

UNIVERSIDAD DE GUANAJUATO

Campus León

**División de Ciencias Sociales y
Humanidades**

Doctorado en Cultura y Arte



**La construcción de la realidad
cinematográfica en la obra de
Alfonso Cuarón.**

Tesis que presenta:

Mtro. Christian Federico Rábago Ramírez

Tutor:

Dr. Luis Fernando Macías García

León, Guanajuato, 2024.

Índice

Agradecimientos.....	i
Introducción.....	1
Capítulo I – Reflexiones generales.....	7
La necesidad de las historias.....	7
La organización de la experiencia sensorial.....	9
¿Realidad capturada, representada, inventada?.....	11
El viaje entre los mundos.....	13
El cine transforma.....	17
Capítulo II – Las implicaciones del cinematógrafo en la conciencia.....	23
Ver realidad, representada.....	23
Fantasmas y sueños.....	25
Un solo punto de vista compartido.....	30
La mirada objetiva generando subjetividades.....	35
La construcción de una nueva comunicación: el lenguaje cinematográfico....	39
La deconstrucción y reconstrucción de lo verosímil.....	43
Capítulo III – La realidad cinematográfica.....	51
El modernismo político.....	59
El realismo.....	61
El imaginario como realidad cinematográfica.....	64
Una realidad más allá de la imaginación.....	66
El cine produce realidad.....	68
Realidad fílmica y fantasía ideológica.....	71

La realidad fílmica y el régimen estético.....	73
Realidades.....	75
Capítulo IV – La realidad cinematográfica de Alfonso Cuarón.....	77
Primera parte – Realidad estética.....	82
Segunda parte – Naturalismo.....	102
Tercera parte – Comunicación.....	122
Conclusiones: Momentos de verdad.....	144
Bibliografía y fuentes.....	156

Agradecimientos

Este trabajo ha sido posible gracias al apoyo que he recibido por parte de muchas personas, quienes con sus consejos, porras, francos regaños, su sola presencia o incluso su ausencia, me llevaron a concluir este pedacito de mi vida.

Gracias, Cristina y Federico. Y muchas gracias, Ana Gabriela. Ha sido un camino largo, tortuoso, pero continúa, de alguna forma.

Toda mi gratitud a Luis Fernando, Gugui, Magali, Julia, Tarik, por su guía constante, y sobre todo por su confianza. Y en este rubro, gracias también a mis maestros, todos, tanto docentes míos como compañeros de profesión.

Lucero, muchas gracias por haber estado.

Huguette, Lety, Osiel, Sergio, cómplices voluntarios –y a veces no tanto– de esta travesía; a ustedes les tocó lidiar con lo más difícil, lo que requirió fuerza y paciencia... Nunca podré agradecerles lo suficiente. Gracias a mis amigos, todos.

Mi reconocimiento a mis alumnos, quienes sin querer me dieron mucha fuerza en momentos difíciles, e interés en momentos de dicha.

Gracias, Señor, por todo y por tanto.

Y finalmente gracias a ti por animarte a leer este trabajo. Espero que te resulte interesante, disfrutable, y que pueda aportar algo para que tu experiencia cinematográfica sea más gozosa y significativa.

A Luna, la razón y emoción de mí.

Nunca lo entendiste, ¿verdad? ¿Por qué hicimos esto?

El público sabe la verdad: que el mundo es simple. Miserable. Sólido hasta el final. Pero si pudieras engañarlos, aunque fuera por un segundo, podrías hacerlos dudar. Entonces pudiste ver algo muy especial...

¿Realmente no lo sabes? Fue la expresión de sus caras.

CHRISTOPHER NOLAN. *El gran truco*.

Introducción

La noche ha caído. Poco a poco los sonidos nocturnos comienzan a llenar el ambiente. Hay una frescura en el aire que invita a la convivencia. Después de un largo y afanoso día, nuestras y nuestros antepasados se congregan alrededor de la fogata, y comparten. Comparten comida, comparten calor, comparten sonrisas y gestos... comparten. Comunican.

Y al levantar la mirada, en la oscuridad del firmamento, las estrellas resultaban particularmente intrigantes. ¿qué son esos puntos luminosos? ¿por qué están dispersos de esa manera caprichosa, unos más cerca que otros? ¿por qué se mueven de la forma que lo hacen, unos más lento que otros, unos incluso regresando por algunas noches, como titubeantes en su avance? ¿Quién les puso ahí? ¿Serán acaso señales como las que usamos para señalar nuestro camino? ¿Estarán esparcidas por el cielo para darnos un mensaje? ¿Cuál es ese mensaje...?

El ser humano tiene un par de impulsos fundamentales, que van más allá de la mera supervivencia, y del instinto:

En primer lugar, tenemos necesidad de trascender. Sabemos que moriremos, y que de ese suceso –mismo que es absolutamente seguro– no se vuelve. Es por ello que todas y cada una de las actividades y las decisiones que tomamos tienen implícita una carga importante de significado, más allá de la parte denotativa: hay una pulsión hacia la connotación. Porque nos resulta relevante dejar alguna huella, un testimonio, de nuestro paso por la existencia.

Por otra parte, y tal vez precisamente por lo anterior, estamos constantemente buscando orden en el caos. Explicarnos los fenómenos que nos rodean, y así poder establecer, aunque sea una ilusión de control, o por lo menos de entendimiento. Así, poco a poco fuimos descubriendo patrones en la naturaleza, formas de comportamiento, elementos de seguridad o de alarma sobre todo lo que forma parte de la cotidianidad.

Ambas necesidades, junto con los procesos de comunicación que se establecen en las comunidades, son las bases fundamentales de aquello a lo que llamamos cultura: la personalidad de una sociedad.

De esta manera, en el cielo nocturno poco a poco dejamos de ver sólo puntos luminosos, y fuimos contemplando patrones, por agrupación, por movimiento, por época del año; no se trataban ya solamente de cúmulos de estrellas, sino de representaciones concretas, que evidentemente obedecían a la experiencia e idiosincrasia de los observadores: mujeres, cazadores, perros, osas, animales domésticos y salvajes, y eventualmente utensilios como cacerolas, lanzas, arcos, carros, balanzas... Todo esto imágenes de aquello que nos resultaba importante, relevante en nuestras vidas.

En el firmamento proyectamos las historias que definían nuestros ideales, nuestros intereses y nuestros temores; generamos narrativas, y estas se desarrollaron de formas complejas y emocionantes, capaces de brindarnos lecciones de vida. Estas fueron probablemente las primeras películas de todas las culturas del mundo.

Este carácter proyectivo que tiene el cine nos parece muy relevante. Quienes presenciamos un espectáculo cinematográfico no lo hacemos de forma pasiva, como tampoco lo hacían nuestros antepasados ante las constelaciones; por el contrario, llevamos con nosotros herramientas de construcción e interpretación de discursos capaces de transformar los insumos –tanto los sofisticados como lo son las imágenes generadas por computadora y los sonidos envolventes, como los sencillos puntos de luz en el firmamento– en estructuras de significación con el poder de transformar la manera en la que vemos nuestro entorno: dicho de otra forma, es gracias a estas proyecciones culturales que tenemos la posibilidad de percibir e interpretar nuestra realidad.

Más allá de la construcción de explicaciones racionales sobre qué es lo que sucede en nuestro día a día, lo cierto es que vivimos constantemente en la recepción de información que requiere nuestro entendimiento intelectual, pero que está indubitadamente mediado e influido por nuestras posibilidades de experimentación emocional. Ahí es donde cobra relevancia el arte, como el camino para expresar aquello que no puede ser explicado, o como diría Michael Ende, nombrar lo que no ha sido nombrado.

Y el cine, como producto cultural capaz de sintetizar tanto las posibilidades intelectuales como las experiencias emocionales y con una conformación capaz de generar estímulos plurisensoriales, cobra una enorme relevancia como dispositivo constructor de realidades.

Aquello de lo que podemos dar cuenta desde nuestra conciencia, y que tenemos la posibilidad de percibir a través de los sentidos, es a lo que llamamos realidad; sin

embargo, esta percepción está influida por nuestro entorno social y cultural, quienes no sólo han fomentado y delimitado nuestro campo de percepción, sino también nos han dado los insumos de interpretación. Y aquí es precisamente donde el cine, fenómeno capaz de brindar experiencias simultáneas de realidades creadas expresamente para nuestra visión, también tiene la capacidad de estructurar nuestras posibilidades perceptivas.

Dentro de una estructura académica formal, se trata de un estudio desde el paradigma cualitativo: lo que nos interesa saber es, ante todo, cuáles son los elementos que acercan al acto de ver una película a una experiencia cercana a la de la realidad. Se trata, por tanto, de una labor fenomenológico-inductiva, en la que se mostrarán patrones a considerar en la forma en la que un filme se puede tornar vivencial.

Existen varios trabajos alrededor del tema del cine y la realidad, particularizando en la recepción por parte del público de determinados países, tópicos específicos y el trabajo particular de cineastas, tanto pasados como actuales. Sin embargo, en nuestro país son pocos quienes han abordado el tema desde una visión comunicacional, sustentada en el uso de lenguajes, y desde la perspectiva de un creador mexicano. Ante esto, nos parece una buena oportunidad abordar este tema. Sobre todo frente a la coyuntura de las profundas transformaciones sociales que estamos viviendo, en esta suerte de cambio de era en la que las redes han generado una enorme sofisticación en la capacidad lectora de los espectadores, así como un mayor poder de transmisión de todo tipo de productos mediáticos, todos ellos permeados por los lenguajes derivados del cine.

Por supuesto, el sustento de esta indagación radica en la investigación documental, en la que se han revisado estudios, análisis y opiniones acerca de nuestro tema rector, a saber, la realidad cinematográfica. A partir de ahí nos dimos a la tarea contrastar los conceptos recopilados con diversas películas, fortaleciendo finalmente con una obra cinematográfica que, de forma explícita, se sustente en la búsqueda de transmitir lo recreado de forma muy cercana a la experiencia de la realidad.

En esta intensión reflexiva, consideramos muy importantes los aportes del director Alfonso Cuarón, proveniente de nuestro mismo contexto cultural, quien ha sido no sólo consistente con un estilo formal, sino que ha abordado de manera muy interesante los fenómenos comunicacionales, el desarrollo emocional de sus personajes y su relación con el público, y, sobre todo, la generación de realidades cinematográficas complejas que funcionan, a su vez, como metáforas tanto del mundo interior como de las manifestaciones sociales que sus historias manifiestan frente al imaginario del auditorio. A lo largo de su trayectoria cinematográfica, el cine de Cuarón se ha ido transformando en la búsqueda no sólo de una identidad creadora, sino también de la necesidad de transmitir a los espectadores estructuras narrativas profundas en las que la audiencia puede participar desde la reflexión de aquello que se muestra: momentos de verdad.

Investigación documental, establecimiento de unidades de observación, apreciación y análisis cinematográfico que sustenten dichas unidades, así como la revisión a profundidad del cine de Cuarón, son algunas de las tareas que se realizaron previo a la redacción de este trabajo, en el que abordaremos conceptos y postulados

teóricos, tales como lo cinematográfico, las narrativas, el realismo político, entre otros, que nos servirán de herramientas para la reflexión sobre el cine y la construcción de realidades cinematográficas, y cómo estas se pueden identificar y analizar en la obra cinematográfica de Alfonso Cuarón.

Capítulo I – Reflexiones Generales

Antes de abordar directamente el tema de la realidad cinematográfica, consideramos pertinente revisar algunos tópicos que atañen nuestra condición humana que, al ser tal, genera cultura, y desde ahí produce cine. Y es que desde los albores de la humanidad, uno de los elementos más importantes que han denotado nuestra evolución ha sido la capacidad que, como especie, tenemos para comunicar ideas que no están relacionadas directamente con nuestra subsistencia.

La necesidad de las historias.

En la visión de muchos antropólogos, expresada por el historiador israelí Yuval Noah Harari en su libro *De animales a dioses*, el cambio cognitivo fundamental en el ser humano es la habilidad para la cháchara: establecemos y desarrollamos diálogos profundos sobre tópicos que van más allá de la obtención de alimento, o el mejor lugar para resguardarnos de los peligros (Cf. Harari, 2014). Es así como fuimos, poco a poco, construyendo los lazos que nos permitieron la vida en sociedad, a partir de la construcción colectiva de mitos.

Por supuesto, se trata en cada caso de poder encontrar una explicación para los fenómenos de nuestro entorno, para entender por qué sucede lo que sucede, y, al mismo tiempo, establecer una serie de normas, de terreno en común para poder convivir los unos con los otros, fundamentando las sociedades: no se trata sólo de

un grupo de personas, sino que éstas comparten metas, y estas se consolidan a partir de creencias.

Comenzamos a contarnos historias. Los relatos, que poco a poco fueron volviéndose más sofisticados, dotan de sentido al tiempo que establecen creencias. En la implementación de estas formas de desarrollo identitario a partir de narrativas, los mitos tienen, como cualquier discurso, una carga triple: *logos*, *ethos* y *pathos* (Cf. Aristóteles, 1999). En el *logos* se encuentra la parte racional de lo que se dice, o sea, los datos, las ideas, las intenciones; aquí se establecen las acciones principales del relato, así como los elementos que se busca establecer como principios rectores de la narración. Por su parte, el *ethos* establece la autoridad de quien habla, tanto por el enunciante, como por el auditorio; es aquí donde aparece la figura del narrador como sujeto definido, así como el establecimiento del crédito de quienes estén involucrados en la transmisión de estos discursos. Finalmente, es en el *pathos* donde radica el elemento emocional, el cómo se expresan las ideas, y que, por supuesto, busca que el receptor de los mensajes no sólo los comprenda y los acepte, sino también que se involucre emocionalmente con ellos. Contarnos historias no es una labor sólo de recolección y transmisión de hechos: es un acto de vínculo emocional.

Es así como compartiendo historias vamos construyendo lazos con los demás, fortaleciendo el grupo a partir del elemento fundamental resultante de compartir visiones en común, que es la cultura: la personalidad de una sociedad. Y a partir del establecimiento de esa base cultural, generamos la capacidad de encontrar mensajes en nuestro entorno, de leer señales y hallar sentido en todo lo que toca al

ser humano. Por eso, al mirar las estrellas proyectamos nuestras ilusiones, temores, deseos, dudas y certezas en ellas. Como hemos dicho anteriormente, nos parece que es ahí cuando nace lo que ahora llamamos cine.

La organización de la experiencia sensorial.

Construimos constantemente nuestra realidad. Y para ello, nos valemos principalmente de la información que captamos del entorno a través de los sentidos. Pero los datos obtenidos de esta forma necesitan ordenarse. Ahí nuestro cerebro entra en operación, estructurando las sensaciones para establecer una idea general sobre la cual trabajar. Sin embargo, es precisamente en donde entra en juego el lenguaje, mismo que, aunque tiene bases funcionales sustentadas en estructuras y enlaces biológicos, sus pilares más sólidos se encuentran en la configuración que el entorno social le brinda.

El ser humano es propenso al desarrollo de lenguaje. Lo hace de forma natural, con cierta dosis de instinto. Pero la estructuración, la filigrana que establece las relaciones sígnicas, los tonos, las posibilidades hipertextuales, todo eso se establece por el entorno social, y eventualmente por las experiencias personales. Ahí radica el motivo por el que grupos sociales tienen palabras y conceptos tan diversos entre sí, ya que su desarrollo, ya sea por su entorno geográfico, su relación con sucesos pasados, o tal vez una serie de tradiciones adquiridas de manera fortuita, configuran experiencias diferentes en cada caso. Pueblos esquimales usan

conceptos muy distintos de los de la polinesia, aunque ambos sean pescadores y tengan una gran tradición de navegación.

Es la filosofía quien se pregunta constantemente sobre las posibles diferencias entre una realidad absoluta, inmutable, sólida, y la percepción que cada individuo tiene de ésta. Pero los ejemplos perceptibles están en el arte: cantamos, pintamos, bailamos, tallamos, actuamos, no para representar una realidad tangible, sino para expresar nuestra percepción de la realidad, y transmitir emociones. Desde esa perspectiva, aquello que ahora podríamos llamar arte apareció mucho antes que el lenguaje oral, para cubrir precisamente la necesidad de señalar aquello que no puede ser señalado. A pesar de la aparente diferencia tecnológica, lo cierto es que el cine hace en cierta medida lo que las pinturas rupestres: muestra un fragmento conscientemente delimitado de una realidad específica, con una intención expresiva.

Cuando vemos una película, la experiencia va más allá de la narración de una historia. Los creadores cinematográficos deben, en primer lugar, de generar una realidad que será capturada y representada, más allá de su tiempo y espacio original. Y ese mundo, esa dimensión, que ha de sostener a cada película, deberá ser comprendida y experimentada por la audiencia si se busca cumplimentar la intención comunicativa inherente a cada filme. En otras palabras, cada película genera su propio lenguaje, con su particular sistema de signos.

Cómo se establece dicha realidad en la obra cinematográfica de algunos autores cuyos tópicos son relevantes en la coyuntura actual, eso es precisamente lo que abordaremos en el presente texto.

¿Realidad capturada, representada, inventada?

Dada la época de su surgimiento, así como la cualidad científica que rodea a la fotografía, el cine nace en relación directa con una realidad que por principio se consideraba objetiva. Los desarrollos tecnológicos de finales del siglo XIX, que posibilitaron el registro de elementos visuales y sonoros, posibilitaron la captura de acontecimientos, y su reproducción posterior. Por primera vez en la historia de la humanidad se pudo registrar una representación de un fragmento de tiempo.

Sin embargo, al tratarse de un nuevo medio, su potencial como generador de realidades fue apareciendo de forma paulatina. Si bien las películas exhibidas por los hermanos Lumière daban la aparente posibilidad de asomarnos a la realidad misma en un tiempo diferido al del suceso *real*, no proponían inicialmente nada más allá de una atracción científica. Como abundaremos más adelante, es Georges Méliès quien aprovecha las posibilidades técnicas del cinematógrafo para expresar ideas de una forma nunca vista: la oportunidad de apreciar, mediante una proyección, realidades sólo existentes previamente en la imaginación. Así, el pensamiento se vuelve visible, no sólo a nivel conceptual sino plasmado en el celuloide de manera sensible. Desde este punto de vista, el cine poco se ha transformado técnicamente, y las grandes audiencias siguen encontrando en él lo mismo que con las películas de Méliès: la experiencia sensorial de mundos posibles.

El cineasta soviético Sergei Eisenstein, con base a los estudios hechos por su colega y compatriota Lev Kuleshov, desarrolla una de las primeras teorías del lenguaje cinematográfico, llamándole montaje de atracciones, y abriendo la posibilidad de estructurar de una forma mucho más precisa los mensajes que el

cineasta podría plasmar en una cinta. La generación de un nuevo lenguaje es lo que posibilitó las transformaciones mediáticas del cine, permeando poco a poco prácticamente todas las manifestaciones audiovisuales. (Cf. Eisenstein S. M., 1986)

El inicio del siglo XX fue una época de profundas revoluciones sociales y culturales. En ese contexto, los movimientos artísticos de vanguardia aprovecharon el nuevo vehículo de expresión. Las posibilidades automáticas del cine, al que se consideraba como un medio sin intervención de las subjetividades personales del creador, fueron ensalzadas en el ensayo *Bonjour Cinéma!*, de Jean Epstein, cineasta y teórico francés de origen polaco, en el que de hecho afirma que el cine es verdadero, precisamente porque considera que lo que muestra es independiente de quien filma. Por supuesto, esta concepción temprana no considera los elementos del lenguaje cinematográfico. (Cf. Epstein, 1921)

Hay un caso particular que nos parece importante señalar: En 1921 aparece *El Gabinete del Doctor Caligari*. El guion, escrito por Carl Mayer y Hans Janowitz, se basa en una serie de conversaciones que tuvieron tras su participación durante la primera guerra mundial, en particular una sobre un extraño sujeto, pequeño y regordete, que tenía un espectáculo de hipnosis, y que a los escritores les recordaba oscuros eventos de su vida. Redactaron el argumento, y se lo presentaron al productor Erich Pommer, quien le ofreció la dirección al cineasta alemán Robert Wiene.

La historia trata sobre la aparición del misterioso Dr. Caligari, Cesare, su extraño sonámbulo, y la relación de ambos con misteriosos asesinatos en el pueblo de Holstenwall. Sin embargo, Robert Wiene añadió un prólogo y un epílogo. El

narrador, Francis, cuenta su historia, en un mundo creado a partir de una escenografía muy estilizada, con líneas diagonales, ángulos agudos, con estructuras asimétricas; todo este abigarrado entorno fue creado por el equipo conformado por los diseñadores Walter Reimann, Walter Röhrig y Hermann Warm, quienes, mediante la técnica primordialmente teatral de telones pintados, generaron el universo visual del filme: su *realidad* perceptible.

Al inicio los espectadores nos sorprendemos al ver esas imágenes extrañas. Sin embargo, conforme avanza la cinta, poco a poco vamos acostumbrándonos, y comenzamos a aceptarlas como “normales” en el mundo de la película. Es sólo al final de la película, cuando Francis está terminando el relato que ha estado contando, que nos es revelado que todo lo que hemos visto ha sido la visión distorsionada de la mente del protagonista, quien desde el inicio del filme ha estado recluido en un hospital psiquiátrico: los espectadores compartimos su locura, ya que, al adentrarnos en esa realidad creada específicamente para la película, terminamos por asumirla como *nuestra* realidad.

El viaje entre los mundos.

Como se ha dicho antes, este tránsito entre diversas realidades no es nuevo: una de las características esenciales de la narración es hacer que la audiencia entre de lleno en el universo que se nos cuenta; el arte ha tenido a lo largo de la historia ejemplos: desde las proporciones del Partenón de la acrópolis, mismas por su conformación generan el efecto de una edificación más alta de lo que realmente es,

o del David de Miguel Ángel –mismo caso–, hasta las instalaciones funcionales y performáticas en la actualidad, como los espectáculos de *mapping*, o de realidad virtual, los artistas han llevado al espectador a una realidad creada, delimitada, controlada (o intencionalmente descontrolada) por los creadores.

Sin embargo, a diferencia de otras manifestaciones artísticas, el cine se destaca por haber generado una revolución mediática sin precedentes, misma que alteró el desarrollo de las industrias culturales, de las tecnologías de comunicación, de la forma de pensar de la sociedad actual. Porque, como hemos dicho, el cinematógrafo permitió el registro y fragmentación del tiempo. Así, nos encontramos en una suerte de transición en la que los lenguajes audiovisuales convergen de una manera compleja, que sólo puede ser entendida, de momento, por los estudios cinematográficos: llamémosle cine por no tener todavía un concepto más desarrollado.

Mucho se ha escrito sobre el llamado séptimo arte. Por supuesto, la base primordial es la experiencia de los propios cineastas, quienes, inicialmente a partir de su experiencia, y enriqueciéndose paulatinamente con el estudio de la obra de otros cineastas, generaron materiales literarios fundamentales para estructurar y entender el lenguaje cinematográfico, mismo que evoluciona y se complejiza con el paso del tiempo.

Desde esa perspectiva, los aportes teóricos de Sergei Eisenstein a una teoría comprensiva del montaje son la base sobre la que se construyó un nuevo lenguaje, uno que utiliza fragmentos de realidad, y les ordena con una intención narrativa emocional, más que puramente descriptiva. En sus obras recopilatorias *La Forma*

del Cine (OP), y El Sentido del Cine (Eisenstein S. M., 1990), Eisenstein aborda desde sus experiencias y reflexiones el problema de la conformación de un discurso cinematográfico no sólo comprensible, sino emocionante. Para ello, se vale de las herramientas generadas previamente en otras manifestaciones artísticas, primordialmente la música, la literatura y las artes plásticas. Desde una perspectiva comunicacional, el cineasta soviético brinda las bases sobre las cuales no sólo se construye un discurso cinematográfico, sino también el análisis de sus posibles lecturas. Brinda esbozos de una gramática que se irá complejizando en la medida que el cine va adquiriendo posibilidades novedosas de plasmar ideas. De ello hablaremos en capítulos posteriores.

Desde la antigüedad, la forma de entender nuestra construcción del mundo ha ido de la mano con el desarrollo del concepto de *imagen*. La manera en la que transformamos de forma social nuestra realidad está sustentada en lo que el psicoanalista francés Jacques Lacan identificará como *imaginarios*, una serie de acuerdos más o menos conscientes sobre aquello que percibiremos, o ignoraremos, del entorno. El filósofo de origen griego Cornelius Castoriadis nos ayudará a hacer el salto del psicoanálisis al entorno social. A partir de Castoriadis, y desde una postura más cercana a la sociología, el Gérard Imbert, teórico de origen marroquí, analiza el cine de actualidad como generador de imaginarios, a partir de sustentándose en los trabajos y conceptos desarrollados previamente por Castoriadis (Cf. Imbert, 2010).

La captura de la realidad a partir de algún tipo de dispositivo ha sido un deseo ferviente desde los albores de la humanidad. De ello da cuenta el teórico de medios

alemán Friedrich Kittler, quien analiza la forma en la que los productos visuales se fueron transformando a lo largo de la historia, buscando formas de entender la coyuntura tecnológica; Kittler construye el concepto de los Medios Ópticos, abordando las transformaciones que se van observando alrededor de la pintura, los primeros contactos con el principio de la cámara oscura y sus implicaciones en el arte, hasta el cine y la televisión y cómo estos impactaron en la forma en que las sociedades reciben, que procesan y producen mensajes (Cf. Kittler, 2010).

De estas realidades creadas por la plástica, al cine como registro de la realidad social de la posguerra en Europa, los creadores salieron al mundo a fotografiar sus historias en los escenarios *reales*, entre escombros, pobreza y desesperanza. El Neorrealismo plasmó en celuloide para la posteridad los relatos íntimos de quienes habían permanecido anónimos frente a las producciones cinematográficas tanto de los noticieros como de las obras propagandísticas producidas por los bandos en conflicto. Los cineastas de posguerra, a medio camino entre el melodrama y el documental, filmaron mundos ficcionales en espacios dolorosamente verdaderos, y recurrieron al registro de las emociones de esos protagonistas que no actuaban, sino que *eran*, para buscar un relato capaz de conmover no sólo en el espacio internacional: también en el tiempo. Uno de esos filmes, *Ladrón de bicicletas*, será muy importante en las decisiones de vida del cineasta mexicano Alfonso Cuarón, quien vio en el drama de un padre que hace todo lo posible por sacar adelante a su familia mientras sufre vejaciones que lo llevan a considerar opciones más allá del ejemplo que quiere dar a su hijo, un ejemplo de aquello que *verdaderamente* podría pasar.

El cine transforma.

La inclusión del cine en la vida social de la humanidad va transformando nuestra cotidianeidad. El lenguaje del cine permea poco a poco los medios que forman parte de nuestro día a día: la radio, la televisión, la prensa, la computadora. Representó una serie de propuestas de transformación tan grandes en la forma que nos contamos historias, que su influencia terminó transformando prácticamente todas las manifestaciones narrativas. Además, el desarrollo de la industria digital trajo consigo una revolución tecnológica sin precedente, ya que, a partir de ese momento, prácticamente todo fue posible de generarse con calidad fotorrealista: mucha de la percepción del mundo cambió cuando vimos el primer robot constituido de metal líquido, y contemplamos por primera vez en millones de años a un braquiosaurio comiendo las hojas más altas de un eucalipto, en una oscura –nublada– isla del Caribe.

Definir el arte cinematográfico y sus lenguajes no ha sido tarea fácil. No sólo por la complejidad que plantean los temas, sino a la vertiginosa evolución tecnológica que la humanidad ha experimentado en el último siglo y medio, y que por supuesto ha influido no sólo en el cine, sino también en la episteme de los espectadores. En una suerte de recuento sobre ese general, podríamos partir desde una revisión histórica y técnica del invento, hacia un desarrollo teórico, donde tenemos desde la visión de Henri Bergson sobre la movilidad y sus implicaciones, pasando por las reflexiones de Gilles Deleuze; las experiencias de creadores/pensadores como Sergei Eisenstein, Jean Epstein, Andrei Tarkovski, François Truffaut, entre otros. La perspectiva del sujeto se enfrenta a la transformación por el medio con André Bazin

y Edgar Morin: el individuo frente a la obra cinematográfica, y su reconocimiento a partir de ese espejo que representa la película, han sido parte de las reflexiones de Morin, quien de hecho aborda la cuestión relacionándole incluso con el problema entre sueño y realidad. Es parte, además, de una concepción de *imagen* mucho más compleja, que poco a poco va dejando de lado su carácter meramente visual para retomar su significado más profundo en relación con construcciones mentales complejas: el carácter imaginario del hombre. (Cf. Morin, 2011) Ahondaremos posteriormente sobre el sueño alrededor de la experiencia cinematográfica.

Sin perder de vista que partimos del concepto de lenguaje estudiado por el lingüista suizo Ferdinand de Saussure, como este sistema de signos que evoluciona, se transforma, y se adapta dando sentido al nuestro entorno, y por lo tanto, peso en la conciencia, lo cierto es que esa estructura es la que sostiene cualquier interacción de la persona con el entorno en la construcción de aquello que comprende como realidad. Y desde esa perspectiva, por supuesto que cualquier lenguaje no sólo tiene la función de comunicar, sino que construye aquello sobre lo que necesitamos comunicarnos (Cf. Saussure, 1983).

Tras los aportes de Eisenstein sobre el tema y el cine, Andréi Tarkovski retoma el estudio sobre las posibilidades del lenguaje cinematográfico, y plantea, incluso desde el título de su obra *Esculpir el tiempo*, algo que ya antes Jean Cocteau había señalado al mencionar al cine como una fuente petrificadora de la palabra. Tarkovski reconoce que es a partir del montaje como se va creando no sólo la estructura narrativa de un filme, sino también los puentes que nos permiten a los espectadores entrar en la dinámica de un universo distinto, ya sea uno habitado por personajes

recorriendo ese páramo llamado *La zona*, u otro donde nos encontremos orbitando un planeta distante, y sentirnos conmovidos por lo que allí sucede. Todo, valiéndose no sólo de una historia por contar, sino de una serie de artilugios, tales como la música, la fotografía, el cuadro actoral, la edición misma, para lograr tocar a los espectadores. (Cf. Tarkovski, 2002). No es sólo un soldado y la chica besándose: es un bosque de abedules, él cargándola a ella, ligera y balanceante sobre la zanja, y una cámara a ras de suelo, enfatizando la maravilla estética de la escena amorosa en medio de la guerra, en *La infancia de Iván*. (Tarkovski A. , *Ivánovo detstvo*, 1962)

Más allá de las diferencias, fundadas sobre todo en cuestiones comerciales, entre el cine de autor y el cine de grandes públicos, es con la aparición de la era digital que varios autores comienzan a hablar de una ruptura importante. Arlindo Machado, con base en los conceptos desarrollados por Amir Labaki y Lucas Bambozzi, reflexiona sobre la división entre el *pre-cine* y el *post-cine*, retomando, ante estas innovaciones que suponen las dos eras, la conciencia del sujeto frente y dentro del fenómeno cinematográfico (Cf. Machado, 2015).

Pero para entender la coyuntura actual, es conveniente apoyarnos también en los aportes de Lev Manovich sobre las nuevas posibilidades del término “cine”. Observando los fenómenos transformativos de los que hemos hablado, Lev Manovich invita al análisis a profundidad, quitando el aura aparente de frivolidad alrededor del tema, y propone una nueva forma de entender eso a lo que llama los nuevos medios de comunicación, a partir de las similitudes que identifica, desde su formación como artista y programador, entre los cambios generados por la aparición del cinematógrafo, y la inclusión del universo digital en los medios sociales (Cf.

Manovich, 2006). Teorizar con el conocimiento de que lo que ha estado sucediendo alrededor de la aparición de estos nuevos medios significará un cambio sustancial en la forma que comprendemos nuestro entorno real.

Y más allá de la sala de cine, o del aparato de reproducción de video, Gilles Lipovetzky y Jean Serroy han estudiado la invasión de las pantallas en todos los aspectos de nuestras vidas. (Cf. Lipovetsky & Serroy, 2009). En sus reflexiones el cine, y en particular el dispositivo de proyección, han ido construyendo una forma nueva de entender la cotidianidad, de concebirnos dentro de un espacio social, de comprender la realidad.

Más adelante, y en relación con esa evolución tecnológica que el cine representa no sólo en su manufactura, citaremos a Ángel Quintana, quien ha realizado estudios sobre cómo la era digital ha sofisticado no solo a las películas, sino también las lecturas que los espectadores tenemos de las producciones (Cf. Quintana, 2011).

Este trabajo trata, sin embargo sobre la realidad. Si bien no pretendemos realizar un tratado sobre el tema desde una perspectiva filosófica profunda, es necesario establecer el entendimiento de aquello a lo que consideramos realidad, en relación con las estructuras narrativas cinematográficas, y partiendo desde diversas posibilidades de entenderle, para, más adelante, revisar el concepto desde lo cinematográfico.

Una parte que será importante será reconocer la tradición oriental, ya que propone alternativas a las soluciones de la tradición occidental, además de que en el cine actual, particularmente en la obra de Alfonso Cuarón, juega un rol primordial, sin

llegar a ser adoctrinante. Como sabemos, a diferencia de la apreciación occidental, constituida por una estructura lineal, con categorías bien definidas y una progresión de sucesos claramente trazada, la concepción oriental propende por una estructura cíclica, o incluso simultánea: no una línea recta, sino un círculo, o una esfera, en donde los acontecimientos siempre están sucediendo, o las consecuencias se vuelven también las causas. El cine, como la literatura, tienen la posibilidad de moldear el tiempo, de forma que siempre podemos regresar, detener, adelantar los acontecimientos. Por supuesto que las obras están estructuradas de forma lineal, con principio, desarrollo y final; pero siempre pueden revisitarse, fragmentarse, y observarse desde ángulos distintos. El cine permitió la plástica del tiempo.

Particularizando en la relación entre el cine y la realidad, abordaremos de forma importante a Richard Rushton, quien estudia las diversas nociones de realidad alrededor de una película, pasando por la veracidad, y planteando elementos de fantasía presentados desde una posibilidad sensorial (Rushton, 2013). Éste será nuestra fuente principal para definir el concepto de realidad cinematográfica.

Por otra parte, y a partir de las propuestas de análisis que en su momento dictara Jacques Lacan, retomaremos a Slavoj Žižek, quien además de presentar posturas sociológicas que cuestionan el *statu quo* actual, analiza la forma en la que lo cinematográfico incide y dictamina el mundo de los deseos, de los anhelos y de los temores, a partir de su relación con el psicoanálisis (Cf. Fiennes, 2006). Los trabajos desarrollados por Žižek sobre la relación que en el cine tiene la audiencia con su propia y personal construcción de la realidad nos parecen muy pertinentes, y sobre todo muy relevantes en la presente coyuntura sociocultural y política.

Sin embargo, para poder dilucidar el concepto de realidad, tenemos necesariamente que adentrarnos en el campo de la percepción. Los elementos distintivos del cine como nuevo medio, y que actúan en conjunción desde su captura y reproducción, son la imagen en movimiento, y por lo tanto en el tiempo. Ese es precisamente el análisis de Gilles Deleuze estudia, en parte como comentarios a las propuestas de Henri Bergson sobre la imagen y la memoria, pero también como un análisis sobre las implicaciones que el cine tiene, desde la filosofía, en el constructo de la mente y sus derivaciones sociales. La obra de Deleuze abarca en sus dos tomos de estudios sobre el cine tópicos que nos parecen sumamente relevantes, ya que sustentan en gran parte el acercamiento hacia la experiencia del espectador, y la posibilidad de ser construida en conjunto con los creadores cinematográficos. Por una parte, la imagen cinematográfica sustentada a partir de la ilusión de movimiento, elemento fundamental de su forma expresiva; y por otra, indivisible de la anterior, pero más profunda en sus implicaciones, la relación del cine con el paso inexorable del tiempo –y la posibilidad tangible de establecer diferentes tiempos. (Cf. Bergson, 2006) (Cf. Deleuze, 1983) (Cf. Deleuze, 1987)

Este cúmulo de reflexiones, conceptos y autores nos irán brindando la luz requerida para poder proyectar nuestras reflexiones en una pantalla que pueda ser al mismo tiempo espacio delimitado de nuestra intención comunicativa, y lugar temporal en donde construiremos, de la mano del lector, nuestra visión sobre una realidad especial que hemos compartido en un sinfín de ocasiones: la realidad cinematográfica. Abordaremos de forma profunda este concepto en el capítulo III.

Capítulo II: Las implicaciones del cinematógrafo en la conciencia.

Ver la realidad, representada.

Qué impactante y maravillosa experiencia debe haber sido para las primeras personas en presenciar una proyección del cinematógrafo. Se trató de algo nunca visto o imaginado, más allá de las fábulas donde a través de espejos, calderos, bolas de cristal o las calmas aguas de algún lago encantado se podía presenciar una realidad distinta de la propia: otro tiempo, otro lugar, otras personas, otra mirada. Ya fuese un evento cotidiano, como el tránsito de una avenida parisina, o tal vez presenciar las imponentes cataratas del Niágara, a miles de kilómetros de distancia, es la conciencia de estar presente en otro momento y espacio. Si bien la literatura nos permitía viajar en nuestra mente por universos infinitos, fue el cinematógrafo quien hizo posible que dichos viajes fuesen una experiencia sensorial. Es con el cine que podemos incidir en la cuarta dimensión, y sobre estas implicaciones físicas de las rupturas temporales abunda Gilles Deleuze en su segundo tomo de estudios sobre el cine (Cf. Deleuze, 1987).

Para los antiguos griegos el concepto de *ver* era prácticamente sinónimo de *estar ahí*. La única forma en alguien pudiese ver algo era precisamente porque estaba presente cuando ese algo sucedió. Es por eso, entre otras razones religiosas, que para la cultura helena resultó de gran importancia social la generación de espacios públicos en los que la gente pudiese presenciar acontecimientos relevantes, ya fuesen históricos o de carácter mitológico. Y es así como se crean los teatros,

palabra derivada del verbo θεασθαι, mirar o contemplar: el θεατρον es el lugar donde la realidad se vuelve a presentar –se representa– para que pueda ser contemplada por el pueblo. Y de esa mirada colectiva se generaba una experiencia ética común, en la que se definían el bien y el mal, lo deseable y lo abyecto, lo común y lo extraordinario, la comedia y la tragedia, pero sobre todo el papel que el ser humano desempeñaba en el gran drama de la humanidad.

Pero ¿qué sucede cuando se prescinde del lugar, y un artefacto, una maquinaria de relojería se fusiona con la alquimia del celuloide, del nitrato de plata, de los tiempos de exposición, y, como si de un conjuro capaz de mezclar la ciencia moderna y la hechicería más antigua, se puede capturar fragmentos de la realidad, transportados, manipulados, y eventualmente mostrados como si de una ventana se tratase? La maravilla de la tecnología debió sobrecoger hasta al espectador más escéptico. De ahí la potencia de la mencionada anécdota de la llegada del tren. Françoise Niney escribe: “El cinematógrafo es una reproducción exacta (“¡es la prueba, la vi!”) y perfectamente ilusoria (“¡es cine!”) del movimiento, del tiempo, de la vida”. (Niney, 2009, pág. 38)

La transición del siglo XIX al XX fue un periodo de enormes avances técnicos, y por lo tanto epistemológicos. Es la época en comenzaba la revolución de la inmediatez en las comunicaciones, primero con el telégrafo, después con el teléfono y eventualmente con la radio. Ciertos sectores de las sociedades desarrolladas comenzaban a tomar conciencia de la posibilidad de tener conocimiento de lo que sucedía en otras latitudes al momento. Así que, cuando los hermanos Lumière presentaban sus vistas de Jerusalén, de España, de México incluso, resultó que no

era absolutamente necesario viajar por meses para contemplar esas maravillas, sino que esas imágenes viajaban hacia los espectadores. Sí, había pasado tiempo desde su filmación hasta su exhibición, pero la experiencia para quien las veía era inmediata: podía viajar a lejanas tierras en el tiempo que le costaba comprar su entrada y sentarse frente a la pantalla.

Por supuesto, como con cualquier nueva forma de expresión, hubo una cierta desconfianza hacia las posibilidades de divertimento y consumo frente a otras formas de esparcimiento que ya existían previamente; esa división tuvo -y sigue teniendo- una serie de criterios que tienen más que ver con cuestiones socio-económicas que con posibilidades de generación de emociones: no es lo mismo ir al cine que al teatro, mucho menos que a la ópera; pero definitivamente más personas pueden ir al cine que otros espectáculos, y probablemente de ahí la segregación. Los mismos hermanos Lumière, que trabajaron en avances tan importantes como la fotografía a color, o las cámaras y reproducciones estereoscópicas capaces de crear la ilusión de profundidad -el cine en 3D a inicios del siglo XX- abandonaron muchos de sus proyectos por la dificultad económica que representaban, frente a las pocas ganancias que obtenían. Pero es que, como hemos dicho, fallaron en la generación de un nuevo lenguaje para su nuevo medio.

Fantasmas y sueños.

En plena revolución industrial, donde los ideales de la modernidad estaban en su apogeo, y la ciencia parecía tener, si no todas las respuestas, sí los métodos para

alcanzarlas, inquietudes ancestrales también buscaban ser escuchadas. Es también la época del auge del espiritismo, y las sesiones de médiums, en las que se buscaba no sólo el contacto con personas del más allá, sino también demostración de actividades paranormales capaces de brindar una certeza ¿científica? sobre la existencia de vida después de la muerte.

La fotografía brindó mucho material para quienes, aprovechándose de forma más o menos consciente, más o menos dolosa, de la curiosidad, la ingenuidad, pero sobre todo del deseo de sus benefactores por establecer comunicación con seres más allá de la vida, se acercaban a observar placas donde claramente se podían ver apariciones vaporosas, luces y demás señales de presencias sobrenaturales, mismas que en realidad podían ser dobles exposiciones, trucos de luz, incluso celuloideos doblados.

El mismo Méliès utilizó en sus películas muchos de estos trucos, diseñados originalmente para sesiones espiritistas, para así lograr apariciones fantásticas, e incluso la animación de objetos. El entusiasta mago desarrolló además nuevas formas de llevar a los espectadores no sólo a la luna o al fondo del mar: los llevó incluso al mismo infierno. Y los trajo de vuelta sanos y salvos, pero con una serie de experiencias nuevas, así como emociones que no habían experimentado con otras formas de expresión. Ante esto, resulta interesante el homenaje realizado por Francis Ford Coppola en su versión de *Drácula*, ambientada en su época original de 1897, donde no sólo aparece un cameo del cinematógrafo, sino que, además, la mayor parte de los efectos especiales fueron realizados mediante las técnicas primitivas del cine de Méliès.

Pero el cine, en ese sentido, también significó una ruptura importantísima con nuestra experiencia de la realidad previa: en las pantallas no sólo vimos personas de otros momentos, o de otros lugares: eventualmente vimos personas jóvenes que ya no lo eran tanto. Y por supuesto, con el paso del tiempo, vimos personas vivas, que ya habían fallecido. El cine está hecho de fantasmas.

Al capturar el tiempo y el espacio, el cinematógrafo petrifica un momento de realidad, con todo lo que eso implica: ese cielo que vemos en un filme ya no está - acaso nunca estuvo-, y las personas filmadas, actuando o siendo, ya no existen. Heráclito y Parménides bien podrían decir algo respecto a cómo en una película el fluir de un río siempre será el mismo, pero será fluir de todas formas.

Una de las primeras vistas filmadas por los Lumière en 1895 se llama *Le Repas de bébé*, y en ella vemos a Auguste Lumière, su esposa y su pequeña hija Andrée, mientras toman la merienda. Es curioso cómo sólo la pequeña niña parece atender a la cámara, e incluso ofrece una galleta al espectador. Es una escena sencilla y cotidiana; pero hay una reflexión alrededor de esta, y que tiene que ver con el tiempo detenido: en el filme Andrée siempre será una bebé de 1 año, aunque de hecho haya fallecido prematuramente en 1918, a la edad de 24 años. Estamos contemplando el fantasma de la pequeña, no sólo porque se trata de una persona muerta, sino también porque nunca volvió a ser esa bebé. Su existencia quedó atrapada en ese filme, y ahí permanecerá. Mucho del peso del personaje del *Joker*, interpretado por Heath Ledger en la película de 2008 *El caballero de la noche* radica en que el actor había muerto meses antes del estreno del filme, dando un carácter sobrenatural a su trabajo.

Hay una experiencia alrededor de volver a ver una película que no se ha visto durante algún tiempo: tenemos la impresión de que los protagonistas de alguna manera parecen haber rejuvenecido. Por supuesto, esto no sucede así, y de hecho nuestros actores favoritos año con año van cambiando su apariencia, incluso adaptándola a estándares más o menos deseados por el público, o exigidos por su trabajo. El director Richard Linklater, de forma casi accidental al principio, pero eventualmente consciente de este paso del tiempo, desarrolló una serie de películas donde este paso del tiempo es relevante. En primer lugar la llamada *Trilogía del antes*, compuesta por tres películas estelarizadas por los actores Julie Delpy e Ethan Hawke, quienes interpretan a Céline y Jesse: primero en *Antes de que amanezca*, 9 años después en *Antes de que anochezca*, y ¿finalmente? 9 años más tarde en *Antes de medianoche*. Y aunque resulta evidente no sólo el paso del tiempo en el físico de los actores, sino también en la madurez de sus personajes, Linklater lleva esta situación mucho más lejos en su película *Boyhood: momentos de una vida*, en la que retrata el desarrollo de un muchacho y su familia durante 12 años.

Pero nosotros, los espectadores, también cambiamos, y el paso del tiempo, a diferencia de lo que sucede con una película, es implacable. De esta manera, además de la representación de fantasmas, el cine tiene algo de máquina del tiempo que nos permite viajar al pasado y redescubrir la juventud de los actores, pero también evocar la nuestra. Soñar con ella.

Porque el cine también tiene algo de ensoñación. Contemplamos esa realidad suplementaria dejándonos llevar, pero inmersos en las sensaciones y las emociones, de forma muy parecida al proceso de sueño, con sus saltos temporales,

sus cambios de espacio y de personajes, con una trama que nos involucra de lleno. Edgar Morín reconoce esta cualidad: “El cine es un complejo de realidad e irrealidad; determina un estado mixto, que cabalga sobre el estado de vigilia y de sueño” (Morin, 2011, pág. 137).

Ver una película implica procesos similares a los del sueño, sobre todo, y en la medida que la película nos enganche, que pongamos toda nuestra atención en ella, y nos olvidemos que estamos en la sala de cine, o frente a nuestra pantalla; tal vez una excepción interesante sería la diferencia en la temporalidad: el sueño no requiere de tiempo real para concretarse, sino que aparece completo; es por eso que, aunque durmamos unos pocos minutos en ocasiones tenemos la sensación de haber soñado durante horas. Un filme requiere de tiempo real, y por lo tanto de orden narrativo. Pero en esas dos horas de ensoñación todo lo que nos aparece frente a los ojos forma parte de ese mundo onírico, y a veces lúdico en el que las fantasías se nos presentan casi a nuestro alcance. “Yo era la animadora de mi mundo inanimado, y cuando estaba concentrada en un juego, ese mundo se mezclaba con el real y parecía hechizarlo con un soplo de magia” (Husvedt, 2021, pág. 161).

Distinguir la realidad del sueño, identificar nuestra vigilia de nuestra fantasía, o definir el sueño soñado, son temas importantes que han sido abordados desde el cine en varias ocasiones. La citada *El gabinete del Dr. Caligari*; *Hasta el fin del mundo*, de Win Wenders, *Abre los ojos*, de Alejandro Amenábar; *Paprika, el reino de los sueños*, Satoshi Kon y *El origen*, de Christopher Nolan; y la franquicia de

Matrix de las hermanas Wachowski son sólo algunos ejemplos de un cine accesible que se cuestiona sobre estas distinciones.

Un solo punto de vista compartido.

Percibimos el entorno a través de los sentidos. Es perfectamente razonable pensar que cada individuo experimenta de forma individual, única, las señales recibidas por las células sensoriales; es a partir de procesos sociales que vamos identificando, nombrando, incluso midiendo la naturaleza de las sensaciones que vamos sintiendo: reconocer las voces de nuestros padres, los diferentes colores, las texturas, e incluso aprendemos a discriminar olores y sabores. Vamos construyendo nuestra noción del mundo a partir de una serie de lineamientos en los que nuestra experimentación sensorial es mediada por el entorno cultural. Y así vamos descubriendo –elaborando– la realidad. Ángel Quintana señala: “El cine, en lugar de ser un simple medio de registro de un pedazo en bruto de realidad, es un medio de expresión que renueva la construcción de formas mediante la figuración, es decir, mediante el trabajo con los materiales que ofrece la propia realidad” (Quintana, 2003, pág. 59).

Mucho se ha hablado desde la filosofía y la psicología sobre cómo dicha percepción puede ser diferente para cada persona, de cómo resulta imposible determinar, no si las personas ven el color rojo, sino si su experiencia es la misma. Esta inquietud no sólo es antiquísima, sino que ha dado paso a un sinnúmero de corrientes de pensamiento, e incluso de estructuras religiosas. Pero no es nuestra intención

abordar el tema desde esa perspectiva, sino realizar una reflexión sobre cómo el arte, y en particular el cine, han incidido en el tema.

Toda actividad humana más allá de los comportamientos instintivos ha partido de la imitación. Ya sea de las acciones y actitudes de los miembros de una comunidad determinada, como también de los fenómenos y los contextos que rodean a la persona. A partir de la observación de la naturaleza no sólo pudimos comenzar a descubrir sus ciclos y constantes: también imitamos sus sonidos, sus ritmos y movimientos, y con ellos creamos la música y la danza. Y tratamos de capturar aquello que veíamos para que alguien más lo viera: inventamos la pintura. Y eventualmente, cuando aquello que quisimos compartir fue demasiado complejo, tuvimos que desarrollar una herramienta que no sólo permitió la comunión de ideas, sino la transformación total y absoluta de nuestra percepción de la realidad: el lenguaje oral.

Porque, como hemos mencionado, es a partir del uso de la voz que pudimos establecer parámetros mucho más sofisticados para comparar y enriquecer nuestra experiencia sensorial: hablamos de lo que sentimos, pero también de lo que no sentimos, de lo que deberíamos de sentir, de lo que quisiéramos sentir. Y de lo que no quisiéramos sentir. Ya no sólo percibimos, sino que también proyectamos. Porque, como menciona Ángel Quintana: “En el transcurso de la historia de las artes, se ha visto cómo la mimesis se caracterizaba tanto por su deseo de copiar el mundo como por su voluntad de ordenarlo” (Quintana, 2003, pág. 47). El arte cinematográfico es parte de la humanidad desde que surgió en nosotros la necesidad de experimentar sensaciones en común.

Sí, toda expresión artística propende a ello. Sin embargo hay una característica en la naturaleza del cine que genera una diferencia fundamental.

Cuando apreciamos una pintura, una escultura, una representación teatral o dancística, cuando escuchamos música en vivo, o leemos un texto literario, lo hacemos de forma distinta, ya que nuestra posición frente a la obra, la distancia entre los instrumentos musicales, la cadencia de la lectura, son experiencias diferentes de una persona a otra, ya sea en forma muy sutil, de manera notable. No es lo mismo estar cerca del escenario, a sentarse en la última fila. Y por lo tanto, nuestra percepción del hecho artístico, si bien parte de una serie de elementos más o menos objetivos, será subjetiva en su percepción. Cada persona vemos tenemos nuestra propia experiencia de una pintura, y percibimos de forma individual la dimensión de una escultura, a pesar de que las obras sean las mismas. Lo mismo sucede con la música, la danza y el teatro, y hasta en la literatura. Y es también una de las razones por las que, aunque ya se haya tenido contacto con una obra en particular, cada vez que se experimenta nuevas cosas se descubren; porque hay cambios sutiles en la forma en que volvemos a experimentar, y, por supuesto, porque nosotros mismos somos personas diferentes.

Pero los avances tecnológicos transforman también la manera en la que hacemos representaciones. Al principio tratamos de representar el mundo natural de la forma más precisa posible; después, usamos ese mundo para evocar abstracciones de carácter emocional o religioso, y nos permitimos alejarnos de la fidelidad en pos de los contenidos. Más adelante, el pensamiento científico generó herramientas tales como la perspectiva, la óptica, nuevos pigmentos, cinceles, lijas, calzado, procesos

de fabricación de instrumentos, sistemas de notación, y por supuesto, la imprenta, que no sólo facilitaron algunas expresiones artísticas, sino que también desarrollaron nuevas formas, y abonaron a la difusión de estas.

Y así, cuando aparece la fotografía, los cambios fueron evidentes: las artes plásticas tuvieron que hacer un viraje hacia lo abstracto, incluso la literatura comenzó a transformarse ante la no necesidad de descripciones minuciosas de paisajes, lugares y personas. Porque la fotografía se encargó de todo aquello que era necesario plasmar de forma clara y precisa: gráfica. Y, como hemos mencionado ya, con la ilusión de la objetividad en sus resultados. En palabras de Gerard Imbert: “Una imagen fotográfica implica confianza porque es el certificado de una presencia, y esta imagen es mostrada porque pone en relación algunos efectos de verdad” (Imbert, 2010, pág. 18). Con el cine esto alcanzó una profundidad inusitada.

Sistemas de captura y reproducción de imágenes en movimiento hubo varios, nos concentramos en dos fundamentalmente. El kinetoscopio, que presentaba una opción personal, individual; y el cinematógrafo, que ofrecía una experiencia colectiva. Sin embargo, hubo un elemento que no fue del todo evidente al principio, y que transformó la experiencia social de la realidad: los asistentes a las presentaciones de las vistas de los Lumière observaban eventos cotidianos, pero por primera vez desde un único punto de vista: la colectividad experimento un suceso desde la misma perspectiva, con el mismo encuadre, de forma simultánea, y también compartida con quienes asistieron a otra función. Aunque estuviesen sentados en diferentes lugares de la sala, en la pantalla aparecía la misma perspectiva, la misma mirada a una realidad en reproducción. Por eso, en la famosa

proyección de la llegada del tren, todos los espectadores se sintieron amenazados, no sólo los de la parte izquierda de la sala, que es la dirección a la que se dirige el tren.

Por supuesto que la subjetividad del espectador cobra su importancia, y de esa forma cada asistente percibió lo visto de manera distinta; sin embargo, no podemos dejar de observar que el cine planteó por primera vez una realidad aparentemente única, un espacio temporal delimitado por los creadores, quienes decidieron qué elementos mostrar y por cuánto tiempo: la base del cine, como lo explicó ampliamente Deleuze, fue siempre la manipulación del movimiento y del tiempo, dentro de los parámetros que el cineasta establece como la realidad a mostrar, es decir, la realidad cinematográfica que ha de compartirse de forma colectiva. Ángel Quintana reflexiona sobre esa subjetividad, y cómo ésta vincula de forma íntima al espectador:

La dialéctica entre lo que la imaginación prevé y lo que la realidad acaba mostrando proporcionó a la imagen un campo de representación excepcional al embalsamar las sorpresas de la belleza transitoria y los valores de esa belleza eterna. El público fijó la atención en los pequeños detalles que ofrecían la posibilidad de capturar el movimiento imperceptible de la vida. (Quintana, 2011, pág. 33)

Actualmente, con el advenimiento de las pantallas –o la Pantalla, dirían Lipovetsky y Serroy– esa experiencia colectiva se ha normalizado, y de hecho se ha

individualizado. Pero lo cierto es que fue hasta 1895 que la humanidad experimentó por primera vez los estímulos sensoriales de una recreación de la realidad única.

La mirada objetiva generando subjetividades

El cinematógrafo comenzó de forma casi ingenua mostrando vistas de la realidad, con esa aparente objetividad que tanto alabó en su momento Jean Epstein. ¿Y cómo podría ser de otra manera, si todo lo que había que hacer era comenzar a rodar la cámara, y esta hacía su magia? Pero, por supuesto, el primer acto del lenguaje cinematográfico, y en particular de su herramienta más poderosa, el montaje, consistió precisamente en la selección del objetivo a filmar: el encuadre.

Porque, aunque tenemos una aparente experiencia absoluta de nuestra realidad, el cinematógrafo se concentró desde el inicio sólo en un fragmento delimitado, obedeciendo el interés de los operadores, o las instrucciones de quien pagaba por la filmación. En palabras de Jacques Rancière: “Por su dispositivo material, el cine es la encarnación literal de esa unidad de contrarios, la unión entre el ojo pasivo y automático de la cámara y el ojo consciente del cineasta.” (Rancière, 2005, pág. 141). Cuando vemos a los trabajadores saliendo de la fábrica de los Lumière, podemos comprender que el resto de la calle, las personas entrando y saliendo de las construcciones aledañas, el cielo de la tarde, nada de eso resultó relevante al momento de registrar las acciones. Así, la aparente objetividad de la pieza muestra la intención subjetiva de los cineastas por mostrar al público sólo ese fragmento de 38 segundos de realidad. Quintana señala: “[...] la cámara ha de poseer el privilegio

de poder delimitar todo el proceso de la puesta en escena mediante la constitución de un límite entre aquello que es visible y aquello que ha dejado de serlo”. (Quintana, 2003, págs. 24-25)

Sin embargo, al igual que sucede con la vida cotidiana, aunque la experiencia sensorial fue la misma para todos, seguramente cada espectador lo procesó de forma distinta: la sorpresa ante la ilusión del movimiento, la búsqueda de caras conocidas, o el análisis de la ropa, o tal vez el conteo de los perros que aparecen, o las bicicletas, el ritmo de los pasos, o los grupos de trabajadores y sus conversaciones... Ese dispositivo de aparente objetividad genera subjetividades en la audiencia. Por supuesto, hay una “trama” general que todos podemos identificar; pero al tratarse de una recreación de la realidad, nuestra percepción estará mediada por nuestra subjetividad.

Lo interesante del cine es que, como producto de la modernidad, se convirtió en un interesante elemento que alentó el debate sobre la forma en la que construimos nuestra realidad a partir de la percepción de estímulos aparentemente absolutos e inmutables, y que sin embargo generan percepciones profundamente disímiles. Cuando Lacan, Castoriadis, Berger y Luckmann, el mismo Bourdieu, presentan sus reflexiones acerca de cómo el individuo se relaciona con aquello que considera la realidad a partir de una serie de dispositivos sociales que transforman indudablemente la percepción, bastaría ejemplificar el diálogo entre dos personas que vieron la misma película y no pueden ponerse de acuerdo sobre lo que se trató, ya no digamos sobre lo que les gustó o disgustó del filme. Diego Lizarazo señala: “Ver una película no es tan sólo experimentar un conjunto de emociones, sino

también establecer una posición argumental frente a las relaciones mostradas entre las diversas unidades narrativas y las vinculaciones entre los diversos actantes” (Lizarazo, 2004, pág. 270).

Por supuesto que la cultura mediará de manera importante en las posibilidades perceptivas que tendremos frente a cualquier manifestación artística y mediática; pero con el cine, dado su carácter plurisensorial, sucedió algo similar a los efectos generados por la literatura, pero con un impacto más poderoso y evidentemente veloz: el cine también influye en la percepción de los eventos de nuestra realidad cotidiana, fuera de la sala de proyección, en nuestra vida diaria.

Así, el cine, valiéndose de imágenes que presentan una serie de estímulos objetivos, es percibido por nuestra subjetividad como una representación de la realidad; sin embargo, precisamente por poderoso del dispositivo y su carácter social, las películas también establecen un sentido homologado, que puede mediar en la percepción colectiva. Y es ahí donde desde su aparición se convirtió en una herramienta ideológica muy eficaz.

Slavoj Žižek afirma que el cine no sólo nos muestra lo que deseamos, sino que nos enseña lo que debemos desear: en la pantalla, poco a poco, fueron apareciendo no sólo las personas que podíamos considerar atractivas, sino también se consolidaron arquetipos, formas de comportamiento, resolución de conflictos éticos y morales, y una serie de lineamientos sobre lo que, como individuos y sociedad, debiéramos querer para nosotros, y también lo que debíamos rechazar (Cf. Fiennes, *The Pervert's Guide to Cinema*, 2006). De ahí que Guillermo Cabrera Infante considere

al cine como “una lección de moral a 24 cuadros por segundo” (Cabrera Infante, 1997, pág. 13).

De la misma forma que la ópera en Europa fue durante algún tiempo el crisol en el que todas las artes generaban una suerte de modelo de su época, a lo largo del siglo XX el cine se fue estableciendo como el lugar en el que se plasmaron las historias oficiales, las vanguardias artísticas, los cuestionamientos existenciales, así como una serie de estereotipos que fueron aceptados y después rechazados en la medida que nuevos aparecieron en la gran pantalla. Quintana reflexiona: “La ficción cinematográfica puede ser tan importante en tanto documento histórico como el cine documental. Lo importante es tomar consciencia de que los procedimientos de carácter estructural, formal o técnico desvelan el pensamiento de una época” (Quintana, 2003, pág. 269). Las películas se convirtieron en el lugar donde, en una revisión con el paso de los años, se puede encontrar no la verdad sobre la historia de los últimos años, pero sí un documento muy rico sobre la episteme de sus creadores: ¿Cómo ha pensado la humanidad en los últimos 128 años? ¿Cuáles han sido sus valores, sus anhelos, sus temores? ¿Qué hemos deseado desear? Carrière afirma: “El cine será de mucha utilidad, sin duda alguna, para los historiadores y los arqueólogos, quizás incluso para los paleontólogos, que un día se interesen por los acontecimientos del siglo XX”. (Carrière, 1997, pág. 46)

¿Qué pasa cuando somos conscientes de que compartimos deseos en colectividad? Esta cuestión atañe tanto las formas de consumo cinematográfico, como nuestra respuesta emocional y cultural ante determinadas producciones.

La construcción de una nueva comunicación: el lenguaje cinematográfico.

Cuando un medio surge, siempre de la mano de un avance tecnológico, su funcionamiento se va definiendo de manera paulatina; mientras tanto, se usa siguiendo lineamientos de estructuras previamente conocidas, mismas que poco a poco se depuran, o de plano se abandonan. Es por ello por lo que McLuhan afirma que el viejo medio es siempre el contenido del nuevo medio (Soupinteractive, 2010, min. 0 '20). Los primeros escritos capturaban el lenguaje oral en la forma que podían, hasta el desarrollo de una redacción que permitió nuevas formas de expresión; la imprenta reprodujo estos escritos, y fue generando una manera distinta y más versátil de usar los caracteres; en un principio la radio era literatura hablada, así como en sus inicios la televisión fue radio con imagen visual.

Con el cine sucedió algo similar: las vistas de los Lumière tienen más de fotografías móviles que de película cinematográfica. Quien comenzó a aprovechar las ventajas del medio fue Georges Méliès, quien recurrió al lenguaje teatral -particularmente el del ilusionismo- para hacer del medio uno narrativo, lleno de elementos dramáticos y fantásticos por igual, y con ello apelando a la emoción de los espectadores. Por supuesto, esto resultó en un gran éxito, y realizadores continuaron con esta forma de expresión.

Pero, al mismo tiempo, otros cavilaron sobre una estructura distinta, sustentada en la visualidad del medio, y a través de la cual podía vislumbrarse una forma nueva de expresión, más allá de la escena tradicional. Así surgió el cine animado, con los experimentos de J. Stuart Blackton y su *Fases humorísticas de caras graciosas*,

filme de dibujos sobre un pizarrón filmado en 1906; o la famosa *Gertie la dinosauria*, una película realizada en 1914 con acción real en verdaderas locaciones, pero con una secuencia animada creada por Winsor McCay, autor del comic considerado obra de arte *Little Nemo in Slumberland*.

A pesar de la opinión de Lipovetzky y Serroy, quienes afirman “La modernidad del cine no pasa por el radicalismo vanguardista, porque el cine no puede hacer tabla rasa de nada, a causa de su absoluta novedad” (Lipovetsky & Serroy, 2009, pág. 35), no podemos dejar de observar el surgimiento de una corriente muy importante, que reflejó en el cine el espíritu de los movimientos artísticos de vanguardia: el cine abstracto, también llamado *absoluto* precisamente por el carácter innovador y específico del medio. Este, de forma muy parecida a las artes plásticas, se valía del uso de material filmado, y procesando el montaje para generar secuencias que salían del uso tradicional de representaciones escénicas, apoyándose en montajes propositivos, creativos, donde el ritmo de las imágenes conducía el avance de la película. Walter Ruttmann y sus *Opus*, los *Rhythmus* de Hans Richter, *El ballet mecánico*, creación liderada por Fernand Léger con la participación de Dudley Murphy, Man Ray, y música de Georges Antheil; y, por supuesto, la innovadora *El hombre de la cámara*, de Dziga Vertov. Todos estos ejemplos de un tipo de cine que no se parecía a nada previo, y que no podría desarrollarse en otro medio.

Por supuesto que este tipo de cine no era para el gran público, y de hecho propició desde su aparición el debate sobre la intensidad artística y expresiva, y la necesidad de crear productos económicamente rentables. No es de extrañar que la mayor parte de estas creaciones de dieran en Europa, particularmente en el Este.

Pero fue la aparición del cine sonoro que provocó una ruptura en las propuestas de vanguardia que el cine presentaba. Cuando la película contó con una banda sonora sincronizada, se pudo prescindir del titulaje, así como también de las secuencias visuales que explicaban situaciones específicas: ahora simplemente los personajes exponían mediante el diálogo los elementos necesarios para la comprensión de la trama. Y, de esta manera, en lugar de avanzar hacia lo desconocido del medio, la industria cinematográfica se refugió en las narrativas propias de la literatura y el teatro: argumentos secuenciales con estructuras clásicas, y diálogos poderosos que, en las voces de actores capaces de transmitir emotividad con su manejo vocal generaban resultados óptimos. El cine, que había dado pasos decididos hacia la posmodernidad, de pronto regresó a las lógicas decimonónicas. Pero regresemos un poco, y reflexionemos sobre cómo se fue sustentando su forma particular de comunicar.

A partir de experimentos narrativos y técnicos como los de Méliès, el uso dinámico de la cámara integrándola a la acción, como en el Gran asalto al tren de Edwin S. Porter de 1903, incluso el desarrollo de narrativas estéticas como en el expresionismo alemán, poco a poco se fueron sentando las bases para poder establecer un nuevo lenguaje capaz de articular tanto los elementos visuales como temporales, valiéndose de órdenes secuenciales, asociación de imágenes, y ritmos concretos. Surge así el lenguaje cinematográfico, nos dice Jean-Claude Carrière:

El lenguaje verdaderamente renovador empezó con el *découpage* en planos sucesivos y con el montaje. Con todo esto, con esta relación invisible entre un plano y otro, con esta técnica aparentemente simple

que hizo nacer -a medida que se desarrollaba- un vocabulario y una gramática de increíble diversidad, el cine empezó a inventar por fin un nuevo lenguaje. (Carrière, 1997, pág. 14)

Aunque varios estudiosos venían estudiando el fenómeno, es, como ya hemos mencionado, Serguéi Eisenstein quien lanza una ambiciosa propuesta, misma que concreta en su serie de ensayos posteriormente serían publicados: “Estamos buscando un sistema unificado de métodos de la expresividad cinematográfica que sea válido para todos los elementos. Reunirlos en una serie de indicaciones comunes resolverá el problema como un todo” (Eisenstein S. M., 1986, pág. 43). Es en esos escritos en donde elabora sus ideas sobre cómo el montaje, es decir, la manera en la que se disponen cada uno de los elementos que componen la obra cinematográfica, construye algo más que una serie de imágenes: elabora discursos. Y para ello, de forma muy similar a las herramientas tanto de la retórica como de la música, considera fundamentales elementos como el ritmo, la métrica, el tono, y sobre todo la complicidad con el espectador quien, casi sin saberlo, ayudará a construir la historia a partir de la asociación que realiza entre diferentes imágenes. “El montaje es una idea que surge del choque de las tomas independientes -tomas incluso opuestas una a otra: el principio ‘dramático’” (Eisenstein S. M., 1986, pág. 51). Aquí radica gran parte del poder del cine: es el público quien elabora la película, a partir de los insumos sensoriales presentados por el cineasta.

Y estos insumos no serán más accidentales: hay una gramática muy clara en el manejo de los encuadres, la selección de una óptica definida, los movimientos de la cámara, así como la puesta en escena de los actores, el diseño de producción, el

uso de la música –al principio de forma referencial, y después dentro del filme mismo; eventualmente el universo sonoro y cromático, hasta llegar al uso de herramientas digitales. Todo ello se traduce en los caracteres de un alfabeto cada vez se va sofisticando más precisamente porque la audiencia se vuelve no sólo cada vez más fluida en este lenguaje, sino también más exigente.

Y si recordamos las reflexiones de Saussure, o del mismo Lacan, entenderemos cuánto poder tiene el lenguaje cinematográfico en la construcción de una experiencia colectiva de la realidad. Porque ese nuevo lenguaje ahora permea prácticamente todas las formas de comunicación humana: la literatura ahora usa metáforas visuales, la radio y la televisión se sustentan en los ritmos narrativos establecidos por el cine; incluso nuestras charlas cotidianas tienden a incluir efectos de sonido, pausas dramáticas, giros de tuerca, incluso indicaciones sobre puntos de vista: las películas se han vuelto parte de nuestra vida, que muchos términos que solían ser sofisticados se han ido incorporando a nuestra forma de hablar.

La deconstrucción y reconstrucción de lo verosímil

Las primeras imágenes cinematográficas estuvieron cargadas de verdad. El público no se cuestionó al principio la veracidad del contenido, sino la forma en que este era presentado. Probablemente porque no habría razón para desconfiar de lo cotidiano presentado. “El automatismo cinematográfico dirime la querrela entre el arte y la técnica al modificar el propio estatuto de lo ‘real’ (Rancière, 2005, pág. 10). Sin embargo, desde una perspectiva filosófica, los hechos proyectados en la

pantalla son sólo un aspecto de un contexto mayor, y por lo tanto, presentan una verdad incompleta. Pero eso no parecía importar, hasta que las acciones dejaron su carácter habitual, y mostraron lo no visto: viajes a la luna, trenes volando, esqueletos bailando, cabezas multiplicándose... Edgar Morin afirma: "Lo real está bañado, rodeado, llevado por lo irreal. Lo irreal está amoldado, determinado, racionalizado, interiorizado por lo real" (Morin, 2011, pág. 141).

La magia de los filmes de Georges Méliès tenía un carácter lúdico, sustentándose en una propuesta estética, nunca realista. Buscaba maravillar, no convencer. Y para ello contaba con la complicidad de la audiencia, quienes mostraban toda la disposición de seguir el juego de ilusiones, en la medida de que la sorpresa y la historia les hicieran pasar un buen rato. "La yuxtaposición de elementos reales e ilusorios permitió que, en el cine de trucajes de Georges Méliès [...] el espectador se concienciara de la posible coexistencia de la magia y la realidad" (Quintana, 2011, pág. 20). Así, los escenarios pintados, las construcciones de evidente cartón y madera, así como las obvias miniaturas no eran un estorbo para creer en lo presentado. Pero, en un ejercicio de imaginación, ¿qué hubiera pasado de Méliès hubiese filmado en locaciones, y después en sets? ¿O si hubiese usado una locomotora real para después sustituirla por una miniatura o un telón? La ruptura probablemente hubiera acabado con la magia precisamente porque hubiese mostrado a las claras el truco. Así, esas películas, al ser congruentes en su estética, propendían no la veracidad, sino la verosimilitud.

Creadores posteriores recorrieron un camino distinto al pretender recrear una realidad completa para ser filmada. Tal es el caso de *Intolerancia*, de D.W. Griffith,

filme de 1916 donde, para una secuencia, se tuvo que recrear una calle de la antigua Babilonia, con cientos de extras, así como plantas y animales exóticos. Como espectáculo resultó apabullante; sin embargo su costo y duración la hicieron un fracaso financiero. Curiosamente los elementos más trascendentes de este filme no provinieron de la detallada producción escénica, sino de las novedosas técnicas de montaje usadas por Griffith, y que se convirtieron en tema de análisis para estudiosos como Kuleshov y Eisenstein, sobre todo en su posterior teoría de montaje por atracciones. El mismo Eisenstein en su cine “histórico” se aleja de la realidad de los hechos en pos de una narrativa capaz de emocionar al espectador mediante el uso de constructos sociales: “Todo film es una unidad narrativa pero también simbólica: un conjunto de representaciones cerradas que remita a una totalidad abierta (un entramado de representaciones colectivas portadoras de imaginarios)” (Imbert, 2010, pág. 21).

El expresionismo alemán se alejó deliberadamente de la intención de plasmar retratos de la realidad, y trabajó desde una propuesta estética en la que el claroscuro, las sombras, las actuaciones y miradas, los escenarios y la historia misma eran fuera de lo común, a medio camino entre el sueño y la fantasía. Y la pesadilla. Ya hemos mencionado la fuerza que las soluciones escenográficas generan en el espectador de *El gabinete del Doctor Caligari*, precisamente porque se cuenta con la complicidad del espectador, quien, tal vez asombrado al inicio del filme, termina validando y normalizando ese universo extraño, retorcido; es el público quien, dejándose llevar por la destrezas plásticas y narrativas de los creadores le otorga a la obra el carácter de verosímil:

El realismo no venía determinado por el apego que el relato cinematográfico podía poseer respecto a los valores documentales de la imagen, sino por el nivel de ilusionismo creado en los procesos de escritura. El deseo de verosimilitud de la ficción transformó el relato en un doble del mundo que funcionaba según la coherencia de sus propias leyes diegéticas y que finalizó constituyéndose en una entidad perfectamente autónoma cuyo peso específico residía en su valor referencial. (Quintana, 2011, pág. 105)

A lo largo de la historia, el arte, particularmente su vertiente plástica, ha generado representaciones de la naturaleza tratando de ser lo más fiel posible a los objetos originales, en la medida que tanto la técnica como los materiales lo permitieron. Incluso se trató de generar ilusiones de realidad en esos materiales. Tal es el caso de las pinturas renacentistas que muestran pasillos y avenidas con tal pericia que algunos espectadores pensaron que se trataba de espacios reales; o las esculturas capaces de representar la suavidad y tensión de la piel, así como el efecto de una tela húmeda sobre esta, todo ello con un material tan frío y sólido como el mármol. Imbert señala: “El trabajo voluntario del arte devuelve a los acontecimientos de la materia sensible las potencialidades que el cerebro humano les arrebató para construir un universo sensoriomotor adaptado a sus necesidades y sometido a su dominio” (Imbert, 2010, pág. 134). Pero, con el advenimiento de la fotografía, muchas de estas representaciones se transformaron, y las artes plásticas se permitieron andar los caminos de la expresión y la abstracción. Poco a poco dejaron de buscar el realismo, y se enfocaron en la emotividad, y la congruencia discursiva.

Las rupturas artísticas de finales del siglo XIX y principios del XX ofrecieron vías alternas a los discursos de certezas absolutas característicos de esa modernidad tardía. Y el cine, producto a su vez de dicha modernidad, sufrió también de una suerte de esquizofrenia de origen, pues si bien aparece como la herramienta absoluta para el registro de una realidad objetiva, lo cierto es que su propia naturaleza técnica también posibilitaba la creación de fantasías capaces de ser percibidas por los sentidos, por lo tanto, creídas.

Lo verosímil no es necesariamente verdadero. Pero sí se trata de un discurso construido de forma congruente con las reglas que el emisor mismo plantea. Si de pronto Méliès filma una escena simulando estar bajo el océano, y sus personajes no necesitan equipo de buceo porque un hechizo les ha dado facultad de respirar bajo el agua, esta situación por demás fantástica resulta verosímil porque obedece a la ilusión del autor. Si de pronto junto a los aventureros, las sirenas y demás criaturas submarinas apareciese de pronto un oficinista, corbata y portafolios incluido, la magia se rompería; lo mismo si bajara un sujeto en su pesado traje de buzo, producto de la época, pero incongruente con el planteamiento poético del cineasta.

La línea es muy delgada. Hay películas con planteamientos francamente ilógicos pero que para determinados públicos presentan exactamente lo que buscaban en una película: la fórmula de los estrenos de la temporada de verano en Hollywood. Por otra parte, filmes cuidadosamente contruidos y con argumentos sólidos, muchas veces escapan a la experiencia de los espectadores, quienes los encuentran complicados, o de plano aburridos: más allá de los referentes que

permitirían un mejor juicio. Quintana reflexiona sobre esta condición de querer creer en el relato espectacular:

El problema de fondo es que se ha establecido una reformulación del concepto clásico de ficción que ha vuelto a centrar el debate en la necesidad de lo ficcional como instrumento para el conocimiento, y que ha cuestionado los límites que dicha ficción puede ejercer dentro de una cultura contemporánea donde se ha puesto en crisis la idea de la objetividad informativa (Quintana, 2003, pág. 265).

El arte apela antes que todo a los afectos, no necesariamente a la razón. El cine también va hacia ese mundo emocional, a partir de estructuras racionales que ponen en juego los sentimientos. Del asombro ante la proyección de una realidad alterna en la pantalla, hasta las excitantes aventuras de los protagonistas, o la sublime conjunción de música y fotografía, las películas están ahí para hacernos sentir algo más allá de nuestras percepciones. Y ahí es donde poco a poco se va colando, a pesar de su naturaleza moderna, el carácter posmoderno del cine. Y sobre esa posmodernidad, Gerard Imbert reflexiona:

Lo posmoderno es, por definición, lo presuntamente nuevo (la ruptura con la continuidad), lo fragmentado, lo no lineal, la anulación de los fines, la santificación del momento, la intensidad de lo transitivo, todo cuanto cuestiona un concepto patrimonial de lo identitario, de lo que se construye en la continuidad y en el progreso; es lo efímero por

excelencia, con todo lo que implica de sacrificio de lo histórico, de corte con lo real. (Imbert, 2010, pág. 597)

Y a pesar de que los grandes estudios cinematográficos han creado fórmulas precisas para generar películas capaces de llevar masas a las salas, y multitudes a consumir productos diversos, lo cierto es que muchas veces ni todo el aparato estructurado y comprobado funciona del todo; y al mismo tiempo, filmes que tal vez no cuenten sino con la honestidad de su propuesta, terminan no sólo siendo exitosos, sino también agentes de transformación. Hay en la industria posibilidades de tener miradas diversas:

Es sintomático en el cine actual –en especial en el cine indie– este juego en torno a la verdad/mentira, como una manera de cuestionar el discurso dominante y sus representaciones de la realidad sobre la base de la ambivalencia de esta. Lo mismo se aplica a la familia, a los valores sociales que a la pareja. (Imbert, 2010, pág. 588)

“Los artistas usan mentiras para decir la verdad” (Wachowsky, Wachowsky, Silver, & Hill, 2006)

Edgar Morin reflexiona sobre la relación de las películas con el mundo: “El mundo se refleja en el espejo del cinematógrafo. El cine nos ofrece el reflejo no solamente del mundo, sino del espíritu humano” (Morin, 2011, pág. 179). El séptimo arte se vale de la creación de una realidad que, invariablemente, es el reflejo de la realidad tanto de los cineastas como de los espectadores. Esa experiencia es precisamente la realidad cinematográfica. Y esta, en mayor o menor medida, incide en la

percepción de las audiencias sobre su propia realidad. “No sólo el arte imita al mundo, sino que el mundo imita al arte.” (Quintana, 2011, pág. 50)

Como hemos podido revisar, lo cinematográfico como producto cultural incide precisamente en la cultura, transformando la visión del espectador a partir de la generación de narrativas capaces de satisfacer las necesidades de consumo; pero también resulta un factor de cuestionamiento de paradigmas sociales, con la capacidad, debido a su naturaleza, de sacudir al público desde la intimidad de sus imaginarios.

La forma en la que se construye esa realidad cinematográfica, y sus implicaciones, Son la materia del siguiente capítulo.

Capítulo III - La realidad cinematográfica

La cámara-proyector de los hermanos Lumière es ese centro óptico en el que se confunden el análisis científico del movimiento y su reproducción espectacular. [...] [El cine] Somete físicamente nuestra mirada al persistente cuestionamiento, hasta entonces reservado a la especulación, acerca de la dialéctica de las apariencias y de lo verdadero. Que lo real pueda estar más acá o más allá de lo inmediatamente visible (no en el plano, sino entre los planos), que la oposición real/ficción no cubra a la oposición verdad/mentira, que la realidad no sea sino forzosamente la verdad, que la ficción pueda querer decir “verdadero”, he ahí aquello que el cine nos pone prácticamente frente a los ojos.

Françoise Niney, *La prueba de lo real en la pantalla*.

La fijación de imágenes visuales de forma mecánica a través de la fotografía planteó un dilema importante alrededor de la función del arte. Capturar el entorno visible intentando hacerlo con la mayor precisión poco a poco fue dejando de ser una labor para los pintores y dibujantes, ya que los resultados obtenidos mediante procesos fotoquímicos, si bien en un principio lentos, tediosos y monocromáticos, presentaban una mayor precisión con la experiencia general de aquello que la colectividad, desde una serie de percepciones aparentemente similares, llama realidad. Además, presentaba la ilusión de una aparente objetividad, es decir, la supuesta no intervención de la influencia humana, emocional, falible, en la toma de los objetivos. Las pinturas podían fallar al momento de ejecutar la representación

desapasionada de aquello que se quiere plasmar en el lienzo, ya sea por las intenciones consientes del artista, o por el sesgo de su visión personal. Pero la fotografía simplemente captaba la luz del instante, sin mejoras ni perjuicios.

Los paisajes se transformaron. Los registros también. La identidad visual de las personas de importancia, a quienes había que reconocer en los entornos tanto del poder como de la cotidianidad pasó a ser competencia de la nueva tecnología. Así, la fotografía no sólo presentó imágenes mucho más precisas, sino que, además, las sociedades las reconocieron como verdaderas representaciones de la realidad.

Por supuesto, desde el surgimiento mismo de la fotografía se trabajó en la forma de alterar lo capturado, ya fuese con intenciones científicas, creativas, incluso dolosas: muchos son los casos en los que fotos alteradas se presentaron como evidencia de hechos reales, mismos que fueron tomados como válidos precisamente por el crédito que las sociedades le daban al carácter *realista* de la fotografía.

Esto fue posible no sólo por una ingenuidad explicada por la reciente aparición del nuevo medio; lo cierto es que las personas buscamos todo el tiempo certezas sobre las cuales construir nuestra visión del mundo, y la fotografía ofrecía precisamente la posibilidad de creerle a nuestros ojos: como diría Siri Hustvedt, los espejismos de la certeza.

De esta manera, al evolucionar la fotografía más allá de la captura de las imágenes, sino también de su movimiento y, por consecuencia, del tiempo, la tecnología nos presentó una forma de aprehender la realidad de forma casi incuestionable:

Toda película es una sucesión de reproducciones fotográficas, y una fotografía, sea como fuere, es siempre algo que ha existido, que ha sido real en un momento dado. La fotografía es también la prueba de esa existencia quizá la más tenaz de las pruebas. (Carrière, 1997, págs. 45-46)

El kinetoscopio de Dickson permitía la contemplación de imágenes en movimiento de manera personal, en la que el espectador tenía, además, cierto control sobre la reproducción. Si bien la ilusión del paso de los fotogramas era efectiva, lo cierto es que no necesariamente presentaba una visión realista más allá de lo preciso de las imágenes con las que ya había cierta familiaridad fotográfica: la realidad se nos presenta en una aparente consecución lineal, sobre la que no tenemos, en principio, ningún control temporal. El hecho de que los usuarios del kinetoscopio tuviesen que ser agentes activos en la contemplación de los filmes limitaba la experiencia.

Entonces el cinematógrafo lo cambió todo.

Louis y Auguste Lumière presentaron su invención como un acontecimiento social; no solo por hacerlo en un concurrido café parisino, con asiduos parroquianos y gente reconocida del entorno ciudadano, sino porque todos los asistentes experimentaron al mismo tiempo la visión de imágenes que pasaron frente a sus ojos mientras ellos, desde sus asientos, les contemplaron inermes. Fue tal el efecto logrado que, como es sabido, los espectadores manifestaron una fuerte reacción ante la proyección de *La llegada del tren a la estación de La Ciotat*: las personas sintieron que la locomotora verdaderamente –realmente– saldría de la pantalla. Este efecto puede parecernos a la distancia algo exagerado; pero también hay que

considerar el contexto, pues unas semanas atrás un tren perdió el control y traspasó los muros de la estación de París-Montparnasse, quedando su locomotora entre la calle y el edificio, casi colgando. Esta imagen de la realidad predispuso al público, que, ante el estímulo de la cinta de los Lumière, reaccionó como si el tren estuviese en realidad ahí. (Cf. Lumière, 1896)

Si bien las imágenes del kinetoscopio resultaban muy convincentes, es el cinematógrafo quien inaugura el realismo documental, la aprehensión de la realidad en forma de piezas cortas que generan en el espectador la sensación de estar mirando al mundo no proyectado en una pantalla, sino a través de una ventana: es por eso por lo que llamaron a sus piezas *vues*: vistas. Era tal el impacto de esta nueva experiencia que la audiencia no reparaba en la ausencia de color, en la falta de profundidad, o en la corta duración: estaban contemplando fragmentos de la realidad. Y la ilusión resultaba efectiva precisamente porque podían socializar ante la experiencia compartida, comentar lo visto, compartir opiniones, críticas, externar emociones, acordar sensaciones: en resumen, construir imaginarios.

Es así como la aparición del cinematógrafo generó de forma no intencional productos capaces de avivar los cuestionamientos acerca de la realidad y su percepción: la cualidad mecánica de la imagen fotográfica, el movimiento capturado en un filme que puede ser revisado una y otra vez, los acontecimientos y actantes que permanecen, que nunca cambian absolutamente ninguna de sus acciones, y el hecho de que un mismo y exacto punto de vista pudiese ser por primera vez compartido, todo esto nos llevó a un plano aparentemente objetivo sobre el cual podíamos preguntarnos por lo real.

Los hermanos Lumière filmaron y presentaron vistas que buscaron ir más allá de la cotidianidad parisina de su tiempo, viajando por el mundo y capturando imágenes interesantes, exóticas, que escapaban a la experiencia del día a día del espectador. Su lógica fue precisamente la de documentar el entorno, casi sin intervenir en él, dejando que la audiencia se relacionara de manera más o menos libre con las imágenes. La realidad estaba ahí lista para ser filmada, y posteriormente proyectada en una circunstancia totalmente diferente al contexto original. Las vistas nos mostraban cómo eran las cosas.

Así, desde el comienzo, nuestra relación con el cinematógrafo y todos los medios expresivos derivados del mismo, tiene el sino de un acuerdo tácito: lo que vemos puede ser considerado como real.

Pero, si bien pudiésemos pensar que la realidad no puede ser manipulada, el artefacto sí que puede serlo. Es así como Georges Méliès, acostumbrado a jugar con la percepción de la realidad en sus espectáculos de magia, pudo mirar más acá de la pantalla, y concentrarse en las posibilidades de la imagen filmada, del objeto registrante. La película material en sí ofrece posibilidades infinitas para quien sabe sacar partido de sus cualidades físicas; y así, Méliès, versado en las artes de la escena, introduce en sus nuevos actos de magia el elemento fundamental para lograr la maravilla del espectador: el relato.

Las historias contadas a través del cinematógrafo se sostuvieron, entonces y ahora, en la apariencia de realidad generada en las audiencias. No porque los telones pintados y las escenografías de cartón no fueran evidentes para el público, sino porque este les otorgó, como en el teatro, como en la pintura, como en la escultura,

la cualidad de verosimilitud en la medida que siguiesen las reglas del juego narrativo planteado por los artistas. “[Méliès] confiaba en la credulidad del público, ya consciente de ese inexplicable poder de persuasión propio de sus imágenes en movimiento.” (Carrière, 1997, pág. 43)

La realidad como objeto de interés para los Lumière, y la realidad creada para ser filmada de Méliès: ésta es la primera dicotomía sobre el tema que aparece en el cine, y que va a generar una transformación importante en la forma de abordar fenómenos no sólo artísticos sino también sociales. Es la base de una nueva manera de entender las formas de dar cuenta del entorno: el documental y la ficción, géneros que al mismo tiempo que se oponen, se entrelazan indisolublemente.

El cine, producto directo del pensamiento moderno, nacido en el contexto de las revoluciones culturales del cambio de siglo es al mismo tiempo estandarte de las vanguardias artísticas, y guardián de estructuras narrativas casi ortodoxas. Cuando Jean Epstein en su ensayo *Bonjour Cinema!* alaba las posibilidades del cinematógrafo de ser un arte libre de la mano y la visión del ser humano por su carácter mecánico y casi automático, lo cierto es que hay en cualquier película un indisoluble lazo con las intenciones de quien selecciona el encuadre e inicia el rodaje. Y desde esa perspectiva, si bien se puede experimentar con la mecánica del dispositivo, eventualmente se obtendrá un producto profundamente humano. (Cf. Epstein, 1921)

De la misma forma en que la posición de la cámara es también una toma de postura personal de quien la maneja, aquello que ha de ser capturado en el filme también adquiere, en tanto su condición de fragmento, de muestra, un carácter

representativo que también pertenece al deseo del cineasta. Ya sea porque se ha decidido capturar los eventos que suceden precisamente en ese momento y espacio, o porque se ha decidido presentar frente a la cámara una serie de objetos y seres con acciones delimitadas previamente. En ambos casos no se trata de la realidad como, en palabras de Slavoj Žižek, esas coordinadas simbólicas que determinan nuestra experiencia; nos referimos a un constructo generado *por y para* la vivencia de la película: una *realidad cinematográfica*. (Cf. Žižek, 2005)

El arte dramático parte de un acuerdo previo con el espectador: el lugar y tiempo en el que se representan las acciones, la escena, es una construcción mutua entre los actantes y la audiencia, quien pone de su parte para no ver la tramoya, los reflectores, los practicables, y asumir que el cartón es piedra, que la iluminación es día, que el actor es personaje. Pero el cine vino a presentar una alternativa ante esta situación, ya que la realidad presentada en la película es una preexistente que es fotografiada, y después proyectada imbuida de esa magia de realismo generada por el dispositivo. Mientras que en una representación teatral es imposible reconstruir un palacio en el escenario, en una película bien se puede filmar en un castillo real. “Casi todas las películas que vemos parecen estar encadenadas a la realidad. O quizá –y por mil razones distintas, la mayor parte de las cuales suelen ser comerciales– actúan como si así fuera.” (Carrière, 1997, pág. 76)

Sin embargo, no todos los espectadores tienen una noción de cómo es un castillo real, por lo que muchas veces las películas deciden apelar al imaginario del castillo, que una edificación verdadera; así, se filma en catedrales, en fuertes, en salones, que coinciden más con la imagen que los espectadores tienen de los castillos. Así,

es muy raro que una película que recrea una época determinada sea muy precisa en la representación de objetos, espacios, comportamientos, ya que en realidad se apela a la idea de los espectadores, más que ese concepto tan elusivo que es la verdad.

La primera película de la saga de Harry Potter, *Harry Potter y la piedra filosofal*, presentaba el fantástico castillo de Hogwarts. Dicho lugar estuvo formado a partir de filmar en diferentes locaciones, como el castillo de Alnwick, la catedral de Durham, la catedral de Gloucester, o la abadía de Lacock. Sin embargo, la audiencia termina por aceptar lugares tan diferentes como uno solo. En películas subsecuentes se contó con el presupuesto para hacer los escenarios en estudio; pero el efecto logrado en esta primera entrega fue satisfactorio. (Cf. Columbus, 2001)

Hay una evolución en la cuestión de la relación entre realidad y cine, que avanza a la par con la complejización de las expresiones cinematográficas, así como las derivaciones tecnológicas que van apareciendo, además de la influencia que el medio ha tenido en los lenguajes, y por ende, en los imaginarios sociales.

Richard Rushton, profesor titular en estudios cinematográficos en la Universidad de Lancaster, en Reino Unido, establece en su libro *The Reality of Film* (Rushton, 2013), una categorización de diversas posturas cinematográficas alrededor de su relación con la realidad. Para ello, se vale de las observaciones que diversos autores han formulado sobre el tema. Damos cuenta a continuación de dichas categorías, con la finalidad de enriquecer el concepto de realidad cinematográfica.

El modernismo Político

La primera categoría presentada por Rushton es a la que él denomina “modernismo político”, que se sustenta en la aparente oposición de una manera de hacer cine que se construye a partir de los esquemas generados por Hollywood, ortodoxa en sus formas, frente a producciones innovadoras, *avant-garde* o políticas que rompen dichas estructuras, presentando imágenes cercanas a la cotidianeidad, y con apego en lo empírico. Desde esa perspectiva, varios autores sustentan sus argumentos en la dicotomía precisamente entre ilusión y realidad.

Tanto Tom Gunning, profesor emérito del Departamento de Estudios Cinematográficos de la Universidad de Chicago, y la fundadora de dicho departamento, la historiadora de cine Miriam Hansen consideran en sus trabajos cómo la forma en que las cintas emanadas de tradiciones ortodoxas construyen mediante una serie de artilugios la realidad perceptiva de sus historias, más allá de simplemente retratarla; para ello, ocultan la ilusión, presentándola como una realidad lista para ser aceptada como tal. Por otra parte, las películas que rompen con esta tradición suelen presentar avances más radicales en su constitución, mismos que no sólo resultan evidentes, sino que, además, construyen con el espectador lenguajes innovadores. Por supuesto que el cariz político inherente a estas posturas presenta la industria comercial de Hollywood como el bastión desde el que se manipula a las audiencias a partir de una reconstrucción a modo del entorno. (cf. Gunning, 1989, págs. 31-45. y Hansen, 1987, págs. 179-224)

El profesor de la Universidad de Cambridge Stephen Heath considera que el cine captura la realidad, pero que, al presentarla, lo que muestra es una representación,

“una producción, una construcción de efectos y posiciones” (Heath, 1981, pág. 115). De esta forma, toda película es una ilusión sustentada en la memoria de la realidad, un *efecto de realidad*, verosimilitud.

Frente a esta postura, Ivone Margulies, profesora asociada en el Departamento de Estudios de Cine y Medios de Hunter College, en Nueva York, construye una visión que pretende ir más allá de esa versión verosímil, en la que se trata de establecer una distancia entre las formas clásicas de representar la realidad, y aboga por la captura de la contingencia, de lo no planeado que se plasma en la cinta. Sin embargo, también establece la dicotomía fundamental de la postura del modernismo político en la separación total entre realidad e ilusión. (cf. Margulies, 2003)

Sin embargo, también hay posturas críticas. La profesora de la Universidad de Colorado, Ann Kibbey, sostiene que lo que se esconde detrás de esa aparente postura divisoria entre las representaciones ilusorias de la realidad y la realidad fotografiada, es una categorización fundamentada en representaciones buenas y malas, considerando a los autores que defienden la visión del modernismo político como iconoclastas del presente que sospechan del poder de la imagen cinematográfica. (cf. Kibbey, 2005). Podemos hablar como ejemplo de la película *Intolerancia*, del pionero cineasta norteamericano David Wark Griffith, en la que cuatro momentos en la historia son plasmados para evidenciar precisamente la intolerancia de la humanidad. Para ello, el autor intenta recrear a gran escala los periodos, valiéndose de una costosísima producción, buscando en todo momento la verosimilitud en su construcción. En una época en la que no se contaba con la

posibilidad de sustentar hechos con diálogos, la imagen visual constituía no sólo el espectáculo escenográfico, sino también la narración épica de las circunstancias de los personajes y los pueblos retratados. Con una duración de tres horas y media, fue en su momento la película más cara, pero bastante efectiva en su cometido de plasmar de manera verosímil el retrato de las épocas. (Griffith, 1916).

La relación entre la realidad y su representación cinematográfica para los autores adeptos al modernismo político resulta en momentos demasiado simplista en su construcción; buscan en todo caso establecer la experiencia cinematográfica con un espacio de construcción de posturas explotables, mismas que se “alejan” de una visión comprometida con el contexto cotidiano del espectador. Sin embargo, como veremos más adelante, dicha experiencia cinematográfica es mucho más compleja que esa dicotomía realidad-ilusión.

El realismo

Rushton construye esta segunda categoría sustentándose principalmente en las perspectivas del crítico de cine francés André Bazin, quien afirma que “[...] la esencia del filme desde el principio [...] ha sido el realismo de la imagen. Uno puede afirmar que el realismo está implícito por la génesis automática de la imagen cinematográfica, y que pretende dotar a esta imagen del mayor número de características en común con la percepción natural”. (Bazin, 1997, pág. 88). Ante esta postura, que recuerda a las esperanzas antes mencionadas de Epstein, el

realismo aparece como algo de por sí dado, a lo que se le antepondrán una serie de artilugios que podrían ir minando su objetividad original.

Sin embargo, Daniel Morgan, profesor del Departamento de estudios de Cine y Medios de la Universidad de Chicago, propone ir más allá de la división simplista entre filme y realidad, y plantea considerar una relectura de las afirmaciones de Bazin, en donde se concibe a la película como parte de la realidad (cf. Morgan, 2006). ¿Cuál es la diferencia entre percibir la realidad inmediata, y percibir la realidad proyectada? Los estímulos sensoriales están presentes en ambos casos, y sobre de ellos construimos nuestra percepción de la realidad. Así, sabemos que una película no es lo mismo que nuestro mundo cotidiano, en gran parte debido a que la estructura de nuestra razón, así como las experiencias tanto personales como sociales, nos brindan herramientas para poder hacer la distinción.

Por lo tanto, no se trata de que el filme haga una copia exacta de la realidad, sino de establecer una serie de discursos capaces de ser considerados por la audiencia como sustentados en la realidad. Discursos que parten desde el establecimiento de elementos de una estética compartida. Es precisamente por ello que Bazin afirma: “la estética cinematográfica será social, o el cine deberá prescindir de una estética” (Bazin, 1981, pág. 37).

Es aquí donde la visión de Bazin sobre el realismo cinematográfico se toca de manera importante con las formas en que las sociedades construimos esa experiencia más o menos colectiva sobre la cual sustentamos nuestro actuar. Rushton trae a colación la visión del imaginario establecida por el filósofo de origen griego Cornelius Castoriadis, desde la que afirma que aquello que llamamos

realidad está de antemano mediada por una serie de códigos y categorías generadas desde lo social, y que los individuos armamos, entendemos y promovemos (cf. Castoriadis, 1997). Y es desde ahí donde podemos incluso notar desde las soluciones estéticas la evolución de lo que se considera realista, sensorial y argumentativamente, a lo largo de la historia del cine.

Así, el realismo, desde esta perspectiva, debería entenderse más como la cercanía entre lo representado y el imaginario que la audiencia tiene de los objetos *originales*. Y, por supuesto, esta construcción deberá mantener coherencia y congruencia con el discurso estructurado, de tal forma que, aunque se puedan permitir licencias narrativas o expresivas, estas no desentonen con la construcción total de la realidad planteada en la producción.

Ante esto, Philip Rosen, profesor emérito de cultura y medios modernos en la Universidad de Brown, en Rhode Island, sostiene que la articulación del realismo de Bazin se basa en la negociación entre la objetividad y la subjetividad de la experiencia cinematográfica: no se trata solamente de la percepción personal que cada uno de nosotros tiene de lo mostrado en la película, sino también de las construcciones que la colectividad encuentra en ella, y que genera una vivencia transpersonal (cf. Rosen, 2003). Sin embargo, no podemos olvidar que, y ahí está la diferencia fundamental con los postulados del realismo político, toda experiencia que tenemos de la realidad ha sido ya mediada por nuestro imaginario. “El punto de Rosen es que la objetividad no puede separarse de lo que los sujetos postulan como objetivo; la objetividad no es libre de los enfoques subjetivos que hacemos de ella” (Rushton, 2013, pág. 61).

De esta manera, durante el tiempo que pasamos frente a la pantalla, lo percibido cada uno de nosotros se convierte en nuestro mundo, y ante los estímulos ahí generados, reaccionamos con esa extraña mezcla de instinto y condicionamiento social que propende el hábitus de ir al cine.

El acorazado Potemkin, de Sergéi Eisenstein es un ejemplo de cómo una obra basada en acontecimientos históricos es plasmada de una forma que va más allá de la simple narración de los hechos, concediéndose licencias artísticas y narrativas –ideológicas– que permearon a tal punto que algunas personas que vivieron los hechos en su momento daban testimonio de haber presenciado sucesos y situaciones que fueron creadas expresamente para el filme, como la lona que cubre a los marinos rebeldes que serán fusilados: esa fue una adición narrativa de Eisenstein, que, sin embargo, fue señalada como históricamente precisa por algunos testigos presenciales del hecho. (Bliokh J. , 1925)

El imaginario como realidad cinematográfica.

Rushton revisa las posturas de Christian Metz, semiólogo y teórico de cine francés, quien recupera de la obra de Castoriadis el concepto de imaginario. Sin embargo, a decir de Rushton, más allá de plantear la construcción social de determinadas formas de comprender el entorno, Metz se centra más en cómo el cine incide en la construcción de la realidad de los espectadores, a partir de una suerte de contraste con la parte imaginaria del cine, a la que considera su atributo más precioso y

gratificante. Teniendo como referencia las líneas del imaginario es que podemos dibujar nuestra realidad. (cf. Rushton, 2013, págs. 80-81)

El autor recupera para elaborar la revisión sobre Metz un concepto del profesor y catedrático de estudios de cine en la Universidad de Nueva York, Richard Allen: la *ilusión proyectiva*, el cuál aplica en la contemplación de fotografías: “[...] En lugar de mirar a través de la foto al objeto ahí representado dentro de ella, podemos percibir el objeto completo sin ser conscientes del hecho de que lo que percibimos es una fotografía de algo” (Allen, 1995, pág. 88). Es así como aquello que percibimos desde algún artefacto mediático es parte de nuestra realidad, aunque se trate de una representación. A partir de esto Metz, desde la óptica de Rushton, se lanza a proponer una estructura sobre la realidad sustentada en la relación con los objetos percibidos, y en contraste con la realidad en si misma a través de la fantasía. La película se transforma entonces en un vehículo de fantasía capaz de estructurar una realidad alternativa, generada desde nuestra necesidad de transformarla.

De esta manera, menciona, el cine funge como un *significante imaginario*, más flexible y menos fijo que las construcciones sociales simbólicas que encontramos en el lenguaje y la literatura. El cine propone lenguajes propios que permiten, dentro de una cierta permisividad cultural, contemplar actos prohibidos desde el amparo del espacio mediático. Ante esto, Rushton afirma: “[...] la realidad del cine es precisamente esa mezcla de fantasía creída a medias y realidad parcialmente cumplida que nos presenta una realidad distintiva y preciosa en si misma: la realidad cinematográfica.” (Rushton, 2013, pág. 95)

Es interesante, a la luz de lo anterior, visitar el clásico *El mago de Oz*, con crédito final de director de Victor Fleming, en la que Dorothy regresa de su viaje por el mundo de Oz, y reconoce en los personajes fantásticos a los trabajadores de la granja donde vive, en Kansas: una realidad onírica formada por retazos de las experiencias cotidianas, y filmada en transición de sepia a colores; un lugar más allá del arcoíris construido con fragmentos de la cotidianeidad monocromática de la heroína. (LeRoy, 1939)

Rushton cierra sus reflexiones sobre el realismo imaginario recuperando una sentencia de Edgar Morin: “El cine es la unidad dialéctica de lo real y de lo irreal” (Morin, 2011, pág. 151).

Una Realidad Más Allá de la Imaginación

Avanzando en su revisión sobre las diferentes posturas sobre la realidad cinematográfica, Rushton apela al profesor de Estética y Teoría General de Valores en la Universidad de Harvard, Stanley Cavell, quien aporta una concepción importante: el “envolvimiento”: “Nosotros envolvemos las películas en nosotros. Se vuelven fragmentos adicionales de lo que me sucede, cartas adicionales en la baraja de mi memoria, sin saber qué será de ellas en el futuro” (Cavell, 1979, pág. 154). Ya no se trata solamente de la estructuración pasiva de la película como parte de nuestro imaginario, cumpliendo con una serie de normas y estatutos tácitos generados y aceptados por un entorno social determinado, y que se proyectan a su vez en un espacio delimitado para el goce de dichas manifestaciones. También se

trata de lo que cada uno de los espectadores absorba, entienda, y utilice dentro de su propia construcción personal.

Esta situación no es privativa del cine; de hecho es parte de la experiencia artística. Sin embargo, el filme, como hemos revisado, está construido de tal forma que se sustenta en la captura de una realidad, misma que ha de ser procesada para producir a su vez una ilusión que los espectadores hemos de recibir en nuestra propia experiencia de la realidad. Y por tanto, esos fragmentos o cartas a los que Cavell hace referencia tienen un impacto mayor en nosotros, precisamente porque buscamos en la pantalla ese impacto de realidad para adecuarla a la nuestra. O adecuarnos a ella. Es por esto que las emociones que experimentamos al ver una película son genuinas, aunque seamos conscientes de que lo que estamos apreciando es una obra ficcionada: nuestra afectividad responde de manera *real*, no *realista*.

De esta manera, Cavell da un enorme peso a la subjetividad, espacio en el que cada espectador crea y recrea en el filme, pudiendo dar cuenta de experiencias totalmente distintas de un mismo fenómeno cinematográfico, el cual ha vivido en la realidad, su realidad; pues, como menciona Rushton, “para Cavell, las películas no deben verse como productos realistas, sino como productos de la realidad”. (Rushton, 2013, pág. 121)

Cuando revisamos esto a la luz de la fantasía, el cine se convierte en un vehículo de construcción de realidades imaginadas, construidas a partir no solo de nuestras vivencias personales, sino también de anhelos y temores que bien pueden estar

anclados en nuestra cotidianeidad, pero que pertenecen a ese espacio intangible de nuestra fantasía.

Independientemente de la lógica de la situación, la película *Tiburón*, de Steven Spielberg causó que gran parte de los vacacionistas estadounidenses sintieran una profunda aversión a entrar al mar después de haber visto el filme. La obra apela a los temores profundos de los seres humanos, plasmados en la figura representativa de un escualo que devora bañistas, teniendo un efecto importante en la realidad cotidiana de los visitantes de las playas norteamericanas, que registraron una sensible baja de bañistas en el verano de 1975. (Zanuk, *Jaws*, 1975)

Esta lógica sería fácilmente trabajada desde la producción de significados y la construcción de símbolos. Y ahí es donde autores como Henri Bergson y después Gilles Deleuze afirmarían que el cine no es un objeto representativo de la realidad, sino una realidad por sí misma; la estructura que podemos apreciar tiene peso por sí misma, y no como construcción simbólica de otros elementos.

El cine produce realidad

Gilles Deleuze sustenta sus reflexiones precisamente en la percepción que tenemos de la realidad, mecanismo que, asegura, es exactamente el mismo con el que aprehendemos el filme. Sin embargo, es precisamente porque el fenómeno capta nuestra atención que podemos asimilarlo y volverlo parte de nuestra experiencia de la realidad (una visión por demás pragmática, cercana al empirismo de Charles Sanders Peirce). Desde esa perspectiva, el cine no produce ilusiones, ya que la

experiencia de la película es real, y por lo tanto, así es percibida. Además, toda película deberá ser construida en función de aquello que podemos percibir.

La realidad que es la película tiene tal poder que su experiencia termina fundiéndose con el espectador. De esta manera, si bien el dispositivo requiere de una pantalla, lo cierto es que la verdadera pantalla cinematográfica es la mente del espectador, pues es ahí donde termina de construirse esa realidad cinematográfica, formada no sólo por los estímulos percibidos del exterior, sino también con los fragmentos y elementos previamente vividos, así como nuestro cambiante mundo interior (Cf. Deleuze, 2006).

Deleuze aprecia dos dimensiones en el cine: la imagen-movimiento, apreciando la lógica mecánica en la que el cinematógrafo captura y genera precisamente la ilusión de movimiento, y en la que es precisamente esta la herramienta expresiva; y por otra parte, la imagen-tiempo, en la que se atiende a la percepción de la obra, profundizando en lo testimonial del filme, su relación con el espectador, así como la oportunidad de este de interpretar la película a partir de su historia de vida, personal y social. (Cf. Deleuze, 1983. Y Deleuze, 1987)

El filósofo francés Jacques Rancière, profesor emérito de la Universidad de París VIII y la European Graduate School, sintetiza la óptica de los estudios sobre el cine de Deleuze: “La imagen-movimiento y la imagen-tiempo no son en modo alguno dos tipos de imágenes opuestas, correspondientes a dos edades del cine: son dos puntos de vista sobre la imagen. Aunque trate de cineastas y películas, *La imagen-movimiento* analiza las formas del arte cinematográfico como acontecimientos de la materia-imagen. Aunque reincida en los análisis de *La imagen-movimiento*, *La*

imagen-tiempo analiza esas formas en cuanto a formas del pensamiento-imagen. El paso de un libro al otro no define el paso de un tipo y una era de la imagen cinematográfica a otro, sino el paso a otro punto de vista sobre las mismas imágenes.” (Rancière, 2005, págs. 135-136) Hay una evolución en la forma en que el cine captura la realidad y la muestra. Desde la perspectiva de Deleuze, se pasa de los objetos retratados a la narratividad de lo mostrado, ambas constituyéndose como un entorno real en el cual el espectador percibe una serie de estímulos que han de generar imágenes capaces de estructurar un relato específico en nuestra mente. Reiterando, la película se nos presenta como una realidad por sí misma, que puede percibirse, experimentarse, interpretarse, más allá del dispositivo mecánico.

Ha vuelto, película del director alemán David Wnendt basada en la novela homónima de Timus Vermes, plantea la aparición de Adolf Hitler en la Alemania de 2015. La forma en que el cineasta aborda la adaptación del texto literario es recurriendo a herramientas del cine documental, llevando al actor caracterizado del líder nacional-socialista a interactuar con personas reales en espacios públicos de Berlín. Los resultados constituyen parte fundamental del discurso de la obra, que alerta de un inminente regreso del fascismo mostrando las reacciones genuinas, naturales, de las personas ante la aparición del dictador en las calles de la Alemania actual. (Müller, 2015)

Rushton recupera una frase de Deleuze que resulta muy similar a la que hemos revisado de Edgar Morin: “Lo imaginario no es lo irreal; es la indiscernibilidad de lo real y lo irreal” (Deleuze, *Doubts about the Imaginary*, 1995, pág. 67); es ahí donde se plantea esa posibilidad que tiene el cine de volver real aquello que muestra, más

allá de la realidad *original* filmada: lo que vemos, tanto en su función de movimiento como en su estructura temporal, termina volviéndose real para nosotros. Una parte importante de la magia que el cine tiene en nosotros es precisamente esta: hacernos olvidar que lo que estamos viendo es una creación humana, una ficción en todo caso, y de esta manera dejarnos llevar por la narrativa que dispone de mi percepción principalmente para generar emociones, pero, como veremos a continuación, también posturas frente a la realidad.

Realidad fílmica y fantasía ideológica.

Rushton recupera las posturas de Slavoj Žižek, quien afirma que la relación que tenemos con la realidad no puede separarse de la fantasía, y por lo tanto se trata de una construcción ideológica. Recuperando el concepto Lacaniano de lo Real, aquello que está más allá de nuestra experiencia, de la realidad fenomenológica, resultando por lo tanto inalcanzable, Žižek argumenta que es precisamente a través de esa fantasía inherentemente ideológica que somos capaces de construir nuestra realidad, esas coordenadas simbólicas de las que hemos hablado anteriormente. Desde su perspectiva, además, hay una dimensión histórica: “El momento verdadero y definitorio del siglo XX es la experiencia directa de lo Real como algo opuesto a la realidad social cotidiana, lo Real en su extrema violencia como precio que hay que pagar por pelear las decepcionantes capas de la realidad.” (Žižek, 2005, pág. 11) Es así como la fantasía se vuelve imprescindible.

Es a partir de dicha fantasía que constituimos nuestros deseos, y, por lo tanto, el marco de realidad sobre el que podemos interactuar. Así, los materiales con lo que ha de ser construido el cine obedecen precisamente a esa fantasía ideológica, pues de otra forma la película sería, además de indescifrable, inconcebible. La herramienta del relato, la posibilidad de ficcionar nuestra experiencia de la realidad, es lo que posibilita dar cuenta de ella: “En el momento en que sustraemos las ficciones de la realidad, la realidad misma pierde su consistencia lógico-discursiva”. (Žižek, 1993, pág. 88).

El cine, en tanto lenguaje, es un factor estructurador de la experiencia de la realidad, mediante una serie de elementos sígnicos –simbólicos–, sobre los que se sustentaría la posibilidad de un intercambio entre subjetividades; un terreno común para la convergencia de las fantasías que componen aquello a lo que llamamos realidad, pero desde una posibilidad objetiva de contraste de subjetividades. De ahí que el cine genere esa experiencia específica de realidad, que resulta socialmente muy poderosa precisamente por su naturaleza. Ante estas reflexiones, Rushton afirma: “Quizás esta sea la principal lección política que se puede extraer de Žižek: descartar una posición como una fantasía ideológica es rechazar la realidad misma.” (Rushton, 2013, pág. 169)

Žižek en diversas obras se acerca al cine desde una perspectiva de lugar de generación de deseos, así como de satisfacción de estos. Desde la estructura narrativa más básica, las películas no solo tratan de complacer nuestros apetitos, sino también de educarlos, conducirlos, transformarlos. Es a partir de lo que vemos en un filme, así como sus productos derivados, que vamos construyendo una suerte

de catálogo de aparentes necesidades, de anhelos así como de aversiones. Por ello, la carga ideológica que cada película posee no puede obviarse o desdeñarse.

Si revisamos un filme como *Amores Perros*, de Alejandro González Iñárritu, podemos apreciar cómo diferentes tipos de personas, de diversos entornos, confluyen en evento de un accidente de auto que les hace replantear sus objetivos. Instantes antes, sus vidas son totalmente distintas. Como espectadores podemos vislumbrar sus diversas realidades, pero, de forma no necesariamente consciente, también aprendemos de sus entornos, de sus dolores, de sus decisiones. Y, por ello, contrastamos nuestras posturas personales frente a las realidades sociales ahí presentadas. (González Iñárritu, 2000). Choque de autos y de ideologías. Afortunadamente, no necesitamos haber vivido en carne propia un accidente automovilístico para empatizar con lo que la pantalla nos presenta.

La realidad fílmica y el régimen estético

Las posturas de Jacques Rancière son retomadas por Rushton al identificar a las expresiones artísticas modernas –el cine entre ellas– como parte de un régimen estético, en el que la apreciación de estas se ha separado sustancialmente de los estándares del pasado: “[...]en el régimen estético del arte, la propiedad de ser arte ya no está dada por criterios de perfección técnica sino que se adscribe a una forma específica de aprehensión sensible.” (Rancière, 2009, pág. 29). Esto es relevante precisamente porque el cinematógrafo transformó la forma en la que procesamos nuestra percepción.

Este régimen estético, más que representar a partir de elaborar una copia de la realidad, lo hace a partir del uso de una serie de reglas preestablecidas, mismas que funcionan como analogía de las formas y estructuras de la sociedad que genera la obra. Hay una relación directa y recíproca entre las creaciones artísticas y el entorno en el que surgen: “El régimen estético no cuenta historias sobre la vida; trata de contar historias que son vida.” (Rushton, 2013, pág. 175)

Rancière aborda particularmente el tema de las narrativas como vehículos de interacción entre los creadores y la audiencia. De esta manera, reflexiona sobre las posibilidades de un cine marcado por ese régimen estético, atendiendo tanto los elementos sensoriales que le conforman, así como las estructuras narrativas que le dan coherencia. Por supuesto que atiende los fenómenos del cine abstracto, esa celebrada vía que los artistas de las vanguardias de principios del siglo XX tanto celebraron, y que ofrecía la posibilidad de una apertura del cinematógrafo a una expresión más allá de la cotidianeidad. Y, al mismo tiempo, fueron generando sus propias estructuras capaces de adecuarse a su propia estética, y por lo tanto, pertenecer a esas dinámicas sociales que eventualmente les aceptarían. Es así como se consolidan más allá del régimen representativo: “En el régimen representativo, el trabajo del arte está pensado a partir del modelo de la forma activa que se impone a la materia inerte para someterla a los fines de la representación. En el régimen estético, esa idea de la imposición voluntaria de una forma a una materia se ve recusada. El poder de la obra se identificará en adelante como una identidad de contrarios: identidad entre lo activo y lo pasivo, pensamiento y no-pensamiento, lo intencional y lo inintencional.” (Rancière, 2005, pág. 140)

La película *Hable con ella*, de Pedro Almodóvar, muestra la relación de hombres con mujeres en estado de coma. La dinámica como se va presentando la historia lleva a los personajes a interactuar a partir de elementos con profundo trasfondo estético: la danza, el canto, la tauromaquia, e incluso el cine silente. A partir de dichas expresiones artísticas, Almodóvar narra de manera tangencial eventos que de otra forma resultarían chocantes, y nos harían perder la empatía con los personajes. De esa manera, la lógica representativa tiene una aplicación desde el régimen estético para presentar una realidad diferente, pero igualmente poderosa. (Almodóvar, 2002)

Realidades

En su libro *Esculpir el tiempo*, el cineasta y teórico soviético Andrei Tarkovski reproduce una carta que le ha enviado una trabajadora que ha visto su película *El espejo*:

Por primera vez una película se me antojaba como algo real. Y éste es precisamente el motivo por el que la veo una y otra vez; para vivir por ella y en ella. [...] Hay un lenguaje absolutamente diferente, hay un sistema de comunicación totalmente distinto... a través de sentimientos, imágenes. Este contacto supera todo lo que separa, derriba las fronteras. La voluntad, el sentimiento, las emociones despejan las barreras entre los hombres, que hasta ahora estaban a ambos extremos del espejo detrás de esta o de aquella puerta... El

marco de la pantalla se amplía, ante nosotros se abre un mundo, cerrado hasta ahora, y se convierte en una nueva realidad...
(Tarkovski A. , 2002, pág. 30)

Esta carta expresa precisamente el efecto de nuestro objeto de estudio. A la luz de la revisión que hemos hecho del libro de Rushton en el que, como vimos, recupera diversos postulados sobre la relación del cine con la realidad, podemos apreciar algunos de los mecanismos que el cine tiene para lograr construir nuestro concepto rector: la realidad cinematográfica.

Más allá de la experiencia que cada uno de nosotros tenemos del entorno de nuestra cotidianeidad, estableciendo interacciones sensoriales y estructurando procesos racionales, intelectuales, en los que decodificamos, construimos y reconstruimos eso a lo que llamamos realidad. El cine plantea una serie de estructuras igualmente sensoriales, capaces de generar espacios de percepción particulares; nosotros, como espectadores, entramos en dichos espacios, los aprehendemos, los habitamos, incluso los transformamos con nuestras propias vivencias, erigiendo junto con los cineastas una dimensión particular.

Esa es la realidad cinematográfica: aquella que se genera en cada filme, y que se constituye de estímulos, reglas, constructos simbólicos e imaginarios, que son apropiados y transformados por la audiencia. Ese universo alterno al cual podemos acudir con cada película, y experimentar una suerte de vida paralela junto a los protagonistas y antagonistas.

Capítulo IV - La Realidad Cinematográfica de Alfonso Cuarón

Entonces yo pienso que como escritores, necesitamos reconocer el lenguaje cinematográfico como este arte en particular en el que la narrativa limita al tiempo. Y eso es algo que yo encuentro muy hermoso, porque cuando lees un libro, una novela, te sumerges, te pierdes en esas páginas, pero no estás atado por el tiempo. Y lo que encuentro es que... la sensación del tiempo... une las almas con el ahora. Cuando experimentamos un filme, por una parte estamos perdidos en ese universo, en esa experiencia, de la misma manera estamos respirando esa experiencia mientras esta dura. Sabes, un libro puede durar... puedes leer un libro en dos días o en cuatro semanas. Una película, terminas viéndola sólo su propia duración. Y yo creo que eso es muy importante en el proceso de escritura. Es ese sentido de la experiencia que vamos a tener en tiempo real. (BAFTA Guru, 2018, min. 4 '04)

La experiencia monocromática de un hombre que mira por la ventana, desde un departamento pequeño, en un edificio del entonces Distrito Federal; transeúntes, automóviles, el inexorable paso del tiempo, mientras, casi en forma de un eco no siempre audible, la presencia en clarinete de la música de Oliver Messiaen. No hay palabras, solo la cotidianidad, pesada, a veces oscura y a veces brillante, contraste

entre lo inorgánico de las construcciones urbanas, y una tortuga, un pez, un hombre en una tina.

Este es el cortometraje *Cuarteto para el fin del tiempo*, escrito y dirigido por Alfonso Cuarón, producido por alumnos del segundo año del Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, entre 1982 y 1983. (Cf. Cuarón, 1983)

Casi toda la acción sucede dentro del departamento, principalmente entre un estudio junto a la ventana, y un baño con tina. El acomodo de los objetos que pueblan estos espacios da una sensación de cierto abandono, lo que denotaría el intento del creador por establecer una atmósfera natural; sin embargo, ya desde este trabajo podemos apreciar una dinámica estructurada en ese aparente azar de cosas organizadas con una aparente intensidad de su dueño, y que nosotros no alcanzamos a entender. Diagramas anatómicos, libros, partituras sueltas, llaves antiguas en la pared, artículos de oficina, la lámpara en el escritorio, todo esto existe y es fotografiado como parte de un discurso incierto que armoniza con los paseos silenciosos, el escrutinio en la mirada, y las cavilaciones del protagonista. El misterio como eje rector, enfatizado a través de elementos contrastantes: el silencio del departamento y la soledad sonora del clarinete, frente a la vorágine del ruido ciudadano, con sus motores, cláxones, puertas metálicas; lo árido del asfalto, del papel, del vidrio, ante la humedad de la tina, de la pecera improvisada, de los labios que soplan el instrumento musical.

Hay una premonición sobre la forma en el cine del futuro director: una suerte de precario equilibrio entre la naturalidad del entorno, y la intensidad estética de las composiciones. Hay una artificialidad que evidencia un proceso reflexivo previo al

rodaje, con muchos elementos que, más que ayudar a la narrativa general, visten las acciones –las miradas– dotando de una cierta profundidad al personaje, y por ende al cortometraje. Pero no hay una explicación absoluta, una forma de comprender el lenguaje detrás de todo ello de forma contundente: sólo indicios para enriquecer la lectura del espectador.

Desde este momento se aprecia ya un interés importante en el manejo fotográfico, de la mano de Ariel Velázquez, en establecer encuadres que por sí mismos son elementos narrativos debido a su composición. Y mucho del trabajo mostrado en este filme se recuperará más adelante, cuando el director regrese al uso del blanco y negro.

Alfonso Cuarón Orozco, nacido el 28 de noviembre de 1961, tuvo sus primeros contactos con el cine a través del gusto de su madre y su abuela por el séptimo arte. Desde muy pequeño acudía junto a sus hermanos a las salas de cine cercanas a su casa, acompañados por su nana Libo. Más tarde sus padres le regalaron una cámara super 8, con la que comenzó a filmar los juegos con sus hermanos y amigos. Pero según ha narrado en varias ocasiones, fue hasta que vio en televisión la película *Ladrón de bicicletas*, del director italiano Vittorio de Sica, que tomó conciencia del arte cinematográfico, y de su propia vocación por el mismo.

En su juventud visitaba constantemente los Estudios Churubusco, los cuales quedaban cerca de su casa; eventualmente comenzó a estudiar dos carreras en la UNAM: filosofía y letras, y cinematografía en el Centro Universitario de Estudios Cinematográficos. Es ahí donde conoció a otros compañeros, como Luis Estrada, Carlos Marcovich, y también a un muchacho que iba algunos grados por debajo

llamado Emmanuel Lubezki, con quien coincidía en los cineclubes de la ciudad de México en los años 70 y 80. Ahí entraron en contacto con el cine del mundo.

Es en el CUEC, bajo la influencia de varios de sus profesores, que el cineasta tiene contacto con la historia del cine, con sus creadores, pero también con las ideas más importantes que, junto a su formación personal y académica en filosofía, le fueron llevando desde el principio al cuestionamiento de las formas y los contenidos del cine, y su capacidad transformadora en el entorno social.

Tras la polémica generada en 1983 por la realización en inglés del cortometraje *Vengance is mine*, en el que Estrada, Cuarón, Marcovich y Lubezki participaron, los dos primeros abandonaron la carrera y comenzaron a trabajar de forma profesional. Cuarón, quien contaba ya con experiencia en el campo de la fotografía, la edición y la dirección, trabajó como asistente de dirección en varias producciones, entre las que destaca *Nocaut*, dirigida por José Luis García Agraz en 1984.

Al final de la década de los 80, la principal televisora de aquella época en México, Televisa, decidió producir una serie que constaba de capítulos individuales de 22 minutos de duración, y con temática de suspenso y horror. *Hora marcada* significó el espacio en el que varios creadores se dieron a la tarea de rodar historias en las que no sólo podían poner en práctica diversos recursos de producción y estilo, sino que además ganaban oficio. Es aquí donde confluyeron personas como Rafael Montero, Carlos y José Luis García Agraz, Carlos Mora Catlett, Alfredo Gurrola, Luis Estrada, entre muchos otros. Pero en particular, Alfonso Cuarón comenzó una importante relación de amistad con el cineasta tapatío Guillermo del Toro, que los llevaría a una importante influencia en sus trabajos profesionales. Los roles se

intercambiaban: hoy eran escritores, mañana fotógrafos, creadores de efectos de maquillaje, editores. Un campo de entrenamiento.

A partir de esta época, además de dirigir, Alfonso Cuarón es editor de sus propias producciones.

Al paso de los años, tanto Cuarón como Del Toro hablan con cierta gracia de los errores y las pifias de sus producciones en la serie; pero reconocen que fue un espacio de reconocimiento del terreno de la producción cinematográfica, en el que pudieron descubrir y poner en práctica habilidades y herramientas, con las que más adelante les permitieron desarrollar un cine con un profundo sentido de identidad personal. Echando a perder en *Hora marcada*, fueron descubriendo quiénes podían ser como cineastas. Del Toro, buscando su camino a través de la fábula, Cuarón cuestionándose sobre el establecimiento de realidades.

El cine del director mexicano Alfonso Cuarón, en cuanto a su relación con la realidad, se podría dividir en tres grandes momentos. Sus primeras películas evidencian una tendencia discursiva hacia la estética del detalle, de la composición, de la luz y el color –verde en particular–. Un momento posterior, en el que la cámara abarca todo el entorno, una reducción drástica en los cortes, así como el uso de planos más largos en función de una narrativa casi de documental. Y en un tercer momento deja de lado las estructuras narrativas tradicionales en la búsqueda de que el espectador participe de la experiencia de la contemplación del filme.

Revisemos entonces cómo el cine de Cuarón muestra una transformación en cuanto a la construcción de su realidad cinematográfica.

Primera Parte: Realidad Estética

Sólo con tu pareja.

Tenía muchas ganas de hacer comedia de la vieja escuela. Me encantan las películas de Blake Edwards, ¿sabes? Pero me encantan las películas de Lubitsch. Y me intrigaba todo el asunto de cómo hacer una versión contemporánea de una película de Lubitsch. (Hendrickson, 2006, min. 9 ´17).

El primer largometraje del director se estrenó en 1991. Escrito por su hermano Carlos Cuarón, en el contexto de la pandemia de VIH, que llevó al gobierno de México a implementar programas de concientización de salud reproductiva, entre ellos una campaña que incentivaba a la población a tener sólo una pareja sexual. La trama, en tono fársico, sigue a Tomás Tomás, un publicista con una promiscua vida sexual, que en el curso de una aventura se enamora de su vecina, Clarisa Negrete. Alrededor de esta premisa sencilla aparecen personajes estereotípicos, quienes conducen las anécdotas hasta un final feliz.

El filme aparece en una época en la que jóvenes directores, apoyados tanto por los programas gubernamentales, así como por una iniciativa privada novel en la producción cinematográfica, comienzan a presentar trabajos frescos, con un enfoque diferente al cine de los años 80, que se había caracterizado por una pobrísima manufactura, y monotemático en su afán de presentar una sociedad mexicana pícara en su conformidad. Es la irrupción del llamado “Nuevo Cine

Mexicano”, con realizadores de experiencia como Jorge Fons, Arturo Ripstein, Jaime Humberto Hermosillo, Gabriel Retes, Felipe Casals, Alfonso Arau, y la incursión de nuevos valores, como Luis Estrada, María Novaro, Guillermo del Toro, Carlos Carrera, y el mismo Cuarón. Muchos de estos jóvenes talentos habían pasado, junto con algunos viejos mentores, por la producción de materiales para televisión más o menos creativos.

Como podría esperarse, se trata de propuestas diferentes, no sólo por una manufactura de gran calidad, sino porque los temas abordados eran distintos al cine precedente, no sólo por el contexto socio-histórico, sino también por una necesidad de generar una identidad personal y generacional propia, mostrando de forma más o menos consciente el enorme acervo fílmico y cultural en general que poseen sus creadores.

La visión femenina en *Danzón*, de María Novaro, o la experiencia estética del corto animado *El héroe*, de Carlos Carrera; la revisión de la actualidad del México de la década de los 90 desde la mirada crítica de un fotoperiodista militante que despierta tras quedar en coma en los sucesos del halconazo en 1972: *El bulto*, de Gabriel Retes; La matanza de Tlatelolco de 1968 en *Rojo Amanecer*, de Jorge Fons; la aventura exótica de *Ámbar*, de Luis Estrada, o la oscura fantasía del abuelo vampiro en *Cronos*, de Guillermo del Toro. Sólo por citar algunos ejemplos de ese periodo del cine mexicano.

En este momento, *Sólo con tu pareja* presenta una experiencia revolucionaria: una comedia mexicana, urbana, que no sólo se aleja de los estándares históricamente desarrollados desde el género, sino que, además, apuesta por proponer una

experiencia estética notable, capaz de dar identidad propia al filme. El primer elemento propositivo se revela justo al inicio de la película: mientras aparecen los créditos de las diversas instancias productoras, escuchamos, suavemente, el adagio de la serenata para 13 alientos in Si bemol mayor, índice Köchel 361, llamada *Gran Partita*, de Wolfgang Amadeus Mozart; y mientras los instrumentos de viento establecen un ritmo pausado, dulce y tranquilo, aparecen los títulos principales, en contraste de letras verdes sobre fondo negro, la inclusión de cupidos barrocos que disparan flechas rojas como acentos. Finalmente, a manera de cita de apertura, un fragmento de un poema de E.E.Cummings: un recurso al estilo Woody Allen, que finca la narrativa en la tradición literaria.

Antes de tener una imagen actancial, Cuarón ha establecido un tono que evoca elementos elegantes, neoclásicos, y que poco tiene que ver con las concepciones previas que la audiencia podría tener sobre una comedia mexicana, cuyo título evoca claramente connotaciones sexuales. Un giro inesperado que produjo en los espectadores de su tiempo sorpresa, y probablemente también incertidumbre: ¿música clásica?, ¿citas?, ¿énfasis en los acentos?; ¿qué clase de película estamos viendo?

Finalmente la transición visual a una habitación austera, con piso de madera, un vitral que evoca los paisajes del Dr. Atl, a través del cual se cuele la luz que suavemente ilumina un grupo de cactus, un colchón, sábanas, y a dos personajes, a saber Tomás y Paola, quienes están teniendo una sesión de sexo apasionado, aunque algo interrumpido por las peticiones de la chica para que él se ponga un condón. La cámara, casi a ras de piso, se acerca lentamente.

Desde esta primera secuencia apreciamos una propuesta fotográfica interesante, que, más allá de una iluminación clara –complaciendo el voyeur de la escena–, o cuando menos naturalista, se decanta por un juego de claroscuros que transmiten al mismo tiempo calidez e intimidad, en un cuarto prácticamente vacío. Si bien ya no escuchamos la música de Mozart –misma que es sustituida por el cotidiano sonido de un avión– el ritmo de la escena y de los amantes parece alargar el tempo del adagio.

La magia de la fotografía de Emmanuel Lubezki, con sus luces suaves, indirectas y en zonas delimitadas para producir una luminiscencia incidental, construye un espacio cinematográfico en el que no cabrían preguntas sobre la practicidad de los elementos mostrados, ya que como espectadores estamos percibiendo la belleza de la imagen. Para ello, el fotógrafo hace uso de una gran gama de lentes, mismas que proporcionan a la película una gran variedad de ópticas: lentes largos, amplios, angulares, rápidas, se adaptan a los requerimientos de cada escena, o incluso de cada plano.

Así, una boda es presentada con imágenes que evocan bodegones, mientras los invitados de evidente diversidad cultural se divierten y conviven al son del *menuetto* de la serenata arriba citada. Un consultorio ginecológico tiene vitrales con temas obstétricos, y el blanco uniforme de la enfermera Silvia se convierte fuente de iluminación para una escena, por demás erótica, en la que ella toma una muestra de sangre –sí, con jeringa– al protagonista: su primera vez.

La idea general del filme fue desarrollada tanto por Alfonso como por Carlos Cuarón, siendo este último quien se encargaría de escribir el guion. Desde su construcción

hay una clara intención de no ceñirse a estándares de realismo, sino más bien de presentar una comedia desde un tono fársico, lúdico, que al mismo tiempo sustente una cualidad romántica desde el contraste. Los personajes juegan desde su propia concepción: el doctor Mateo Mateos cita constantemente aforismos en latín; su esposa, Teresa de Teresa se expresa a través de refranes; la misma Clarisa Negrete, interés amoroso de Tomás, habla siempre a partir de referencias aeroportuarias. Una comedia de enredos clásica, con una estructura muy cercana al teatro: todo sucede en pocos escenarios, con personajes muy bien delimitados, interesantes por su construcción más que por su complejidad, y con tres actos perfectamente claros.

Pero al llevar este guion a la pantalla, Alfonso Cuarón establece un marco específico en el que el lenguaje de su cine construye una realidad particular para estos personajes: esas coordenadas simbólicas determinantes, delimitantes: la realidad cinematográfica de *Sólo con tu pareja*.

No es que sea realista, a pesar de una intencionalidad naturalista, particularmente en su fotografía. Se trata de una colección de elementos simbólicos dentro de espacios en los que el espectador poco a poco va sintiéndose a gusto, habitando esa realidad presentada, sin llegar a comprender del todo el fetiche de Tomás por los conos de papel y su tablero con dardos, la exuberancia vegetal del departamento de Teresa, o el constante neón de un Distrito Federal casi desconocido. Objetos, y su correspondiente retrato, pueblan la película entera con una suerte de idioma secreto, de mensajes ocultos, que nos hacen ser cómplices de los eventos.

Entre estos elementos, sobresale uno particular: el uso del color verde. Lo vemos no sólo en las letras de los créditos, iniciales y finales: también en los tenis de y la bata de Tomás, algunos entornos escenográficos, así como ciertas atmósferas de iluminación. En el documental sobre la creación de la película, producido para el lanzamiento de esta en formato DVD en la Colección *Criterion*, Alfonso Cuarón declara:

Quería crear una realidad aumentada. [...] Sólo queríamos establecer una paleta para todo el filme. Y también fue una reacción que quisiéramos hacer una película *diseñada*. Creo que fue una reacción a un par de décadas de cine mexicano en las que casi se perdió el sentido del estilo; en ese período era muy importante transformar la realidad, crear una nueva realidad. Tenía muchas ganas de adentrarme en los aspectos prácticos del cine, en el sentido de llegar hasta el final para no usar la realidad en tu película, sino transformar la realidad y transformar todo a través de la cámara y el montaje. (Hendrickson, 2006, min. 20' 07)

Un concepto interesante, ese de película *diseñada*. Resulta revelador a la luz de las primeras influencias cinematográficas del director, en particular el neorrealismo italiano: en un país donde la industria cinematográfica dependía casi en su totalidad de fondos estatales, o de la intervención de ciertas televisiones, resultaba muy común que se aprovechara elementos de la realidad pura, situando a los actores en entornos cotidianos, aprovechando a los ciudadanos como extras, y de esta forma, desde una necesidad económica, situar a las películas en una aparente realidad

natural. Sin embargo, *Sólo con tu pareja* propende a la creación de una realidad idealizada, una ciudad de México generada a partir de las experiencias de los creadores, y que trabaja en función de las necesidades narrativas de los personajes: un verdadero telón de fondo construido con una intensión comunicativa clara, que es la de proveer un ecosistema verosímil para Tomás Tomás y Clarisa Negrete.

La realidad representada está mediada por los códigos culturales de los cineastas, quienes, conscientes de ello, se valen de la plástica cinematográfica no sólo para establecer estos entornos, sino para transformarles en una experiencia estética que opera tanto como herramienta de identidad creativa, como de exposición de un manifiesto fílmico contra el *statu quo* del cine de su tiempo. Y es por esto por lo que la película, aunque tuvo un éxito moderado entre las audiencias, fue referente incluso antes de comenzar a filmarse, para muchas personas cercanas al mundo cultural, particularmente alrededor de la actuación y la producción.

Podemos apreciar que el primer largometraje de Alfonso Cuarón es una apuesta desde la intelectualidad. La concepción de la historia, según narra el guionista Carlos Cuarón, se da a partir de la intención de unir una sátira como lo es la ópera *Don Giovanni*, compuesta por Wolfgang Amadeus Mozart con libreto de Lorenzo da Ponte, a la novela *Diario del año de la peste*, de Daniel Defoe. En lo personal nos parece interesante que la primera imagen del proyecto fuese a partir un elemento musical, ya que la estructura general del producto terminado fluye con una musicalidad propia e identitaria. Más adelante abordaremos este aspecto musical.

Por lo demás, se trató de usar un tono ligero, basado particularmente en las comedias lúdicas de Ernest Lubitsch, en la que se puede abordar un tema

particularmente serio como lo es la epidemia de SIDA en los años 90, con un tono que facilita no sólo la trama, sino también una crítica a la forma en que la sociedad de la época reaccionaba a la situación. La comedia como vehículo de crítica social permite que una historia aparentemente frívola puede contener un nivel de profundidad interesante.

Hay una extraña mezcla de elementos culturales en el filme que tratan de re-crear esta realidad personal de los cineastas, a partir tanto de objetos cotidianos fuera de lugar, como con el uso de estereotipos y lugares comunes en situaciones extrañas. A manera de ejemplo, una secuencia onírica en la que Tomás Tomás, después de una borrachera, sueña con una serie de imágenes que constituyen su imaginario: Clarisa, en cámara lenta y mirando hacia nosotros, sube por la escalerilla del avión. En el interior, Tomás busca su asiento. La sobrecarga, en su labor, acomoda una pequeña almohada en la que suavemente recuesta la cabeza de Tomás mientras le confiesa que no quiere casarse. Un Mariachi canta la *Deuxième leçon à une voix* de Françoise Couperin, mientras el Santo, personaje de la lucha libre, le aclara académicamente a Tomás que el cantante es un *castrati*. Clarisa, junto al mariachi, realiza la demostración del uso de la mascarilla de oxígeno. Tomás recibe flashazos de sus compañeros japoneses de borrachera, Takeshi y Koji, quienes le dicen que vea por la ventana cómo Ultramán derriba a un monstruo. Gloria, exjefa y examante de Tomás, va por el pasillo acompañada de Moctezuma y Hernán Cortés, y los tres se burlan del protagonista; éste huye al baño del avión, donde se encuentra a sí mismo copulando con la Burbus, vestida de novia, quien le dice que está fingiendo.

Al regresar al pasillo, se da cuenta que está desnudo, y su amigo Mateo le da una bata, mientras los pasajeros del avión le aplauden, y, de pronto, cae al vacío.

A lo largo de la película hemos conocido estos elementos aparentemente inconexos, lo que les ha convertido en parte del imaginario planteado en filme. De esta forma, aunque estamos conscientes de que se trata de un sueño, hay una familiaridad con las imágenes mostradas, de tal suerte que forman parte de una realidad delimitada, creada por los cineastas y los espectadores: la realidad onírica de Tomás es parte de la realidad cinematográfica que compartimos.

Al final de la cinta, junto a los créditos, aparece una suerte de *marginalia* al texto, formada por los elementos simbólicos que vimos a lo largo de la película: conos de papel, jeringas, postales de la ciudad, boletos, llaveros y modelos de la Torre Latinoamericana, confeti, cinturones de seguridad de avión, y fotografías tomadas por los doctores japoneses. Un repaso al lenguaje con el que se ha estructurado el filme, y que ahora comprendemos bien.

La creación de Cuarón en esta primera etapa se centra, más que en el realismo básico, en la propuesta de construir, junto al espectador, un imaginario capaz de albergar la realidad estructurada en la película, en este caso, desde elementos de sátira y farsa, que sostienen su verosimilitud precisamente porque se han consolidado con la audiencia. A pesar de haber sido tildado como un cine de clase media, *yuppie*, intelectual, lo cierto es que en el discurso hay una congruencia muy novedosa para su tiempo.

La Princesita

La princesita, había tanta inocencia en esa película. Hablo de un cineasta relativamente novato. Yo era una recién llegado. No había tanta presión al alrededor, ni expectativas. [...] Fue una experiencia muy bella. (Jacobs, 2020)

Tras su éxito en festivales, *Sólo con tu pareja* permitió a Cuarón ser reconocido en muchos circuitos de cineastas. Fue invitado por el productor Sydney Pollack para trabajar en la industria cinematográfica en Estados Unidos, donde poco a poco fue teniendo participación en varios proyectos, entre ellos la serie de televisión *Fallen angels*, donde comparte crédito de dirección con personas tan renombradas como Steven Soderbergh, Agnieszka Holland, Tom Hanks y Tom Cruise, entre otros. Al mismo tiempo se encontraba ya en proceso de preproducción de otra película cuando el ofrecieron la dirección de *La princesita*. Tras leer el guion, abandonó la producción en la que se encontraba y se dedicó de lleno a filmar lo que él mismo llamaría en varias ocasiones su “proyecto más personal”.

Película basada en la novela de Frances Hodgson Burnett, publicada en 1905, *La princesita* es la primera película de Alfonso Cuarón en ser producida por la industria estadounidense. Es interesante que esto fue posible en parte al gran éxito internacional que obtuvo *Sólo con tu pareja*; y es curioso que, después de dirigir una comedia sexual, al director se le ofreciera un filme familiar para público infantil.

Sin embargo, resulta evidente la relación del relato sobre una niña inglesa criada en India, y la propia experiencia de vida del director, muy cercano siempre tanto a la filosofía como a las prácticas orientales, como el hinduismo o el budismo. Estas tienen un pequeño cameo explícito en su anterior filme a través del personaje de Paola, quien, al entrar en la confusión del supuesto positivo a SIDA, llama a Tomás para informarle, mientras la cámara hace un paneo por su habitación, con inciensos, malas, estatuillas de Buda, fotografías de Swami Muktananda, Gurumayi Chidvilasananda, entre otros objetos.

La princesita, más que adaptar directamente la novela, es una reinterpretación de la película de 1939, dirigida por Walter Lang, y estelarizada por Shirley Temple; en ambos casos, y a diferencia del libro en el que el padre de la protagonista muere en la pobreza, dejándola a merced de la “caridad” del internado de la Señorita Minchin, en las cintas el padre de la protagonista va a la guerra, donde por una equivocación se le da por muerto, pero eventualmente regresa con su hija.

Este elemento bélico es un ejemplo de cómo se transforman las historias a partir de la inclusión del cine. En la versión literaria, Sara es enviada a Londres para tener una mejor crianza, en un ambiente y clima más cercano a lo que se espera de una aristócrata británica. La historia, que comenzó como un pequeño cuento escrito en 1887, y que recibió una adaptación teatral en 1902 titulada *A Little Un-fairy Princess* no precisó de una razón profunda para la separación entre el padre y su hija. Sin embargo, con el advenimiento del cinematógrafo fue necesaria una justificación mucho más emocional, y, siendo Hollywood, lo más útil sería la intervención del heroico padre en la batalla: en la versión de 1939, en la guerra de los Boers,

mientras que en la de 1995 se optó por la Primera Guerra Mundial. Esta narrativa consolida al personaje no sólo como valiente y decidido, sino que además sustenta la separación, y genera una tensión distinta a la historia.

Así, desde el principio, y fiel a esta primera etapa en su cine, Cuarón inicia el filme con un relato del *Ramayana*, mismo que será el hilo conductor de los acontecimientos. Música que nos sitúa en India, títulos amarillos sobre fondo verde, disolvencia a negro, y la imagen en un pequeño círculo (*iris in*) nos muestra a la princesa Sita acompañada del príncipe Rama, con su distintiva piel azul; en off, la voz de Sara inicia el relato, mientras la imagen poco a poco se va ampliando.

Aquí hacemos notar que en esta secuencia fantástica los entornos no pretenden ser realistas, sino parte de un decorado que viste el cuento de la niña; y de la misma forma, los protagonistas son los mismos actores que interpretan tanto a la madre - en fotografías-, como al padre de Sara: asistimos al imaginario de la protagonista. Esto es realizado por la propuesta fotográfica de Emmanuel Lubezki, así como por el montaje en transiciones ejecutado por Steven Weisberg, pero bajo la supervisión del mismo Alfonso Cuarón. Estos elementos, junto a la música y la narración, dotan de un carácter onírico a la escena, misma que rompe de forma abrupta para mostrarnos, en un entorno sustancialmente más real compuesto por un río, selva y elefantes, a Sara contándole la historia a un amigo y a su propia aya, en lo que entendemos se trata de la India.

Esta ruptura hacia la *realidad* enfatiza el carácter ilusorio, aunque bello, de la escena anterior, y a los espectadores nos transporta a un mundo lejano geográficamente, pero verosímil. Los niños corriendo entre los árboles, las tomas de establecimiento,

así como los planos largos mostrando el paisaje cálido no sólo nos ayudan a ubicar el contexto de la acción: también nos muestran que el director ya está trabajando con presupuestos importantes: la evidente escenografía de estudio que vimos al principio fue una decisión estética, y no una necesidad presupuestal.

La apuesta sigue siendo la misma: un cine desde la experiencia estética. Como elemento importante en este filme podemos hacer notar las transiciones en secuencias específicas. Una de ellas es la escena de despedida entre Sara y su padre, en la que les vemos sentados junto a una ventana de la habitación de la niña, encuadrados en el extremo del tercio derecho de la composición; una suave disolvencia pasa de un plano general a un plano medio, acentuando la intimidad del momento, pero sosteniendo el ritmo: no sólo se trata de la belleza de la fotografía, sino del espacio temporal remarcado por el montaje. Tales recursos son empleados a lo largo de la película en momentos particularmente emotivos.

También encontramos la consolidación de espacios secuenciales, mismos que son delimitados no sólo por las necesidades narrativas del guion, sino especialmente por el uso de la música, a cargo del compositor escocés Patrick Doyle: las niñas salen a la calle, en ordenada fila, mientras escuchamos una pieza compuesta alrededor del poema *El tigre*, de William Blake. De este poeta y pintor también escuchamos la musicalización de *En el dolor de otros* cuando Sara cae en desgracia, y sufre los abusos tanto de la señorita Minchin como de algunas de sus antiguas compañeras.

Una anécdota que expresa un poco la forma de trabajar de Alfonso Cuarón es contada por él mismo en el *booklet* del disco compacto con la música del filme. Ahí,

el director cuenta cómo el demo del tema principal cuya letra y música compuso Doyle, y que cantara su hija Abigail, puso a quienes le escucharon en una suerte de estado creativo en el que fueron aportando ideas para filmar una escena fuera de guion que mostrara el *despertar* de Sara: “La escena para la que la canción fue originalmente compuesta no sobrevivió al corte final del filme. La canción fue usada en la escena inventada por la canción misma”, señala Cuarón. (Cuarón, 1995)

Esta escena muestra a Sara recostada en la cama de su habitación/prisión, cuando una ráfaga de viento abre la ventana, entrando por ella junto con copos de nieve y luz solar; la niña se levanta y va hacia el brillo, percatándose de que en el edificio de enfrente se encuentra Ram Dass, valet hindú del vecino señor Randolph, quien realiza junto a la chica un saludo reverencial, devolviéndole a ella alegría y calor. La secuencia por supuesto es de un gran impacto emocional, y genera una experiencia que va más allá de la narrativa tradicional: no es realista ni verosímil, pero transmite al espectador una experiencia anímica importante para empatizar con Sara.

Como en *Solo con tu pareja*, Cuarón retoma el uso de elementos simbólicos precisos, algunos de obvia interpretación, como el globo negro que estalla cuando a Sara le informan la muerte de su padre, o el cabello de Lavinia, la antipática compañera de clase, mismo que siempre está cuidando, y que, al recibir un supuesto hechizo de Sara, comenzará a caerse. Ventanales redondos, música diegética, y el omnipresente color verde, en este caso acompañado por una gama de amarillos y dorados que otorgan mayor calidez, son elementos básicos en la primera filmografía de Cuarón.

Pero también hay elementos de crítica social interesantes. El más obvio es la transformación del personaje de Becky, originalmente de clase baja inglesa, en una niña afroamericana, lo que aporta una carga importante a su actuar. Por otro lado, vemos a Sara relacionarse con personas en situación de pobreza, como la madre que vende flores acompañada de sus pequeños hijos, a los que la protagonista regala un pan, y también en abuso, como el niño deshollinador que después de limpiar las chimeneas, no sólo no recibe su pago, sino que además es maltratado. Sara y Becky terminan vengando su sufrimiento tirando el hollín por la chimenea junto a la que la señorita Minchin practica tocando el harpa, recibiendo la consecuente negritud. La realidad social colándose en un cuento de hadas de la clase aristócrata. Como dato curioso, el pequeño deshollinador es interpretado por Jonás, hijo Cuarón, y actualmente escritor y director él mismo.

Tras su estreno, la película fue alabada por la crítica, consiguiendo de hecho la primera nominación del fotógrafo Emmanuel Lubezki al premio de la academia de ciencias y artes cinematográficas de Estados Unidos. Sin embargo, no logró las expectativas en la taquilla. A pesar de tratarse de una película para gran público, lo cierto es que Cuarón parecía consolidarse como un director de “cine de arte”.

Grandes Esperanzas

Yo creo que la única razón para hacer una película es... no importa tanto el resultado: lo que importa es lo que aprendes para la próxima. (Poland, 2013, min. 29 '00)

Nuevamente, Cuarón se decanta por el uso del color verde en los títulos, intercalando con los textos dibujos a carboncillo. Música suave; paisajes de las tranquilas aguas del golfo de Florida, música suave, y un niño dibujando elementos marinos. Todo esto fotografiado en composiciones a tercios con luz natural. Escuchamos la voz en off de Finn, el personaje principal, quien nos aclara algo importante: “Puede haber o no una manera en que las cosas ocurren. El color del día, lo que se sentía al ser niño, la sensación del agua salada en tus piernas bronceadas por el sol. A veces el agua es amarilla... a veces es roja... Pero cualquiera sea el color en nuestra memoria, depende del día. No voy a contar la historia de cómo sucedió. La contaré como yo la recuerdo” (Linson, 1998). *Grandes esperanzas* comienza con la explícita aclaración de que lo que estamos a punto de presenciar es el imaginario de la realidad de Finn.

Basada de forma casi libre en la obra de Charles Dickens, el filme presenta una adaptación al Estados Unidos de su actualidad –finales de los 90–, buscando originalmente un tono de comedia. Cuarón, junto con los guionistas, trabajaron el texto para convertirlo en una película romántica que será contada a partir de los artilugios estéticos de los que tanto el director como sus colaboradores se han habituado a realizar.

Desde su inicio, la película plantea no sólo una fotografía cuidada, sino también un delicado juego entre la música y las herramientas de la edición: disolvencias, transiciones, inclusión de elementos reales con su contraparte dibujada en la libreta del niño Finn. Al inicio del filme el muchacho se encuentra con un fugitivo, quien le amenaza y le exige su ayuda. Aprisionándolo con sus brazos, y tapándole la boca,

el maleante ejerce su poder, mientras vemos la acción no sólo desde varios ángulos, sino también a diferentes ritmos de actuación, incluso disímiles intensidades. Estas aparentes inconsistencias se convierten en elementos que no sólo añaden emoción a la escena, sino que constituyen una parte fundamental de ese discurso que se nos ha dicho pertenece a la subjetividad del protagonista. Así, hablamos de la creación de una realidad supeditada al régimen estético de su narrativa.

Se trata de una gran apuesta de la industria por el talento del director mexicano, no sólo en términos de presupuesto, sino sobre todo por los talentos actorales reunidos para el proyecto, destacando Robert De Niro, Anne Bancroft, Ethan Hawke, Gwyneth Paltrow, Chris Cooper y Hank Azaria. Se trata de altos vuelos en el mundo de Hollywood, considerando que ésta era apenas su tercera película. Sin embargo, la manufactura tan refinada de sus anteriores trabajos atrajo la atención del estudio que buscaba un director.

El problema con esta película, bellamente rodada, con una edición y una música impecables, y con un cuadro actoral estelar, es que el guion resultó flojo desde el principio. Y aunque se recurrió a cambios durante el rodaje –incluso se dijo que los textos de la narración fueron escritos por David Mamet–, al final la historia no pudo sostener la película más allá de una romántica actualización del trabajo de Dickens, con una propuesta estética importante, pero nada más.

En el Festival de Cine de Tribeca, en 2016, Alfonso Cuarón explicó el problema que tuvo con *Grandes esperanzas*: “Mi primera reacción fue decir que no a esta película [...] Me había dejado arrastrar ahí por las razones equivocadas. [...] El guion no estaba ahí. Fui arrogante en el sentido de que podíamos transmitir esto

visualmente. Podíamos compensarlo visualmente” (Lang B. , 2016). Estas declaraciones nos confirman el trabajo estético como eje central del filme, construyendo una serie de bellas imágenes visuales, incluso metafóricas, que terminaron siendo ilustraciones a una historia por demás floja.

Es evidente, por otra parte, la necesidad del director de dejar claros ciertos elementos como marcas identitarias. El más evidente es el uso del color verde, mismo que, en esta ocasión, algunos medios críticos de cine justificaron por tratarse de un color relacionado a la esperanza; las transiciones estilizadas, mismas que generan una atmósfera espacio-temporal donde se percibe un ambiente distinto, casi onírico. Los encuadres fotográficos salen del retrato común, estableciendo un discurso estético sustentado en el uso de tercios laterales, así como una iluminación difusa, con sombras suaves.

Sin embargo hay una escena que presenta una variación interesante. Finn es invitado a un evento de caridad, y decide asistir para encontrarse con Stella. La secuencia comienza cuando él baja de un taxi, y le seguimos dentro de un enorme salón, donde una serie de personajes importantes conversan; meseros atienden a los invitados, mientras Finn es abordado por su agente Erica, quien pretende presentarle a importantes posibles clientes. Escuchamos música que pronto se materializa al aparecer en escena una soprano quien canta un aria basada en los textos originales de la obra de Charles Dickens, y cuya composición corrió a cargo de Patrick Doyle: *I Saw No Shadow of Another Parting*. Dicha música marca el ritmo de la puesta en escena, en donde el protagonista busca a su amada, mientras otros personajes obstaculizan su intención. Finalmente encuentra a Stella, quien debe

irse con su prometido. Nuevamente la soprano aparece, precipitando la salida de los personajes, y obligando a Finn a salir tras de la pareja, dejando tras de sí a varios de sus conocidos y algunos clientes desairados. La cámara nunca cortó. Es una de las primeras ocasiones en que Cuarón utiliza un plano secuencia de larga duración.

El grado de complejidad de este plano secuencia es enorme, no solamente por el marcaje con los actores y el equipo de producción, sino también por la aparición como elemento conductor de la pieza musical, misma que obliga literalmente a tener una coreografía precisa para lograr el efecto. Los artilugios de fotografía e iluminación deben estar absolutamente listos ya que no habrá cortes, y, por lo tanto las zonas de luz, así como las de sombras y contraluces están diseñadas previamente. Pero la sensación es que todo fluye naturalmente, como si los espectadores estuviésemos precisamente ahí, con los personajes. Eso será, como veremos más adelante, uno de los elementos fundamentales de la realidad cinematográfica de Cuarón: la cámara como testigo de una realidad que se presenta frente a ella, alrededor de ella.

Finalmente, a pesar de la hermosa hechura de la película, tanto la historia floja como el contexto comercial de su estreno provocaron un fracaso de taquilla irrefutable. Y al mismo tiempo llevaron a Cuarón a cuestionarse el tipo de cine que estaba dispuesto a trabajar. En una mesa redonda para *The Hollywood Reporter* en 2013, el director afirmó: "Haces tus primeros filmes con mucho entusiasmo. Fui muy afortunado de que mi segunda película fuera una experiencia gozosa. Y entonces me vi un poco comprometido con la maquinaria. Olvidé que solía usar mis propias

creaciones, y me convertí en un lector de guiones los que me enviaban. Y comencé a olvidar que tenía una voz. Comenzó a tratarse más sobre la industria. Y entonces hice una película que fue una horrible experiencia, *Grandes esperanzas*. Esa es una película que no debí de haber hecho. Me negué muchas veces, y entonces terminé diciendo que sí por las razones equivocadas". (The Hollywood Reporter, 2013, min. 29 '52)

Hay un creador que entra en conflicto precisamente cuando la industria le ofrece herramientas ilimitadas para su creación. Cuarón entra en una crisis importante en este momento porque se cuestiona qué tipo de cine pretende hacer, y cuál será su aportación. Ha logrado un renombre en el campo técnico y estético, pero es con *Grandes esperanzas* que se da cuenta de que esto no es suficiente para transmitir al espectador el tipo de experiencias emocionales que siente puede lograr.

Segunda Parte – Naturalismo

El cine no es sólo esa cosa imágenes ilustradas, ya sabes, imágenes que ilustran historias. El cine es algo mucho más complejo que eso. Y también el reconocimiento de que el cine no le debe nada a la literatura, ni al teatro ni a la pintura. El cine es mucho más parecido a la música. Ya sabes, es un arte que fluye en el tiempo, que también es un lenguaje abstracto que fluye con los temas. (BAFTA Guru, 2018, min. 13 '09)

Tras el estreno de *Grandes esperanzas*, cuyas ganancias económicas fluctuaron, resultando en la obtención de menos recaudación de la esperada, sobre todo considerando el reparto involucrado, Alfonso Cuarón se sintió frustrado. En varios foros, así como en entrevistas, el director ha narrado como en ese momento sintió que había perdido años de su vida creativa siguiendo el canto de las sirenas de Hollywood, olvidándose de que él mismo tenía cosas que decir. En estos espacios recurrió continuamente a la anécdota de cómo fue a un videoclub y rentó todas las películas que le habían hecho amar el cine para volver a verlas encerrado en su departamento, en búsqueda de reencontrarse con su labor cinematográfica.

Más allá de la narrativa de autoexploración, es interesante entender cómo, frente a un aparente estilo desarrollado, con una estética muy identificable, Cuarón recurre a sus fuentes en una suerte de meditación, en la que las películas revisitadas funcionan

como mantras. Así, vaciándose de sí mismo, intenta redescubrir la esencia de su trabajo: la identidad de su obra.

Y tú mamá también

Antes, pensaba que el territorio inexplorado era la forma, la manera en la que filmas una película. Ahora, he aprendido sobre el bello matrimonio entre forma y narrativa. (Kaufman, 2009)

Cuarón ha explicado en varias entrevistas, así como en el video detrás de cámaras de la película, que la intención primaria fue hacer una película como la hubiese realizado antes de haber estudiado algo de cine. Habló de esta inquietud con su colaborador Emmanuel Lubezki, y juntos desarrollaron una posible premisa, auxiliados por el hermano del director, el guionista Carlos Cuarón.

La idea era filmar en México, lo que significaba salir del esquema de los estudios norteamericanos, y buscar un financiamiento independiente. Esto no sólo por la libertad creativa que implicaba esta situación, sino por también por un factor que transformaría en adelante su forma de hacer cine.

Cuarón y Lubezki se proponen, a diferencia de sus trabajos anteriores donde el detalle y la estética predominan, retratar tanto a los protagonistas como al contexto, dándoles igual importancia. Esto implica el alejamiento de las tomas en función de que la narrativa, visual y diegética, pudiera abarcar tanto las acciones como los entornos en los que estas suceden. Una suerte de fusión de forma y fondo. Desde

esa perspectiva, comienza a aparecer de forma más recurrente en el discurso del director un concepto fundamental: naturalismo.

Entendiendo el naturalismo como la corriente filosófica que apela a la naturaleza y sus procesos como el elemento fundamental para entender el mundo, más allá de cualquier tipo de mecanicismo, podríamos comprender por qué Cuarón, que tiene estudios en filosofía, utiliza ese término de manera deliberada: incluso en la *master class* que dictó en el festival de Cannes de 2017 definió su trabajo como “naturalista y no realista” (Cannes, 2017, h. 1 min. 24 '35).

Se trata establecer un lenguaje capaz de capturar los acontecimientos una forma casi objetivamente documental, el suceso cinematográfico retratado de la forma más *natural* posible, de manera que pueda convertirse en un documento con un profundo discurso crítico del entorno social.

Así, en *Y tu mamá también* aparentemente se narra la historia de un par de adolescentes, una mujer mayor, y su viaje a una idílica playa de Oaxaca; sin embargo, a través de estos personajes, el filme habla sobre el México político, urbano, rural, tradicional, globalizado, machista, permisivo, clasista, racista, esperanzado, corrupto, ingenuo... El México de cambio de siglo.

Partiendo nuevamente de elementos fársicos, Carlos Cuarón, guionista, nombra a los personajes revolviendo nombres y apellidos de próceres y villanos de la historia nacional, siendo los principales Tenoch Iturbide, joven hijo de un encumbrado político, su amigo Julio Zapata, un muchacho de clase media con una hermana

activista, y Luisa Cortés, una mujer española casada con el primo de Tenoch, y que acaba de llegar a México acompañando a su marido escritor.

El trabajo de preproducción es siempre arduo en las obras de Cuarón: a diferencia de algunas producciones en México, donde elementos como el reparto, o el equipo de producción ya están acordados junto con el desarrollo del producto, en este caso la selección de los actores fue ardua, así como la búsqueda de locaciones, procesos de diseño de iluminación, así como el desarrollo mismo del guion, el cual, a pesar de estar perfectamente estructurado debía sentirse natural, orgánico.

Así, la opción fue elegir a dos jóvenes actores quienes en la vida real son amigos, a saber, Diego Luna y Gael García Bernal. Ambos no solo provenientes de familias cercanas a las artes escénicas, sino estudiantes sólidos de actuación con trayectorias importantes a su entonces corta edad. La adición de la actriz española Maribel Verdú, también con una importante carrera en su país, junto a directores como Carlos Saura, Bigas Luna o Fernando Trueba, consolidó el principal cuadro actoral.

Desde la primera escena hay una manifiesta ruptura con el anterior cine de Cuarón: la película comienza en una habitación de adolescente, donde Tenoch y su novia Ana están teniendo una sesión de sexo; la cámara, sostenida a pulso, se acerca a la escena, iluminada por una sencilla lámpara que da al ambiente una calidez en tonos rojizos. Escuchamos el sonido directo con los jadeos y las palabras de los personajes, así como el roce de las sábanas. Tras el aparente orgasmo, Tenoch le pide promesas de fidelidad a Ana, quien está por viajar a Europa. Ambos intercambian compromisos hasta que ella promete no cogerse al padre del

muchacho, lo que, entre escándalo y risas, reinicia los escarceos eróticos. De pronto, mientras la cámara se aleja lentamente de la pareja, el sonido desaparece abruptamente, y escuchamos una voz en off que nos explica: “La madre de Ana, una francesa divorciada, maestra del centro de estudios para extranjeros, no objetaba que Tenoch se quedara a dormir con su hija” (Vergara, 2001, min. 2 '45). En realidad, se trata de la misma secuencia de apertura de *Sólo con tu pareja*, pero sin el artificio de la cámara sobre Dolly, ni la sugerente iluminación en claroscuro, dejando a los protagonistas casi totalmente en la sombra, mientras la suave luz apenas nos permite adivinar contornos. No, aquí todo resulta más evidente, casi demasiado, en función de una situación *normal, natural, real*.

Mientras seguimos escuchando la voz, la toma cambia al *hall* de una casa diferente; la cámara, con el mismo tiempo de movimiento indicando ser llevada a pulso, enfoca una serie de plantas y flores, y poco a poco lleva nuestra atención a una sala donde vemos de espaldas a un joven, y a un hombre adulto en otro sillón, que lee el periódico. Cambio de toma, y miramos la misma escena, pero de frente, y la voz nos contextualiza: “Con julio era distinto: estuvo con Cecilia solo hasta la cena, y tuvo que regresar en la mañana a acompañar a la familia a llevarla al aeropuerto” (Vergara, 2001, min. 2 '55). Así, Cuarón nos presenta a los dos protagonistas, los diferentes mundos donde viven, y, a partir de aclaraciones explícitas, nos muestra los distintos matices que conforman dichos mundos.

De esta forma se cuenta *Y tu mamá también*, sin esos elementos estéticos tan característicos de los filmes previos del director, sino mostrando sin artificios aparentes las imágenes de una realidad que se acerca mucho a la cotidianeidad de

los mexicanos del año 2000. Desde el tráfico del entonces Distrito Federal, hasta las terracerías que conducen a una playa escondida de Oaxaca, los personajes relatan sus experiencias y puntos de vista, mientras, alrededor de ellos, un entorno social, complejo, vivo, se desarrolla activamente brindando acuerdo y contraste a lo dicho por los *Charolastras*, como se hace llamar el grupo de amigos de los jóvenes. Luisa, la mujer española, como punto de toque y conductora cuestiona y alienta las confesiones de los muchachos, y apuntes precisos del narrador contextualizan y evidencian tanto lo asertivo como lo incongruente del discurso.

Aunque el guion estuvo totalmente terminado, en el afán de dotar de mayor naturalidad a los textos, Cuarón incentivó a los actores a adaptarlo a un lenguaje más cercano a su experiencia, tarea que los jóvenes se tomaron muy en serio, haciendo mofa de los modismos pasados anticuados en la escritura de los hermanos Cuarón. El resultado es una experiencia mucho más orgánica, mostrando a los personajes retratados casi como si se tratase de un documental. La puesta en escena permitió secuencias largas, en las que la cámara simplemente flota alrededor de los protagonistas, acompañando su viaje y sus conversaciones.

Al contrario de su paso por Hollywood, aquí no hay música incidental, sino una serie de piezas musicales diegéticas –aquellas que son escuchadas por los personajes y forman parte de su experiencia en la trama–, mismas que de forma natural acompañan y armonizan las acciones, sobre todo cuando la acción se lleva a cabo en el auto, como en los restaurantes y bares visitados.

La fotografía resulta al mismo tiempo natural y compleja. Lubezki aporta su maestría en la composición y el encuadre, pero aparentemente no hay grandes efectos

ópticos, de filtros o de iluminación artificial, todo esto en pos de una imagen casi cotidiana; sin embargo, resulta evidente que hay una selección de luces, horas y lentes que ponen en evidencia una estética sustentada en paisajes del día a día, en atardeceres reiterados, y en una cierta decadencia tanto natural como urbanística: caminos polvosos, casas en obra negra, albercas llenas de hojas, habitaciones con luces insuficientes, que dejan entrar la luz de los pasillos a través de cortinas viejas.

Esa naturalidad buscada se logra a partir del carácter casi documental con que está filmada la cinta. Por momentos, la cámara se aleja de los protagonistas, y se adentra en el descubrimiento de historias paralelas, conocidas por todos, pero usualmente ocultas en la intimidad de la cocina de una fonda, detrás de un taller mecánico, o entre los transeúntes de una calle, en un pueblo de Oaxaca al atardecer.

“Se trata de *decomponer*, como opuesto a componer la toma. Se trató de hacerlo parecer improvisado”, declaró Cuarón a la revista IndieWIRE. “No se trató sobre romper las reglas, sino de no saber que las reglas existen” (Kaufman, 2009). Hay una interesante ruptura en este planteamiento. En una larga secuencia, hacia la última parte de la película, Tenoch, Julio y Luisa se encuentran en la palapa de un bar bebiendo mezcal y cerveza. La cámara muestra a los tres sentados en una mesa, en un encuadre con cierta distancia, en el que apreciamos detrás a un grupo de señores jugando dominó, y al fondo la barra, el barista y las botellas, y una rocola. El diálogo, pasado por alcohol, nos muestra cómo los amigos se han reconciliado, a pesar de confesar más de sus infidelidades mutuas, llegando al clímax de la sinceridad cuando Julio le dice a Tenoch que también tuvo relaciones sexuales con su mamá. Esto produce una alegre exaltación entre los muchachos, quienes se

abrazan, mientras Luisa va a poner una canción en la rocola. La cámara le sigue discretamente, mientras la chica saluda a los jugadores; ella pide a los muchachos que le den un número y una letra al azar para selección una canción, y esta resulta ser *Si no te hubieras ido*, de Marco Antonio Solís.

En ese momento, la escena se transforma: Luisa comienza a bailar suavemente, con una enorme sensualidad, misma que crece exponencialmente cuando, mientras avanza, mira fijamente a la cámara, rompiendo la cuarta pared, estableciendo una relación íntima con la audiencia. Luisa disfruta de la música al moverse, y mientras camina, nosotros retrocedemos. Al llegar a la mesa donde están los muchachos, estos comienzan a bailar con ella, mientras la cámara abarca al trío en un encuadre que genera un espacio alejado, una mini realidad a la cual ahora pertenecemos. Es un plano secuencia, no hay cortes, y sin embargo la situación se ha transformado de manera sutil, creando dos momentos totalmente diferentes, a partir del manejo del tiempo actoral, así como de la música.

Y tu mamá también es un discurso que va de lo frívolamente cercano de las relaciones de los adolescentes de clase media alta en México, a la diversidad y complejidad de una sociedad desigual, que vive debatiéndose entre las necesidades y las tradiciones, a la luz de las tribulaciones íntimamente personales que los personajes llevan consigo a este viaje de descubrimiento. Tres niveles de narrativa, en una sola construcción de realidad cinematográfica.

Harry Potter y el Prisionero de Azkaban

Lo que para mí era muy importante fue fundamentar las actuaciones en un lugar real; no en un lugar de magos, sino en emociones humanas. Porque mi teoría era que si basas todo en la realidad, entonces la magia o la así llamada magia va a brotar sólo por el hecho de que ahí está. (Rose, 2004, min. 14 '40)

Tras el éxito de *Y tú mamá también*, filme que le granjeó un enorme reconocimiento internacional, Cuarón se enfocó en levantar un proyecto de ciencia ficción con el estudio Universal, mismo que no acababa de consolidarse. Entre tanto, el productor David Heyman se le acercó para ofrecerle dirigir la tercera entrega de la saga fantástica de *Harry Potter*, basada en los libros de la británica J.K. Rowling. Persuadido en primer lugar por su amigo, el cineasta Guillermo del Toro, y seducido por el material literario, Alfonso Cuarón aceptó la encomienda, lo que iniciaría un viaje de dos años al mundo mágico.

Las razones por las que fue escogido para dirigir esta película tuvieron que ver con dos elementos interesantes: el extraordinario trabajo realizado en *La princesita*, donde probó no sólo su maestría en cuanto al manejo de elementos narrativos infantiles, sino también su capacidad para trabajar de forma brillante con las actuaciones de las niñas; y, por otra parte, el desarrollo y transición de los adolescentes de *Y tú mamá también*. Con la confianza de la producción, el director tuvo entonces a su disposición recursos prácticamente ilimitados para llevar a cabo

una labor muy complicada: construir una película con una historia ya comenzada, y consolidar así la saga cinematográfica.

Cuarón comentó en una entrevista que, siendo él un director en busca de establecer una identidad personal, el consejo que Guillermo del Toro le dio fue gran importancia: trabajar en función del material y no del estilo personal. Así, reflexiona, pudo abrirse a la generación de ideas más creativas porque se encontraba al servicio de una narración. Pero algo que es muy notorio en la película es que, a contrario de lo que se podría pensar al tratarse de una superproducción, podemos ver desde el inicio elementos que el director descubrió en su película anterior, y que abonan a una cinematografía distinta: cámara al hombro, secuencias largas, colores desaturados, y actuaciones orgánicas, no impostadas.

Desde el trabajo de preproducción hay ciertos cambios interesantes en búsqueda de una naturalidad que parece contrastar con el mundo mágico de las películas previas. Esto va desde vestuarios que funden estilos medievales con los actuales, peinados y maquillajes más acordes con lo que usarían los adolescentes británicos en su cotidianeidad, varitas personalizadas que muestran la personalidad de los magos que las poseen, así como una revisión del mapa del colegio Hogwarts y sus alrededores, buscando dar un sentido más verosímil, y que se trabajó junto con la autora Joanne Rowling: los paisajes que rodean al castillo son más agrestes, las construcciones más creíbles y funcionales, e inclusive capaces de albergar elementos simbólicos, como la fuente con cuatro águilas devorando serpientes, guiño a los espectadores mexicanos.

Pero también en la historia. Cuarón junto con el guionista Steve Kloves trabajaron en extraer de la obra literaria los elementos fílmicos; muchas partes del libro quedaron fuera, en función de establecer una narrativa cinematográfica mucho más sólida e interesante. Más tarde, el mismo Cuarón señalaría la paradoja de que, si bien muchos fans de la saga consideran este filme como el más fiel al material original, él considera que es el que más se alejó de lo narrado en el libro.

De esta manera, *Harry Potter y el prisionero de Azkaban* establece una imagen natural, realista, para contar una historia llena de elementos fantásticos. Este contraste hace que el espectador pueda empatizar de forma mucho más profunda con la narrativa, ya que, aunque la acción se lleve a cabo en un castillo encantado, con criaturas mágicas, hechizos, fantasmas y pinturas que cobran vida, lo cierto es que la película trata sobre un huérfano entrando a la adolescencia que trata de conectar con sus padres a través del recuerdo de los amigos de estos, mientras es testigo de los manejos del poder y de la injusticia. La forma en la que Cuarón filma esta cinta hace énfasis en las relaciones de los personajes, en las emociones, en la intimidad de sus sentimientos, y todo esto es capturado con una honestidad palpable.

Así, en una franquicia que aparentemente se sostendría por los efectos especiales que darían vida a la magia, en este caso los elementos fantásticos se vuelven incidentales frente a los acontecimientos tanto de la trama como del desarrollo de los personajes. Aun así, hay un enorme avance en la calidad de los efectos en relación con las dos películas anteriores, y esto, indudablemente, se debe a la comprensión del director de éstos como herramientas y no como fines. *Harry Potter*

y *el prisionero de Azkaban* se convirtió en el kindergarten de los efectos especiales para Cuarón.

El desarrollo de los personajes también fue llevado al campo de la realidad, abordando las problemáticas del mundo mágico a través de símiles de la vida real. Como ejemplo de esto, es la instrucción del director a los jóvenes actores de considerar al Profesor Lupin, un hombre lobo, no como un monstruo sino como si fuese un tío con una enfermedad crónica relacionada con una adicción. De esta forma, se establecieron lazos mucho más profundos entre no sólo entre los personajes, sino también en la relación de estos con los actores que les dieron vida.

[...] Mi única preocupación fue que, en lugar de hacer una fantasía como en las dos películas anteriores, se trataba más de entender a estos personajes como personas que existen en la realidad. [...] Porque esa es la gran cuestión, lo que amo de los libros de J. K. Rowling es que todo tiene una referencia con la vida real y ese fue el proceso para hacerla. (BAFTA Guru, 2018, min. 37 '55)

Para sumar a esto, el paisaje se convierte en un protagonista tanto del paso del tiempo como del estado de ánimo de los personajes: a lo largo de la película vemos el paso de las estaciones en los bosques que rodean al castillo, y particularmente en el Sauce Boxeador. Los nuevos escenarios nos son mostrados por un pajarito azul que los recorre, y la tétrica influencia de los *Dementores* se vuelve evidente en la forma en que las flores se congelan a su paso. Los personajes recorren los terrenos de Hogwarts y les vemos en planos largos, en los que podemos apreciar

los lugares recorridos, fundiendo a los protagonistas con su contexto, en tomas largas, que permiten un mejor desarrollo de la narrativa actoral.

Por otra parte, resultó vital entender que tanto los personajes como los actores se encontraban en un periodo de transición en sus vidas, mismo que debía trabajarse desde una óptica cinematográfica para evidenciar ese proceso de madurez que significa el paso de los trece años, desde una perspectiva física pero también desde una visión psico-social. Con esto en mente, y para ejemplificar su búsqueda generar naturalismo en medio de un filme de género fantástico, Cuarón pidió a los jóvenes protagonistas que vieran la película *Los cuatrocientos golpes*, de Françoise Truffaut. Ellos comprendieron su visión, y su encomienda.

Una escena clave que representa no sólo el tipo de cine que Cuarón está generando, sino también una ruptura con la forma en la que tradicionalmente se hacen este tipo superproducciones es aquella en la que Harry conversa con el Profesor Lupin sobre sus padres. La acción sucede en uno de los espacios nuevos, el puente de madera, en una tarde lluviosa donde al fondo podemos apreciar las brumosas montañas escocesas, de un verde suavizado por la niebla. Casi todo el diálogo recae en el profesor, quien se encuentra de espaldas mirando al otro lado del puente, mientras nosotros suavemente nos acercamos a Harry, y le vemos reaccionar emotivamente a las palabras de Lupin sobre la bondad de su madre. Es una escena expositiva, larga, sin cortes, donde no hay demasiado movimiento, y sin embargo es muy poderosa precisamente por la naturalidad con que los actores la ejecutan, dejando de lado tanto el peso de los efectos especiales como los efectos narrativos. Incluso el compositor John Williams escribió un tema musical específico

para esta escena, *A window to the past*, interpretado por una solitaria flauta dulce. Una poderosa escena por su simplicidad, misma que hace a los personajes genuinos, identificables, reales.

Harry Potter y el prisionero de Azkaban es considerada una de las mejores películas de la saga precisamente porque se enfocó más desarrollar a los personajes y sus conflictos de una forma cercana a la experiencia del espectador, generando una realidad cinematográfica capaz de salir de la pantalla y tocar la realidad personal de las audiencias. En ese sentido, Cuarón realizó en el cine lo que Joanne Rowling en sus libros.

Hijos del Hombre

Antes me gustaba controlar, y me sentía muy orgulloso que yo podía controlar interpretaciones y actuaciones con edición [...] Ahora más bien lo que me gusta es tratar de crear con los actores lo que yo llamo un *momento de Verdad*, en donde la cámara en la distancia está registrando ese *momento de Verdad*; eso qué quiere decir, que estás buscando con los actores un momento que pudo haber sucedido.

(UNAM, 2009, min. 16 '30)

Con el aval de haber dirigido una película de la exitosa saga de Harry Potter, Universal libera el proyecto que Cuarón había estado preparando: la adaptación de la novela de la autora británica Phyllis Dorothy James *Niños del hombre*, una historia de ciencia ficción ambientada en un mundo en el que desde hace años no ha nacido

un niño, y en el que de pronto hay una mujer embarazada. Con esa premisa, y sin haber leído la novela, Cuarón comienza a desarrollar un guion junto con el escritor Timothy J. Sexton, en el que, alejándose de la historia original, establece un discurso sobre la desigualdad, la migración y la posibilidad de la esperanza.

Establece un futuro distópico sólo unas décadas adelante: la película, filmada en el año 2004, está ambientada en el Londres de 2027, en donde no vemos demasiados cambios tecnológicos, y sí una decadencia que nos es familiar. Como parte del discurso del filme, Cuarón y Lubezki se propusieron fusionar a Londres con la Ciudad de México, con la intención de remarcar cómo estas zonas verdes que representan los países industrializados se han transformado en esos escenarios caóticos de los países a los que han explotado. Desde esa perspectiva, Cuarón genera un retrato no sólo verosímil, sino posible –realista– de lo que vendría para la humanidad: terrorismo, ascenso de los autoritarismos, persecución a migrantes, intolerancia, indolencia... La referencia sobre la que Cuarón y Lubezki pensaron como inspiración fue el filme *La batalla de Argel*, de Gillo Pontecorvo, drama bélico con una estructura casi documental.

Para este fin, el director se entrevistó con varias personas expertas en el análisis de la realidad, para de esta forma tener un panorama mucho más completo de la complejidad de la situación actual, y de cómo ésta podría detonar el retrato de un futuro anclado en el presente. Entre quienes compartieron sus puntos de vista con Cuarón se encuentran Naomi Klein, Saskia Sassen, Slavoj Žižek, James Lovelock, Tzvetan Todorov, John Gray, Fabrizio Eva, con quienes después realizaría un documental con funciones de *making off* de la película, titulado *La posibilidad de la*

esperanza. Cabe señalar que de esas charlas surgió también un documental en coautoría con Naomi Klein, basado en su libro *The shock doctrine*, mismo que se estrenaría en 2007.

Los escenarios que se muestran de la capital británica están muy lejos de ser aquellos reproducidos tradicionalmente en las películas ambientadas en Londres: son calles rodeadas de edificios genéricos, donde la cantidad de personas construye su anonimato, y la identidad se diluye en una masa que simplemente continúa sin ninguna esperanza de cambio. Cuarón retrata esa gris cotidianeidad, de basura en las calles y abarrotados transportes públicos, de miradas bajas en silencio, donde los únicos colores parecen ser los de la publicidad –entre ellas la de *Quietus*, una pastilla que posibilita el suicidio de forma pacífica–, y en donde Theo, personaje central interpretado por Clive Owen sólo puede avanzar en su día añadiendo a su café una buena dosis de alcohol.

Los aspectos de cine documental de *Y tu mamá también* regresan: cámara al hombro, lentes amplios, protagonistas en su contexto, tomas largas que tienen como propósito no sólo permitir a los actores establecer un ritmo narrativo eficaz, sino también introducir al espectador en el mundo del filme, casi en tiempo real: el sólido establecimiento de la realidad cinematográfica de *Hijos del hombre* se encuentra en la extraordinaria capacidad de Cuarón para construir el montaje desde la filmación, construyendo el ritmo discursivo de la mano de los intérpretes.

A partir de sus experiencias previas, el director alienta a los intérpretes a proponer sus ideas en la mejora del guion, dejando espacio para la posible improvisación. Así, los actores pueden acercarse de forma más contundente a la realidad de sus

personajes, brindando la posibilidad de construir una empatía más vívida, capaz de ser captada por una cámara que, por lo general, se encuentra lejos captando tanto las emociones de los protagonistas como el caos social que les rodea. Porque, a pesar de ser una película versada de forma importante en las emociones de los personajes, no hay primeros planos.

Esos momentos de silencio donde Theo viaja en transporte público, nos permite al mismo tiempo empatizar con la desolación del personaje, y ver, junto con él, a través de una ventana que muestra el paisaje en movimiento, el caos social que reina alrededor, contextualizando de forma clara –ahora sin necesidad de una voz en off– la situación que impera en la ciudad y en el mundo.

A lo lejos vemos persecuciones policiales, migrantes enjaulados, edificios siendo desalojados, protestantes lanzando objetos a los autos, perros ladrando a personas sometidas, ancianos confundidos, decadencia, polución, desolación, imágenes que al paso de los años, y al momento de escribir estas líneas, no sólo se han vuelto realidad, sino también cotidianas. Cuando se le cuestiona al director si su visión distópica del año 2027 resultó premonitoria en 2005, él contesta que en realidad había muchas personas advirtiendo sobre lo que se vendría desde décadas antes de la creación de la película; sólo que nadie parecía escucharles.

De esta forma, el trabajo de preparación previo al momento de la filmación resultó fundamental, ya que la intención era retratar de la forma más natural posible, y por lo tanto sin cortes ni artificios, los acontecimientos de la película. Días de ensayo tanto con los actores como con el personal técnico fueron necesarios para obtener escenas finales de sólo minutos de duración; sin embargo, el efecto es contundente,

pues la sensación de inmersión, así como el establecimiento de ritmos narrativos y emocionales, construyen ese ambiente específico de la película: la creación de un entorno real para ser vivido y fotografiado.

Ante lo anterior, en el documental *La posibilidad de la esperanza*, Slavoj Žižek señala:

Para mí, *Hijos del hombre* es un filme realista, pero ¿en qué sentido? Hegel en su *Estética* dice en alguna parte que un buen retrato se parece más a la persona retratada que la persona misma, como que un buen retrato es más tú que tú mismo. Y yo creo que esto es lo que la película hace con nuestra realidad: los cambios que introduce no señalan hacia una realidad alternativa, simplemente hacen nuestra realidad más de lo que ya es, haciéndonos percibir nuestra propia realidad como una realidad alterna, como si ya viviésemos en una realidad alternativa en el sentido de que no lo hicimos apropiadamente y la historia tomó el camino equivocado. (Cuarón, 2007, min. 0 '27)

Varias secuencias sobresalen en esta película, tanto por su extraordinario nivel de efectividad en cuanto a ritmo, narración y emotividad, como por la compleja estructura técnica que fue necesaria para lograrlas: el ataque al auto en el que la cámara parece moverse libremente dentro del vehículo mientras una turba ataca a los 5 pasajeros, matando de hecho a una de ellos, acción fotografiada sin cortes; o la búsqueda de Theo, Kee, la madre, y su bebé recién nacida por encontrar refugio en medio de un levantamiento armado en el que los personajes, seguidos de la

cámara, sortean disparos, escombros, cuerpos heridos y muertos, logrando alcanzar un edificio en donde protegerse –protegernos– momentáneamente.

Quisiéramos señalar la escena del nacimiento de la bebé. El evento, en un plano secuencia, donde Theo y Kee se encuentran en una habitación iluminada por una sola lámpara de gas. Un viejo colchón es donde se recuesta la chica, sufriendo las contracciones propias de dar a luz, mientras Theo trata de ayudarle. La cámara nos muestra todo esto mientras gira a un ritmo constante alrededor del colchón, de forma tan medida que pasamos frente justo al momento del nacimiento del bebé, por demás absolutamente verosímil; la falta de movimiento del recién nacido nos asusta por un momento hasta que de pronto se mueve y llora, produciendo un sonido que no se había escuchado en ningún lugar desde hacía 17 años. La escena resultante es muy poderosa por su aparente falta de artificio, su honestidad y naturalidad, haciendo que los espectadores nos volquemos en el momento, más que en su realización. Lograrla significó un extraordinario proceso tanto de diseño previo, de trabajo en escena y muchas horas de postproducción que, sin embargo, no son aparentes. Y eso es una constante en el filme: la mayor parte de los efectos especiales pasan desapercibidos, pues, a diferencia no sólo de las películas de gran presupuesto, sino particularmente las del género de ciencia ficción, dichos efectos están totalmente supeditados a la narración realista de la película.

Al intentar escapar del campo y alcanzar la costa, Theo, Kee y la criatura se encuentran en un fuego cruzado entre el ejército y los alzados liderados por Luke, nuevo líder del grupo extremista Los Peces. Herido, junto a una ventana en un

edificio asediado por los militares, Luke dispara a Theo en su desesperación por no dejarles ir, y poder usar al bebe como estandarte de unidad:

–¡Le necesitamos! ¡Necesitamos al niño!

Theo responde: –Es una niña, Luke. Una niña.

Lo femenino como posibilidad de la esperanza es una constante en la obra de Cuarón.

Al acercarnos inexorablemente al año 2027, *Hijos del hombre* ha supuesto un poderoso y magnífico retrato de la realidad; una película futurista que desde su creación pareció no tanto mirar hacia adelante, sino hacia dentro de nuestras sociedades, generando entonces, a partir del aparente retrato de las cosas por venir, una metáfora de lo que está mal con nuestra sociedad actual.

Y ahora, en los noticieros cotidianos las imágenes creadas por Cuarón aparecen, contundentes, como ecos de aquello que se nos sugirió y que ahora vemos materializado. La realidad cinematográfica de *Hijos del hombre* probó en gran medida ser nuestra realidad.

Hijos del hombre resultó no sólo en un éxito, en particular con la crítica y en los festivales; consolidó a Alfonso Cuarón como un director con una voz clara y potente, capaz de generar un cine con propuestas importantes, incluso arriesgadas. El filme ganó notoriedad internacional, y premios en los principales festivales cinematográficos del mundo, incluyendo las primeras nominaciones para el director en su faceta como guionista, y como editor. Emmanuel Lubezki también fue nominado a mejor fotografía.

Tercera parte – Comunicación

Cuando quiero provocar yo digo que la narrativa es el veneno del cine. En el sentido de que la narrativa se convierte en un instrumento muy facilote. La narrativa tiene que estar al servicio de lo simbólico. Entonces eso es lo que vale. Tú puedes tener una película en donde, en cuestión de eventos, no sucedan muchas cosas y sin embargo tenga una gran fuerza simbólica y por eso va a tener una mayor fuerza de Verdad. [...] Yo sé que es un acto provocador porque la narrativa sí es una parte muy integral del cine; pero creo que es muy importante no perder el punto de que lo fundamental es la importancia simbólica, y a final de cuentas también temática de cada una de las películas. (Asociación Mexicana de Psicoterapia Analítica de Grupo, 2020, min. 3 '35) 

Varios proyectos se trabajaron después de *Hijos del hombre*; sin embargo se fueron cayendo uno a uno, ya fuese por cuestiones presupuestales ligadas a la crisis económica de 2008 o por problemas para aterrizar información recabada en un guion que fuese coherente, más que expositivo. De pronto el exceso de información llevaba al director, en su faceta de escritor, lejos del relato cinematográfico como tal.

En esa circunstancia, Jonás Cuarón, cineasta hijo del director, se acercó a Alfonso Cuarón con el guion de una película que posteriormente realizaría en 2015 llamada

Desierto, en búsqueda de notas. El padre no tuvo demasiados comentarios, pero le pidió al hijo que le ayudase a escribir una historia similar, en la que, con pocos personajes, se retratasen situaciones límite de supervivencia. Es así como inició un viaje de cuatro años y medio llamado *Gravedad*.

Gravedad

Creo que las mayores metáforas son esas que no tienen una imagen concreta; y esas son las que a la gente le hacen sentir distintas cosas a partir de su bagaje. (Festival Internacional de Cine de Morelia, 2013, min. 3 '15)

Lo primero que los escritores establecieron fue la temática general de la cinta, a saber, la adversidad y la superación de dicha adversidad. Y al momento de hablar sobre películas que les inspiraran sobre dichos tópicos, ambos coincidieron en el filme *Un condenado a muerte se ha escapado*, del director francés Robert Bresson. Poco a poco, bajo la guía temática de Jonás, pero con los sueños de infancia de Alfonso, concluyeron que la circunstancia más propicia para poner al personaje principal –La Mujer, en los primeros tratamientos– sería el espacio exterior.

Como siempre, Alfonso Cuarón compartió el proyecto con Emmanuel Lubezki, considerando que se trataría de una película sencilla, con muchos efectos especiales, pero que, al tener sólo dos personajes principales sería relativamente fácil de producir. Sin embargo, y esto se convierte en un elemento clave, los cineastas se propusieron desde el instante en que comenzaron el proyecto, y fieles

a las premisas trabajadas desde *Y tu mamá también*, que el objetivo sería generar la experiencia más realista de un viaje al espacio exterior; todo lo que se produciría de ahí en adelante debería ser lo más cercano a la realidad, tanto en diseño de producción, como en fotografía y, por supuesto, ritmos, montaje, actuaciones, etcétera.

Si bien la tecnología digital ya proveía imágenes fotorrealistas, y las películas sobre el espacio de pronto se tornaron incluso cotidianas, tratar de recrear la verdadera naturaleza de un viaje al espacio, considerando, sobre todo, la ausencia de gravedad y las mecánicas que esto representa, no se había intentado realmente; de forma que, al investigar con especialistas en efectos especiales, y directores que de hecho innovaron en este campo, particularmente el canadiense James Cameron, Cuarón y Lubezki descubrieron muy temprano que tendrían que generar nuevas herramientas para alcanzar el objetivo de recrear la realidad de las condiciones en el espacio. El gran colaborador con el que contaron en la producción del proyecto fue el británico David Heyman, con quien Cuarón había trabajado en *Harry Potter y el prisionero de Azkaban*.

Bueno, es que cuando empezamos a coreografiar todo nos dimos cuenta de que el mayor obstáculo era la falta de gravedad, ¿sabes? La cosa es que cuando estás escenificando cosas no es muy diferente a cuando dibujas... la gente que pinta está acostumbrada a trabajar con horizontes, y peso; y aquí no tenías. Tampoco no hay arriba ni hay abajo. (Toronto International Film Festival, 2013, min. 5' 00)

Aunque la estructura del guion quedó sólidamente establecida, con una historia relativamente sencilla en la que lo relevante son los eventos alrededor de los personajes, sí se hicieron cambios en función de lo que, desde el punto de vista de científicos y astronautas que fueron consultados, era posible o no: la narrativa sustentada alrededor de lo realista. La trama puede resultar sencilla, pero se trata del vehículo fundamental para la experiencia del espectador, misma que puede llegar más allá de la historia de los personajes.

En sus películas anteriores, Cuarón había venido trabajando en la construcción de secuencias de larga duración, en las que la cámara con sus lentes amplios retrata la realidad que se pone en marcha frente a ella, e inclusive alrededor de ellas. Para lograrlo, había sido necesario mucho tiempo de preparación y coreografía tanto para actores como para equipo técnico de forma que todo quedase perfectamente armado, para luego, al momento de filmar, poder darse la oportunidad de hacer cambios, improvisar o inclusive permitir ciertos accidentes –milagros– en el rodaje. Todo esto en búsqueda de una naturalidad capaz de hacer sentir al espectador en el lugar y momento de la historia: en esa realidad.

Sin embargo, esto fue imposible en una película como *Gravedad*, en la que, incluso desde antes de tener a los actores seleccionados, se tuvieron que trabajar las secuencias para que los encargados de efectos especiales pudiesen cargar la información e ir la generando para su futura filmación. Uno de los elementos técnicos más importantes fue el desarrollo de la llamada Caja de luz: se trata de una habitación creada por pantallas led, a la que se le podía cargar un patrón de iluminación creado por animación, y este, a su vez, incidía en actores y objetos

simulando las condiciones de luz necesarias, en este caso, las que se tendrían por un sol sin atmósfera, su reflejo en la tierra, y hasta las luces de las ciudades en el lado nocturno del planeta. Es por esto por lo que toda la información para la generación de las animaciones que serían proyectadas en las pantallas led y que iluminarían a los actores tenía que estar desde el principio.

Con todo y esto, Cuarón involucró de manera importante a sus protagonistas, George Clooney, y sobre todo Sandra Bullock, en el desarrollo de sus personajes, y en también en los diálogos y los ritmos. Para ella, el reto que esta película representó fue enorme, y sobre todo, muy especializado:

Para lograr la apariencia de la falta de gravedad, Bullock tuvo que trabajar en su cuerpo para mantener una tensión muscular importante sin que esta se reflejara en su piel, de forma que aparentara estar relajada. Así mismo, se habituó a trabajar mediante cables, cinturones, asientos especiales, e incluso a ser manipulada por técnicos de forma muy parecida a una marioneta, mientras entregaba los diálogos y transmitía las emociones de su personaje. Todo esto en un aislamiento casi completo, pues se encontraba prácticamente sola en la Caja de luz. Las indicaciones del guion eran tan especializadas, que incluían ritmos de respiración, los cuales debían ser extremadamente precisos ya que gran parte de la tensión narrativa es expresada por la respiración de la protagonista, y la película no fue filmada en orden secuencial: “La respiración era muy importante, y la respiración es emoción también”, señaló Cuarón en la rueda de prensa con motivo del estreno en el Festival de Cine de Toronto, evento en el que tanto productores como actores

señalaron en reiteradas ocasiones el parámetro a alcanzar en sus diferentes trabajos: veracidad. (Toronto International Film Festival, 2013, min. 22 '55)

En lo formal, *Gravedad* funde los elementos característicos del cineasta, tanto de su etapa estética como la naturalista. Tomas concebidas para mostrar la belleza del paisaje espacial, primeros planos cargados de emoción, momentos creados para maravillas y significar. A través de un impresionante aparato tecnológico, Cuarón nos brinda una historia contada de una forma realista en lo posible, pero con aspectos estéticos y simbólicos muy relevantes. Diseñada desde su origen para ser proyectada en tres dimensiones, el filme va más allá de una narración que puede ser contada, y se convierte en una experiencia sensorial, y por lo tanto, emocional, que lleva al espectador a presenciar una historia conmovedora con una fotografía sorprendente y un sonido sobrecogedor.

La música juega un papel interesante en este filme. Originalmente Cuarón pensó en no poner ninguna música, ya que en el espacio no hay sonido. Desechó la idea en función de lo difícil que sería para los espectadores no tener un apoyo sonoro, más allá del sonido incidental. Es así como le pidió a Steven Price, con quien había colaborado anteriormente en su calidad de supervisor musical, que compusiera algunas piezas que unieran música preexistente, entre ellas composiciones de minimalismo sacro. El trabajo de Price resultó ser exacto lo que el filme precisaba, trabajado no sólo desde lo musical, sino también desde la ingeniería sonora, lo que permitió que la banda sonora sea dinámica, moviéndose constantemente por la sala, evocando los experimentos del compositor alemán Karlheinz Stockhausen. El sonido es extremadamente realista, pues sólo percibimos los sonidos a través de la

recreación auditiva de sus vibraciones, pero la música irrumpe con su carga absolutamente emocional, vibrante.

El inicio del filme sobrevolando la bahía de Manzanillo y Santiago vistas “de cabeza”; la entrada sutil al casco de la Dra. Stone, permitiéndonos escuchar por primera vez su respiración real y no a través de los intercomunicadores; la estación espacial convertida en una cálida matriz donde, junto a los cordones de oxígeno, la astronauta despojada de su traje espacial, flota vulnerable y a la vez segura en posición fetal; la mujer que vemos rendirse ante la muerte a través de su propia lágrima flotante, y que de pronto escucha por la radio, desde un rincón de la tierra, la voz de un bebé; la estampa de San Cristóbal en la nave Soyuz; la estatuilla de un Buda dorado en el vehículo Shenzhou; el zapato rojo de Sarah. Todo esto genera un lenguaje simbólico en complicidad con los espectadores, y por lo tanto tendrá tantas interpretaciones como interpretantes. La evolución de la humanidad representada en Ryan Stone nadando desde el fondo de un lago hacia la superficie, alcanzando la orilla, y, trabajosamente, poniéndose de pie; y la vemos en un plano contrapicado, poderosa, majestuosa, sabedora de que puede superar cualquier adversidad, mujer mirando hacia el cielo.

Se trata de un relato simple en el que una astronauta queda varada en el espacio, sin comunicación con la Tierra, y lucha por regresar a ella. Esa premisa, sencilla, establece una situación de absoluta adversidad, misma que puede ser sorteada. Momentos muy claros en la consecución del objetivo, mismos que se establecen muy temprano en el filme, y que sirven como vehículo no sólo para mostrar la travesía de regreso al planeta que efectúa la Dra. Stone, sino también su viaje

personal para encontrar la fuerza interior que le motive a querer volver. Y es precisamente por lo aparentemente vacía de la estructura narrativa que el espectador puede llenarla con su propia experiencia vivencial, sus temores, sus dolores, sus adversidades. Es, en ese sentido, una experiencia de meditación cinematográfica, en la que el realismo de su manufactura funciona como metáfora del mundo emocional de los personajes, y sobre todo, de la dimensión afectiva del espectador.

Después de más de cuatro años de trabajo, el resultado es sobrecogedor. Alrededor de la película surgieron movimientos en contra de la basura espacial, así como un renovado interés del público por la exploración espacial. Los desarrollos tecnológicos creados para su realización probaron su importancia y abrieron un nuevo paradigma en la realización de entornos virtuales. Alabanzas a los realizadores en festivales de cine de la más diversa índole, culminando con múltiples nominaciones al Óscar: Diseño de Producción, Mejor Película y Mejor Actriz, y ganando por Mejores Efectos Visuales, Mejor Mezcla de Sonido, Mejor Edición de Sonido, Mejor Banda Sonora, Mejor Montaje, y sobre todo Mejor Fotografía para Emmanuel Lubezki y Mejor Dirección para Alfonso Cuarón. El final de una travesía que parecía imposible.

Roma

Me atrevería a decir que *Roma* es mi primera película. Creo que es la primer película que es realmente el cine al que aspiro. (Durán & Nuncio, 2020, h. 1, min. 10 '02)

Gravedad se convirtió en un enorme éxito comercial, así como una película alabada por la crítica y en general por toda la industria cinematográfica mundial. Esto le dio al director no solo una gran notoriedad sino también una enorme libertad creativa como nunca la había tenido. Y, al mismo tiempo, de forma bastante clara, surgieron cuestiones que fluctuaban entre el entusiasmo y la presión: ¿cuál será el siguiente proyecto del cineasta mexicano ganador de dos premios Oscar? Cuando se le preguntaba esto al director, al principio decía que lo único que tenía claro es que su siguiente película se trataría de personas caminando; y que sería una producción sencilla, probablemente en México. Sin embargo, su siguiente filme se convertiría en su proyecto más ambicioso, y más desafiante.

Alfonso Cuarón había venido haciendo apuntes para un proyecto no del todo definido en el que plasmaría experiencias personales a través de un evento social importante de su niñez; durante mucho tiempo trabajó en un “proyecto sin título sobre octubre de 1968”, sin que este llegase a concretarse realmente. Pero, después de la extenuante labor que significó la realización de *Gravedad*, y las facilidades económicas que el filme le granjeó, el cineasta pudo darse a la tarea de consolidar ese filme tan anhelado.

Y al hacerlo se percató de que en realidad de lo que se trataba era de reencontrarse a través de su memoria, revisar su identidad desde el pasado, en momentos importantes que marcaron su vida, y que consolidaron su forma de ver el mundo. Encontró así que el hilo conductor de sus vivencias en la infancia fue Liboria Rodríguez, la trabajadora doméstica con la que, hasta ahora, tiene una relación afectiva muy importante: de niño le decía mamá. Ella, de hecho, participó como extra tanto en *Solo con tu pareja*, donde es una vecina de Tomás que peina el cabello de su hija mientras el protagonista, desnudo, se cubre con un periódico; y en *Y tu mamá también* como la nana de Tenoch, quien le lleva el desayuno y contesta el teléfono por él.

Así, Cuarón tuvo infinidad de conversaciones con Liboria Rodríguez sobre su propio pasado, pero también sobre cómo vivió ella esos momentos; y poco a poco se fue construyendo una idea fílmica en la que la empleada doméstica sería, igualmente, el vehículo narrativo para la recreación de una época, pero, sobre todo, de un pasado emocional.

Sobre la selección de un determinado número de momentos clave, Cuarón escribió un guion que, en sus palabras, obvió el trabajo previo de diseño argumental, estructura narrativa, o la “plomería dramática”, como le denomina su hermano Carlos. Se aventuró a la escritura con la herramienta de la memoria emotiva, confiando en su instinto narrador, y dejando que la película se construyera casi por sí misma. Al terminar el script tomó la decisión consciente de no volver a leerlo completo, y se dio a la tarea de iniciar la preproducción.

Junto con Emmanuel Lubezki decidieron que la película sería en blanco y negro, filmada con cámaras digitales en resolución 4K, y formato de 65 mm., la imagen cinematográfica más prístina, sin grano, para filmar la recreación del México de principios de los años 70. En ese sentido, se apartaron de una fotografía nostálgica, evocadora de los sistemas de esa época, y propendieron por una tecnología capaz de mostrar imágenes con absoluta claridad, y por lo tanto capaces de transmitir todo detalle al espectador.

En el afán de recrear el más mínimo detalle de su infancia, y de la mano del diseñador de producción Eugenio Caballero y la decoradora de set Bárbara Enríquez, Cuarón se dio a la tarea de reconstruir su casa, buscando incluso los muebles originales, y fabricando los que no pudo recuperar. Usó, en la medida de las posibilidades, las locaciones originales de los acontecimientos, y construyó aquellas que no era posible usar por las transformaciones sufridas con el paso del tiempo: reconstruyó de forma fidedigna el cruce de Avenida de los Insurgentes, con sus tiendas, las vías del tranvía, postes, teléfonos públicos, publicidad electoral, etcétera. Los vestuarios principales, diseñados por Ana Terrazas, surgieron directamente de la memoria y las fotografías del director, pero se contrastaron y referenciaron con los vestuarios para los extras de la película. Incluso el sonido, responsabilidad de Sergio Díaz, tuvo que trabajarse de forma particular, ya que muchos de los elementos sonoros que pueblan los recuerdos del cineasta ya no existen en la Ciudad de México; muchos de ellos tuvieron que ser recopilados en otros espacios. Todos estos esfuerzos técnicos contaron con la supervisión de la productora Gabriela Rodríguez y el productor Nicolás Celis.

Fue tan exhaustivo el proceso de preproducción que resultó imposible para Emmanuel Lubezki colaborar más allá del diseño de fotografía, por lo que el propio Alfonso Cuarón decidió tomar la labor, además de escribir, producir y dirigir, de coordinar el manejo de cámaras e iluminación, en colaboración con Galo Olivares. De esta forma, en un proyecto de por sí demandante, el cineasta cargó directamente con prácticamente todas las grandes responsabilidades implícitas en una película.

Pero probablemente la decisión más radical de Cuarón tuvo que ver con la selección del reparto, y el método de filmación que utilizaría. Su equipo de reparto se dio a la tarea de buscar personas que físicamente se parecieran a los referentes originales, independientemente de su experiencia actoral. Así, la enorme mayoría de quienes aparecen en la cinta no tenían una formación previa en actuación, con la salvedad de Marina de Tavira, actriz consolidada y parte de una familia de larga trayectoria en el teatro. Ella interpretaría a Sofía, la madre de familia. Para seleccionar a quien interpretaría a Cleo, la empleada doméstica, Cuarón quería trabajar con una mujer indígena que fuese capaz de dar al personaje aquellos elementos que él no podría descubrir ni imaginar. Tras un proceso de selección arduo, Cuarón decidió trabajar con Yalitza Aparicio, quien recién había terminado su carrera como educadora, y estaba a la espera de una respuesta laboral.

En cuanto al método de trabajo, el director decidió filmar la película en orden secuencial, y sin darle a ningún colaborador, tanto del campo técnico como actoral, el guion completo del filme. Avanzarían día a día, y sólo podrían tener la información que se les otorgaba en el momento. Por supuesto, hubo trabajo previo sobre elementos anteriores al inicio de la película, como biografías, alianzas, divisiones,

opiniones, entre otras cosas; pero la idea de Cuarón era que los actores fuesen descubriendo a sus personajes en la medida que avanzaban en la historia, y por supuesto en la filmación.

Al mismo tiempo, el guion no tenía todas las indicaciones, y con frecuencia Cuarón daba instrucciones contradictorias con el afán de que sus actores reaccionaran de forma más orgánica a los eventos, sin saber a ciencia cierta lo que sucedería. En otras palabras, el director se dedicó a filmar sucesos que sucedían de forma espontánea, fortuita incluso, que, aunque con una planeación previa, se daban de maneras imprevistas, a veces caóticas: es decir, reales. Cuarón establece los lineamientos generales para que las acciones se lleven a cabo más allá del control de los actores, e incluso con la posibilidad de que sucedan situaciones que el propio director no planeó o no imaginó. Si bien hubo siempre un trazo básico para que el equipo técnico pudiese interactuar de forma eficiente, la filmación en orden secuencial y las instrucciones contradictorias generaron escenas con una fuerza dramática muy importante precisamente debido a la naturalidad con la que se rodaron.

Cleo le pide hablar a la Sra. Sofía, su patrona. La actriz Marina de Tavira esperaba que la empleada le dijera que había roto un jarrón muy valioso, según le había dicho el director, y según habían ensayado; sin embargo, Yalitza Aparicio siguió a su vez la instrucción de Cuarón, establecida en el guion que le habían permitido leer, y entregó el diálogo original, a saber, que estaba embarazada, y que tenía miedo de ser despedida por ello. Esta situación confusa, además de un entorno plagado de niños gritando y peleándose entre sí provocó que la reacción de sorpresa de Marina

de Tavira fuese genuina, dentro de su personaje de Sofía; y la cámara retrata esto de forma contundente: momentos de verdadera emotividad. Momentos de verdad.

La cámara en constante movimiento horizontal, ya sea plantada desde un eje y ejecutando movimientos de paneo o corriendo en paralelo con la acción, a cierta distancia de los personajes. En ambos casos, tanto las acciones como los escenarios son importantes: desde la forma en la que Cleo recoge el tiradero en las habitaciones de la casa, hasta su carrera por la calle, siguiendo a los niños hacia el cine. Secuencias en el campo en el que apreciamos las montañas y los sembradíos, poblados de borregos, y niños que corren, haciendo que corran hacia nosotros, llevando nuestra atención a Cleo y Benita que están en primer plano, llevando con ellas el polvo que induce al texto de la protagonista: “¿Sabes? Me recuerda a mi pueblo. Claro, allá está seco. Pero se parece. Y así igual hacen los animales. Y así suena. Y así huele” (Rodríguez, Cuarón, & Celis, 2018, h. 1, min. 07 '40). Tomas realizadas con la intención de retratar la cotidianeidad de forma objetiva, pero al mismo tiempo fluyendo, avanzando con la acción y con el tiempo en los espacios recreados, en las memorias materializadas.

Y al mismo tiempo, momentos de una intimidad importante: Cleo y Adela haciendo ejercicio a la luz de una pequeña veladora; el contraste entre la violencia de Fermín mostrando desnudo sus movimientos de kendo, mientras Cleo le observa, tímida, cubierta por las sábanas de la cama; o la fiesta de año nuevo “*downstairs*” en la hacienda, donde Benita invita a Cleo a estar contenta con su embarazo, y con el evento premonitorio del jarro de pulque que se rompe, derramando el líquido en su interior.

Detalles como la secuencia introductoria al personaje de Antonio, el padre, a quien conocemos a través de su enorme automóvil, y las precisas maniobras que realiza para poder entrar en una cochera que le resulta demasiado pequeña; vemos en detalle la exactitud del movimiento de sus manos, cigarrillo entre los dedos, que se traducen en la forma en que el auto se estaciona de forma milimétrica, aplastando suavemente el excremento del perro en el piso, mientras escucha en la radio el segundo movimiento de la *Sinfonía Fantástica* de Hector Berlioz. Homenaje a los valores de la masculinidad mexicana.

El trabajo de recreación de los escenarios también constituyó la reconstrucción de eventos sociales del inicio de la década de los 70. No sólo se trató de recuperar elementos escenográficos que mostraran el contexto político, como los posters y mensajes aludiendo al gobierno de Luis Echeverría, sino también el involucramiento de agentes estadounidenses en el entrenamiento de fuerzas de represión. Vemos sus prácticas de kendo en las polvorosas canchas de una colonia marginal, pero sobre todo, les vemos actuar en uno de los eventos de violencia hacia los civiles más infames de la historia reciente: la matanza del jueves de Corpus, conocido también como “el halconazo”, el 10 de julio de 1971.

Cuarón escenifica con detalle la masacre de contingentes de estudiantes por parte de estos grupos paramilitares; pero lo que vemos está ligado a los puntos de vista de Cleo y la Sra. Teresa, quienes están en una tienda de muebles ubicada en un piso superior, y contemplan los brutales acontecimientos de la calzada México-Tacuba desde el ventanal del local. Cientos de personas corriendo, gritando, siendo perseguidas por los halcones que blanden sus varas de kendo, mientras otros

agentes disparan a discreción y persiguen a quienes intentan refugiarse. Finalmente, la acción llega hasta el interior la mueblería. Todo este entramado que significa la coordinación precisa de extras en la calle, el movimiento de cámaras, así como los tiempos de actuación, para lograr una plano secuencia que culminará con una pistola apuntando hacia Cleo, siendo empuñada por Fermín, el padre de su bebé en gestación. Se rompe la fuente de la muchacha.

De urgencia, Teresa intentará llevar a Cleo al hospital para atender su inminente parto, vemos a las mujeres apoyadas por el chofer salir a la calle, en medio del caos de los disparos, los heridos, los muertos y el llanto. Al llegar al hospital, Cleo es atendida en una de las secuencias mejor logradas del filme, en la que médicos y enfermeras reales atienden el parto siguiendo lineamientos profesionales a los que la producción se ciñó totalmente. Sin cortes vemos como trasladan a la muchacha, la preparan para la intervención, en una coreografía que resulta de años de práctica. Finalmente, la bebé nace muerta. Cuarón no dijo nada a Yalitza Aparicio sobre esto, por lo que nuevamente vemos una reacción genuina por parte de la actriz. La toma que quedó en el corte final es la primera en realizarse precisamente por esta razón.

Y a partir de este momento la fotografía de la película cambia de forma muy importante. La cámara disminuye de forma drástica su movilidad, y ningún plano previo de la casa se repite: vemos todo desde puntos de vista no usados anteriormente, como si, aunque los espacios fuesen los mismos, la realidad hubiera cambiado. Ante todo, el silencio de los sonidos cotidianos, en largos lapsos de tiempo.

Al igual que en *Gravedad*, la protagonista de la historia se encuentra aislada e incomunicada. En este caso se trata de una incomunicación idiomática –su lengua natal es el mixteco– pero también de condición social, como empleada doméstica, como indígena, como mujer, no puede expresar todo lo que siente, y por ello los silencios en los que vive a lo largo del filme. Es por eso por lo que resulta tan poderosa la secuencia en el mar. Cleo, sin saber nadar, no duda en entrar al agua para salvar a los dos pequeños. La escena es impresionante en su realización, pues el espectador se adentra en el mar junto a la protagonista, sintiendo y escuchando el poder de las olas, sin saber a ciencia cierta dónde se encuentran los niños. Y, cuando por fin la muchacha los alcanza y los conduce a la playa, junto a su madre y a los otros dos muchachos todos se abrazan en un momento catártico en el que Cleo por fin dice aquello que ha callado: “yo no quería que naciera”. Ella recibe el cariño de toda la familia, que también llora la pérdida del padre les ha abandonado; pero se trata de dolores distintos. En el camino de regreso a casa entendemos, en el silencio, cómo Cleo va a resignificar el cariño de esta familia como propio, desde su condición de diferente. Y las tomas y planos de la casa regresan a su “normalidad”.

Hay una cuestión, por un lado, meramente simbólica: la película empieza viendo la tierra y termina viendo el cielo. Pero a la vez, cuando ves la tierra, ves el reflejo del cielo. Y de hecho, ese reflejo empieza a cobrar mucha más vida y mucha más realidad que el suelo mismo, que es la realidad. (Durán & Nuncio, 2020, min. 12 '50)

Roma fue reconocida a nivel internacional, obteniendo, a pesar de la polémica sobre su estreno, el León de Oro en la Bienal de Venecia, el premio Goya a la mejor película iberoamericana, el BAFTA a mejor película, mejor fotografía, mejor director y mejor película de habla no inglesa, el premio Ariel en varios rubros, destacando guion, fotografía, dirección y mejor película, y el Óscar a mejor película extranjera, mejor fotografía, y mejor dirección. Por citar algunos premios.

Es innegable la manufactura técnica de la película: los escenarios, vestuarios, la recreación visual y sonora de la película son impresionantes; pero hay tres factores que nos parece se deben destacar a partir de esta película.

En primer lugar, el aprovechamiento financiero de la plataforma de contenidos en línea Netflix, quien produjo el largometraje y se encargó de su distribución en algunas salas. Por supuesto, esto generó una enorme polémica, pues el tiempo de exhibición para los complejos cinematográficos resultaba insuficiente antes de que la película se programara en el servicio de streaming, por lo que muchas se negaron a proyectarla en circuitos comerciales. Esta circunstancia terminó favoreciendo la promoción de la película, que fue proyectada en circuitos independientes, teatros, cineclubes, incluso en cines móviles adaptados a partir de autobuses, y que proyectaban la película en plazas de pueblos pequeños. Finalmente hubo una proyección especial en Los Pinos, otrora casa presidencial de México, y que en la coyuntura del estreno se convirtió en un Centro Cultural abierto a la ciudadanía. *Roma* fue el primer evento de este centro. Al final, muchas más personas pudieron ver la película, que si se hubiese movido en las lógicas tradicionales del mercado.

En segundo lugar, tenemos el fuerte debate a nivel internacional que se generó sobre las condiciones laborales y de vida de las empleadas domésticas y personas cuidadoras. Grupos en pro de los derechos humanos, la dignidad de los indígenas, así como por la lucha feminista, encontraron en la película un poderoso vehículo para la reflexión, la denuncia y la transformación legal desde la ciudadanía. Se exigieron mejores condiciones para las trabajadoras sociales, así como la visibilización de su trabajo. Varias leyes fueron reformadas en el auge generado por el filme.

Y en tercer lugar, tenemos un evento cinematográfico en el que, a partir de herramientas tecnológicas propias del cine, como cámara, lentes, luces, efectos prácticos y digitales, sonido directo y diseñado, actuaciones y vivencias en el set, y un complejo trabajo de montaje que inició desde la escritura del guion, se obtiene un producto esencialmente estructurado desde una subjetividad muy palpable. Cuarón, con *Roma*, fue capaz de compartirnos no solo una serie de eventos autobiográficos más o menos identificables, sino también la recreación de una experiencia emocional intencional, valiéndose de la realidad cinematográfica que genera en la cinta como el punto en común con las audiencias. Se aleja deliberadamente de una narrativa tradicional, invitándonos a participar de su propia realidad afectiva, metaforizada en la recreación realista de un momento importante, doloroso en su vida, desde la visión y la experiencia de las mujeres que le formaron.

Roma planteó una serie de reflexiones que resultaron revolucionarias. De hecho, subversivas. Cuarón es consciente de que la recreación de una serie de recuerdos

emocionales no puede darse desde su experiencia directa. Es por ello por lo que recurre precisamente a la figura que tuvo un papel importantísimo en la formación de su universo emotivo, que es precisamente Libo. Para hablar de su universo, debe viajar al universo de la otra, quien le devuelve la mirada afectiva de su propia realidad reconstruida a partir de memorias, pero desde esa perspectiva cariñosa, femenina, en la que los infantes de esos recuerdos son lo más importante.

Luego entonces, hay una deliberada pérdida del control de esa memoria, cediendo la narración a quien será eventualmente la protagonista de la historia, y generando con ello un cambio fundamental en la visión no sólo del filme, sino de su percepción ante la sociedad: se torna en un discurso que no podría ser enunciado por Cuarón, sino por una mujer indígena que trabaja en el servicio doméstico; el director preocupado por plasmar en cine la realidad crea una película sobre una realidad que, si bien le toca, le es completamente ajena.

El director, cuya carrera se había sustentado en el control –primero desde la estética, después desde la narración casi documental, llegando incluso a la asunción de accidentes medidos, calibrados–, se adentra en *Roma* a partir precisamente de la pérdida del control: construye el guion dejándose llevar por la intuición narrativa –el músculo narrativo, le llama–, y no por una estructura dramática formal. Establece un aparato de producción enorme que le permite tener tanto los escenarios como los intérpretes listos para las escenas, en las que, desde un acto volitivo, establece instrucciones a veces vagas, a veces contradictorias, dejando la resolución de los conflictos actorales a la discrecionalidad de quienes representan los personajes de sus recuerdos.

En la necesidad del director de la recreación de esa realidad emocional que constituye sus recuerdos, decide, a partir de una realidad reconstruida, reconfigurada, como solución de inscripción fílmica, hacerlo desde el accidente. Desde lo contingente. Desde lo inesperado. Desde lo que no puede ser nombrado. Desde la producción de ese caos que es la vida.

Usa el artefacto cinematográfico como registro no de una puesta en escena, sino de una serie de sucesos que salen del control férreo del creador para adentrarse en las dinámicas relacionales, imprevistas, de sujetos actantes, y no de objetos modelantes. Los tiempos y ritmos, los gestos, los incidentes, son presenciados por un dispositivo usado para capturar *Momentos de Verdad*.

Entra en escena Yalitza Aparicio, estableciendo a partir de un trabajo actoral casi intuitivo la creación de un personaje complejo, profundo, que sale de los estándares cinematográficos precisamente por ese carácter inherente de *Verdad*. Es por eso por lo que resulta tan poderoso: no está pretendiendo, está dándole ser a Cleo, más allá de Libo, más allá de Yalitza misma. El personaje escapa de la visión del director, del guionista, del recordante, y adquiere una existencia fílmica propia capaz de evidenciar, y de confrontar desde su condición de realidad cinematográfica las estructuras que contemplan y conforman la película.

La polémica social que *Roma* generó en México provino de ese choque entre la visión de la realidad doméstica de los espectadores, y la crudeza de la recreación de Cuarón, en el escenario de la cotidianeidad afectiva de mundos completamente distintos, opuestos, que resulta en una confrontación entre el servicio y los patrones. El cineasta planteó un espejo fílmico en el cual reflejó su propia experiencia, pero

también la de la sociedad mexicana de clase media, desde su privilegio. En términos lacanianos, un vistazo a lo real.

La obra cinematográfica incide en el imaginario, volviendo no sólo visibles, incluso evidentes, las estructuras verticales que componen a un grupo social que pretende estar por encima de la mundanidad de la discriminación, de lo chocante del clasismo, de la aberración que supondría la mancha de la desigualdad en el seno de las familias. Cuarón vuelve estridente el silencio de su hogar, derrumbando los muros que protegieron la ciudadela de la intimidad cotidiana de la clase media mexicana.

Roma fue la primera película exhibida en el Centro Cultural Los Pinos, el 13 de diciembre de 2018, de forma gratuita.

El estreno de la obra, las vicisitudes de la distribución del filme, las declaraciones de diferentes actores del medio artístico, político y de la sociedad en general, todo ello bien podría formar parte de una película, misma que fue seguida con un alto grado de expectativa por parte de públicos diversos, mismos que tomaron partido por alguna de las agencias involucradas. Lo cierto es que esta producción de la producción ayudó a visibilizar una cinta que, de otra forma, no hubiese tenido el éxito comercial que obtuvo.

Conclusiones: Momentos de verdad

Simon, reflexivo, le pregunta a Bayard: “¿Qué es para ti lo real?”.

Como Bayard, evidentemente, no comprende a dónde quiere ir a parar, Simon concreta: “¿Cómo sabes que no estás en una novela? ¿Cómo sabes que no estás dentro de una ficción? ¿Cómo sabes que tú eres *real*?”.

Bayard mira a Simon con sincera curiosidad y le responde con un tono indulgente: “¿Tú eres gilipollas o qué? Lo real es todo. Es lo que vivimos”.

Su vaporetto llega y, mientras hace la maniobra de atraque, Bayard da unas palmaditas a Simon en el hombro: “No te hagas tantas preguntas, venga”.

LAURENT BINET. *La séptima función del lenguaje*.

El dispositivo cinematográfico genera un espacio de confluencia de realidades. Por una parte, presenta a los espectadores una construcción fenomenológica que se plantea con una narrativa con la solidez suficiente para transmitir no sólo sensaciones, sino también emociones, acaso sentimientos. Una serie de acuerdos previos sustentan su lenguaje, en el que los encuadres, movimientos, luces, sombras, colores, aparentes texturas, pero sobre todo las vivencias de los actores –actantes– capturadas a partir de sus gestos, sustentan discursivamente esa experiencia que hemos denominado realidad cinematográfica.

El cine captura y reproduce la ilusión de la realidad. Para ello, no basta con la intención y los recursos de los creadores: se necesita de la participación de la audiencia, que termina por completar la obra a partir del aporte que supone esa construcción colectiva de imaginarios. Así, la película se crea y se recrea sobre las estructuras en común de cineastas y público.

El filme implica la construcción de un entorno que sustente a los personajes, su contexto, sus conflictos, y que todo esto funcione de manera más o menos coherente para los espectadores: así se forma la realidad cinematográfica de cada obra: el diseño de los acuerdos narrativos y estéticos, y su materialización en y para la pantalla.

Pero también incide esa otra realidad, a veces engorrosa, a veces catalizadora, que es aquella que cada miembro de la audiencia trae consigo al entrar en la sala, la encender la pantalla, al tomar el smartphone. La forma que cada persona tenemos de apropiarnos, entender e interactuar en el mundo. Nuestra realidad, formada de manera muy compleja a partir de experiencias sensoriales, reflexiones ético-valorales, incluso construida por nuestros deseos y carencias, una cuestión fundamental en el cine, ese universo de lo que no es. La experiencia cinematográfica sustenta su potencia no sólo en su carácter plurisensorial, sino también en su capacidad de apelar a las estructuras personales de la audiencia, a su forma de entender el mundo, de funcionar en él, de percibirle: su realidad. Nuestra realidad

Todo aquello que conforma nuestro punto de vista, nuestro imaginario, nuestros hábitos, ese dosel a través del que percibimos lo que nos rodea, es una parte integral de cualquier manifestación humana, cuánto más de la obra cinematográfica. Sólo podemos comprender la película a partir de aquello de lo que podemos dar cuenta; pero, al mismo tiempo, el filme va también siendo parte de nuestro mundo personal, y es así como nuestra realidad es tocada por lo cinematográfico, no sólo a partir de la experiencia contemplativa, sino porque ésta también incidirá en las construcciones sociales.

De esta manera, cuando vemos una película, esta funciona como catalizador de dos discursos: por una parte, la construcción narrativa audiovisual de los creadores, sustentada en los estímulos presentados, en su ordenamiento, así como en su dinámica; pero por otra es también una suerte de espejo que presenta también aquello que los espectadores queremos y podemos ver, a partir de nuestra propia construcción, individual, pero formada desde nuestro entorno sociocultural. La película que vemos es producto de los creadores y de nuestro imaginario.

El recuento de la película

La motivación principal que empujó la realización de este trabajo es observar la manera en la que una obra cinematográfica se relaciona con la percepción de la vida cotidiana de los espectadores: cuáles son los elementos que, desde la pantalla, apelan a la vida de quienes contemplan imágenes diseñadas estratégicamente para generar una experiencia inmersiva de mayor o menor poder, dependiendo de la

intensión comunicativa de la obra. La forma en que una película establece mecanismos de construcción de una realidad capaz de incidir en la realidad de la audiencia.

La paradoja del cine y los espectadores: vemos la película, que a su vez nos ha visto y por lo tanto existe. Desde las personas que salen de trabajar de la fábrica Lumière, hasta las producciones generadas por inteligencia artificial, pasando por la animación y los reality shows, lo cinematográfico ha buscado fotografiar aquello que nos representa –que nos proyecta– desde la aparente objetividad del documental hasta la subjetividad de lo onírico y fantasioso, todo eso llega a formar parte de nuestra realidad a través, entre otras herramientas, del cinematógrafo, ese artilugio que permite vernos a nosotros mismos a través de otros ojos, que son finalmente los nuestros.

De la observación a la apreciación

Al visibilizar estas prácticas llevadas a cabo por los cineastas, resultado de reflexiones, propuestas de innovación, oficio, o estilo personal, se pudo establecer una diferenciación tangible entre la vida más allá de la pantalla, es decir, el día a día de quien ve una película, y lo que sucede en el rectángulo de contención de la obra: la realidad cinematográfica.

Y desde ahí nos dimos a la tarea de revisar la forma en la que el cine de Cuarón evolucionó, manifestando de forma cada vez más evidente la construcción de realidades cinematográficas que posibilitan al espectador el pasar de la sencilla

contemplación de la historia, a una experiencia vivencial plurisensorial en la que los elementos emocionales, más allá de la racionalidad de la estructura del relato, generan un espacio narrativo inmersivo.

La forma en la que construimos aquello a lo que llamamos realidad es un tema que de alguna manera toca a toda la especie humana, y que ha sido tópico de disertaciones a lo largo de la historia por parte de personas que le abordan desde las más diversas posturas. Por supuesto, estas reflexiones van desde una posición en la que somos seres pasivos inmersos en un entorno que está fuera de nuestro control, como una pecera bien armada y cuya construcción y límites no alcanzamos ni a conocer, mucho menos a alterar; hasta aquellas que sostienen no sólo la imposibilidad de conocer las certezas más allá de nuestra mente, sino que además, somos nosotros quienes de forma absolutamente activa generamos la realidad que nos rodea, poblándola con nuestros sueños y pesadillas.

Pero ¿cómo poder compartir dichas construcciones mentales, esas imágenes? Es ahí donde el dispositivo cinematográfico pudo establecerse como la vía de comunicación, ya no sólo del relato oral, sino de experiencias plurisensoriales específicas, con un principio de aparente objetividad: tiempo y espacio con la capacidad ser reproducidos en otro tiempo y en otro espacio.

Por supuesto, la aparición del cine transformó a la humanidad en sus prácticas de entretenimiento, pero sobre todo en la forma en la que se concibe el mundo: una posibilidad de alteridad en la percepción, una verdadera episteme. Después de los Lumière, la forma en que nos pensamos y nos proyectamos es radicalmente distinta: estamos pensando en película. Y hacemos películas de nuestra cotidianidad; la

cháchara a la que se refería Yuval Harari ahora tiene sonido, música, efectos especiales, encuadres, transiciones, incluso escenas post créditos.

Hay una suerte de retroalimentación en el cine, que, después de generar estos cambios, abreva de ellos. No sólo se trata de las películas sobre cómo se hacen las películas, sino también de cómo personajes y situaciones que tienen su origen en la influencia directa del cinematógrafo en la cultura forman parte fundamental de los tópicos representados en las creaciones cinematográficas; pero esto va más allá de las películas, trascendiendo a prácticamente cualquier creación humana después de 1895.

Los retratos básicos, que buscaron retratar lo cotidiano, y que son material del modernismo político, sustentaron la idea de un cine que documentaba una realidad dada, inamovible, desde una en su momento buscada objetividad: lo verosímil de lo reconocible. Para ello, la realidad a capturar debía estar totalmente dada antes del inicio del rodaje.

El realismo propuesto por Bazin, recuperando precisamente esta materialidad como punto de partida, presenta también la necesidad de una audiencia que reconozca las imágenes capturadas como parte de un entorno reconocible en lo personal y en lo social, de manera coherente, entre el estímulo y la percepción.

El cine como generador de imaginarios, estableciéndose como un espacio de convergencia de percepciones, interpretaciones, acuerdos sociales, perspectivas y acciones como materiales previos, y como productos de la contemplación. Y

desarrollando, a su vez, la posibilidad de crear realidades que escapan a la imaginación de un solo espectador, pues sus insumos son parte de una colectividad.

Así, se pasa de la contemplación a la estructuración de una realidad estructurada por los espectadores, cambiante pues depende de la experiencia particular de cada filme, pero arraigada en las vivencias, perspectivas, en las ideologías de cada persona que experimenta la obra cinematográfica, la aprehensión sensible.

De esta manera, si los sucesos son generados en un filme, estos tienen una enorme posibilidad de convertirse, ya sea de forma consciente o por asimilación, en parte importante de la realidad de los espectadores; más allá de la realidad de acudir a la sala, o seleccionar material en plataforma de streaming, sino también en la construcción de nuestra experiencia personal desde lo vivencial, desde lo temático, desde lo ideológico, desde lo emocional: el cine proporciona elementos para que nosotros sepamos, desde lo que estamos percibiendo y viviendo, lo que sentimos, o cómo analizar una situación personal o política.

Una realidad cinematográfica particular

El cine de Alfonso Cuarón presenta una construcción peculiar, precisamente porque aborda la representación de la realidad desde una postura material, en cuanto a una realización precisa, buscando una recreación detallada de todos los aspectos visuales y sonoros, pero también en cuanto a la vivencia de la puesta en escena y del montaje, invitando a la participación plenamente activa del espectador en el proceso inmersivo de sus películas. De esta manera fusiona de manera notable el

realismo de la producción y la *verdad* de sus historias, aspecto que atañe al involucramiento directo de las audiencias, especialmente en los aspectos emocionales. Un cine donde la realidad es metáfora de la intimidad afectiva de personajes y espectadores por igual.

Cuarón propone en sus filmes una solución al inscribir lo real, al tiempo que no renuncia a hacerlo desde la vida misma: la recreación del caos. Establece controles para permitirse perderlos. Y es así como la manufactura de su obra genera no sólo historias, sino espacios habitables desde la vivencia afectiva.

La construcción simbólica de su cine, y por consiguiente, las metáforas que se desprenden de su narrativa se constituyen por acuerdos que se van estableciendo de forma íntima con el espectador a lo largo del filme, consolidando una suerte de coautoría, misma que no transita en primera instancia por la razón, sino por la emoción, andando una vía estética, artística, más no necesariamente cerebral. Es, desde esa perspectiva, un cine que se aleja de la modernidad y se inscribe en la paradoja de la emoción. Es por esto por lo que su narrativa resulta hipertextual, pues aborda en una secuencia los tópicos más diversos, estableciendo posibilidades múltiples de interpretación, ya que son las personas viven la experiencia de sus películas quienes aportarán su propio universo al evento cinematográfico propuesto por el director.

Quien en 1991 entró a la sala a ver *Solo con tu pareja*, lo hizo compartiendo con el filme las dudas, desinformación y angustia de una epidemia sosegada, estigmatizada, a saber, el SIDA. Pero también esa vena muy mexicana –muy humana– de afrontar el horror a partir del humor. La realidad planteada en su

primera película presenta a un Cuarón preocupado por la experiencia estética y el confort de la audiencia; una suerte de caricia sanadora frente a la posibilidad terrible de un padecimiento capaz de confrontar nuestro placer sexual, y por lo tanto la estabilidad social. Lo real convertido en realidad capaz de ser comprendida, aprehendida, desde lo cómico.

Con *La princesita*, la realidad se tornó en magia, y esta, a su vez, fue capaz de transformar la crudeza de la cotidianidad de unas huérfanas en condiciones de esclavitud. Y el cineasta, a partir de ahí, se compromete con la causa de los vulnerables frente al poder. En una realidad domina por guerras en los Balcanes, crisis económicas, ruptura de estructuras sociales, y el ascenso de una renovada cultura pop marcada por el desencanto, Cuarón ofrece un cuento de hadas para niñas, donde la magia incide en la realidad.

El Hollywood real llevo al director a *Grandes Esperanzas*, en donde la experiencia estética sobrepasa a todo lo demás. El espejismo de la realidad de los grandes estudios, con sus estrellas y sus enormes posibilidades económicas aparentemente al servicio de la narrativa cinematográfica. Y es curioso que el trabajo que Cuarón considera menos auténtico lo llevo a tomar la decisión de apostar por un cine comprometido con lo verás, con lo subjetivo desde la objetividad, con los personajes *en su entorno*.

Y tu mamá también, antítesis de *Grandes esperanzas*, filmada con un estilo casi de documental, apostándole a una naturalidad que transmite una frescura de accidente, de improvisación, y donde los escenarios, los habitantes de los lugares, forman parte integral del encuadre, tanto en lo visual como en lo narrativo. La

historia de dos adolescentes y una mujer más experimentada, que *en realidad* trata sobre las transiciones sociales del México de cambio de siglo.

Con renombre, experiencia, y probada capacidad de dirección, Cuarón renueva la franquicia de Harry Potter haciendo un truco a la inversa: convertir lo mágico en cotidiano, a partir de abordar las vivencias de los personajes no desde lo extraordinario de sus poderes, sino desde lo íntimo de sus anhelos y temores, desde aquello que mueve su interior, y con lo que los espectadores podemos identificarnos: compartir la emoción de un logro, el temor a la soledad, la necesidad de afecto familiar, y el dolor de la pérdida; para ello no se requiere una carta de Hogwarts, sino una narrativa cinematográfica propositiva, seductora y divertida.

Hijos de los hombres tiene una extraña cualidad: es una película que retrata un futuro que, al paso de los años, se va tornando no sólo realista, sino real. La película es un pretexto para reflexionar sobre lo humano, y sobre la posibilidad subversiva de apostar a la esperanza, en una realidad cada vez más compleja, y por lo tanto más caótica. Una historia sencilla, cuyo poder radica precisamente en lo posible que resulta: lo real que parece.

En *Gravedad*, Cuarón se vale de la tecnología para retratar de la forma más real posible la experiencia de las caminatas espaciales frente a la inmensidad del espacio como telón de fondo, como escenario para la reflexión íntima del espectador, buscando incidir, más allá del del asombro, en el complejo universo del sentido de vida.

Y así, desde la intimidad de la memoria, del cariño, de la infancia, en *Roma* Cuarón construye, a partir de una aparente reconstrucción, una realidad sustentada en recuerdos y documentos, con el propósito de narrar un momento de su vida desde la mirada de una trabajadora doméstica, figura materna en más de un sentido, y a través de ella retratar no sólo una época, no sólo una situación social, sino también las posturas personales –íntimas– de los espectadores, confrontados por una serie de circunstancias que a la distancia –temporal y ontológica– resultan chocantes y que no han cambiado casi nada. De los recuerdos a nuestra realidad actual.

Como hemos apreciado, el cine de Alfonso Cuarón parte de una reflexión sobre la realidad desde una perspectiva filosófica, para adentrarse en lo vivencial, en las experiencias de los personajes en su contexto. Su lenguaje visual ha cambiado, desde las tomas cortas, detalladas, composiciones cargadas de belleza desde la luz, el color, las texturas, en un montaje más poético que funcional, a esos largos planos-secuencia, en los que los personajes se mezclan con el entorno, y nos cuentan sus historias al tiempo evidencian y dan testimonio del entorno que les ha forjado y que les presenta adversidades.

Por eso lo social es tan relevante, así como la desigualdad. El individuo como parte del colectivo, frente a aquello que escapa a su posibilidad de respuesta, ya sea una enfermedad, una institutriz, las clases sociales, la inexperiencia, el pasado, el poder, la inmensidad o la invisibilización. Cuarón nos presenta estas situaciones llevándonos a compartir con las y los protagonistas desde un terreno común establecido por el contexto de las acciones, mismo que vamos experimentando y padeciendo al tiempo que avanza el filme.

Consideramos estas reflexiones como puntos de guía para la reflexión sobre la relación y construcción de la realidad no sólo en el cine, sino en cualquier creación humana con injerencia social, cultural. Desde estas perspectivas se podrían apreciar rutas de análisis, campos de estudio, horizontes discursivos capaces de generar experiencias comunitarias desde la creación artística en el más amplio sentido del concepto.

En el cine, el creador construye una realidad cinematográfica en cada obra, involucrando de forma notable a las audiencias, y sustentando su narrativa de manera importantísima en la experiencia de esta. La realidad cinematográfica en la obra de Alfonso Cuarón es precisamente la búsqueda de momentos de verdad.

Bibliografía y fuentes

- Allen, R. (1995). *Projecting Illusion: Film Spectatorship and the Impresion of Reality*. Nueva York: Cambridge University Press.
- Almodóvar, A. (Productor), & Almodóvar, P. (Dirección). (2002). *Hable con ella* [Película]. España.
- Aristóteles. (1999). *Retórica*. Madrid: Gredos.
- Armendáriz, C. (Productor), Gurrola, A., & al, e. (Dirección). (1988). *La hora marcada - Serie de Televisión* [Película]. México: Televisa Internacional.
- Asociación Mexicana de Psicoterapia Analítica de Grupo. (13 de Noviembre de 2020). *Monstruos y silencios: narrativas para un siglo turbulento*.
- BAFTA Guru. (27 de Noviembre de 2018). Alfonso Cuarón | BAFTA Screenwriter's Lecture Series. *Alfonso Cuarón | BAFTA Screenwriter's Lecture Series*. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=4EvkzXMPGns&t=593s>
- Bazin, A. (1981). *French Cinema of the Occupation and Resistance: The Birth of an Critical Esthetic*. Nueva York: Frederic Ungar.
- Bazin, A. (1997). Will CinemaScope save the film industry? En B. Cardullo (Ed.), *Bazin at work: Major essays and reviews from the forties and the fifties* (págs. 72-92). Nueva York y Londres: Routledge.
- Bergson, H. (2006). *Materia y memoria*. Buenos Aires: Cactus.
- Binet, L. (2016). *La séptima función del lenguaje*. Barcelona: Seix Barral.
- Blackton, J. S. (Dirección). (1906). *Humorous Phases of Funny Faces* [Película]. Estados Unidos.
- Bliokh, J. (Productor), & Eisenstein, S. (Dirección). (1925). *Bronenósets Potiomkin* [Película]. Unión Soviética.
- Bonilla, H., Trujillo, V. (Productores), & Fons, J. (Dirección). (1990). *Rojo amanecer* [Película]. México.
- Bovaira, F., Cuerda, J. L. (Productores), & Amenábar, A. (Dirección). (1997). *Abre los ojos* [Película]. España.
- Cabrera Infante, G. (1997). *Cine o Sardina*. Madrid: Santillana Ediciones Generales.
- Cameron, J. (Productor), & Cameron, J. (Dirección). (1991). *Terminator 2: Judgment Day* [Película]. Estados Unidos: TriStar Pictures.
- Cannes, F. d. (24 de Mayo de 2017). MASTERCLASS by Alfonso CUARÓN. *MASTERCLASS by Alfonso CUARÓN*. Obtenido de <https://www.festival-cannes.com/en/medialibrary/masterclass-by-alfonso-cuaron/>
- Carrera, C. (Dirección). (1994). *El héroe* [Película]. México.
- Carrière, J.-C. (1997). *La película que no se ve*. Barcelona: Paidós.

- Castoriadis, C. (1997). Radical imagination and the social instituting of imaginary. En D. Curtis (Ed.), *The Castoriadis Reader* (págs. 319-37). Londres: Blackwell.
- Cavell, S. (1979). *The World Viewed: Reflections on the Ontology of Film*. Cambridge y Londres: Harvard University Press.
- Charlot, G. (Productor), & Truffaut, F. (Dirección). (1959). *Les quatre cents coups* [Película]. Francia: Cocinor.
- Cine y Filosofía. (17 de Junio de 2014). Armando Casas conversa con Alfonso Cuarón en el CUEC. Ciudad de México. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=wlosxKOG7mI&t=522s>
- Cohen, L. (Productor), & Cohen, L. (Dirección). (2016). *The Vice Guide to Film: Alfonso Cuarón [Serie de Televisión]* [Película]. Canada.
- Coppola, F. F., Fuchs, F., Mulvehill, C. (Productores), & Coppola, F. F. (Dirección). (1992). *Bram Stoker's Dracula* [Película]. Estados Unidos: Columbia Pictures.
- Cuarón, A. (Dirección). (1983). *Cuarteto para el fin del tiempo* [Película]. México.
- Cuarón, A. (1995). Agradecimiento a Patrick Doyle. *Booklet en A Little Princess Soundtrack*. Estados Unidos: Varèse Sarabande.
- Cuarón, A. (Productor), & Cuarón, A. (Dirección). (2007). *The possibility of hope* [Película]. Estados Unidos; México: Universal Pictures.
- Cuarón, A. y. (Productor), & Cuarón, A. (Dirección). (1991). *Sólo con tu pareja* [Película]. México.
- Cuarón, A., Heyman, D. (Productores), & Cuarón, A. (Dirección). (2013). *Gravity* [Película]. Reino Unido / Estados Unidos: Warner Brothers.
- Dauman, A., Wenders, W. (Productores), & Wenders, W. (Dirección). (1991). *Bis ans Ende der Welt* [Película]. Alemania, Francia, Australia, Estados Unidos.
- De Saussure, F. (1985). *Curso de lingüística general*. Ciudad de México: Océano.
- Deleuze, G. (1983). *La imagen-movimiento. Estudios sobre el cine 1*. Barcelona: Paidós.
- Deleuze, G. (1987). *La imagen-tiempo. Estudios sobre el cine 2*. Barcelona: Paidós.
- Deleuze, G. (1995). Doubts about the Imaginary. En M. Joughin, *Negotiations 1972-1990* (págs. 62-67). Nueva York: Columbia University Press.
- Deleuze, G. (2006). The Brain is the Screen. En D. Lapoujade, *Two regimes of madnes: Texts and interviews 1975-1995* (págs. 282-291). Nueva York: Semiotexte.
- Demidova, A. (Productor), & Tarkovski, A. (Dirección). (1979). *Stalker* [Película]. Unión Soviética: Mosfilm.
- Díaz Moreno, J. (Productor), & García Agraz, J. L. (Dirección). (1984). *Nocaut* [Película]. México.

- Durán, A., Nuncio, G. (Productores), Clariond, A., & Nuncio, G. (Dirección). (2020). *Camino a Roma* [Película]. México: Netflix.
- Eisenstein, S. M. (1986). *La forma del cine*. Ciudad de México: Siglo XXI.
- Eisenstein, S. M. (1990). *El sentido del cine*. Ciudad de México: Siglo XXI.
- Epstein, J. (1921). *Bonjour Cinema*. París: Editions de la Sirene.
- Estrada, L. (Productor), & Estrada, L. (Dirección). (1994). *Ámbar* [Película]. México.
- Estrada, L., Marcovich, C., Cuarón, A. (Productores), & Estrada, L. (Dirección). (1983). *Vengeance is mine* [Película]. México.
- Festival Internacional de Cine de Morelia. (13 de octubre de 2013). *Festival Internacional de Cine de Morelia*. Obtenido de <https://moreliafilmfest.com/gravedad-no-es-una-pelicula-de-ciencia-ficcion-alfonso-cuaron>
- Fiennes, S. (Productor), Žižek, S. (Escritor), & Fiennes, S. (Dirección). (2006). *The Pervert's Guide to Cinema* [Película]. Reino Unido, Austria, Países Bajos.
- González Iñárritu, A. (Productor), & González Iñárritu, A. (Dirección). (2000). *Amores Perros* [Película]. México.
- Gorson, A., Navarro, B., Springall, G. (Productores), & Del Toro, G. (Dirección). (1992). *Cronos* [Película]. México: VideoVisa.
- Graziadei, E., Bernardi, S., Cicogna, C. (Productores), & De Sica, V. (Dirección). (1948). *Ladri di biciclette* [Película]. Italia: Ente Nazionale Industrie Cinematografiche.
- Griffith, D. W. (Productor), & Griffith, D. W. (Dirección). (1916). *Intolerance* [Película]. Estados Unidos.
- Gunning, T. (1989). An aesthetic of atonishment: Early film an the (in) credulous spectator. *Art & Text*(34), 31-45.
- Hansen, M. (1987). Benjamin, cinema and experience: "The blue flower in the land of technology". *New German Critique*(40), 179-224.
- Harari, Y. N. (2014). *De animales a dioses : Breve historia de la humanidad*. Ciudad de México: Debate.
- Heath, S. (1981). Film Performance. *Questions of Cinema*, 115.
- Hendrickson, K. (Productor). (2006). *Making Sólo con tu pareja* [Película]. Estado Unidos; México.
- Heyman, D. (Productor), & Columbus, C. (Dirección). (2001). *Harry Potter and the sorcerer's stone* [Película]. Reino Unido.
- Heyman, D., Columbus, C., Radcliffe, M. (Productores), & Cuarón, A. (Dirección). (2004). *Harry Potter and the prisoner of Azkaban* [Película]. Reino Unido / Estados Unidos: Warner Brothers.

- Horberg, W. (Productor), Soderbergh, S., & al, e. (Dirección). (1993). *Fallen angels - Serie de televisión* [Película]. Estados Unidos.
- Husvedt, S. (2021). *Los espejismos de la certeza*. Barcelona: Seix Barral.
- Imbert, G. (2010). *Cine e imaginarios sociales*. Madrid: Cátedra.
- Jacobs, M. (14 de Mayo de 2020). *Alfonso Cuarón On The Bliss Of 'A Little Princess' 25 Years Later*. Obtenido de Huffpost: https://www.huffpost.com/entry/a-little-princess-alfonso-cuaron-25th-anniversary_n_5ebc0b00c5b6dcf5d0d884f8
- Johnson, M. (Productor), & Cuarón, A. (Dirección). (1995). *A Little Princess* [Película]. Estados Unidos.
- Kaufman, A. (9 de Diciembre de 2009). *IndieWire*. Obtenido de <https://www.indiewire.com/features/general/decade-alfonso-cuaron-on-y-tu-mama-tambien-55648/>
- Kennedy, K. (Productor), & Spielberg, S. (Dirección). (1993). *Jurassic Park* [Película]. Estados Unidos: Universal Pictures.
- Kibbey, A. (2005). *Theory of Image: Capitalism, Contemporary Film and Women*. Bloomington: Indiana University Press.
- Kittler, F. (2010). *Optical Media*. Boston: Polity Press.
- Klein, N., Cuarón, A. (Productores), Klein, N. (Escritor), & Cuarón, J. (Dirección). (2007). *The Shock Doctrine* [Película]. Estados Unidos; Reino Unido; Canadá; México.
- Lacan, J. (2001). *Escritos*. Ciudad de México: Siglo XXI.
- Lang, B. (20 de Abril de 2016). *Variety*. Obtenido de <https://variety.com/2016/film/news/alfonso-cuaron-great-expectations-1201757974/>
- Léger, F., & Murphy, D. (Dirección). (1924). *Le ballet mécanique* [Película]. Francia.
- LeRoy, M. (Productor), & Fleming, V. (Dirección). (1939). *The wizard of Oz* [Película]. Estados Unidos.
- Linklater, R. (Productor), & Linklater, R. (Dirección). (2014). *Boyhood* [Película]. Estados Unidos: IFC Productions.
- Linklater, R., Walker-McBay, A. (Productores), & Linklater, R. (Dirección). (2004). *Before Sunset* [Película]. Estados Unidos: Warner Independent Pictures.
- Linklater, R., Konstantakopoulos, C. V., Woodhatch, S. (Productores), & Linklater, R. (Dirección). (2013). *Before Midnight* [Película]. Estados Unidos: Sony Pictures Classics.
- Linson, A. (Productor), & Cuarón, A. (Dirección). (1998). *Great Expectations* [Película]. Estados Unidos.
- Lipovetsky, G., & Serroy, J. (2009). *La pantalla global: cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama.

- Lizarazo, D. (2004). *La fruición filmica. Estética y semiótica de la interpretación cinematográfica*. Ciudad de México: Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco.
- Lumière, A. y. (Productor), & Lumière, A. y. (Dirección). (1896). *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat* [Película]. Francia.
- Lumière, A., Lumière, L. (Productores), Lumière, A., & Lumière, L. (Dirección). (1896). *L'arrivée d'un train à La Ciotat* [Película]. Francia.
- Lumière, A., Lumière, L. (Productores), & Lumière, L. (Dirección). (1896). *Pompiers à Lyon* [Película]. Francia.
- Lumière, A., Lumière, L. (Productores), & Promio, A. (Dirección). (1897). *Les chutes* [Película]. Francia.
- Lumière, L. (Dirección). (1895). *Repas de bébé* [Película]. Francia.
- Machado, A. (2015). *Pre-Cine y Post-Cine en diálogo con los nuevos medios digitales*. Buenos Aires: La Marca Editora.
- Manovich, L. (2006). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación - la imagen en la era digital*. Buenos Aires: Paidós.
- Margulies, I. (2003). *Rites of realism: Essays on corporeal cinema*. (I. Margulis, Ed.) Durham y Londres: Duke University Press.
- Markey, G. (Productor), Lang, W., & Seiter, W. A. (Dirección). (1939). *The little princess* [Película]. Estados Unidos: Twentieth Century Fox.
- McCay, W. (Productor), & McCay, W. (Dirección). (1914). *Gertie the dinosaur* [Película]. Estados Unidos.
- McLuhan, M. (1996). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós .
- Meinert, R., Pommer, E. (Productores), & Wiene, R. (Dirección). (1920). *Das Cabinet des Dr. Caligari* [Película]. Alemania: Decla-Bioscop.
- Morales, W. (31 de Mayo de 2004). *Harry Potter And The Prisoner Of Azkaban: An Interview with Alfonso*. Obtenido de Blackfilm.com: <https://www.blackfilm.com/20040528/features/alfonsocuaron.shtml>
- Morgan, D. (2006). Rethinking Bazin: Ontology and realist aesthetics. *Critical Inquiry*(32), 446-58.
- Morin, E. (2011). *El cine o el hombre imaginario*. Barcelona: Paidós.
- Müller, C. (Productor), & Wnendt, D. (Dirección). (2015). *Er ist wieder da* [Película]. Alemania.
- Musu, A., Saâdi, Y. (Productores), & Pontecorvo, G. (Dirección). (1966). *La battaglia di Algeri* [Película]. Argelia; Italia: Rizzoli.
- Niney, F. (2009). *La prueba de lo real en la pantalla*. . México: Universidad Nacional Autónoma de México.

- Nolan, C. (Productor), & Nolan, C. (Dirección). (2008). *The dark knight* [Película]. Estados Unidos; Reino Unido: Warner Brothers.
- Nolan, C., Ryder, A., Thomas, E. (Productores), & Nolan, C. (Dirección). (2006). *The Prestige* [Película]. Reino Unido; Estados Unidos: Warner Brothers.
- Poland, D. (Septiembre de 2013). DP/30: Gravity, co-writer/director Alfonso Cuarón. *DP/30: The Oral History of Hollywood*. Los Ángeles, California, Estados Unidos. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=1c2EQP5nIAA&t=14s>
- Quintana, Á. (2003). *La fábula de lo visible. El cine como creador de realidades*. Barcelona: Acantilado.
- Quintana, Á. (2011). *Después del cine – Imagen y realidad en la era digital*. Barcelona: Acantilado.
- Rancière, J. (2005). *La fábula cinematográfica. Reflexiones sobre la ficción en el cine*. Barcelona: Paidós.
- Rancière, J. (2009). *Aesthetics and Its Discontents*. Cambridge: Polity.
- Retes, G. (Productor), & Retes, G. (Dirección). (1991). *El bulto* [Película]. México.
- Rodríguez, G., Cuarón, A., Celis, N. (Productores), & Cuarón, A. (Dirección). (2018). *Roma* [Película]. México: Netflix.
- Rose, C. (14 de Junio de 2004). *The power of questions - Charlie Rose*. Obtenido de <https://charlierose.com/videos/15751>
- Rosen, P. (2003). History of image, image of history: Subject and ontology in Bazin. En I. Margulies (Ed.), *Rites of Realism: Essays on Corporeal Cinema* (págs. 42-79). Durham y Londres: Duke University Press.
- Rowling, J. K. (1999). *Harry Potter and the prisoner of Azkaban*. Londres: Bloomsbury.
- Rushton, R. (2013). *The reality of film. Theories of filmic reality*. Manchester: Manchester University.
- Sánchez, J. (Productor), & Novaro, M. (Dirección). (1991). *Danzón* [Película]. México.
- Saussure, F. d. (1983). *Curso de lingüística general*. Madrid: Alianza.
- Shor, H., Abraham, M., Smith, T., Newman, E., Smith, I. (Productores), & Cuarón, A. (Dirección). (2006). *Children of men* [Película]. Reino Unido / Estados Unidos : Universal Pictures.
- Silver, J., Wachowsky, L., Wachowsky, L. (Productores), Wachowsky, L., & Wachowsky, L. (Dirección). (1999). *Matrix* [Película]. Estados Unidos: Warner Brothers.
- Silver, J., Wachowsky, L., Wachowsky, L. (Productores), Wachowsky, L., & Wachowsky, L. (Dirección). (2003). *Matrix Reloaded* [Película]. Estados Unidos: Warner Brothers.
- Silver, J., Wachowsky, L., Wachowsky, L. (Productores), Wachowsky, L., & Wachowsky, L. (Dirección). (2003). *Matrix Revolutions* [Película]. Estados Unidos: Warner Brothers.

- Soupinteractive. (1 de 11 de 2010). *Marshall McLuhan Nuevos Medios Viejos Medios*. Obtenido de YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=zKXY70t-ae0>
- Sussfeld, R. (Productor), & Bresson, R. (Dirección). (1956). *Un condamné à mort s'est échappé. Le vent souffle où il veut*. [Película]. Francia: Gaumont; Nouvelles Éditions de Films.
- Tarkovski, A. (Dirección). (1962). *Ivánovo detstvo* [Película]. Unión Soviética: Mosfilm.
- Tarkovski, A. (2002). *Esculpir el tiempo*. Madrid: Rialp.
- The Hollywood Reporter. (14 de Noviembre de 2013). The Hollywood Reporter Roundtables. 2014 Oscars: The directors. *Ben Stiller, David O. Russell, Steve McQueen in Full Directors Oscar Roundtable interview*. Los Angeles, California, Estados Unidos. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=12NgGhFPIik>
- The Hollywood Reporter. (14 de Enero de 2019). Directors Roundtable: Ryan Coogler, Alfonso Cuarón, Marielle Heller, Yorgos Lanthimos | Close Up. *Close Up With The Hollywood Reporter*. Los Angeles, California, Estados Unidos. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=zy-RE76XDgM>
- Toronto International Film Festival. (9 de Septiembre de 2013). GRAVITY Press Conference | Festival 2013. Canada. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=PFqb9CBqbyY&t=1478s>
- Truffaut, F. (1999). *El placer de la mirada*. Barcelona: Paidós.
- Truffaut, F. (2021). *Las películas de mi vida*. Barcelona: Cult Books.
- UNAM. (Mayo de 2009). *Descarga Cultura UNAM*. Obtenido de <https://descargacultura.unam.mx/charla-sobre-cine-con-alfonso-cuaron-20477>
- Vergara, J. (Productor), & Cuarón, A. (Dirección). (2001). *Y tu mamá también* [Película]. México: Twentieth Century Fox.
- Vertov, D. (Dirección). (1929). *Chelovek s kino-apparatom* [Película]. Unión Soviética.
- Wachowsky, L., Hill, G., McTeigue, J. (Productores), & Wachowsky, L. (Dirección). (2021). *Matrix Resurrections* [Película]. Estados Unidos; Australia: Warner Brothers.
- Wachowsky, L., Wachowsky, L., Silver, J., Hill, G. (Productores), & McTeigue, J. (Dirección). (2006). *V for vendetta* [Película]. Estados Unidos: Warner Brothers.
- Walker-McBay, A. (Productor), & Linklater, R. (Dirección). (1995). *Before sunrise* [Película]. Estados Unidos; Austria; Suiza: Columbia Pictures.
- Zanuk, R. D. (Productor), & Spielberg, S. (Dirección). (1975). *Jaws* [Película]. Estados Unidos.
- Žižek, S. (1993). *Tarrying with the Negative: Kant, Hegel, and the Critique of Ideology*. Durham: Duke University Press.
- Žižek, S. (2005). *Bienvenidos al desierto de los real*. Madrid: Akal.

