicional no es sino un abandono de la 'Metáfora', un abandono del 'Lenguaje', hacia el espesor tridimensional y real de la 'Naturaleza'? ¿Acaso la última sentencia de este sobreviviente de la Nouvelle Vague no es sino de invertir y subvertir los códigos liminares que fundamentan nuestra experiencia estética moderna?

Cabe decir que gracias al advenimiento del cine digital, basado en la tecnología de los ordenadores, las imágenes de hoy en día se han vuelto animadas y, con la técnica del 3D en específico, en relieve. Para que se cumplan los presagios de Debray, cabría esperar solamente que el día de mañana se vuelvan olfativas…

Bibliografía:

Bordwell, D. (2014). Adieu au langage: 2+2x3D. *Observations on film art*. David Bordwell's website on cinema. Fecha de consulta: 2016-03-15.

Debray, R. (1994). El posespectáculo. *Vida y muerte de la imagen*. Barcelona: Paidós Ibérica.

Mandelbaum, J. (2008). Le livre Jean-Luc Godard. *Collection grands cinéastes*. París: Cahiers du cinéma.

Manovich, L. (2006). ¿Qué es el cine?. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación.* Barcelona: Paidós Ibérica.

McLuhan, M. (1987). *El medio es el masaje*. Nueva York: Bantam.

Como citar: Arata, R. (2017). Adieu au langage: Del cine-ensayo a la imagen estereoscópica, *laFuga*, 19. [Fecha de consulta: 2025-12-07]
Disponible en: http://2016.lafuga.cl/adieu-au-langage-del-cine-ensayo-a-la-imagen-estereoscopica/826