



BANG! EL GOCE EN EL CINE DE ACCION

MARÍA CUÉLLAR

JOSÉ RAFAEL PÉREZ BALEN

**¡BANG!
EL GOCE
EN EL CINE
DE ACCIÓN**

Cuéllar, María

¡Bang! El goce en el cine de acción / María Cuéllar, José Rafael Pérez Balen.
— Bogotá : Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano. Facultad de Ciencias
Sociales. Departamento de Comunicación Social y Cinematografía, 2017.
100 p. : il. ; 22 cm.

ISBN 978-958-725-203-3

1. CINE DE ACCIÓN. I. Pérez Balen, José Rafael. II. tit.

CDD791.436

© Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano
Carrera 4 N.º 61-22 - PBX: 242 7030 - www.utadeo.edu.co

¡Bang! El goce en el cine de acción

ISBN: 978-958-725-203-3
Primera edición: 2017

Rectora: Cecilia María Vélez White
Vicerrectora Académica: Margarita María Peña Borrero
Director de Investigación, Creación y Extensión: Leonardo Pineda Serna
Decana de la Facultad de Ciencias Sociales: Sandra Borda Guzmán
Director del Departamento de Comunicación Social y Cinematografía: José Augusto Ventín
Jefe de Publicaciones: Daniel Mauricio Blanco Betancourt

Coordinador editorial: Jaime Melo Castiblanco
Conceptualización y diseño del proyecto: José Rafael Pérez Balen
Corrección de estilo: Laura Mercedes Arjona Vásquez
Coordinación gráfica y retoque fotográfico: Luis Carlos Celis Calderón
Coordinación editorial: Mary Lidia Molina
Diagramación: María Libia Rubiano
Impresión: Panamericana Formas e Impresos S.A.

Prohibida la reproducción total o parcial por cualquier medio
sin autorización escrita de la Universidad.

Este libro hace parte de los resultados de la investigación:
*«Anatomía de la escena de acción. Investigación sobre los contenidos, las formas, los estilos,
los tipos y los casos exitosos en la construcción de las escenas individuales de acción en el cine.
Descripción de los mecanismos audiovisuales de la escena de acción más allá de los límites
ontológicos de género y largometraje»*, código 620-10-13, aprobado y financiado por la
Dirección de Investigaciones de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.

IMPRESO EN COLOMBIA - PRINTED IN COLOMBIA

¡BANG! EL GOCE EN EL CINE DE ACCIÓN

**MARÍA CUÉLLAR
JOSÉ RAFAEL PÉREZ BALEN**



UTADEO

UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ JORGE TADEO LOZANO

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

DEPARTAMENTO DE COMUNICACIÓN SOCIAL Y CINEMATOGRAFÍA

A Santiago

CONTENIDO

Introducción	11
En la cabeza del espectador	21
Neuronas espejo	27
La ilusión de la mano de goma	28
Del cine clásico al contemporáneo	31
La transformación del ritual	31
Diseño de secuencias para la venta vs. estilo clásico	32
Transformación de la narración	33
Narración vs. espectacularidad	34
Los orígenes del género de acción como lo conocemos hoy	36
Los años 80 y las estrellas de acción	36
La escena clásica vs. la escena postclásica	39
Los 2000: la escena de acción contemporánea	40
El melodrama postmoderno: la crisis de masculinidad	44

La relación empática	47
Anatomía de la escena de acción	53
Definiciones previas	53
Secuencias	53
Escenas (dramáticas)	54
<i>Beats</i>	54
Telegrafiar	55
Barra de vida	56
Estructura interna	57
<i>Kinesis & estasis</i>	57
Recuperación de fuerzas	58
Los <i>beats</i> de la <i>kinesis</i>	58
<i>The Lead & the Follow</i>	58
Acentos & <i>backbeats</i>	60
Tatums	61
Caso de estudio: los <i>beats</i> de la <i>kinesis</i>	62
Las formas de la escena de acción	65
La pelea	65
Victoria, derrota & <i>coitus interruptus</i>	68
Preámbulo	68
La barra de vida en la pelea	70
El tiroteo	70
La barra de vida en el tiroteo	71
Municiones	71
Barricadas	72
Distancia	72
<i>Wildcard</i>	72
La persecución	73
Cansancio	74
<i>Ticking clock</i>	74
La meta	75
Caso de estudio: la persecución	76
Formas especiales	79
La batalla	79
La paliza	80
Elementos memorables	80
Elementos narrativos	81
Elementos viscerales	81

Elementos espectaculares	82
<i>Money shot</i>	82
Elementos de unicidad	83
Las escenas de acción exitosas	85
Por qué realizar una escena de acción	87
Apéndice: Tabla de observación	91
Referencias	95

INTRODUCCIÓN

ESTE TEXTO LLEVA SU objeto ontológico en el título: *El goce en el cine de acción*. Por supuesto que se somete a restricciones. En primera medida, el escrito se concentra en la escena de acción contemporánea; en segunda, se focaliza en aquellas escenas que, intuitivamente, sus autores capturamos como *buenas* escenas de acción. Partimos, entonces, de la observación inicial de que la escena de acción se ha transformado en los últimos años. ¿Qué es una escena de acción contemporánea? No pensamos necesariamente en la del *blockbuster*, sino más bien en aquella identificable por su capacidad de entretener. La pregunta es si el elemento que la define es la “pirotecnia”, más allá de su contenido dramático. Aquello que cotidianamente nos conduce a la frase: “bien dirigida”, aunque se rueda con la cámara de un celular y aunque las pistolas claramente no disparen.

De otro lado, pensamos, ¿cómo hace Hollywood sus escenas de acción, diseñadas para ser emocionantes? Intuitivamente, se percibe que en el *blockbuster* contemporáneo la acción se transforma porque hay herramientas técnicas y tecnológicas que antes no existían. Sigue quedando en el aire, en todo caso, la idea de que es imprescindible que el elemento dramático que se desarrolla genere, o no, empatía. Si bien se reconoce el poder de la narración en la construcción de la escena de acción —como por lo demás se reconoce en cualquier otra—, la intención aquí es la de abandonar el vicio de dejárselo todo a la empatía, y recuperar los elementos técnicos que logran hacer de esta pieza audiovisual lo que se podría llamar “grandiosa”.

Para ponerlo más claro, este texto refuta la idea de que no se pueden hacer buenas escenas de acción sin que el elemento dramático que las soporta sea bueno. Defendemos la posición de que son mejores si el elemento dramático de sustento es bueno, pero que la espectacularidad de las escenas de acción, *per se*, es causa de goce. Existe aquí, previamente,

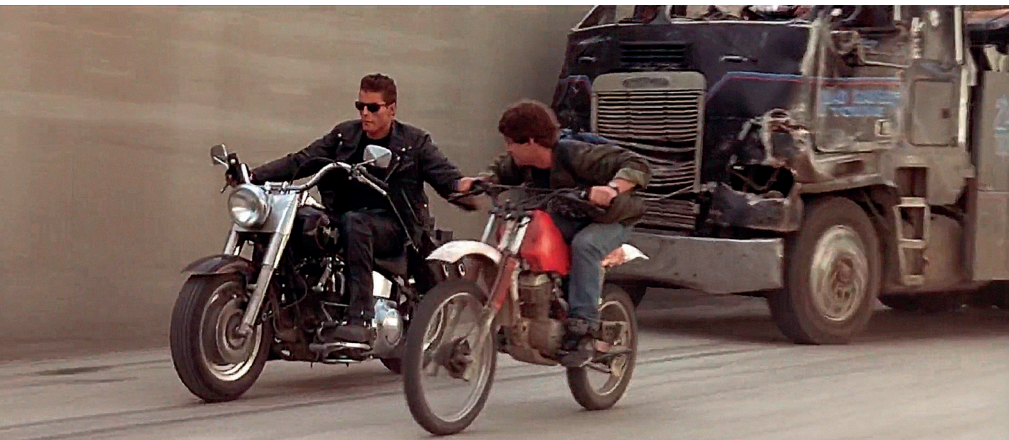
un enfrentamiento entre conocedores (como se verá más adelante). Los adeptos al campo cinematográfico hemos visto por años la lucha entre la idea de que *las buenas historias están desapareciendo*, contra el planteamiento de que *el espectador antepone el buen uso de la técnica, por encima de las buenas historias*.

Este enfrentamiento en realidad no es difícil de zanjar: hay que superar el vicio de considerar que se puede dejar la fuerza de la escena de acción completamente a la empatía. Si bien es cierto que la escena de acción exitosa no abandona el guion que le da profundidad, simultáneamente hay que evolucionar en los elementos técnicos porque generan, no solo empatía, sino goce.

Piénsese en los siguientes ejemplos.

No hay duda de que las escenas de *Terminator 2: Judgment Day* (Cameron, 1991) son escenas de acción excepcionales. Se presume, claro está, que aquellas en las que obviamente hay un riesgo de daño de los actores, están ejecutadas por dobles. De hecho, a veces literalmente *se ve* que el actor en campo es el doble. Cuando se trata del protagonista, el espectador hace caso omiso de este hecho, “*se lo perdona*”. No pasa lo mismo cuando esto ocurre a un personaje con quien no hemos desarrollado empatía. En ese caso, “*se lo cobramos*”.

Imagen: En varios planos de riesgo de *Terminator 2: Judgment Day*, es evidente que el actor en pantalla que representa al Terminator (T-800) no es Arnold Schwarzenegger —probablemente la estrella de cine más reconocida en los 90—, sino su doble de riesgo (Norman Howell).



Ahora, habría que ir más allá de la narración. Por ejemplo, por qué no preguntarse si el elemento producido por la nueva tecnología es una realidad no verosímil en la cotidianidad de la audiencia y si, definitivamente, el espectador siente placer visual por ese motivo. Sirven a esa hipótesis ejemplos como la máscara que se desarma en *Total Recall* (Verhoeven, 1990) o el vuelo de Trinity (Carrie-Anne Moss) en el mero inicio de *The Matrix* (Wachowskis, 1999). Esta última en particular porque, en cambio, los movimientos de Trinity en *The Matrix Reloaded* (Wachowskis, 2003) ya no causan el mismo impacto.

La hipótesis es que el poder de la escena de acción está principalmente en lo sensorial, en el poder primario de la visión y la audición, sin un paso necesario por el raciocinio, y que esto reconduce a la activación de las **neuronas espejo**. El poder de lo evocativo es racional, la comprensión de los hechos nos obliga a pensar. Las neuronas espejo, y en esa medida el *goce* (concebido como la categoría de origen psicoanalítico), busca que el espectador sienta, no que piense.

La razón por la que el público se detiene a ver el espectáculo es porque está más cerca de la *jouissance*¹, del entretenimiento (Aumont, Bergala, Marie, & Vernet, 2005).

1. Lacan hace una distinción importante entre *jouissance* (goce) y *plaisir* (placer). El placer obedece a la ley de la homeostasis, donde la psique busca el menor nivel de tensión posible. El principio de placer entonces funciona como un límite al goce. La *jouissance* transgrede esa regla y va más allá del principio de placer (*Jouissance*, 2011).



¿Por qué se puede definir la escena de acción como una escena preferentemente espectacular y poco narrativa? La consideración que se debe hacer es básicamente la siguiente: Godzilla se toma las calles de Tokio (Honda, 1954), y hay una amplísima variedad de muestras espectaculares en las que el gigante destruye la ciudad y aterroriza a sus habitantes. Sin embargo, de tener que describir lo que narrativamente está ocurriendo, la respuesta sería muy simple: Godzilla se presenta como un monstruo.

Ahora bien, hay un dato fundamental sobre la escena de acción: es que se prevé de manera intuitiva. Pensemos en un espectador cualquiera que va a una sala de cine; pensemos incluso en el que está cómodamente sentado en el sofá de su casa y puede poner “pausa” cuando quiera. Cuando anticipa que viene una escena de acción, aunque esté viviendo los efectos fisiológicos de haberse tomado un litro de Coca-Cola, no abandona su silla para ir al baño. Y esto, a pesar que el espectador contemporáneo sabe, por experiencia, que la historia no va a avanzar. Que, excepcionalmente, los hechos van a darle un curso nuevo a la película.

Imagen: En *The Matrix*, cuando Trinity salta por primera vez y la cámara gira en *bullet-time*, el espectador —que a la fecha nunca había visto este tipo de efectos visuales— es absorbido inmediatamente por el universo narrativo.

Se quiere decir —así es para nosotros en este texto— que la relación entre la espectacularidad y la activación de los mecanismos del goce se hace presente aún antes de que la espectacularidad entre en pantalla y en parlante. En la predicción de los eventos posibles en el cine, la escena de acción tiene un palco de honor. El espectador la anticipa, le otorga un significado previo y la espera. Para el momento en que las neuronas espejo se activan, la audiencia ya está ansiosa por sentir su efecto. La pregunta es ¿por qué? Para elaborar: ¿la expectativa del espectador tiene que ver con las técnicas y tecnologías que antes no existían?, ¿con la aparición del plano imposible?, ¿con la alteración extrema del rango dinámico del audio?, ¿o es también un asunto empático?

Enfrentando lo intelectual y lo emocional en la escena de acción, pareciera que se apela mucho más a lo emocional. De nuevo, como si se tratara de que el espectador sienta, no que piense.

En las primeras reflexiones para determinar con cuáles criterios observar las escenas de acción, a fin de encontrar su anatomía, y sobre todo para entender por qué el espectador sabe que se aproxima una (y por eso no abandona su silla), aparecieron tres ideas incipientes a desarrollar:

1. El rango dinámico, tratándose del audio en general, y el *tempo in crescendo*, hablando ya específicamente de la música.
2. El impacto sensorial, espectacular, que el espectador siente durante y al final de la escena.

3. El riesgo de daño al que están sometidos los personajes, particularmente aquellos que nos resultan empáticos.

¿Depende la escena de acción solo de la influencia inconsciente del sonido?, ¿depende solamente del impacto narrativo?, ¿se transforma cuando aparece el riesgo de daño físico e inminente?, ¿o se trata de una sumatoria de todo lo anterior más la espectacularidad de la técnica de cada época? A saber, ¿la transformación de las escenas contemporáneas —y en consecuencia de las escenas de acción— tiene que ver con la llegada de nuevas tecnologías que permiten hacer cosas previamente imposibles?

¿Esta llegada de nuevas tecnologías permite u obliga a una renuncia a la empatía como único elemento que conduce a la emoción del espectador en una escena de acción, es decir, modifica lo que el espectador aprecia?

La transformación de la escena de acción generó la ambición por el plano imposible y llamó a la creación de nuevas tecnologías funcionales a la realización audiovisual. Al tiempo, las nuevas tecnologías hacían posible el plano imposible y modificaban el lenguaje contemporáneo de la escena de acción.

Lo cierto es que no hay una causa determinista ni un inicio claro que deje al siguiente como consecuencia, igual que no es posible argumentar que la historia se abandona a la sola técnica o que la espectacularidad se pueda sustituir completamente por la narración.



Ahora, una consideración completamente distinta. Las escenas de duelo — icónicas en los *wésterns*— ponen una cuestión muy interesante frente a la pregunta de qué es una escena de acción y qué no lo es. No es fácil determinar si el duelo es escena de acción (un tiroteo) o es escena de suspenso. El hecho de que deba ser resuelto en único *beat*, sin que haya una posibilidad de invertir la situación inicial de poder, hace pensar que se trata más bien de una escena de suspenso en lugar de una de acción *per se*. Las de acción son una mezcla entre acción y suspenso: no se trata solamente de empatía, se trata además de que, en efecto, quien inicia en posición de desventaja tenga la posibilidad de invertir esa situación. El momento en el que se determina quién es el detentor final del poder, es el momento de clímax de la escena de acción. De manera previa, no se puede determinar quién va a ganar.

En otros términos, lo que este texto propone como objeto parte de la siguiente distinción:

1. La escena de acción *SÍ* es: la escena que emociona; la que no te deja parar de la silla; la que responde al *goce*.
2. La escena de acción *NO* es: violencia narrativa que se siente como violencia y no como emoción.

Pongamos un ejemplo.

En el episodio “*The Mountain and the Viper*” de la serie *Game of Thrones* (Benioff & Weiss, 2014), los guerreros Ser Gregor “La Montaña” Clegane (Hafþór Júlíus Björnsson) y Oberyn Martell (Pedro Pascal) se enfrentan en un juicio por combate.

Imagen: Llamamos plano imposible a ‘aquel que es irrealizable sin el uso de las nuevas tecnologías de manipulación de imagen digital’, como los planos de *Sucker Punch* (Snyder, 2011), donde un colegiala ninja lucha contra un robot samurái gigante.

Imagen: "The Mountain and the Viper"
de la serie *Game of Thrones*. En el
juicio por combate Oberyn Martell
se lanza hacia Ser Gregor Clegane.



El duelo comienza con una muestra de pericia por Oberyn que se reflejará posteriormente en su estilo particular de combate. Por su parte, Ser Gregor observa inmóvil, paciente.

"La Montaña" es gigantesco y está protegido por una pesada armadura. Oberyn, "La Víbora", es de constitución ligera y su armadura es de cuero. Ser Gregor lucha con una enorme espada, mientras que Oberyn utiliza una lanza.

Ser Gregor se lanza con su espada, pero Oberyn es muy rápido y evade los golpes. Los guerreros se mueven en círculo, toreándose mutuamente. Oberyn se impulsa con su lanza y golpea a Ser Gregor. Los primeros dos golpes son bloqueados, pero el tercero le raspa el cuello. Inmediatamente, Ser Gregor contraataca batiendo su espada, pero Oberyn logra lanzarse hacia atrás, evitando que la espada lo toque.

El público mira ansioso. Oberyn vuelve a torear a su contrincante.

Ser Gregor se lanza como una locomotora, pero Oberyn bloquea la espada con su lanza. El metal canta. Oberyn contraataca con un golpe lateral. Ser Gregor bloquea con su espada. Luego la sube enganchando la lanza de Oberyn y la sacude con la intención de desarmarlo. Sin embargo, Oberyn es muy ágil y logra sostener su lanza; aprovecha el movimiento para colocarse detrás de Ser Gregor y lo golpea por detrás, quitándole el casco.

Los guerreros se separan, se tolean.

Ser Gregor gira y se lanza abanicando su espada con toda su fuerza. Una y otra vez. Oberyyn baila para esquivar la hoja, escapando milagrosamente. Ser Gregor embiste, Oberyyn da una voltereta. Sonríe. Fácilmente evade los ataques. Ser Gregor cada vez más descontrolado. Lanza su espada verticalmente. Oberyyn la bloquea con su lanza. Pero Ser Gregor es muy fuerte y al desbloquear su arma, lanza a Oberyyn por los aires. Sin embargo, Oberyyn es muy ágil y recupera control de su cuerpo en el aire; tras un par de volteretas, cae de pie y sonriendo. Claramente, está jugando con Ser Gregor.

La escena continúa, y eventualmente finaliza de una manera memorable. No obstante, es de notarse que, aunque el fragmento descrito transcurre en menos de un minuto, tiene más de ochenta cortes.

En cambio, en el episodio *Who Shaves the Barber?* de la serie *Fargo* (Hawley, 2014), el personaje Lorne Malvo (Billy Bob Thornton) entra a un edificio de oficinas y, sin que el espectador lo vea (porque la cámara se queda en la calle), dispara a todos los presentes.



Lorne Malvo llega a un edificio de oficinas y desenfunda una ametralladora. Entra y cierra la puerta; la cámara queda afuera enmarcando una puerta cerrada. La cámara se eleva para ver una ventana con vidrios polarizados donde se refleja la ciudad. Se escuchan voces, luego disparos. La cámara se desplaza a una segunda ventana, mientras se escuchan pasos. Voces de gente asustada. De nuevo disparos. La cámara continúa a una tercera ventana, y luego sube al segundo piso. Dos disparos y el grito de alguien siendo alcanzado por las balas.

La cámara continúa recorriendo las ventanas mientras se escucha la voz de oficinistas conversando. Un disparo. Ahora, una ráfaga, y en el cristal polarizado aparecen tres huecos de bala. Los disparos continúan mientras la cámara sigue su recorrido por las ventanas, donde todavía solo se ve el reflejo de la ciudad.

Imagen: *Who Shaves the Barber?* de la serie *Fargo*. La cámara se concentra toda la escena en encuadres como este. El espectador solo sigue los eventos por el audio.

El ruido de una alarma. Los disparos se detienen. Se escucha gente en el interior del edificio gritando. Dos tiros. La cámara sigue recorriendo las ventanas del tercer piso.

La voz de Lorne se escucha pidiendo el código de acceso del ascensor. Alguien le contesta. El ruido de un ascensor acompaña a la cámara en asenso vertical, todavía viendo solo la fachada del edificio.

La cámara se detiene en una ventana del quinto piso. Se escucha el ruido de la puerta del ascensor abriéndose y luego más disparos. La cámara se mueve hacia la siguiente ventana, y a la siguiente, mientras se escucha la conversación de gente intentando detener a Lorne. Pero el movimiento de la cámara es constante, dándonos a entender que nadie puede frenarlo. Disparos incesantes.

Finalmente, vemos algo distinto. Un hombre es lanzado a través de la ventana que la cámara enfoca.

Y con esta caída termina la escena.

Previamente, se ha establecido que en ese recinto hay más de una decena de personas. No hay duda de que todas mueren, porque, mientras de un lado la imagen solamente revela como el protagonista avanza en el espacio, del otro lado el sonido y el fuera de campo expresan claramente lo que está sucediendo.

La escena de acción es una montaña rusa. Un sube y baja donde el protagonista constantemente oscila entre *ir ganando* e *ir perdiendo*, donde nunca hay certeza de quien saldrá de la escena victorioso; como un buen partido de fútbol. Esa puede ser una de las diferencias principales con la escena violenta (solo violenta y no de acción).

La escena de *Game of Thrones* es, sin duda alguna, una escena de acción. La escena de *Fargo*, una escena violenta. Uno de los propósitos de este texto es resolver por qué.

En suma, partimos de la premisa de que la escena de acción —como cualquier otra, por lo demás— puede ser descompuesta en un ejercicio de taxonomía. La razón por la que pensamos que dicha taxonomía es posible, es porque es factible pasar de un tipo de escena a otro (como de una persecución en carro a un tiroteo). Se consideró entonces la escena de acción como una *máquina funcionando*, esto es, como la combinación ensamblada de los siguientes vectores:

- i. Los elementos de construcción del texto cinematográfico:
 - a. El *beat by beat* detectado en un ejercicio de desglose dramático.
 - b. Los elementos analíticamente *deconstruidos* del lenguaje cinematográfico, tanto visuales como sonoros.
 - c. El concepto visual, dividido entre fotografía y diseño de producción.
 - d. El concepto sonoro, dividido entre paisaje sonoro y banda sonora.
 - e. La geografía del espacio, entendida entre la libertad de movimientos y la cantidad de revelación.
 - f. La dirección de actores, dividida entre indicaciones y marcas actorales.
 - g. La edición.
2. La formación de la espectacularidad.
3. Las dinámicas internas de los contenidos de las escenas de acción: ¿cómo se ensamblan los elementos de manera que permiten el paso de un tipo de escena de acción a otro tipo de escena de acción? Si existen escenas de acción en vacío o si siempre es necesaria la empatía: ¿cómo varía su contenido dependiendo de su posición en un largometraje?
4. La estructura de las escenas de acción, esta vez pensadas menos en términos de dirección y más en términos de guion.

Esto nos llevó a identificar, en los momentos relevantes dentro de la historia del cine mundial, las películas entre cuyas escenas se cuentan las escenas de acción más icónicas.

Se intentó realizar un estudio sistemático y exhaustivo de estas escenas, para proponer una comprensión de los tipos de escenas de acción a través de un análisis *postestructuralista* y, por último, para reconocer en ellas los elementos y las dinámicas de combinación que las convierten en exitosas (apreciadas por la crítica, los amantes del género y el público masivo).

EN LA CABEZA DEL ESPECTADOR

A FINALES DEL siglo XIX, al mismo tiempo que se inventaba el cine, aparece la psicología experimental y ambos se desarrollan de manera considerable durante la primera década del siglo XX.

Hugo Münsterberg, pionero teórico del cine, aborda en su libro la recepción del filme por parte del espectador, las relaciones entre la naturaleza de los medios fílmicos y la estructura de los filmes y las grandes “categorías” del espíritu humano (tomadas de las ideas idealistas de Kant). Uno de los grandes aportes fue la demostración del *efecto phi*. A partir de la idea de la explicación del efecto —movimiento por una propiedad del espíritu humano— Münsterberg desarrolla un concepto de cine como proceso mental, como arte del espíritu. Por lo que el cine es un arte de la atención, la memoria y la imaginación, de las emociones,

compete también a la psicología (Aumont et al., 2005, pp. 228-229).

A partir de allí, se puede hablar del concepto “psicología del espectador”. Su aplicación se desarrollará en el espacio mismo del filme, entendido este como creación estética, concebida para tocar la emocionalidad del espectador y, por tanto, hecha para reproducir el espíritu humano. En 1956, Edgar Morin publicó su ensayo *El cine o el hombre imaginario*, en el que se aborda, desde la antropología y la sociología, el problema de la relación del filme con el espectador. El autor parte de la transformación del cinematógrafo como máquina en cine como reproducción de un imaginario. Estudia las tesis que aseguran que el cine es un creador de vida surrealista. Retorna a la concepción de Sartre de la imagen presencia-ausencia del objeto, donde las imágenes son una presencia vivida y a la vez una ausencia real, de tal manera que el espectador no es, en principio, consciente de la ausencia del objeto, sino que se encuentra en una posición donde le otorga un “alma” a las cosas que percibe en la pantalla. Según Morin, la percepción fílmica presenta todas las características de la percepción mágica según Morin. Es la percepción del primitivo, del niño, del neurótico. Su sistema se funda en “la creencia en el doble, en la metamorfosis en la ubicuidad, en la fluidez universal, en la analogía recíproca de el microcosmos y el macrocosmos”. Para Morin la relación de la magia y el cine se conoce intuitivamente, pero la relación entre el cine y el sueño es percibida (Aumont et al., 2005, p. 242).

El filme recrea el mundo de la vigilia y el sueño. El autor analiza los mecanismos comunes entre los sueños y el cine, planteando la proyección-identificación donde el sujeto, en lugar de proyectarse en el mundo, absorbe el mundo. El espectador asume una postura pasiva, mientras que el mecanismo cinematográfico lo sitúa en un estado de neurosis artificial. Las técnicas del cine son provocaciones, aceleraciones de la proyección-identificación. Morin se ocupa de distinguir la identificación con un personaje de la pantalla como un aspecto de la proyección-identificación polimorfa “Así, la identificación con lo semejante, al igual que la identificación con lo extraño están ambas provocadas por el filme, y este segundo aspecto es el que zanja netamente la participación con la vida real” (Aumont et al., 2005, p. 243). Edgar Morin enfrenta lo que él llama el ‘complejo de sueño y de realidad’, ya que el filme mezcla los atributos del sueño con la precisión de la realidad, ofreciendo al espectador una materialidad exterior a él: la impresión dejada sobre la película (Aumont et al., 2005, p. 244).

Desde las décadas de 1950 a 1970, hubo cuatro principales ángulos desde los cuales se enfocó la teoría del espectador.

- I. ¿Cuál es el deseo del espectador de cine? La respuesta se puede buscar en el sentimiento de un estado de abandono. El espectador de cine es un refugiado que busca llenar alguna pérdida irreparable, aunque solo sea durante el tiempo de proyección.

2. ¿Qué sujeto-espectador está inducido por el dispositivo cinematográfico? El sujeto-espectador seducido por el dispositivo cinematográfico reencontra situaciones efectivamente vividas y asentadas en su imaginario. Particularmente redescubre la escena primitiva: idéntico sentimiento de exclusión por la separación de la pantalla e idéntico sentimiento de identificación por proyección propia en los personajes.
3. ¿Cuál es el régimen metapsicológico del sujeto-espectador durante la proyección de cine? Situarlo respecto a los estados del sueño, de lo *fantasmático*, de la alucinación, de la hipnosis.
4. ¿Cuál es el lugar del espectador en el desarrollo del filme propiamente dicho?, ¿Cuál es el lugar del espectador durante la proyección?, ¿Cuál es el lugar del espectador, después de la proyección; esto es, en el recuerdo entendido como Freud entiende el trabajo del sueño? (Aumont et al., 2005, pp. 245-246).

Desde estos cuestionamientos, se ha desarrollado una exploración sistemática de lo que se ha llamado “identificación” en el espectador de cine, para la descripción de ese concepto del psicoanálisis. En la teoría psicoanalítica, el concepto de identificación tiene un lugar central desde que Freud elaboró la segunda teoría del aparato psíquico en 1923, en la que situaba al Ello, al Yo y al Superyó. La identificación es a la vez el mecanismo básico para la constitución imaginaria del Yo y el nudo,

el prototipo de cierto número de procesos psicológicos posteriores por los que el Yo, una vez constituido, continúa diferenciándose (Aumont et al., 2005, p. 247).

Para Freud, la identificación primaria, señalada por el proceso de incorporación oral, sería “la forma más originaria del vínculo afectivo con un objeto” y esta primera relación con el objeto se caracteriza por una cierta confusión, una indiferenciación entre el Yo y el otro. En esta etapa primitiva, no se podría distinguir entre la búsqueda del objeto y la identificación del objeto. Esta identificación del objeto es inseparable de la experiencia llamada *fase del espejo* (Aumont et al., 2005, p. 248).

En el transcurso de esta *fase del espejo* se da la posibilidad de una relación dual entre el sujeto y el objeto. Lacan la sitúa entre los seis y los dieciocho meses de vida. En ese momento el bebé, al descubrir su imagen en el espejo y la imagen del semejante a través de la mirada, construye su unidad corporal: se identificará a sí mismo como unidad, mientras percibe al semejante como otro. Este primer reconocimiento del niño en el espejo se constituye sobre la base de una identificación en una imagen, es una relación inmediata y dual de lo imaginario, y esta entrada a lo imaginario precede al acceso simbólico. El niño se identifica con la imagen de su semejante y así va construyendo su propio Yo. Esta identificación constituye la base de todas las identificaciones posteriores, a través de las cuales se va a diferenciar la personalidad del sujeto. Para Lacan, esta etapa está ligada al narcisismo

primario, que sería la captación amorosa del sujeto de esa imagen, en la que se reconoce su unidad corporal sobre el modelo de la imagen de los demás. Esta fase nos conduce a una identificación narcisista con el objeto, lo cual nos lleva al problema del espectador de cine.

Abordemos ahora la primera analogía entre el espejo y la pantalla. Dadas sus características comunes, nos es posible aislar un objeto del mundo y al mismo tiempo constituirlo en objeto total. Para Christian Metz, si la pantalla equivale en cierta manera al espejo primario, existe también una diferencia fundamental: al contrario del espejo, en la pantalla no devuelve jamás el cuerpo del espectador. La segunda analogía se da entre el estado de impotencia motriz del niño y la postura del espectador. Lacan acentúa la doble condición de la premaduración biológica de la cría humana, que determina la constitución imaginaria del Yo después de la fase del espejo: la inmadurez motriz del niño, su falta de coordinación le lleva a imaginar su unidad corporal y a la inversa la madurez precoz de su organización visual. Estas dos características son primordiales para el espectador de cine. La pantalla que nos refleja la imagen de otros cuerpos, la importancia de la actividad visual, la posición sentada e inmóvil, hacen que se reproduzcan parcialmente las condiciones que han precedido la fase del espejo en la infancia.

El segundo plano de la identificación, la identificación secundaria, tiene que ver con el *Complejo de Edipo*. Desde Freud, este concepto ocupa un lugar central en la formación de la personalidad. Para Lacan, el *Edipo*

marca una transformación radical en el ser humano, el paso de la relación dual propia de lo imaginario al registro de lo simbólico. La crisis edípica se caracteriza por un conjunto de cargas psíquicas sobre los padres: amor y deseo sexual por la figura parental del sexo opuesto; odio celoso y deseo de muerte hacia la figura parental del mismo sexo, percibida como rival (Aumont et al., 2005, p. 251). La insatisfacción del deseo lo llevará a identificarse imaginariamente con su rival.

En el cine, las escenas de agresión contienen la ambivalencia del espectador entre la identificación con el agresor y con la víctima. Esta fascinación es la base del placer en el cine de terror o suspense. Esta ambivalencia guarda estrecha relación con la ambivalencia ligada al niño en la crisis del *Edipo*, ya que la figura del padre se convierte tanto en aquel que “se quería ser” como en aquel “a quien se quería tener”. Así las relaciones edípicas están fluctuando en una compleja ambivalencia del sujeto y del objeto del deseo. En los filmes clásicos, la combinación de las miradas y los planos hacen que el personaje se encuentre unas veces como sujeto de la mirada, el que ve la escena, y otras veces como objeto de la mirada de otro. A través de este juego, el cine propone al espectador la ambivalencia del personaje en relación con el deseo del espectador (Aumont et al., 2005, p. 255).

Al final, el sujeto encuentra en la identificación secundaria la salida de la crisis y lo que marcará en adelante las identificaciones del sujeto y la personalidad del Yo. Así, la identificación es el principio de constitución imaginaria del Yo. Lacan insiste en esta función: el Yo se

define por una identificación con la imagen de los demás “por y para otro”. El Yo no se definirá entonces en un conocimiento de sí, ni será el centro del sujeto, sino que se construye por una sucesión de identificaciones, como una instancia imaginaria en la que el sujeto tiende a alienarse, y que es la condición de entrada del sujeto al mundo simbólico. Las experiencias culturales participan en esas identificaciones a lo largo de la vida del sujeto, entre ellas, el cine. De esta manera, el ideal del Yo seguirá construyéndose a partir de los diferentes modelos de identificación (Aumont et al., 2005, p. 256).

Otra característica del espectador de cine es que se trata de un sujeto en estado de falta. Freud, al explicar la transformación de la elección del objeto, señala que hay un carácter regresivo: la identificación se trata, para un sujeto ya constituido, de una regresión a un estadio anterior al de la relación con el sujeto. Esta regresión suele instalarse sobre un estado de falta, si se trata de una reacción a la pérdida del objeto o si se trata de un estado permanente de soledad, de una falta que concierne a los demás. La pérdida de un objeto se resarce con la identificación con este objeto, de modo que la elección del objeto remite a la identificación (Aumont et al., 2005, p. 257).

Respecto al espectador de cine, este sabe de antemano que la proyección en la pantalla solo es un objeto ilusorio e imaginario. Sin embargo, su elección de entrar en una sala de cine revela una regresión consentida, un apartarse durante un momento del mundo, que viene precisamente de la acción, de la elección del objeto y de los riesgos, en pro

de una identificación con el imaginario de ficción. Este deseo de regresión es un indicio de que el espectador de cine sigue siendo un sujeto en estado de falta, víctima de la soledad (Aumont et al., 2005, pp. 257-258).

La identificación es una regresión de tipo narcisista, porque permite restaurar en el Yo el objeto perdido y negar la ausencia del objeto. Guy Rosolato dice que la identificación da la posibilidad de satisfacer sin recurrir al objeto exterior, lo cual permite que el sujeto se repliegue sobre un objeto elegido, de manera fetichista o se sumerja en un narcisismo absoluto y suprima las relaciones con los demás. La identificación narcisista tendrá, por lo tanto, una tendencia a valorar la soledad y la relación imaginaria en detrimento de la relación de objeto y se presentará como un repliegue del Yo, lejos del objeto. Este componente narcisista de la identificación, la tendencia a la soledad, participa en el deseo y el placer del espectador de cine. El cine de ficción está concebido para funcionar con la identificación, presupone un espectador en estado de regresión narcisista, retirado del mundo (Aumont et al., 2005, p. 258).

Este estado de regresión narcisista supone un peligro ya que la identificación tiende a suspender el espíritu crítico del espectador, lo cual es un problema para el cineasta que pretende generar una toma de conciencia en el público. Una de las estrategias para combatir este peligro ha sido el desafío o rechazo al cine de ficción, la propuesta de un cine de realidad o de forma mixta hecha de aceptación y deconstrucción de ficción, extendida en la década de 1970. Por otra parte, el cine

con fines propagandistas ha desarrollado una filmografía con una fuerte identificación, para aprovechar la regresión narcisista en beneficio de sus ideologías (Aumont et al., 2005, p. 259).

La reactivación del estadio oral se da gracias al estado regresivo de la identificación activa. Según Freud, la identificación se comporta como una regresión a la primera fase, la etapa oral, comiéndose o suprimiendo al objeto. En el caso particular del cine, las condiciones de la proyección contribuyen a esta regresión oral, por la oscuridad de la sala, la poca actividad motriz y la actitud pasiva ante las imágenes. Jean-Louis Baudry determina que la etapa oral de la identificación, generada gracias al aparato cinematográfico, se caracteriza por la ambivalencia; por la indistinción entre activo y pasivo, interno y externo; por la equivalencia entre comer y ser comido. En esta indistinción está la relación que el bebé tiene con el seno y el soñador con la pantalla. El espectador ha reemplazado el objeto visual por la absorción de imágenes, y al mismo tiempo el sujeto es absorbido por la imagen. Así también, los filmes de ficción buscan absorber al espectador, por medio de la identificación de sus personajes o aventuras, en un estado de pérdida de la conciencia, para repararla con un beneficio (Aumont et al., 2005, p. 260).

Pasemos a la identificación y la sublimación: para Freud, el origen de toda sublimación es el propio mecanismo de la identificación. Cuando el Yo renuncia al objeto y el sujeto restaura por medio de la identificación el objeto, se renuncia directamente a sus fines sexuales,

por un proceso que será el prototipo de toda sublimación. Para Mélanie Klein, la sublimación está ligada a la condición narcisista del Yo. A partir de las imágenes y sonidos que constituyen el significante fílmico, el espectador de cine encuentra la tendencia a restaurar el objeto “bueno”, que es fundamental en la constitución del filme. En la década de 1970, aparecieron los filmes de deconstrucción, que pretendían romper el objeto “bueno” fílmico y transformar la relación de identificación en una relación más crítica con las imágenes y sonidos. Pero el espectador conseguía aún convertir en objeto “bueno” el filme, a través del estado de narcisismo y su sublimación (Aumont et al., 2005, p. 261).

Finalmente, estas reflexiones nos permiten llegar a la consideración de la doble identificación en el cine. La palabra identificación da cuenta de la experiencia del espectador, que consiste en participar, en el curso de una proyección, de los sentimientos del personaje; se trata de ponerse en su lugar y experimentar con él los sucesos en proyección. Esto es parte importante del placer del espectador, y lo condiciona en gran medida. Las investigaciones teóricas de Jean-Louis Baudry, en relación con lo que denominó aparato de base en el cine, han permitido distinguir un juego de doble identificación con respecto al modelo de Freud de la distinción entre identificación primaria e identificación secundaria. Para Baudry, el espectador se identifica menos con lo representado (con el espectáculo mismo) que con quien pone en acción el espectáculo (quien no es visible, pero hace ver con el mismo movimiento que el espectador).

Así, se ve obligado a ver lo que ve, es decir, el espectador asume la función ampliada por el lugar mudable de la cámara.

NEURONAS ESPEJO

Las imágenes en pantalla (y los sonidos en parlante) son sucesiones en el tiempo que, por tanto, permiten ampliar el momento presente y predecir el momento futuro. Esta predicción es posible gracias a referencias concretas y bien conocidas para el espectador, como los *microgestos* faciales, los movimientos de los ojos o el lenguaje corporal integral. El espectador completa —por inferencia— lo que antecede o lo que sucede, al menos a corto plazo (Murata et al., 1997).

Existen además mecanismos concretos para lograr esta presencia del espectador en la construcción del significado y en la ampliación de su existencia a la pantalla misma. En primer lugar, están los procesos de abstracción —o las *acordancias*—. No se trata de un ejercicio de taxonomía perceptiva (esto es un niño, esto es un ángel, esto es una casa); se trata además de que los objetos de la vida cotidiana se ven dotados de propiedades prácticas que reflejan las habilidades y los conocimientos del espectador en la materia. El mismo objeto puede adquirir múltiples significados según el contexto: una pluma sirve para escribir, para seducir, para hacer reír, para inferir la presencia de algo que vuela (un ángel, un ave, el tiempo). Todo depende del contexto. También podemos acercar varios objetos en la misma imagen y componer una propiedad global, producto puro de relaciones entre elementos.

De forma más general, la construcción de un decorado revela una combinación adecuada de diferentes objetos especialmente dispuestos. El resultado manipulador, pero eficaz no pasa por ningún razonamiento consciente. Igual sucede con el vestuario y el maquillaje que participan en la caracterización de los personajes. Le toca a cada quien proyectar las ideas y las connotaciones que su imaginación le sugiera.

De aquí, se desprende la inferencia preconsciente. Establecido el valor de un objeto según contexto, podemos sumar a ese valor su movimiento. Esto aumenta sensiblemente las posibilidades de inflexión espacial y temporal. La inferencia parcial preconsciente permite relacionar la acción presente con sus causas inmediatas, pero también permite prever la acción siguiente en un juego de hipótesis probabilista. Por supuesto, la principal herramienta de este mecanismo, en el cine, es la edición.

Ahora, pasemos a ese mecanismo vital para los efectos de este texto: las neuronas espejo. Desde 1997, a partir de estudios desarrollados en la Universidad de Parma, se demostró que con el solo hecho de mirar los movimientos de la boca, manos o pies, se activarán las zonas corticales que participan en la ejecución de cada uno de estos movimientos. En otras palabras, el análisis de los movimientos humanos depende tanto del córtex visual como del córtex (pre) motor, que “conoce” por la memoria motriz las reglas prácticas que imponen los gestos y también las fases sucesivas de una acción. Una misma red neuronal

se activa cuando veo actuar a otra persona, cuando imagino esta acción y cuando actúo yo mismo; de ahí el nombre “neuronas espejo”. En principio, las neuronas espejo no son la vía de acceso a los estados mentales internos, a la interioridad de una persona: solo pueden leer el alcance inmediato de los movimientos, en la medida en que el espectador los haya vivido, directa o indirectamente. La activación del córtex análogo no es suficiente para comprender una intención compleja o diferida. De la misma manera, las inferencias parciales preconscientes no llegan solo con la abstracción de un objeto. Para todo lo anterior, son necesarias las palabras de los personajes (texto, *subtexto*, gesto vocal), si queremos ver más allá y sobre todo darle un contexto, una acumulación previa. Por eso, el espectador no se extiende solo en pantalla, sino también en parlante. Toda la imagen es informante. Todos los sonidos son informantes. Si el texto facial no basta, el gesto de la boca viene en su ayuda: la voz susurrante, la voz llorosa, la voz gritona, los suspiros y las quejas con frecuencia nos dicen mucho más que el propio texto de los diálogos. Sin embargo, las palabras se dirigen también al espectador, que se encuentra fortalecido o cuestionado, desconcertado o emocionado con lo que cree saber: cada cual debe imaginar lo que quiere decir hablar, en el contexto preciso al cual hace referencia la puesta en escena. Si hay un campo donde las neuronas espejo encuentran su pertinencia, es probablemente el de la voz y el rostro, ambos accesibles para los primeros planos visuales y auditivos. Tanto uno como el otro participan en la comunicación entre los seres humanos: nos miramos para escucharnos mejor.

Pero la activación de las neuronas espejo no se reduce, en ninguna medida, a la producción de significado de la interacción humana; no, al menos, a la dialógica. La potencia de la imagen se extiende a todo lo que el espectador puede inferir. El espectador puede derivar la sensación de presenciar una explosión; o las fuerzas físicas de un carro estrellándose o golpeándose. Más allá de lo visible en pantalla, la variación de lo audible en parlante le permitirá completar el significado y llevar al cuerpo a la activación del córtex análogo.

El goce en la escena de acción, el gusto por presenciarlas, depende de este poder de inferencia y, por lo tanto, de las neuronas espejo.

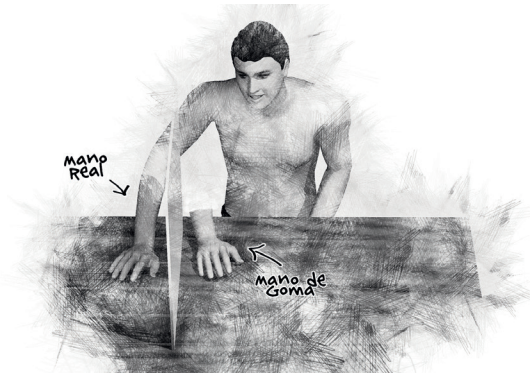
LA ILUSIÓN DE LA MANO DE GOMA

Uno de los experimentos utilizados para la medición del impacto y funcionamiento de las neuronas espejo es fácilmente repetible en un aula de clase (o inclusive en un ambiente social informal, como una fiesta), y sus resultados inmediatos revelan el poder que encontramos en este fenómeno.

Se trata de la *ilusión de la mano de goma*. Funciona de la siguiente manera:

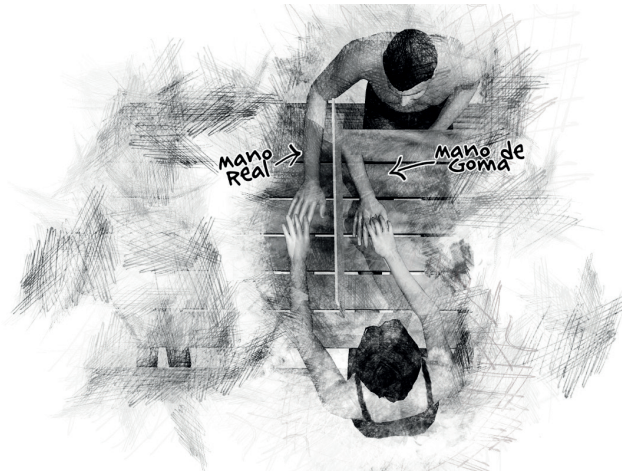
El sujeto se sienta frente una mesa, y coloca su antebrazo derecho sobre esta. El investigador coloca una división (puede ser un pedazo de cartón) perpendicular a la superficie de la mesa, de tal manera que el brazo derecho del sujeto quede oculto a la vista de dicho sujeto.

Entonces el investigador coloca un brazo de goma del lado izquierdo de la división, a la vista del sujeto. Luego, con una tela, cubre el hombro derecho del sujeto y una porción del brazo de goma, dejando la mano de goma a la vista. Desde el punto de vista del sujeto, el brazo falso parece su brazo derecho.



Hay que anotar que esta ilusión no solo no necesita ser particularmente sofisticada, sino que este proceso no se hace a espaldas del sujeto. Es decir, el sujeto tiene plena conciencia que su brazo real está escondido detrás de la división, y que el brazo que está viendo es de utilería.

Posteriormente, el investigador acaricia simultáneamente la mano del brazo de goma, y la mano escondida del sujeto. El investigador pide al sujeto que concentre su mirada en la mano de goma, y le pregunta si las caricias le hacen sentir que la mano de goma es real. Dado que el investigador está acariciando la mano real del sujeto, esto es de esperarse.



Entonces, sin ningún tipo de aviso, el investigador saca un martillo previamente escondido y rápidamente golpea la mano de goma. El sujeto instintivamente confunde la mano de goma con la suya y reacciona neuronalmente como si lo fuera.



La gran mayoría de los sujetos estudiados (alrededor del 90 %) experimentaron alguna forma de sensación fantasma. Esta varía según el caso, pero el consenso es que se trata de una sensación similar al dolor, aunque sin la excitación de los receptores sensoriales

Imagen: Diagrama de pasos para la ilusión de la mano de goma.

(como el “dolor” que experimenta el conductor de un automóvil cuando golpea una alcantarilla abierta).

Este fenómeno es particularmente poderoso en el cine de acción. Cuando el público ve una pelea en pantalla, siente que hace parte de esa

pelea. Pero dependiendo de con qué personaje haya desarrollado una relación empática, la actividad cerebral frente a la pelea es diferente. Cuando hay un golpe en pantalla, el espectador siente el impacto y le “duele”, o siente la satisfacción y el goce que genera el haberlo dado.



Imagen: En el primer combate de *Watchmen* (Snyder, 2009), Edward Blake (Jeffrey Dean Morgan) recibe una fuerte paliza a manos de una figura enmascarada. La cámara lenta, característica de Snyder, permite detallar el efecto de los golpes en el personaje.



Este libro se terminó de editar
en la Editorial UTADCO
en el mes de septiembre de 2017



La teoría *lacaniana* encuentra que *placer* y *goce* son conceptos cardinalmente opuestos. El *placer* emerge en la evaporación de la tensión, mientras que el *goce* existe dentro de la tensión misma; es decir, el *goce* se experimenta durante un proceso de inestabilidad y el *placer* cuando esta inestabilidad termina —cuando el individuo retorna a un estado homeostático—. Este libro explora la idea que cuando una escena de acción se ejecuta satisfactoriamente, el espectador experimenta *goce* durante la escena, y *placer* cuando esta concluye.

En ¡BANG! EL GOCE EN EL CINE DE ACCIÓN, los autores estudian la forma de la escena de acción contemporánea, no necesariamente limitando el objeto ontológico al cine *blockbuster*, ni concentrando su atención en la representación de violencia en el audiovisual, sino abarcando aquellas escenas que se caracterizan por su capacidad de generar *goce* mediante la dramatización de actividad física y el manejo de la espectacularidad.

El poder de la escena de acción está principalmente en lo sensorial, en el poder primario de la visión y la audición sin un paso necesario por el raciocinio. La fuerza de lo evocativo es racional; la comprensión de los hechos nos obliga a pensar. El uso de *goce* en el cine de acción busca que el espectador sienta, no que piense.

www.utadeo.edu.co



EDITORIAL
UTADEO