

Fecha de recepción:  
marzo 2007  
Fecha de aceptación:  
abril 2007  
Versión final:  
agosto 2007

# La movilización del ojo electrónico. Fronteras y continuidades en El arca rusa de Alexander Sokurov, o del plano cinematográfico y sus fundamentos (por fin cuestionados).

Eduardo A. Russo\*

## **Resumen / La movilización del ojo electrónico.**

### **Fronteras y continuidades en El arca rusa, de Alexander Sokurov, o del plano cinematográfico y sus fundamentos (por fin cuestionados).**

El trabajo procura exponer algunos conceptos teóricos sobre las transformaciones en ciertas prácticas de realización y percepción afectadas por la mutación digital de lo audiovisual. Luego de pasar revista a las crecientes articulaciones entre imagen filmica, electrónica y digital, junto a las rupturas y evoluciones en el ámbito de una imagen crecientemente determinada por sus hibridaciones, los desarrollos teóricos son confrontados con el análisis de un caso que es fronterizo en varios sentidos, que delinea límites y a la vez traza pasajes de conexión entre diferentes territorios de la imagen audiovisual en su estado contemporáneo: El arca rusa, de Alexander Sokurov.

### **Palabras clave**

Arte - audiovisual - cine - digital - hibridaciones - percepción - Sokurov - tecnología.

## **Abstract / The electronic eye moving.**

### **Borders and continuity in The Russian ark, by Alexander Sokurov, or about foreground and its reasons (finally disputed).**

The work tries to expose some theoretical concepts about transformations in certain practices of performing and perception affected by the digital mutation of the audio-visual thing. After reviewing the increasing joints between cinematographic image, electronics and digitalis, next to the ruptures and evolutions in the field of an image increasingly determined by his hybridizations, the theoretical developments are confronted with the analysis of a case that is border in several senses, that it delineates limits and simultaneously draws up to passages of connection between different territories from the audio-visual image in its contemporary state: The Russian ark, by Alexander Sokurov.

### **Key words**

Art - audiovisual - cinema - digital - hybridization - perception - Sokurov - technology.

## **Resumo / A motivação do olho eletrônico.**

### **Fronteiras e continuidades no filme "A arca russa", de Alexander Sokurov, ou do plano cinematográfico e seus fundamentos (por fim questionados).**

O trabalho procura expor alguns conceitos teóricos sobre as transformações em algumas práticas de realização e percepções afetadas pela mutação digital audiovisual. Depois de olhar às crescentes articulações entre imagem filmico, eletrônica e digital junto às rupturas e evoluções no âmbito de uma imagem crecientemente determinada pelas suas hibridizações, os desenvolvimentos teóricos são confrontados com a análise de um caso que é fronteiriço em vários sentidos, que delinha limites e ao mesmo tempo traça passagens de conexão entre diferentes territórios da imagem audiovisual no seu estado contemporâneo: "A arca russa" de Alexander Sokurov.

### **Palavras chave**

Arte - audiovisual - cinema - digital - hibridação - percepção - Sokurov - tecnologia.

Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos], Nº 24 (2007). pp 67-72. ISSN 1668-0227

\* Eduardo A. Russo. Crítico, docente e investigador. Doctor en Psicología Social. Dirige el Doctorado en Arte Latinoamericano Contemporáneo y el Departamento de Comunicación Audiovisual en la Facultad de Bellas Artes, UNLP, Argentina.

A diferencia de films profusamente celebrados y citados como hitos en la transición irreversible de un paradigma filmico a otro digital, llevando a la definitiva consagración electrónica del cine que hace un par de décadas imaginó un poco antes de tiempo Francis Ford Coppola -en *One from the Heart* (1982)- con resultados catastróficos para su estabilidad financiera, un *film* como *El arca rusa*, de Alexander Sokurov, no ha sido promovido, desde su presentación como proeza tecnológica y formal, como un hito en el universo de las imágenes virtuales. Más bien pertenece a un rango de excepción, de rareza para muchos ciertamente exótica, hasta única en su tipo, algo así como lo que había sido en una temporada previa la igualmente extraña -y significativa para el tema que aquí nos ocupa- *La dama y el duque* (2001), de Eric Rohmer. Si en aquella oportunidad Rohmer presentó a la Revolución Francesa a través de los ojos de una visitante inglesa, combinando la *performance* actoral de sus intérpretes capturada por la cámara con ciertos espacios virtuales imaginados al estilo de la pintura dieciochesca, instalando al espectador en un ojo de hace tres centurias recuperado por la maquinaria del cine digital; en el caso de Sokurov, las aventuras de ese ojo comportan una exploración en el curso de dos estéticas cuyos conflictos y continuidades se potencian al máximo a lo largo de un solo, épico -y abundantemente promocionado, vale la pena resaltarlo- plano secuencia. Pero lejos de pretender instalar un *state of the art*, de ser el estándar con el que habrán de confrontarse los logros venideros, respondiendo a esa visión progresista y algo *naïve* que gustan promover tanto el discurso publicitario como el gusto *mainstream* respecto de los “avances” de las tecnologías audiovisuales, como ocurrió en megaproducciones industriales como *Terminator 2* (1991); *Jurassic Park* (1993) o *Titanic* (1997) -o, aunque en menor grado técnico aunque no menos significativamente en cuanto a su recepción, la muy influyente *The Matrix* (1999-2003) en cuanto a fenómeno de recepción- aquí está en juego no la transposición de un límite, no el “paso adelante”, sino la complejización de una juntura problemática, el nudo que liga a filmico y digital en el universo de las imágenes.

La experiencia encarada por Sokurov en *El arca rusa* se instala no tanto en una presunta condición de adelanto, más allá del umbral digital, sino en la misma transición -no sin incertidumbres- entre lo filmico y lo electrónico, jugando con los conflictos y con las ambigüedades del pasaje, y extrayendo su poder de la misma postulación del espectador en esa zona incierta. La condición del espectador cinematográfico, hecha a la vez de presencias y ausencias, en ese estado que Jean-Louis Comolli alguna vez caracterizó como el vaivén, esa oscilación que permite tanto el ingreso a un régimen de ficción como la confrontación con la evidencia visual captada por la cámara, ha permitido a lo largo del siglo del cine la imbricación de modos de ver que privilegian la construcción e inmersión ficcional, o la constatación de la cualidad indicial de aquello visto en pantalla, en tanto testimonio de algo visible (Comolli, 2002). De ese modo, autores como Jacques Aumont y otros pertenecientes a la línea semiológica inaugurada por Christian Metz, han llegado a postular que todo film es ficcional, siendo lo que habitualmente llamamos documental una ficción

a la primera potencia (espectáculo erigido sobre una realidad con al menos un aspecto no sometido a manipulación de su puesta en escena), y siendo la ficción en realidad algo así como una ficción al cuadrado: una representación elaborada a partir de otra representación, aquella capturada por la cámara. En el otro extremo, Jean-Luc Godard insiste desde hace medio siglo en que toda película es un documental, en tanto parte de esa máquina de registro lanzada a captar imágenes del mundo. Más recientemente, Bill Nichols ha remarcado esta perspectiva, considerando que todo *film* es documental, sólo que hay algunos que se orientan al cumplimiento de deseos (por costumbre los llamamos ficción) y otros se dirigen a construir representaciones sociales (a esos los denominamos documental) (Nichols, 2001). La matriz originaria del cine permitió sostener concepciones tan divergentes a partir de esa duplicidad inicial, en cada caso volcada hacia uno u otro lado por la mirada en cuestión. Es que no bastan las cualidades textuales para definir el régimen documental o ficcional de un film; desde el lado del espectador, habrá que aportar saberes y una posición orientada a la evaluación y al interjuego de dichos aspectos.

Acaso podrá estipularse que, a partir del entrelazado de las creencias y sospechas, de la suspensión de la incredulidad solicitada por el discurso ficcional o de la *impresión de autenticidad* (en la acertada impresión de Nichols) exigida por sus cualidades de documental, se define cómo será vista una imagen particular. Será documental o ficción, en ese sentido, lo que el espectador decida ver como tal.

Esta disgresión por las fronteras entre regímenes de realidad o ficción nos importa aquí porque, vía virtualización de la imagen, la tendencia predominante -curiosamente tanto en la crítica cultural con su prevención sobre la caída en un mundo viciado por los simulacros, como por los promotores del mercado que prometen presencias virtuales cada vez más perfectas y seductoras- parece dirigirse hacia la destitución del lugar dominante de la cámara como ojo artificial y garante de las *impresiones de realidad* (eso parece estar pasando allí) y *de autenticidad* (eso realmente tuvo, o tiene, lugar en el mundo). La cámara, ya como elemento ciertamente contingente, parece ser reemplazada en un imaginario que está emergiendo e instalándose en un plano masivo ya desde casi dos décadas, por un cerebro ligado a una pantalla: algo así había preanunciado la pantalla en tiempo real de la televisión, cuyo rectángulo de bordes levemente redondeados se convirtió en forma clave de los 50 y 60s. Siendo a la vez postulada como lugar de representación y como ojo, su bidireccionalidad potencial quedó evidenciada en el ambiguo término de *monitor*. Pero con la electrónica lanzada a la plenitud cibernética, es el ícono de la computadora el que pasaría a ocupar ese lugar de fetiche donde antes se instalaba el de la cámara de cine, ojo artificial e implacable, garante tecnológico del contacto con un real visible. Como ícono privilegiado, responsable autorizado por la técnica de una imagen autenticada, la cámara ha cedido paso en la imaginación popular a un aparato acaso más variable, pero que conlleva los signos de un cerebro (electrónico) y de una superficie de visualización: en la era de las imágenes inteligentes, la computadora parece desplazar

al aparato de registro que dominó el Siglo XX. Es de allí, se nos indica, que provienen las imágenes que moldean nuestra imaginación. Generadas, procesadas, resueltas hasta el hiperrealismo: “La computadora es más que un objeto, es también un ícono y una metáfora, que sugiere nuevas maneras de pensar sobre nosotros y nuestro entorno, nuevas maneras de construir imágenes de lo que significa ser humano, y vivir en un mundo humanoide. Los sistemas cibernéticos incluyen un extenso arreglo de máquinas y aparatos que exhiben un poder computacional. Y esos sistemas contienen un dinámico, si bien limitado, coeficiente de inteligencia.” (Nichols, 1996) Nichols demuestra, en *The Work of Culture in the Age of Cybernetic Systems* (1996), cómo esos sistemas cibernéticos, simbolizados por la computadora, representan un conjunto de transformaciones en nuestra concepción del sujeto y la realidad, de magnitud comparable a las metamorfosis que en su tiempo acarrió la reproducción mecánica, y cuyo símbolo central fue la cámara en tanto ojo tecnológico. El título es evidente paráfrasis del ensayo capital de Walter Benjamin que examinó los cambios operados por la instalación de la foto y el cine en la cultura moderna en tres niveles interrelacionados: los modos de producción económicos, la naturaleza del fenómeno estético y las mismas categorías de la percepción con las que percibimos y construimos el tejido significativo del mundo. Pues bien, la mutación digital provocada por la instalación de la imagen y los sistemas primero electrónicos, luego cibernéticos, acarrearán cambios de igual grado de conmoción. Lo que atravesamos, si bien no violento, es un proceso que instaura aquello que Ignacio Ramonet ha denominado como “crisis de inteligibilidad” (Ramonet, 1996). Cuanto más intensamente lo estamos viviendo, más se dificulta el poder pensarlo. Estas crisis, agrega Nichols, se abren a una doble hermenéutica: por un lado está la sospecha respecto de su poder y fidelidad, por otro, la confianza en la revelación del mundo por medio de una ampliación de las fronteras de lo visible. En tiempos de la instalación del paradigma fotográfico, la discusión abarcó varios medios y tecnologías. En el presente, esa ambivalencia se revela en la corriente dominante sobre lo digital, orientada al control y a su difusión signada bajo las lógicas del consumo y la vigilancia, y una contracorriente, más bien potencial hasta el presente -pero claramente detectable a pesar de la presión en contrario- dirigida a la generación de nuevas formas de representación, organización e identidad colectivas. Si el fenómeno Internet contempla claras manifestaciones de esto último, en lo audiovisual, más específicamente en lo cinematográfico, la tendencia dominante parece protagonizada por la lógica de los *blockbusters* y las políticas corporativas.

Los sistemas cibernéticos son mecanismos autoregulados dentro de límites predefinidos y con misiones preestablecidas. No obstante, su misma configuración admite la posibilidad de intervenir alterando, incluso desafiando al programa, tanto en el plano técnico como en la ingeniería social que comporta. En un ensayo pionero (Comprender la imagen hoy: nuevas imágenes, nuevo régimen de lo visible, nuevo imaginario, escrito hacia 1989) Alain Renaud señalaba que los nuevos regímenes de visibilidad abiertos por el imaginario

numérico se abrían por igual tanto al control bajo un horizonte de estandarización creciente, como a la creación de zonas de liberación (AA.VV., 1990). Si la amenaza de una ceguera electrónica fue rápidamente invocada por autores como Godard o Aumont, dentro de un estado de ánimo del que dimos cuenta en un trabajo anterior (Russo, 2002) ha sido más difícil detectar la irrupción de esos usos liberadores, que intentan sostener una mirada interrogativa, exponiendo la complejidad de las experiencias visibles a las que nos estamos asomando. Un análisis cercano de producciones como *El arca rusa* permite examinar el trabajo en esas grietas que permite la misma configuración del sistema que no deja de amenazar con la lógica de una programación totalizante.

En numerosas entrevistas y declaraciones recogidas por la prensa, Alexander Sokurov ha insistido -agregando datos de producción, testimonios de todo tipo y hasta el croquis mismo de la planta del Hermitage con los dos serpenteantes kilómetros que debió recorrer la cámara- en la proeza técnica y formal del film, que fueron además exhaustivamente reseñadas en los materiales adicionales de su edición en DVD. Casi mil actores en la coreografía de su transcurso, más otro par de miles de extras, entraron o salieron de cuadro mientras el camarógrafo Tillman Buttner ejecutaba una *performance* inédita y de riesgo evidente. Por otro lado, hubo que realizar complejas modificaciones de *hardware* para almacenar lo registrado directamente en un disco rígido, sin pasar por una cinta, para poder grabar los 96 minutos de la realización sin interrupciones. Pero lo que Sokurov no manipuló respecto del tiempo real del rodaje fue compensado, por una parte, con un altísimo grado de diferenciación interna respecto de las convenciones escénicas, de objetos y de indumentaria que instalan al espectador del *film* en uno y otro siglo, en una u otra circunstancia histórica o frente a personajes que parecen habitar algo así como dimensiones espacio-temporales distintas, incluso dentro del mismo cuadro. Lo que no aportó el montaje cinematográfico lo genera la percepción afinada y discriminativa del espectador, que viaja en el tiempo con la facilidad de sus saberes narrativos, auxiliado por la doble brújula que provee el cineasta. La primera, aquella dada por su propia voz y el ojo de la cámara, en un recurso caro a su estilo (el de muchos de sus documentales, particularmente el muy cercano *Elegy of a Voyage*, 2001), una voz diegética pero de soñante, dando a lo percibido un carácter decididamente onírico. La otra, la de la insólita presencia de un personaje inesperado, designado en los créditos simplemente como “el Extranjero”, inspirado vagamente en la figura del marqués Astolf de Custine, cuya desenfadada crónica sobre la corte rusa en el Siglo XIX desató no poco escándalo. Otro ojo, esta vez decimonónico, que tiñe lo visto con sus palabras y un florido lenguaje corporal, dando a la enunciación una duplicidad que será parte de las estrategias de inmersividad y distanciamiento simultáneos, de escisión del espectador, que juegan complejamente en la obra.

En *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, en sintonía con el pensamiento de las vanguardias de la década anterior (muy especialmente las

soviéticas), Benjamin argüía para los años '30 que el montaje comportaba el potencial liberador no sólo del cine, sino de la totalidad de las experiencias estéticas del siglo XX. Montaje más velocidad: dialéctica del arte revolucionario. Montaje que no era sólo esa articulación creativa de elementos discontinuos que en su mismo *choque* produciría la apertura, más bien la *fractura* estética de aquella armadura de cristal que para Benjamin instalaba en nosotros la tranquilizadora anestesia de lo cotidiano, sino que también era la posibilidad de manufacturar una experiencia estética de masas. La politización del arte reclamada en el célebre párrafo final benjaminiano requería la producción en serie de alcance masivo, otra acepción inevitable del montaje en cuestión, el de la *línea de montaje*, por la cual el procedimiento inaugurado por Henry Ford para la fabricación de su modelo T se vería redimido de su imperativo capitalista, haciendo que la optimización veloz de la maquinaria de objetos culturales producidos en serie fuera así compatible (tal como lo habían pensado unos cuantos teóricos soviéticos) con las exigencias de la vanguardia. En la misma apertura del siglo siguiente, propone hoy el artista y teórico ruso Lev Manovich, aquella *estética del montaje* que dio forma a las prácticas de los más diversos medios durante la pasada centuria, parece estar cediendo lugar a lo que ha denominado una *estética de la continuidad*. Ya la cuestión, resume Manovich en formulación tal vez demasiado resumida pero indudablemente poderosa, consiste no en ver qué elemento colisiona con cuál otro, sino qué cosas se *fusionan*, y *cómo lo hacen*. En lugar del conflicto, el contraste, el choque dialéctico de lo opuesto o de lo distinto, aparece la posibilidad de cómo fundir imágenes heterogéneas en amalgamas novedosas. No otra cosa ha inaugurado la práctica inéditamente democratizada hasta lo hogareño de procesos como el *photoshopping* en el campo de la imagen fotográfica. Y en el terreno de lo anteriormente conocido como montaje cinematográfico, a escala tanto profesional como en los mismos confines de lo doméstico, la posibilidad de articular imágenes ya no se orienta al clásico "pegar planos", sino que el montaje de unidades sucesivas y la composición de elementos simultáneos forman parte de un mismo proceso de composición y edición.

En un estudio sobre esta producción, Dorota Ostrowska ha propuesto considerar a *El arca rusa* como un manifiesto sokuroviano contra la dialéctica del montaje que animó a las vanguardias soviéticas de los veinte, muy en particularmente la concepción eisensteiniana (Ostrowska, 2003). Pero acaso la diferencia se arraigue en un terreno más amplio todavía. El plano secuencia que integra de una a otra punta el trayecto del director y del espectador de *El arca rusa* parece consistir en la manifestación más sorprendente, hasta hoy, de esa estética de la composición y la continuidad que parece prometer el siglo que comienza.

La estética de continuidad pone en tela de juicio hasta las mismas unidades elementales que largamente orientaron al lenguaje técnico del cine. En la era del *morphing* y de la composición de pantallas con fragmentos de imagen modelados por la computadora mediante CGI, y otros tomados con la cámara y adecuadamente procesados, ¿qué cosa es eso que

seguimos llamando *un plano*? Algo indiscernible se ha infiltrado en nuestra experiencia audiovisual. En cierto modo, como en los mismos comienzos híbridos del cine a partir de diversas tecnologías y espectáculos de la imagen (sistemas de proyección, cronofotografías, dispositivos ópticos para generar ilusión de movimiento), la posición y el trabajo del espectador basan su apuesta en lo que podríamos llamar una *cuestión de creencias*. No será tanto la tecnología, o menos aún, cierta evidencia del soporte lo que lleve a certezas de perito en cuanto al estatuto de la imagen percibida. Será más bien cosa de *creer para ver*. Las duplicidades permanecen, aunque bajo nuevas formas. Algunas de ellas son las que implica de manera intensa *El arca rusa*.

Las intervenciones de Sokurov suelen ser decidida y provocativamente políticas. Pero no tanto, en este caso, por su contenido presuntamente reivindicativo de la Rusia imperial. El sentido político del *film* se orienta a restituir la duplicidad propia de un cine en estado de experimentación digital, en contraposición de la tendencia predominante, orientada al cultivo de una plenitud imaginaria que lo aparta de su función de escritura y lo ancla en un espectáculo totalizador, hiperdiseñado, algo así como un retorno avasallante de las esas prácticas de la animación -más añejas que el cine- por medio de la modelización. La operación de este *film* se dirige a traficar a través de fronteras imaginarias, a contaminar elementos de un territorio en otro, cuestionando las pertenencias firmes. Cuando se alude a los medios y sus relaciones, a menudo las trampas tendidas por cierto "nacionalismo mediático" accionan a la par de las propuestas por ese "nacionalismo genérico" que tan adecuadamente pensó Rick Altman en un notable estudio reciente (Altman, 2001). Según esta visión territorial (ampliamente apoyada, en algunos casos, en el discurso sobre las especificidades mediáticas que alguna vez alentaron tanto las propuestas vanguardistas como la semiología metziana) los medios -como los géneros- se sostendrían en el esfuerzo por la autonomía, conquistando su espacio en la lucha por la diferencia respecto de sus vecinos, en una beligerancia que cada tanto, obliga a redefiniciones violentas. Sokurov, como mucho antes lo hizo Rossellini, y luego continuaran proponiendo Antonioni o Godard, ha desafiado con una producción llamativamente intermediática (y también, cabe señalarlo intergenérica) tanto los diferendos cine/electrónica, como aquellos que separan al cine de ficción del documental. *El arca rusa* es ficción y a la vez un documental desviante sobre el Hermitage. Es cine y digital, al mismo tiempo. Es una experiencia límite de *orquestración* (frente a cámara y de elementos en el cuadro) y de registro de acontecimientos. Paralelamente disuelve algunos lugares comunes que se han ido instalando en la aproximación usual a lo digital en el cine, fomentados por el discurso autocelebratorio propio de los gurúes del mercado, a saber:

- a. Que la revolución digital es algo principalmente evidenciado en el avance espectacular de efectos especiales *ostensibles*, obtenidos en la postproducción.
- b. Que la mutación digital es básicamente una cuestión de soportes, que hace a las posibilidades de almacenamiento, archivo y proyección del material audio-visual.

- c. Que lo digital convierte en obsoleta la relación del cine con el mundo visible, proponiendo nuevas formas de inmersividad en mundos virtuales y alternativos.

Recentrando la cuestión en un ojo reconfigurado por nuevas disponibilidades tecnológicas (y nuevos saberes sobre ellas), lo que *El arca rusa* plantea es un conjunto de nuevas zonas de incertidumbre, postulando que traspasar el umbral digital no atañe tanto al contacto con nuevas imágenes de diferencia radical con el paradigma fotográfico-filmico, sino que es un movimiento que contribuye a instalar más complejos regímenes de visibilidad, proponiendo matices novedosos al tradicional vaivén del espectador de cine. Y en ese sentido, la política sokuroviana también comporta una ética: *la de la independencia ante el programa tecnosocial propuesto por la lógica de la razón informática*.

Muy promocionado ha sido el hecho de que este film ha sido realizado con la misma cámara Sony CineAlta utilizada por George Lucas para su *Episodio II* (2002), verdadero catálogo de posibilidades en el avance hacia un horizonte donde la imagen electrónica se confina en el territorio de la animación, entre la plástica y el diseño audiovisual omnipresente. En ese mismo registro, curiosamente, arraigan proyectos como *Dogville*, con su propuesta que mediante la inspiración en el *comic* y la composición digital (aunque altamente disimulada) enlaza con algunas aspiraciones tempranas de su director Lars Von Trier, dejando de lado definitivamente excursiones en la escritura cinematográfica de acontecimientos escénicos como las propuestas en su período *Dogma*. Pero en el caso de Sokurov, su interés por la dimensión de "pintura digital" no oculta su apuesta por un *retorno a la cámara*, que lo llevó a encarar una resuelta operación anti-programa, no sólo por la modificación ad hoc del sistema de almacenamiento digital para capturar sin interrupción todo el transcurso de su plano secuencia, sino por la obstinación en ligar el tiempo del registro al tiempo de los eventos, en un ejercicio de sincronización de proporciones insólitas, incluso aprovechando la temporalidad débil que Vivian Sobchack ha detectado como característica de la imagen electrónica, como contrapuesta a la dureza del tiempo en la imagen de cine (Sobchack, 1997). En ese sentido, la ética sokuroviana lo hace desplazar de esa condición que Vilém Flusser ha designado como propia de los sujetos que sirven a un aparato, la de los funcionarios. Sokurov, en tanto artista arraigado en una mitología romántica -que admisiblemente, a veces puede resultar decididamente irritativa por su intransigencia y su tonalidad desdeñosa o hasta iracunda para con el mundo contemporáneo- ha forzado la disponibilidad técnica, y la ha puesto al servicio de ideas formales, haciendo del uso de recursos digitales una manifestación patente de lo que Vilém Flusser ha designado como el gesto de apertura por excelencia, el de *buscar* (Flusser, 1994). Previamente a la circulación de *El arca rusa*, Godard ha realizado otra obra híbrida, *Elogio del amor*, extrañamente denominada en su comienzo como "un *film* de Jean-Luc Godard". Extraño, porque en realidad en sus dos terceras partes es evidentemente filmico (y en blanco&negro, como para reivindicar más cierta pertenencia

al territorio del realismo fotográfico) y en el último tramo muta repentinamente a un video analógico de colores saturados y deliberadamente pictoricista. Si a lo largo de las últimas dos décadas JLG hizo cine en soporte filmico y usó al video para pensar el cine, aquí apuesta a la confluencia de los dos órdenes, aunque el pasaje (a pesar del agua y las embarcaciones que insisten en sus transcurso) se muestra engoroso, como si algo en *Eloge...* hubiera permanecido a mitad de trayecto, el video no piensa allí el cine, el cine no crea más que la insistencia del registro de un París estancado, a pesar de un ojo que lo contempla frecuentemente de modo móvil. Las graves penas godardianas, no sin interés, instalan un problema que *El arca rusa* disuelve en una mezcla de fluidez y levedad. Lanzado al encuentro con sus fantasmas electrónicos, Sokurov manipula minuciosamente las imágenes de su toma record. Si bien podemos concederle la ausencia de manipulación temporal de su plano secuencia, de ningún modo ha ocultado la profusa cantidad de operaciones que puso en marcha en el terreno del espacio. No sólo por la intrincada coreografía dispuesta en el plano de lo profilmico, sino que la imagen en pantalla evidencia permanentemente de todo tipo de retoques, especialmente lumínicos y de color, a los que hubo que recurrir para solucionar los problemas imposibles de resolver en un espacio arquitectónico, con la trayectoria a lo largo de las decenas de salones del Hermitage. Luz, color... Sokurov no reniega de la condición "pintable", o más aún "esculpible" de la imagen numérica, para dar lugar a lo que define como un verdadero ejercicio de pintura digital. En ese sentido, la condición hiperreal de las imágenes parece apartarse de los cánones de un realismo fotográfico para ingresar en un régimen de apariciones que da a estas presencias tan nítidas como evanescentes las características de un verdadero desfile de fantasmas de alta definición, de íntima relación con la imagen pictórica. La luz que baña a los acontecimientos a menudo adquiere (y acaso llegue a su paroxismo en la escena de la comida de la familia de Nicolás II en las postrimerías del zarismo, mientras los cañones revolucionarios retumban en el fuera de campo) una luminosidad que parece hablar de esa condición que Paul Virilio ha denominado como *óptica activa*, signada por una luminosidad puntual que define toda forma, nacida de la electrónica, y contrapuesta a la óptica pasiva propia de los instrumentos heredados del Renacimiento tardío, siempre acechada por la penumbra y la pérdida de luz por el paso a través de las lentes. Todo ello sin contar el sofisticado diseño de sonido (para hacer honor a la verdad, cuando hablamos de realismo, lo sonoro siempre ha sido el gran convidado de piedra en toda discusión, desde los mismos tiempos de la transición al cine parlante, pasando por la extrañísima concepción sonora del neorealismo, mezcla de fidelidad y artificio, siempre deudora de aquello que Borges denominara como el "monstruo cinematográfico" del doblaje).

Por último, un par de líneas sobre el *travelling*, aquel que la famosa frase godardiana definió alguna vez como "una cuestión de moral". Aquí la apuesta de Sokurov y su plano-secuencia lleva a otro grado de presencia ese particular movimiento de cámara. La movilización del

ojo comenzó con los ejercicios de Promio trabajando para los hermanos Lumière casi en el mismo nacimiento del espectáculo cinematográfico y ha sido una dimensión fundamental del cine, marcando trayectorias decisivas en el asentamiento del clasicismo en una dialéctica de lo aéreo y la tierra (cf. Griffith en *Intolerancia*), o permitiendo algunas opciones fundamentales en los cines de la modernidad (los *travellings* que siguen al pequeño Edmund a través de Berlín derruido en *Alemania Año Cero*, de Rossellini, o los que acompañan a Antoine Doinel al final de *Los cuatrocientos golpes*, de Truffaut). También fue característica de los cines de la postmodernidad con la extensión del uso de distintos sistemas de desplazamiento acelerado y hasta frenético de la cámara, proponiendo algo así como el desencadenamiento definitivo del ojo cinematográfico, con sus "subjettivas" de flechas en vuelo o de objetos lanzados por el aire. En *El arca rusa*, el *travelling* se lanza a la conquista de una movilidad electrónica, regulada por la levedad en el movimiento (algo flotante, casi descorporizado, parece distinguir a la cámara digital, tal cual lo relatan distintos directores que en los últimos años se han volcado a su uso: por ejemplo von Trier, Ripstein, Varda, ahora Sokurov). Un ojo móvil pero aéreo, a diferencia de aquel terrestre propio del cine, cuyos sistemas de desplazamiento han dado lugar a verdaderas épicas del *travelling* (la grúa, los carros, los transportes *ad hoc* de la *nouvelle vague*, hasta el último fetiche del renacimiento de este procedimiento a comienzos de los '80, la popular *steadycam* y sus adláteres). En el campo electrónico, la miniaturización de la cámara, si llevó por un lado a multiplicar la capacidad de ocultamiento, por otro mantuvo esa condición de ojo evidente en su flotación hasta arribar, en casos como *El arca rusa* o su contemporánea, en el plano latinoamericano, *La virgen de la lujuria*, de Arturo Ripstein (2002) a una llamativa doble condición, en la que la elegancia y la dimensión de riesgo propia del *travelling* se ligan a una impresión de falta de esfuerzo que hacen acaso a una habitabilidad distinta del universo diegético por parte del espectador. De esa capacidad, ligada a trayectorias imposibles en términos físicos o que incluso revelan a lo largo de su transcurso la dimensión artificial de los espacios incluso a la vez de la conciencia de su percepción hiperrealista, dan cuenta los *travellings* digitales que llevan a los insólitos planos de situación, cenitales y extremadamente distantes, que clausuran cada secuencia en *Dogville*, de Lars Von Trier, convirtiendo a su terreno dramático en un plano urbano. Se trata en síntesis, de variadas formas de elaborar la ubicuidad propia de la actividad espectral, a la vez creadora de nuevos matices a los que asistimos con admirada prelección.

Pensando esta experiencia de un espectador en mutación, tanto o más que los rasgos objetivos de las nuevas imágenes o los así llamados "nuevos medios", es preciso proseguir una indagación necesaria, convocada por la operación conjunta de la seducción y la inquietud.

### Bibliografía

- AA.VV. (1990). *Videoculturas de fin de siglo*. Madrid: Cátedra.
- Altman, Rick. (2001). *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Paidós.
- Aumont, Jacques. (1989). *El ojo interminable*. Barcelona: Paidós, 1997.
- Comolli, Jean-Louis. (2002). *Filmar para ver*. Bs. As: Simurg.
- Flusser, Vilém. (1991). *Los Gestos*. Valencia: Herder, 1994.
- Liandrat-Guigues, Suzanne y Leutrat, Jean-Louis. (1994). *Jean-Luc Godard*. Madrid: Cátedra.
- Machado, Arlindo. (2000). *El paisaje mediático*. Buenos Aires: Libros del Rojas.
- Macnab, Geoffrey. (2002). *Palace in wonderland*. En *Sight & Sound*. August 2002, pp. 20-22.
- Manovich, Lev. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge: MA.
- Nichols, Bill. (1996). *The work of culture in The Age of Cybernetic Systems*. En *Druckrey, Timothy. Electronic Culture: Technology & Visual Representation*. New York City: Aperture.
- Nichols, Bill. (2001). *Introduction to documentary*. Bloomington: Indiana University Press.
- Ostrowska, Dorota. (2003). *Sokurov's Russian Ark. Film-Philosophy*, vol. 7 no. 32, October. Disponible en: <http://www.film-philosophy.com/vol7-2003/n32ostrowska>.
- Ramonet, Ignacio. (1996). *Le phénomène multimedia et les nouveaux réseaux de communication*. En *Actes du Colloque "25 images/seconde"* Valencia, 5-8 diciembre. Disponible en <http://www.monde-diplomatique.fr/livre/crac/1.html>.
- Russo, Eduardo A. (2002). *El ojo electrónico-mirada, cuerpo y virtualización*. En *Zátonyi, Marta (comp.) ¿Realidad virtual?* Buenos Aires: GK.
- Sobchack, Vivian. (1992). *The Address of the Eye*. Princeton: Princeton University Press.

### Filmografía

- *Elogio del amor*. (*Eloge de l'amour*, Francia/Suiza, 2001), dirigida por Jean-Luc Godard.
- *La dama y el duque*. (*L'anglaise et le duc*, Francia, 2001), dirigida por Eric Rohmer.
- *El arca rusa*. (*Russian Ark/Russkij Kovcheg*, Alemania-Rusia, 2002), dirigida por Alexander Sokurov.
- *La virgen de la lujuria*. (México, 2002), dirigida por Arturo Ripstein.
- *Dogville*. (id., Francia, 2003), dirigida por Lars Von Trier.