

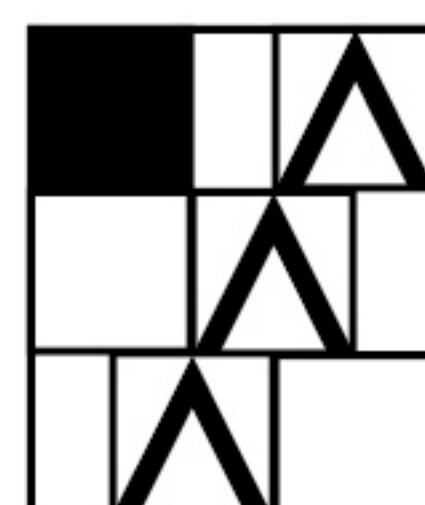
PRE-CINE

y

POST-CINE

en diálogo con los nuevos medios digitales

Arlindo Machado



la marca
editora

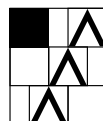
PRE-CINE

y

POST-CINE

en diálogo con los nuevos medios digitales

Arlindo Machado



la marca
editora

© la marca editora

Título original *Pré-cinemas & pós-cinemas*
Edición original Papirus Editora
Autor Arlindo Machado
Título en español *Pre-cine y post-cine. En diálogo con los nuevos medios digitales*
Traducción al español Joaquín Díaz

Colección Biblioteca de la mirada
Director de colección Guido Indij

Coordinación editorial Victoria Villalba
Corrección Diego de Angelis
Foto de tapa Fotolia
Composición de tapa Victoria Villalba

Editorial **la marca editora**
Oficina Pasaje Rivarola 115 (1015) Buenos Aires, Argentina
Fax (54-11) 4 383-5152
Tel (54-11) 4 383-6262
E-mail lme@lamarcaeditora.com
W³ www.lamarcaeditora.com

Imprenta Del S.R.L.
Taller E. Fernández 271, Avellaneda, Buenos Aires, Argentina
Encuadernación Cuatro Hojas

ISBN 978-950-889-269-0
Fecha de impresión Marzo de 2015
Lugar de impresión Buenos Aires, Argentina. *Printed in Argentina*
Depósito de ley 11.723

©

la marca editora

Obra traducida do português (Brasil).
Título original: PRÉ-CINEMAS & PÓS-CINEMAS
© Arlindo Machado / Papirus Editora
M.R. Cornacchia Livraria e Editora Ltda.

Machado, Arlindo

Pre-cine y post-cine : en diálogo con los nuevos medios digitales. - 1a ed.
Ciudad Autónoma de Buenos Aires : la marca editora, 2015.
288 p. ; 22x15 cm. - (Biblioteca de la mirada / Guido Indij)

Traducido por: Joaquín Díaz
ISBN 978-950-889-269-0

1. Cine. 2. Historia. I. Díaz, Joaquín , trad.
CDD 778.53

No se permite la reproducción parcial o total, el almacenamiento, el alquiler, la transmisión o la transformación de este libro, en cualquier forma o por cualquier medio, sea electrónico o mecánico, mediante fotocopias, digitalización u otros métodos, sin el permiso previo y escrito del editor. Su infracción está penada por las leyes 11.723 y 25.446.

© la marca editora

Preliminares	11
PRE-CINE:	
Los orígenes del cine	
1. El cine antes del cine	17
2. La caverna y la linterna.....	31
3. Film, sueño y otras quimeras	39
4. La cuarta dimensión de la imagen.....	59
PRE-CINE:	
El cine de los orígenes	
1. Esos lugares inicuos, esos espectáculos sospechosos... ..	79
2. El cuadro “confuso”.....	91
3. La linealización de la historia.....	103
4. El film de persecución	117
5. El film de voyeurismo.....	127
6. El nacimiento del narrador	141
7. El fonógrafo visual.....	151
POST-CINE:	
Ensayos sobre la contemporaneidad	
1. ¿El fin del libro?.....	175
2. El video y su lenguaje	191
3. El diálogo entre el cine y el video.....	203
4. Las imágenes técnicas: de la fotografía a la síntesis numérica.....	219
5. Formas expresivas de la contemporaneidad.....	233
6. El noticiero en tiempo de guerra.....	257
Obras citadas	275

Preliminares

Hace mucho venía alimentando el deseo de reunir en un libro diferentes materiales producidos en distintas épocas y que habían sido fruto de investigaciones desarrolladas en dos direcciones diametralmente opuestas y aparentemente contradictorias. Por un lado, me ocupaba de los ancestros más célebres del cine: la linterna mágica, el teatro óptico de Reynaud, los espectáculos de fantasmagorías de Robertson, las experiencias con la descomposición del movimiento por Marey y Muybridge, o con la síntesis del movimiento por Plateau, así como el trabajo insólito de los pioneros de la cinematografía. Todos estos eventos parecen demostrar que había una demanda imaginaria en curso, que el *cine* —aquello que hoy llamamos cine— era solamente una manifestación posible. Al mismo tiempo y paralelamente a estas investigaciones, me entrego, a partir del final de los años setenta, al examen de la experiencia del video, en primer lugar, y después al estudio de las posibilidades y de los problemas de las imágenes y de los sonidos digitales, que la computadora expandió hacia todas partes. Me tiro entonces, de cabeza, en el torbellino de las formas electrónicas del espectáculo contemporáneo, intentando vislumbrar los rumbos que el mundo audiovisual tomaría en el futuro próximo.

Después me doy cuenta de que, en verdad, al ensayar un movimiento simultáneo en dirección al pasado y al futuro, la referencia básica de mis preguntas era el cine. En el mismo momento en el que me dividía en estas dos direcciones, el concepto de *cine* se iba expandiendo en mi cabeza, de modo que abarcaba sus formas mágicas anteriores como sus formas tecnológicas contemporáneas. Y, de hecho, en los textos que siguen, el lector encontrará más de una vez que muchas de las experiencias anteriores o posteriores que llamamos *cine* pueden ser, en realidad, mucho más cinematográficas (en el sentido etimológico del término) que la práctica regular del arte que lleva ese nombre. Es decir, que puede haber una representación más elocuente

del movimiento, de la duración, del trabajo formante del tiempo y de la sincronización audiovisual en las formas pre y poscinematográficas que en los ejemplos “oficiales” de la *performance* cinematográfica.

Había más de un motivo que me impulsaba en dos direcciones al mismo tiempo: cuanto más hondo escarbaba en lo intrincado de las formas y procedimientos de los actuales medios electrónicos y digitales, más claramente podía verificar que una gran parte de estos recursos retomaba, recuperaba o me remitía a actitudes retóricas y tecnológicas ya antes experimentadas en las formas precinematográficas y en el cine de los primeros años: es decir, en el cine anterior a la hegemonía del modelo narrativo que se impuso a partir de Griffith. Y, de hecho, después pude constatar este punto de vista en otros autores –Bart Testa (1992), Miriam Hansen (1993, pp. 197-210) y Flávia Cesarino (1995)–, que vislumbraron líneas de continuidad o coincidencia, a pesar de la diversidad de los contextos históricos, entre las formas pre y poscinematográficas. El caso más resonante es, evidentemente, la obra de Georges Méliès, que anticipa en casi cien años el uso de la inserción de imágenes en cuadro, la permanente metamorfosis de las figuras y toda la iconografía híbrida y múltiple que hoy celebramos en los films y videos de autores absolutamente contemporáneos, como Nam June Paik, Zbigniew Rybczynski y Peter Greenaway.

Pero no estaba todavía muy claro en mi cabeza cómo se podían articular estos diferentes materiales. A veces, me preguntaba si el resultado de este agregado no era demasiado heterogéneo para sugerir la idea de un diálogo en el tiempo. La luz apareció cuando Amir Labaki y Lucas Bambozzi, respectivamente director y responsable del sector de video del Museo de Imagen y Sonido de San Pablo, me contaron la idea que tenían para conmemorar en 1995 el primer centenario del cine: una gran exposición que se llamaría *Pré-cinemas & pós-cinemas* y que, en vez de concentrarse, como lo hacían todas las otras celebraciones, en los cien años oficiales del cine, concentraría todo su poder de fuego en las formas anteriores a Lumière (sugiriendo, por lo tanto, que el cine era un arte mucho más antiguo) y en las formas actuales y futuras que estaba tomando. Infelizmente, por razones políticas que no vienen al caso, el Museo cambió de dirección y sepultó definitivamente aquella brillante idea. Me tomo la libertad, entonces, de apropiarme del título concebido por Labaki y Bambozzi y transformarlo en la estructura misma de mi libro, pues noto que exprime con toda felicidad la idea que venía intentando formular sin éxito por otras vías.

Como se trata de un híbrido, el libro que el lector tiene en las manos reúne tres diferentes colecciones de materiales. “Los orígenes del cine”, que

abarca el material más antiguo, en parte inédito y en parte publicado en artículos, donde se persigue la idea del *cine* a lo largo de la historia del pensamiento y de las formas de expresión del hombre. “El cine de los orígenes” reúne material más reciente, todo inédito, en el que se abordan los primeros años de la historia “oficial” del cine, período hasta hace poco tiempo llamado peyorativamente “primitivo”. Finalmente, “Ensayos sobre la contemporaneidad”, una colección de escritos sobre el diálogo del cine con los nuevos medios electrónicos y digitales, que ya había sido publicada anteriormente (por la PUC, de San Pablo) en una edición experimental en CD-ROM, en una tirada de tan solo cien ejemplares no comercializados y al que pocos tuvieron acceso. Se realizaron algunas pequeñas modificaciones en los textos originales a fin de suministrar una mayor unidad del conjunto y para evitar repeticiones inútiles. Ahora solamente me resta esperar que el volumen haga el sentido y que el lector pueda sacar algún provecho de él.

A.M.

PRE-CINE:
Los orígenes del cine

Ya lo observó Comolli (1975, p. 45), no existe texto de historia del cine que acierte algo a la hora de establecer una fecha de nacimiento, un límite que sirva de marco para decir: aquí comienza el cine. Sadoul (1946), Deslandes (1966) y Mannoni (1995), autores de los volúmenes más respetados sobre la invención de la técnica del cine, analizan como significativa la invención de los teatros de luz por Giovanni della Porta (siglo XVI), de las proyecciones criptológicas de Athanasius Kircher (siglo XVII), de la linterna mágica por Christiaan Huygens, Robert Hooke, Johannes Zahn, Samuel Rhanaeus, Petrus van Musschenbroek y Edme-Gilles Guyot (siglos XVII y XVIII), del Panorama por Robert Barker (siglo XVIII), de la fotografía por Nicéphore Niépce y Louis Daguerre (siglo XIX); a su vez, los experimentos con la persistencia retiniana de Joseph Plateau (siglo XIX), los ejercicios de descomposición del movimiento de Étienne-Jules Marey y Eadweard Muybridge (siglo XIX), hasta la reunión más sistemática de todos estos descubrimientos e invenciones en un solo aparato por *bricoleurs* de Thomas Edison, Louis y Auguste Lumière, Max Skladanowsky, Robert W. Paul, Louis Augustin Le Prince y Jean Acme LeRoy, al final del siglo pasado. Pero, de este modo, los autores están privilegiando algunas de las técnicas constitutivas del cine, justamente aquellas que pueden fecharse cronológicamente. Otras técnicas, como el caso de la *camera obscura* y su mecanismo de producción de perspectiva, tal como la síntesis del movimiento, se pierden en la noche del tiempo. Ya durante el siglo X, el matemático y astrónomo árabe Al-Hazen había estudiado diferentes procedimientos que hoy en día llamaríamos cinematográficos. Y, en la Antigüedad, Platón describió minuciosamente el mecanismo imaginario de la sala oscura de proyección, mientras que Lucrécio ya se refería al dispositivo de análisis del movimiento en instantes (fotogramas) separados.

¿Por qué el hombre prehistórico se aventuraba en los fondos más inhóspitos y peligrosos de las cavernas oscuras cuando deseaba pintar? ¿Por qué

sus dibujos presentaban características de superposición de formas hasta tal punto que se volvían extraños y confusos? Hoy, los cineastas que se abocan al estudio de la cultura durante el período magdalenense no tienen dudas: nuestros antepasados iban a las cavernas para hacer sesiones de “cine” y asistir a ellas. Muchas de las imágenes encontradas en las paredes de Altamira, Lascaux o Font-de-Gaume han sido grabadas bajo relieve en la roca y sus surcos pintados con diferentes colores. A medida que el observador se desplaza en las tinieblas de la caverna, la luz de su tenue linterna ilumina y oscurece parte de los dibujos: algunas líneas sobresalen, y sus colores se realzan por la luz, al tiempo que otras desaparecen en las sombras. Entonces, es posible notar que, en determinadas posiciones, se ve una determinada conformación de un animal representado (por ejemplo, un Ibex con la cabeza orientada hacia adelante), mientras que en otras se ve una conformación diferente del mismo animal (por ejemplo, el Ibex con la cabeza girada hacia atrás). De este modo, a medida que el observador camina delante de las figuras parietales, estas parecen *moverse* en relación con él (el Ibex en cuestión gira la cabeza hacia atrás, al percibir la aproximación del hombre) y toda la caverna parece agitarse en imágenes animadas. “Lo que estoy intentando demostrar es que los artistas del Paleolítico tenían los instrumentos del pintor, pero los ojos y la mente del cineasta. En las entrañas de la tierra, ellos componían imágenes que parecían moverse, imágenes que ‘cortaban’ a otras imágenes o se disolvían en otras imágenes, o incluso podían desaparecer y reaparecer. En una palabra, ellos hacían cine *underground*” (Wachtel, 1993, p. 140).

Cuanto más los historiadores se adentran en la historia del cine, en un intento por desenterrar al primer ancestro, más se remiten hacia atrás, hasta los mitos y ritos de antaño. Cualquier marco cronológico que elijan como inaugural siempre será arbitrario, ya que el deseo y la búsqueda del cine son tan viejos como la misma civilización de la que somos hijos. El film de Werner Nekes, *Was geschah wirklich zwischen den Bildern?* (*El film antes del film*, 1985), es mucho más instructivo en este sentido, ya que, junto a las máquinas y los procesos que constituyen, digámoslo de este modo, la historia oficial del cine, inscribe una colección interminable de objetos viejos en exhibición y jerigonzas caseras, destinadas a proyectar artesanalmente imágenes en movimiento que se vienen acumulando siglo tras siglo, sabe Dios desde cuándo. “No es solo un viejo sueño de la humanidad que el cine realiza, también es una serie de viejas realidades empíricas y de viejas técnicas de representación que él perpetúa” (Comolli, 1975, p. 45).

La historia de la invención de la técnica del cine no abarca tan solo investigaciones científicas de laboratorio o inversiones en el área industrial, abarca también un universo exótico, donde se incluyen los médiums, la fantasmagoría (las proyecciones de fantasmas de Robertson, por ejemplo), varias modalidades de espectáculos masivos (los prestidigitadores de ferias y quermeses, el teatro óptico de Reynaud), los fabricantes de juegos y adornos de mesa e incluso los charlatanes de todas las especies. Según como lo demuestra Léo Sauvage en su iconoclasta *L'affaire Lumière*, las historias del cine pecan porque generalmente son escritas por grupos (o por individuos bajo su influencia) interesados en promover aspectos sociopolíticos particulares (cierta concepción “industrial” de cine que, sin embargo, solo se impone a partir de la segunda década de este siglo), cuando no se utilizan como medio de propaganda nacional-chauvinista, privilegiando a “sus” inventores (Sauvage 1985). Pero no es solo eso: estas historias del cine son siempre la historia de su posibilidad técnica, la historia de las teorías científicas de la percepción y de los aparatos destinados a operar el análisis/síntesis del movimiento, mientras que hay toda una acumulación subterránea, una voluntad milenaria de invertir en el imaginario. La lectura que hace André Bazin del libro de Sadoul sobre los orígenes del cine, a pesar de su indescifrable idealismo, es una excepción. Dice Bazin (1981, p. 24): “Los fanáticos, los maníacos, los pioneros desinteresados, capaces, como Bernard Palissy, de lanzar fuego en su casa por algunos segundos de imágenes translucientes, no son científicos o industriales, sino individuos poseídos por la imaginación”. Por lo tanto, lo que se reprime en la mayoría de los discursos históricos sobre el cine es lo que la sociedad reprimió en su propia historia del cine: el devenir del mundo de los sueños, el afloramiento del fantasma, la emergencia del imaginario y lo que tiene de gratuito, excéntrico y anhelante; todo esto es lo que constituyó el motor mismo del movimiento invisible que conduce al cine.

La historia *técnica* del cine, es decir, la historia de su productividad industrial tiene poco que ofrecernos para una comprensión amplia del nacimiento y del desarrollo del cine. Las personas que contribuyeron de alguna forma al éxito de esto que terminó bautizándose como “cinematógrafo” eran, en su mayoría, curiosos *bricoleurs*, ilusionistas profesionales y oportunistas en busca de un buen negocio. Paradójicamente, los pocos hombres de ciencia que por allí se aventuraron caminaban en dirección opuesta a la de su materialización.

Etienne-Jules Marey, por ejemplo, el fisiólogo francés cuyas investigaciones sobre el movimiento animal lo condujeron de manera inesperada al cine,

nunca entendió exactamente para qué podría servir la síntesis del movimiento a través de un aparato proyector. El inventor del cronofotógrafo y del fusil fotográfico, dos ancestros de la cámara cinematográfica, estaba interesado solamente en el análisis de los movimientos de los seres vivos y para esto necesitaba descomponerlos, congelarlos en una secuencia de registros. Una vez descompuestos los movimientos de los animales, era posible estudiarlos detalladamente, pero descomponerlos nuevamente en una pantalla, para hacer que la imagen del animal “se mueva”, era para él una completa idiotez. ¿No era más sencillo mirar directamente hacia el propio animal?

Como lo percibe Jacques Deslandes (1966, p. 141), el aparato del registro cronofotográfico y la cámara cinematográfica están separados por un abismo, porque sus propios fines son diferentes: mientras que esta última tiene como objeto la producción de una larga cinta de imágenes sucesivas que, desenrollándose después en un proyector, creará la ilusión de movimiento; el cronofotógrafo y el fusil fotográfico de Marey tienen por única función analizar el movimiento, descomponerlo, reducirlo a un diagrama estructural. Si más tarde Marey incorpora un dispositivo de proyección a su fusil fotográfico, él lo hace para poder comparar mejor el movimiento continuo con su análisis congelado. La película que él utiliza es circular, cerrada sobre sí misma, como los *loops* que hoy en día se hacen en los estudios de doblaje cinematográfico para lograr ver un mismo movimiento varias veces seguidas. “Las fotografías animadas —escribió el fisiólogo— fijan para siempre los movimientos que son por naturaleza fugaces. Pero lo que ellas muestran, el ojo puede verlo directamente. Ellas no aumentan en nada el poder de nuestra visión, ni nos quitan las vendas de sus ilusiones. Ahora bien, el verdadero carácter de un método científico es superar la insuficiencia de nuestros sentidos o corregir sus errores” (Deslandes, 1966, p. 144).

Para Marey, la reconstitución naturalista del movimiento era percibida como un “defecto”, de ahí que sienta incómodo el “realismo” de la imagen cinematográfica. Para combatir esta “ilusión”, inventaba expedientes destinados a desnaturalizar la escena: colocaba sus “actores” contra un fondo negro, vistiéndolos completamente de negro para que se mimetizaran con el fondo, con un único elemento para distinguirlos, cosía cintas blancas reflectoras en sus brazos y piernas, como también puntos metálicos en las articulaciones de los huesos. Cuando el modelo se “locomovía” delante del cronofotógrafo, la máquina registraba solamente el trazo dibujado por estas cintas y puntos, lo que significaba, en términos de resultados, una especie de gráfico en el que el movimiento se diagramaba como una escritura cifrada. De este modo, el

fisiólogo podía no solo reducir el intervalo entre los registros, sin preocuparse por las superposiciones de los cuerpos, sino que también lograba superar el “realismo” (indeseable) de la fotografía, registrando, como contrapartida, un diagrama que luego podía someter a un análisis científico. El método de Marey para abstraer el movimiento de su soporte material y convertirlo en pura trama de relaciones se revela hoy absolutamente moderno y es muy utilizado en computación gráfica para permitir, por ejemplo, analizar los movimientos más finos de un bailarín y revelar cualquier desvío, por mínimo que sea, de la coreografía de los gestos. Como lo explica el propio Marey: “las imágenes arruinadas se inmovilizan en figuras geométricas, la ilusión de los sentidos desaparece, dando lugar a la satisfacción del espíritu” (Deslandes, 1966, p. 144).

Posteriormente, otro pionero, Albert Londe (que trabajaría con Charcot en el hospital de Salpêtrière de París), también declaró que el cinematógrafo no tenía valor científico, porque “la representación cinematográfica ubica al observador en la misma situación que el modelo”, pero subrayaba que, si fuese utilizado bajo una perspectiva no naturalista, como sucede con la *cámara lenta* o *acelerada*, las cosas cambiarían:

Retrasando la velocidad del aparato de síntesis, se consigue volver visible a los ojos los movimientos que generalmente se le escapan (...). Inversamente, ciertos movimientos no se dejan ver en virtud de su extrema lentitud, como es el caso del crecimiento de las plantas y los animales. Tomando series de fotografías con los intervalos convenientemente apartados, podemos exponerlas a los ojos con rapidez y reproducir en un instante el fenómeno en su conjunto (Londe, Comolli, 1975, p. 48).

Los hombres de ciencia, de formación positivista como Marey y Londe, solo se interesaron en la primera parte del proceso cinematográfico, el análisis/descomposición de los movimientos en instantes congelados, sin poder ver ningún interés científico en su siguiente estadio, la síntesis/reconstitución de los movimientos a través de la proyección en la habitación oscura. Ellos estaban en sintonía con Muybridge, que registró precursoramente, en instantáneas separadas, el galope de un caballo y que luego fue contratado por la Universidad de Pensilvania para continuar sus experimentos sobre la descomposición del movimiento, junto al astrónomo Janssen, que registró, en momentos sucesivos, el pasaje de Venus ante el Sol. Pero el trabajo de Londe pone en abismo, mucho más que el trabajo de Marey y Muybridge, la distancia brutal que

separa la cronofotografía de la *démarche* cinematográfica. Los intervalos que separan los registros en las series cronofotográficas de Londe no son fijos y mucho menos automáticos, sino que cambian según las intenciones del fotógrafo. Como la intención aquí era captar las *fases* de la crisis histérica (de los pacientes de Charcot), era responsabilidad del fotógrafo decidir cuáles eran los momentos importantes que merecían el registro. En el trabajo de Londe, por lo tanto, el esfuerzo de *selección* de los instantes significativos sustituye el automatismo del aparato de captura. Por ende, si todavía existía alguna pertinencia en animar *a posteriori* (y en contra de la voluntad de sus productores) algunas de las imágenes de Marey y Muybridge, esto ya no generaba ningún tipo de sentido respecto a las imágenes de Londe. Estas últimas resisten cualquier intento de síntesis en una pantalla, a través de un aparato proyector, justamente porque sus intervalos no son regulares (pero esto también ocurre en muchas de las series de Marey y Muybridge). El destino de estas secuencias, como lo observaron Bernard y Gunthert (1988, pp. 9-11), era igual al de la página de los libros y las revistas científicas (según el modelo de *Iconographie de la Salpêtrière*), que podían disponerse de una determinada manera a fin de reconstruir una especie de *diagrama* analítico de la crisis histérica.

Todos estos hombres de ciencia son menos los padres del cine que la productividad industrial, la racionalización de la línea de montaje, del taylorismo, la ergonométrica y la robótica. Estudios como los de Marey, Muybridge y Londe permitieron volver mensurable la fuerza o el gesto humano y, de este modo, ejercitar un mejor uso del trabajo, en el sentido de optimizar su rendimiento. Marey llegó a ser convocado por el ministro de Guerra para presidir una comisión destinada a rever los programas franceses de entrenamiento militar, basado en las nuevas conquistas de la fisiología y de la cronofotografía (Dagognet, 1987, pp. 124-130). Al mismo tiempo, estos hombres van a inspirar menos el espectáculo cinematográfico que el arte moderno: los futuristas, como se sabe, usaron la cronofotografía para cantarle a las bellezas del movimiento y la velocidad, mientras que un dadaísta como Marcel Duchamp –cuyo *Nu descendant l'escalier* cita explícitamente el método de Marey– entró en íntimo contacto con las experiencias cronofotográficas, a través de su hermano Raymond, alumno de Londe en Salpêtrière.

Por otra parte, ilusionistas como Reynaud y Méliès, e industriales ansiosos por sacar provecho comercial de la “fotografía animada”, como Edison y Lumière, estaban más interesados en el estadio de la síntesis efectuada por el proyector, ya que en esta fase era justamente donde se podía crear una nueva modalidad de espectáculo, capaz de penetrar hondo en el alma del

espectador, meterse con sus fantasmas e interpelarlo como *sujeto*. Ni hace falta mencionar que esta fue la posición que prevaleció entre el público, un público inicialmente maravillado con la mera posibilidad de la “duplicación” del mundo visible a causa de la máquina (el modelo de Lumière), y después deslumbrado con el universo que se abría ante sus ojos, en términos de evasión hacia lo onírico y lo desconocido (el modelo de Méliès). En realidad, este era exactamente el *cine* que estaba en el horizonte de magos, videntes, místicos y charlatanes, que durante todo el siglo XIX fascinaría a multitudes en extrañas habitaciones oscuras conocidas con nombres exóticos, como Phantasmagoria, Lampascope, Panorama, Betamiorama, Cyclorama, Cosmorama, Giorama, Pleorama, Kineorama, Kalorama, Poccilorama, Neorama, Eidophusikon, Nausorama, Physiorama, Typorama, Udorama, Uranorama, Octorama, Diaphanorama y el Diorama de Louis Lumière, en las cuales se practicaban proyecciones de sombras chinescas, transparencias e incluso fotografías, fuesen ellas animadas o no. Ciertamente, lo que atraía a las multitudes no era una promesa de conocimiento, sino la posibilidad de realizar alguna especie de regresión, de reconciliación con los fantasmas interiores, y de activar la maquinaria de la imaginación. Perspectivas, ni es necesario decirlo, completamente impensadas dentro de los propósitos de los hombres de ciencia como Marey y sus colegas.

¿Se podría hablar de una incapacidad por parte de la ciencia para dar cuenta del cine como fenómeno? En verdad, lo que puede argumentarse con relativa seguridad es que el cine fue “inventado” más o menos a ciegas, según un método empírico de prueba y error, porque, desde sus primeros prototipos experimentales, se apoyó en el soporte técnico equivocado. Esto viene a demostrar que las máquinas pueden funcionar aun cuando las teorías en las que se basan están equivocadas. De hecho, todas las investigaciones científicas que se practican durante el siglo XIX y que concluirán en máquinas de análisis/síntesis del movimiento exploran y profundizan un fenómeno que se supone básico para el principio del cine: la *persistencia de retina*, o sea, ese “defecto” que tienen los ojos de retener durante determinado tiempo la imagen que se proyecta en ellos. Como se sabe, la célebre tesis de doctorado *Dissertation sur quelques propriétés des impressions produits par la lumière sur l'organe de la vue*, publicada por Joseph Plateau en 1829, tuvo un papel decisivo en la resolución del dispositivo cinematográfico y fue justamente allí donde el sabio belga, rescatando todo el conocimiento acumulado en las áreas de la óptica y de la fisiología del ojo, relaciona la persistencia de la retina con la síntesis del movimiento. Tres años después, Plateau construyó su fenaquistiscopio (del griego

phenax + scopein = visión ilusoria), dispositivo de síntesis del movimiento del cual derivaría el cinematógrafo de Lumière, entre otros. De algún modo, lo que hizo Plateau con su fenaquistiscopio es inventar el procedimiento técnico del disco de Faraday y del estroboscópio del geómetra austríaco Stampfer. En estos últimos, se trata de “romper” el movimiento en instantes congelados, por medio de su interrupción, a causa de un efecto de enmascaramiento, mientras que en el otro lo que se busca es sintetizar el movimiento basado en una secuencia de imágenes fijas. En el fenaquistiscopio, tenemos un disco dividido en segmentos iguales, como los rayos de una rueda, separados todavía por hendiduras. En cada “rayo” del disco, del lado de adentro de la circunferencia, hay un dibujo que muestra una determinada posición de una secuencia de movimientos (por ejemplo, una chica tirando una cuerda). Mirando estos dibujos, a través de las hendiduras del disco en rotación, no se pueden reconocer las diversas fases del movimiento, sino una sola imagen animada. Para Plateau, el movimiento se originaba porque la *imagen posterior* fijada en la retina completaba las interrupciones realizadas por los rayos del disco, combinando entre sí los diferentes dibujos sucesivos.

Pero el fenómeno de la persistencia de la retina no tiene nada que ver con la síntesis del movimiento. Por el contrario, se constituyó en un obstáculo para la formación de las imágenes animadas, precisamente porque tendía a superponerlas en la retina mezclándolas entre sí. Lo que salvó al cine como inversión técnica fue la existencia de un intervalo negro entre la proyección de un fotograma y otro, intervalo que permitía atenuar la imagen persistente que era retenida por los ojos. El fenómeno de la persistencia de la retina explica solo una cosa en el cine, que es el hecho de que justamente no vemos el intervalo negro (Chanan, 1980, pp. 54-68; Aumont *et al.*, 1983, p. 160; Sauvage, 1985, p. 45). La síntesis del movimiento se explica por un fenómeno psíquico (y no óptico o fisiológico) descubierto en 1912 por Wertheimer, quien lo bautizó con el nombre de fenómeno *phi*: si dos estímulos se exponen ante los ojos en diferentes posiciones, uno después de otro y en pequeños intervalos de tiempo, los observadores notan un solo estímulo que se mueve de su posición inicial a una segunda (Vernon, 1974, p. 202). Esto significa que el fenaquistiscopio, que Plateau construyó para demostrar su tesis sobre la persistencia retiniana, en verdad explicaba el fenómeno *phi*, es decir, una producción de la psiquis y no una ilusión del ojo. Pero, por una paradoja propia de la cinematografía, si el fenómeno de la persistencia retiniana no dice nada respecto al movimiento cinemático, es porque dicho movimiento es una de las causas directas de su invención, ya que gracias a indagaciones

(erróneas) en torno a este fenómeno fue que nacieron las máquinas de análisis/síntesis del movimiento.

Todo el problema de la restitución del movimiento en el cine se encuentra en la búsqueda de la diferencia exacta entre un fotograma y otro. La película cinematográfica se compone de miles de fotogramas fijos distintos unos de otros, que a su vez se proyectan individualmente en una pantalla blanca, separados por intervalos negros que corresponden al tiempo de arrastre de la película hacia la posición de cada nuevo fotograma. ¿Qué podría existir más discontinuo que una secuencia de imágenes fijas diferentes, separadas por intervalos vacíos que ocupan precisamente los desplazamientos suprimidos? Ahora bien, el objetivo principal del dispositivo cinematográfico es producir un efecto de continuidad sobre una secuencia de imágenes discontinuas. Para esto, es necesario saber elegir la diferencia mínima entre las imágenes, capaces de simular un deslizamiento (un movimiento) sin que la discontinuidad estructural se note. El cine, como asegura Jean-Louis Baudry (1970, p. 4), se basa en la diferencia negada: la diferencia es necesaria para su existencia, pero vive paradójicamente de su negación. Se necesitaron ajustes complejos, a lo largo de por lo menos dos décadas de historia, para tener como resultado esta diferencia exacta; que se haya regulado la velocidad de proyección o la cantidad de fotogramas por segundo, incluso la cantidad de proyecciones de cada fotograma en la pantalla, para que ni el movimiento “roto” ante los ojos del espectador, como tampoco los intervalos vacíos fueran notados. De este modo, algunos residuos de discontinuidad permanecieron y permanecen también hoy; entre los cuales podemos citar el incómodo fenómeno de *sobreposición* (el parpadeo de la imagen en algunas panorámicas, que hace que el espectador “vea” los fotogramas) y, más conocido aún, el efecto *estroboscópico*, que se verifica con la inversión de las ruedas de los carruajes o de las hélices de los aviones siempre que estos motivos se expliciten delante de la cámara. Anomalías de este tipo denuncian la naturaleza discontinua y fragmentaria de la base técnica del cine, naturaleza que precisa disimularse en todas sus instancias, a fin de que el desplazamiento de los fotogramas en el tiempo no traicione la transparencia deseada por el cine.

Ya es conocida la crítica que realiza Bergson de la síntesis cinematográfica del movimiento. El cine —afirma el autor de *L'évolution créatrice*— trabaja con un movimiento falso, con la ilusión de movimiento, ya que si lo que hace es congelar instantes, a su vez bastante cercanos entre sí, el movimiento es lo que se produce *entre* estos instantes congelados, y esto es justamente lo que el cine no muestra. De ahí el motivo por el que la ilusión cinematográfica

opera con un movimiento abstracto, uniforme e impersonal, un movimiento que –también siguiendo a Bergson– existe “en el” aparato y “mediante” el cual hacemos desfilar las imágenes (Bergson, 1939, p. 330). Esto también ocurre con el sentido común, ese conocimiento superficial que Bergson no duda en calificar de “cinematográfico”, porque es ilusorio y mecanicista. En última instancia, el cine propone el absurdo de sugerir que el movimiento se constituye de instantes estáticos, así como, quinientos años antes de nuestra era, argumentaba el presocrático Zenón de Elea, según el cual una flecha lanzada por un arco se encuentra en reposo en cada intervalo mínimo de tiempo. Este argumento exagerado deja entrever perfectamente el grado de intensificación de un debate que concluyó a fines de siglo entre las diferentes concepciones de la representación del movimiento. Hoy diríamos que el ojo, por regla general, no distingue entre un movimiento directamente percibido y el movimiento aparente, artificial o producido mecánicamente, como lo demostró Wertheimer en su estudio pionero sobre el fenómeno *phi* (Vernon, 1974, p. 202). Discutiendo las ideas de Bergson, Gilles Deleuze (1985, p. 11) lo corrige en este punto, afirmando que no se puede presuponer la artificialidad de los resultados basada en una artificialidad de los medios, y agrega también que el cine nos ofrece inmediatamente una “imagen-movimiento”, una imagen donde los elementos variables interfieren unos con otros y cuyo recorte temporal congelado por el obturador es ya un “corte móvil”.

Por lo tanto, la cuestión, que resulta visceral para una comprensión del cine como un fenómeno cultural limítrofe y que escapa a los hombres de ciencia como Plateau, Marey, Muybridge y Londe, y a filósofos como Bergson, no es decidir si el movimiento que el cine trabaja es verdadero o falso, sino evaluar el hecho que ocurre cuando un movimiento “natural” se descompone en instantes sucesivos para luego recomponerse en una habitación oscura. ¿Qué especie de metamorfosis atraviesa el material entre estos dos momentos, que convierte la realidad estatizada en fantasmas que regresan para atormentar a los vivos? Si la percepción del movimiento es una síntesis que se produce en el espíritu y no en el mecanismo del ojo, el cine debe entenderse también como un proceso psíquico, un dispositivo proyectivo que se completa en la máquina interior, como lo entendió Hugo Münsterberg, al que se lo conoce como el primero en pensar, en la década de 1910, el efecto cinematográfico en los términos del descubrimiento del fenómeno *phi* (Münsterberg, 1970).

Si consideramos al cine como un sistema particular de recursos expresivos que tiene, por un lado, la síntesis del movimiento y la duración por la

rápida exhibición de las imágenes fijas separadas y, por el otro, la proyección de estas imágenes sobre una pantalla blanca instalada dentro de una sala oscura, con su acompañamiento sonoro, para una gran audiencia, naturalmente tenemos que incluir en esta categoría no solo los espectáculos escalofriantes de fantasmagoría del belga Étienne-Gaspard Robert (apellidado Robertson; finales del siglo XVIII), o los extraordinarios dibujos animados de largometraje del teatro óptico del francés Émile Reynaud (mediados del siglo XIX), sino también la tradición entera de la linterna mágica (desde el siglo XVII). En Inglaterra, por ejemplo, los primeros y más importantes “cineastas” que produjeron trabajos específicos para el cinematógrafo, como Cecil Hepworth, Georges Albert Smith y James Williamson, habían sido anteriormente linternistas o, en la peor de las hipótesis, descendientes de familias de linternistas. Existen también menciones acerca de que el célebre film de Smith *Grandma's looking glass* (1900) originalmente era un espectáculo de linterna (Burch, 1990, p. 87). Esto explica cierta “precocidad” del cine inglés, es decir, una sabiduría muy particular de los pioneros ingleses para lidiar creativamente con elementos de la retórica y de la sintaxis cinematográfica durante un período donde el cinematógrafo recién había surgido. De hecho, los hombres de cine como los antes citados jamás vieron novedad alguna en el cinematógrafo. Proyeccionistas y creadores de placas para linternas mágicas ya estaban familiarizados con la técnica de construir narrativas audiovisuales. El cine de algún modo se presentaba para ellos como un medio expresivo y una forma de espectáculo *nuevos*, pero solamente como un incremento (uno más entre los muchos que nacían todos los días) de los recursos expresivos de la linterna.

No por nada, el historiador norteamericano Charles Musser (1990, pp. 15-54) llega incluso a defender la idea de que no existe, en verdad, una historia del cine que comience, por ejemplo, en 1895, sino una historia de las imágenes en movimiento proyectadas en una sala oscura, que se remonta, por lo menos en Occidente, a mediados del siglo XVII, con la generalización de los espectáculos de la linterna mágica. El cine, tal como lo entendemos hoy, no sería otra cosa que una etapa de esta larga historia. Si tenemos en cuenta que las placas de las linternas ya contaban, desde por lo menos el siglo XVIII, con mecanismos ingeniosos para simular el movimiento de las figuras sobre la pantalla (accionados por manivelas u otros dispositivos cinéticos), con recursos de transformación y superposición de fuentes de luz para producir fusiones y disoluciones, con técnicas sofisticadas de guiones para transformar historias orales o escritas en secuencias de imágenes, con la

sincronización de estas imágenes con voz y sonido; si consideramos también la existencia de un público potencial frecuentador de estos espectáculos, instituciones encargadas de promoverlos, hasta la producción semi industrial de placas transparentes para la distribución a gran escala, debemos forzosamente concluir que el cinematógrafo de los Lumière y de sus colegas no llega a representar propiamente un corte, un cambio en la historia de los medios expresivos del hombre. Es tan cierto esto que, en los primeros años del cinematógrafo, era muy común que las sesiones de “cine” fuesen mixtas, con el uso simultáneo de película cinematográfica y de placas transparentes. Estas últimas siguieron usándose en el cine durante mucho tiempo, sobre todo para incluir títulos, intertítulos y avisos durante la proyección, como aún hoy se realiza en muchos cines con la proyección de dispositivos para anunciar la fecha de estreno de nuevos films.

En el cambio de siglo, el cine demostró que era una invención con un largo pasado y, opuestamente a lo que decía (probablemente sin pensarlo) Louis Lumière, con bastante futuro. Su futuro, sin embargo, no se hallaba en la línea abierta por Plateau y Marey, y visualizada por Londe como una ampliación del instrumental analítico del científico. Por el contrario, Lumière y Méliès, es decir, la síntesis del movimiento por la proyección en la habitación oscura, marcaron la línea dominante. Los intelectuales del siglo XIX suponían que el cine seguiría a la fotografía en su función de “registro” documental, pero sucedió todo lo contrario. El nuevo sistema de expresión, que ganó forma industrial, se impuso abrumadoramente como un territorio de las mañas del imaginario, manteniéndose fiel a sus ancestros mágicos preindustriales (que lo diga Méliès, argonauta por excelencia de los mares y abismos interiores).

La historia efectiva del cine le dio preferencia a la ilusión en detrimento del develamiento, a la regresión onírica en detrimento de la consciencia analítica, a la impresión de realidad en detrimento de la transgresión de lo real. El poder de la sala oscura de revolver e invocar nuestros fantasmas interiores caló hondo en el espíritu del hombre de nuestro tiempo, ese hombre paradójicamente abrumado por el peso de la positividad de los sistemas, de las máquinas y de las técnicas. Antes que el capital financiero disciplinase sus incursiones en las regiones más oscuras del espíritu, antes incluso que derivase en una próspera industria de la cultura, el cine ya se veía como un lugar sospechoso, donde algún tipo de iniquidad corrosiva amenazaba la superficie y se insinuaba por todas partes. Arte del simulacro, de la apariencia, que pone a pulular dobles “copias degeneradas”, como decían los filósofos,

verdadero imperio de los sentidos, hacia donde una población inicialmente marginada y ofendida acudía en grupos en busca de evasión y refugio, el cine se convertirá en un contrapunto necesario de tinieblas en una época de ofuscamiento racional. Incluso después de su encuadre civilizador, bajo el hierro de cierta ética protestante, en las manos de Griffith y de sus contemporáneos, el cine quedará para siempre marcado por sus obsesiones iniciales y nunca será capaz de exorcizarlas o sublimarlas por completo. Echar luz sobre este tema no es lo indicado, quizás lo indicado sea apagar un poco las luces que lo explican. En la oscuridad, tal vez, el film pueda verse mejor.

La primera sesión de cine en las condiciones que conocemos hoy, es decir, en una sala pública de proyecciones, se dio hace más o menos dos mil años, mucho antes que Louis Lumière mostrase los paisajes animados de La Ciotat en el Grand Café de París. Tuvo lugar en la imaginación de Platón (que, a su vez, cita a Sócrates, en un diálogo con el discípulo Glauco) y que vino a ser conocida posteriormente como la “alegoría de la caverna”. Esta inaugura además, en la historia del pensamiento occidental, el horror de la razón de los sentidos, el escarnio de las funciones del placer, el rechazo a todas las construcciones gratuitas del imaginario; la negación, en fin, de todo eso que, dos milenios después, se convertiría en la materia de un arte que, paradójicamente, el mismo Platón imaginaba. Todo, es claro, en nombre de un compromiso sin tregua con el conocimiento, y no el conocimiento vulgar, ya acomodado a las exigencias del cuerpo y de la supervivencia, sino el conocimiento que trasciende las determinaciones inmediatas y vuela en busca de las esenciales.

El mito de la caverna es la escena inaugural de la metafísica de Occidente, de la que bebieron, y aún hoy beben, generaciones sucesivas de pensadores. Su principio es relativamente simple y se halla fundado en una distinción básica entre un “conocimiento sensible”, engañoso en su materialidad fantasmal, y la visión fulgurante que nos redime de las ilusiones cotidianas o, para usar la terminología elaborada de Hegel (1977, p. 159), la escisión entre la “representación del mundo sensible en el hombre” y la “consciencia de una realidad suprasensible”. Entregados a las imágenes fantasmagóricas, al universo de las simulaciones formadas de copias de copias o dobles de dobles, los prisioneros de la gruta no son capaces, jamás, de sujetar la realidad, simbolizada en la alegoría por el mundo exterior: las personas, el agua de los ríos, el sol y las estrellas que brillan afuera. Si Platón odia los simulacros, no lo hace –tal como lo nota Deleuze (1974, p. 262)– porque los simulacros no se

parecen a las cosas que representan, sino porque no se parecen a la idea de la cosa, ya que solamente la Idea puede comprender la cosa en las relaciones constitutivas de su esencia interna.

Pero la escena de la caverna no está exenta de contradicciones. El hecho de que Platón haya utilizado una alegoría, ciertamente para bajar el nivel de las argumentaciones hasta la capacidad de comprensión del discípulo Glauco, denuncia una adhesión un tanto contradictoria a la estrategia de la imagen y a la proliferación de “dobles”. De hecho, cuando el discípulo Glauco ya puede entender lo esencial de la distinción entre la luz y las sombras, Platón se desdice, invierte los valores, pervierte su propia escena y, en un cambio desconcertante, interpreta lo subterráneo donde yacen los prisioneros como si fuera nuestro mundo, un mundo donde los seres humanos nos movemos según nuestros sentidos carnales. Es decir, el exterior de la caverna se presenta en la caverna, el exterior está en el interior, la gruta oscura alcanza ahora aquello que en el comienzo de la escena aparecía como la luz de la redención. La verdad ahora se encuentra más allá de las estrellas, en el Sol epistemológico, en la idea que nos permite percibir las cosas tal como son en su esencia.

La caverna de Platón, básicamente una sala de proyección, se sitúa en ese lugar fronterizo, en esa zona limítrofe que distingue la apariencia de la esencia, lo sensible de lo inteligible, la imagen de la idea, el simulacro del modelo. Es el lugar de un desmoronamiento, el “mundo sensible”, hacia donde descendemos, o donde literalmente caemos como animales dominados por las pulsiones. Es el lugar donde sucede todo lo que es divergente o excéntrico, todo lo que se opone al fin superior, especie de negativo de la orden, que amenaza con corroer la Idea con su loca emergencia. “Imponer un límite a este devenir, ordenarlo, volverlo semejante, y para la parte que permanecería rebelde, recalcarlo lo más hondo posible, encerrarlo en una caverna en el fondo del océano: tal es el objeto del platonismo en su voluntad de hacer triunfar los íconos sobre los simulacros” (Deleuze, 1974, p. 264). Proyección de sombras, “cine”: se trata de mantener estos fantasmas enclaustrados en las profundidades de donde parecen venir, no dejarlos emerger a la superficie ni insinuarse por todas partes. La territorialización de aquello que subvierte la verdad, la segregación en guetos, en cavernas, en “cines”, como las zonas de meretricio.

Para usar una imagen moderna y a propósito vulgar, Platón desempeña en relación con la caverna el papel de *linterna*, en los dos sentidos de la palabra. Por un lado, él es el portador de la luz —la luz que emerge en Occidente como metáfora del conocimiento y de la razón—. A él le corresponde iluminar el camino de aquellos que están inmersos en la sombras, dirigirlos

a sus asientos o guiarlos hacia afuera de la caverna. Representante de lo trascendente, de la Idea del Bien, el linternista se halla dotado de una misión pedagógica: conducir al prisionero que se liberó por los sucesivos estadios de clarividencia, hasta el foco solar, cuando ya no necesita de la tenue luz de su linterna. A su vez, Platón aparece como un linternista en otro sentido: a él le corresponde la función de vigilar la sala oscura y sorprender con su luz la alucinación que experimentan los prisioneros, un poco como el acomodador moderno, que descubre a los amantes tocándose o al solitario masturbándose. El acomodador es también aquel que cumple una función ordenadora y civilizatoria dentro de la caverna, aquel cuya proximidad todos temen, porque amenaza el encantamiento de la sala oscura con su intervención reveladora. Este es exactamente el papel desempeñado por el prisionero liberado, quien después de haber llegado a la luz solar, regresa a la caverna con la intuición de despertar a sus viejos compañeros del sueño de la sinrazón, apuntándoles con el dispositivo ilusionista. Pero los prisioneros no quieren salir de la caverna, se resisten a las promesas de libertad y sabiduría, amenazan con matar al linternista que les impide entregarse al inocente teatro de las sombras. Gérard Lebrun llega incluso a afirmar que el viaje fuera de la caverna puede representar más una pérdida que una ganancia, ya que el destino del iluminado platónico es convertirse en un exiliado en su propio mundo de luces. “Es hasta bueno –observa Lebrun (1988, pp. 3-27)– que, no muchas veces, los hombres vivan sin desconfianza porque ellos no saben ser la apariencia; y por otra parte, su ingenuidad jamás puede disiparse por completo. Aquel que siempre desconfiara del parecer no sería sino una apariencia, jamás se enamoraría, o se hallaría preso de la envidia y del brote neurótico, como Swann de Marcel Proust”.

Desde que el cine se constituyó como institución, a partir de fines del siglo XIX, analistas y pensadores no dejan de señalar el extraordinario parecido entre la escena de la caverna de Platón y el dispositivo de proyección cinematográfica (la situación que reina en la sala de proyección). Luce Irigaray (1974, p. 337), autora de una de las más penetrantes autopsias de la alegoría de la caverna, donde revela sus consecuencias para el feminismo moderno, habla de “montaje cinematográfico” y “artificios de *metteur en scène*”, a propósito del aparato de proyección concebido por Platón. Y Laymert García dos Santos, siguiendo las indicaciones de esta autora, es todavía más incisivo:

La alegoría de la caverna se transforma en un gran dispositivo teatral o cinematográfico, en una hermosa máquina escenográfica donde el *metteur en scène* Platón

acierta con todos los detalles del escenario e interviene incesantemente para que el papel del prisionero se desarrolle como tiene que ser, para que el discípulo Glauco sea convencido y seducido por el fundamento del discurso del maestro guardián de la pertinencia de las analogías. Cuando la sesión de cine concluye, el prisionero, el discípulo y nosotros mismos quedamos cegados por un lapso contemplando ya no las imágenes de la caverna, sino la imagen de este Dios-Padre-Sol-Real (García dos Santos, 1981, pp. 192-193).

Llega a ser increíble la precisión con la que Platón evoca el aparato de proyección. En primer lugar, nunca recurre al expediente de la luz natural: escrupuloso en su idealismo, él “busca preservarla, resguardarla de un uso impuro” (Baudry, 1975, p. 60). La luz que proyecta las sombras en la pantalla-pared es artificial, producida por un fuego que arde atrás de los prisioneros, y que recuerda los carbones del aparato de proyección. Este fuego se encuentra estratégicamente colocado atrás y arriba de las cabezas de los prisioneros, ya que Platón sabía bien que situado en otro lugar el foco de luz proyectaría a los mismos espectadores sobre la pantalla, revelando así el dispositivo. Y como la eficacia del ilusionismo depende, antes que nada, del ocultamiento de su tecnología productiva, Platón ubica entre los prisioneros y los “operadores” del mecanismo proyectivo “un pequeño muro”, cuidando proteger a los últimos de la indiscreción de los primeros (Platón, 1973, pp. 105-109). Al ocultar el dispositivo, se hace posible asegurar que la impresión de realidad no se vea comprometida por ningún relevamiento, a menos que exista una falla en el sistema, como a veces sucede en el cine, cuando la cinta se rompe o se produce algún otro desperfecto técnico.

Es necesario reconocer además otra sutileza en el montaje del dispositivo de Platón: en lugar de hacer proyectar sobre la pantalla-pared de la caverna las sombras de los propios objetos naturales, es decir, de los seres que viven bajo la luz del exterior, Platón recurre al simulacro de la realidad, “estatuas de hombres y animales” ya codificadas por artesanos ilusionistas. Este detalle es vital para el funcionamiento de su crítica a la razón de los sentidos: si las sombras percibidas en el interior de la caverna fuesen producidas por modelos reales, estas tendrían el poder de referir a algo “verdadero”, o que fuese a título de *índice* de una realidad que vibra afuera. Por esta razón, él elimina tácitamente cualquier intervención directa de la realidad exterior, haciendo proyectar en la caverna imágenes de otras imágenes: entre el aparato de proyección (el fuego) y la pantalla-pared, lo que se interpone no es la “realidad” pura y simple, sino una representación, un simulacro que bien podría ser la

película cinematográfica si Platón hubiese podido en aquella época concebirla. Vale decir: el mundo de sombras que los prisioneros contemplan en la pared de la caverna no es un mero “reflejo” del mundo de luces que brilla afuera; antes que eso, es un mundo aparte, construido, codificado, forjado por la voluntad de sus impulsores.

Esto aún no es todo. No satisfecho por la detallada ingeniería de su proyecto de la caverna, Platón hace intervenir también la voz, completando la proyección de las imágenes con una reverberación de sonidos que parece nacer de las mismas sombras. Al construir una verdadera máquina hablante, “mostrando de algún modo la necesidad de sensibilizar el mayor número posible de sentidos, en todo caso los dos principales, Platón parece responder bien a la necesidad de duplicar de la manera más exacta, de volver su artificio lo más idéntico posible” (Baudry, 1975, p. 61). Es decir, no es tan solo el dispositivo del cine el que Platón anticipa, sino sobre todo el *cine hablado*, con toda la carga ideológica (multiplicadora de la impresión de realidad) que asumiría a partir de 1930. Del mismo modo como lo hicieron los inventores del cine hablado, el sonido se añade a la imagen en la alegoría de Platón no para dialogar con ella en contrapuntos de sentido, sino para ampliar su textura “real” (ruidos de fondo, voces que parecen proferidas por las sombras) y reforzar su efecto ilusorio:

Es necesario incrementar todavía lo que puede tener su importancia: delante de lo que sucede en el interior de la caverna, la voz, las palabras, estas palabras que parecen surgir de las mismas sombras que desfilan a lo largo de la pared, no tienen un papel discursivo, conceptual, no sirven para comunicar mensaje alguno; ellas pertenecen a la realidad sensible que se halla presente para los prisioneros tanto como las imágenes, ellas jamás se desligan de estas, ellas se encuentran definidas por un mismo modo de existencia y se tratan de igual manera que en el sueño, fragmentos de discurso realmente existentes y entendidos, arrancados de su contexto y portando la misma función que las otras representaciones del sueño (Baudry 1975, p. 61).

Sería oportuno preguntar si no existen otras motivaciones, además de la simple condena al mundo sensible, estimulando la construcción (teórica) de este dispositivo cuya precisión y detalle son espantables para el contexto de la ciencia de la Antigüedad. Es más: sería preciso explicar también la fascinación que esta alegoría ejerció sobre las sucesivas generaciones de pensadores. Si bien es cierto, tanto para Platón como para sus seguidores, que la escena

de la caverna tiene un sentido crítico, que establece un rechazo a la razón de los sentidos, no es menos cierto que además, contradictoriamente, expresa un deseo que se viene tratando de realizar a lo largo de los siglos: la viabilidad técnica de ese dispositivo. No nos podemos olvidar que los hombres que forjan el espectáculo ilusionista en la alegoría de la caverna se encuentran del lado de afuera, del lado de la verdad y del lado de la razón, del mismo lado, por lo tanto, del filósofo. Por más que Platón se horrorice con la alienación de los prisioneros, de algún modo se solidariza con aquellos que construyen y mantienen el dispositivo ilusionista. El rigor de la descripción del mecanismo proyectivo quizás evidencie ser el propio *metteur en scène* de esta máquina de soñar. Una cosa por lo menos atormenta el discurso de Platón: él mismo admite la fascinación que produce en los prisioneros espectadores y que los hace preferir la magia de las sombras a cualquier promesa de libertad o redención. Como todo inventor, Platón también goza de su descubrimiento: ¡la máquina funciona!

Pero quizás no fuese necesario esperar la revelación de esta otra escena subterránea y dislocada del mundo. Tal vez fuese posible construirla en la práctica, al igual que en la Idea de Platón: por lo menos, los requisitos necesarios para esto ya los había provisto el propio filósofo griego. Existen indicios que dicen que algo parecido al cinematógrafo ya se conocía en la Antigüedad. Un fragmento, por lo menos, de la *De Natura Rerum* de Lucrecio parece referirse, aunque vagamente, a algún tipo de dispositivo de análisis/síntesis de movimiento que se habría perdido en el polvo de la historia por algún accidente del azar:

Además no es de extrañar —reza Lucrecio en el libro IV— que estas imágenes muevan cadenciosamente los brazos y otras partes del cuerpo. Lo que aparece en los sueños ocurre de este modo: la primera imagen es la que queda, después surge otra en posición diferente, de modo que parece que la primera cambió de gesto. Se deja ver que todo esto se hace con total rapidez: tan grande es la movilidad y la abundancia de las cosas, tan grande la abundancia de las partículas, en un momento de tiempo casi imperceptible, que todo puede ser suficiente (Lucrecio 1962, p. 138).

¿No es la mejor descripción de un cinematógrafo al hacer desfilas sus fotogramas en una sala oscura? Pues entonces: cuando Joseph Plateau construyó su fenaquistiscopio, ancestro de la cámara cinematográfica, un tal Dr. Sinstedden publicó un artículo en los *Annalen der Physik und Chemie*, en

1852, donde acusaba al sabio belga de... ¡plagiar a Lucrecio! (Sauvage, 1985, pp. 30-31). Que la descripción de tal dispositivo aparezca en el texto de un filósofo latino en un contexto en el que se trata de los sueños y los deseos que en él se manifiestan constituye un acontecimiento realmente digno de interés.

Si la aspiración, si el deseo de un dispositivo que viabilice el mito idealista de la prisión de los sentidos y que permita cautivar masas enteras con una ilusión de realidad no se explicita en el discurso de Platón, si todo esto permanece reprimido o sublimado bajo la exaltación del poder intelectual, no cabe duda, sin embargo, que esa es la motivación que está en el origen de la invención y de la evolución técnica del cine. Si se necesitó esperar más de dos mil años para su materialización, esto se debió a problemas prácticos, que el descubrimiento de la *cámara obscura*, el perfeccionamiento de la linterna mágica, el ejercicio del teatro óptico, la invención del fenaquistiscopio de Plateau, del zoótropo de Horner, del fusil fotográfico de Marey, del praxinoscopio de Reynaud, del quinetoscopio de Edison, del bioscope de Skladanowsky y del cinematógrafo de Lumière y LeRoy han ido solucionando gradualmente. Pero la verdad es que la caverna de Platón ya era un cine *avant l'écran*, solo que como proyecto. “El texto de la caverna podría efectivamente expresar un deseo inherente a un efecto activo buscado, deseado y exprimido por el cine (...). También podríamos anticipar que el mito de la caverna es el texto del significante del deseo que persigue a la invención y a la historia del cine” (Baudry, 1975, p. 63).