

Paranoia en movimiento: la posibilidad del método paranoico-crítico en la cinematografía gracias a la era digital

Crane, Cristina

Paranoia en movimiento: la posibilidad del método paranoico-crítico en la cinematografía gracias a la era digital

Revista Razón Crítica, núm. 6, 2019

Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, Colombia

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=645869489003>

DOI: <https://doi.org/10.21789/25007807.1447>

Dossier. La indeterminación de la imagen: El acto narrativo en la era digital

Paranoia en movimiento: la posibilidad del método paranoico-crítico en la cinematografía gracias a la era digital

Paranoia em movimento: a possibilidade do método paranoico-crítico na cinematografia graças à era digital

Paranoia in Motion: The possibility of the Paranoiac-critical Method in Digital Age Cinematography

Cristina Crane

Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, Colombia

ccranep@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.21789/25007807.1447>

Redalyc: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=645869489003>

Recepción: 18 Noviembre 2018

Aprobación: 05 Enero 2019

RESUMEN:

Este estudio pretende analizar la construcción del método paranoico-crítico de Salvador Dalí. Se desarrollará un análisis que pone en evidencia la experimentación que lo llevó a buscar nuevas formas de expresión para la implementación de este método en diferentes prácticas fuera de la pintura, especialmente en el cine. Parte de esta experimentación resalta el esfuerzo de tratar de simular esas imágenes paranoico-críticas a través del acercamiento a la fotografía, holografía y el cine, y veremos cómo estas no se vieron del todo realizadas. El interés de este texto es poner en evidencia que las limitaciones que encontró Dalí desaparecen con la imagen digital, y es por esto que teorizamos que en el actual contexto, tenemos la posibilidad de crear una paranoia crítica en movimiento. Para esto se va a examinar la naturaleza euclíadiana de la representación pictórica y su extensión a la cámara oscura, la aparición de nuevos espacios en el cine, las características del medio digital, su respectiva transición a través de la tecnología de video, un análisis de las implicaciones del movimiento en la imagen y la construcción conceptual de la paranoia en movimiento.

PALABRAS CLAVE: surrealismo, paranoia, método paranoico-crítico, cine, video.

ABSTRACT:

This study addresses the construction of Salvador Dalí's paranoiac-critical method through an analysis that highlights the experimentation that led this artist look for new expressions for the implementation of such method in different practices beyond painting, especially cinema. Part of this experimentation remarks the effort of simulating paranoiac-critical images through photography, holography and film-making; although these images could not be fully realized. Our main interest is to show that limitations faced by Dalí have disappeared with the rise of digital images. Therefore, we theorize that current context enables the creation a critical paranoia in movement. For this purpose, we will examine the Euclidean nature of pictorial representation and its extension to the camera obscura, the appearance of new spaces in cinema, the characteristics of the digital medium, its transition through video technology, the implications of motion pictures, and the conceptual construction of paranoia in movement.

KEYWORDS: Surrealism, paranoia, paranoiac-critical method, cinema, video.

RESUMO:

Este estudo tem como objetivo analisar a construção do método crítico-paranoico de Salvador Dalí. Será desenvolvida uma análise que destaca a experimentação que o levou a procurar novas formas de expressão para a implementação desse método em diferentes práticas fora da pintura, especialmente no cinema. Parte dessa experiência destaca o esforço para tentar simular essas imagens paranoico-críticas através da aproximação à fotografia, holografia e cinema. Porém, também veremos porque não foi possível realizá-las completamente. O interesse desse trabalho é destacar as limitações encontradas por Dalí desapareceram com a imagem digital, por isso que nossa teoria é que, no contexto atual, somos capazes de criar uma paranoia crítica em movimento. Por isso, analisaremos: a natureza euclíadiana da representação pictórica e sua extensão para a câmera escura; o surgimento de novos espaços no cinema; as características do ambiente digital; a transição do entorno digital através da tecnologia de vídeo; a análise das implicações do movimento na imagem; a construção conceitual da paranoíia em movimento.

PALAVRAS-CHAVE: surrealismo, paranoia, método paranoico-crítico, cinema, vídeo.

EL MÉTODO PARANOICO-CRÍTICO

El surrealismo fue un movimiento literario y posteriormente artístico, que nace en París en 1924, cuando André Breton publicó el primer manifiesto surrealista. ?El surrealismo es inmediato, irreflexivo y está despojado de toda referencia de lo real? (Breton, 2007). No es simplemente una escuela literaria o artística. Representa, en palabras de Pellegrini, ?[?] una concepción del mundo? ¹ (Bretón, 1929). El engranaje central del surrealismo fue el automatismo psíquico, una fórmula de máxima libertad expresiva que proviene del inconsciente. El automatismo psíquico es el instrumento para que la mente exprese de forma máxima todo el contenido sin ser mediatizada por la razón. Este método sería la expresión de pensamientos y sentimientos puros de procedencia onírica y subjetiva.

El pensamiento, según Breton, está constituido por un mecanismo o lógica del raciocinio sin sentido aparente. Este luego converge en una última coherencia que terminará por darle un sentido definitivo y preciso al concepto de *realidad*. Este axioma representa el punto de partida del concepto de *realidad* expuesto por Salvador Dalí. Basado en el principio de Breton, para Dalí la realidad manifestaba una interesante articulación con la magia, con la imaginación. En sus palabras: ?[c]reo en la magia que, en última instancia, es meramente el poder de materializar la imaginación en realidad. Nuestra época supermecanizada subestima las propiedades de la imaginación irracional, que no deja de ser la base de todos los descubrimientos? (Dalí, 1942, p. 130).

Si bien los artistas surrealistas lograron desarrollar objetos surrealistas, producto de un proceso automático e inconsciente, Dalí fue más allá al conseguir que el objeto surrealista fuera la expresión objetiva del sujeto concreto irracional. Como nos recuerda: ?[e]l objeto surrealista es un objeto absolutamente inútil desde el punto de vista práctico y racional, creado únicamente con el fin de materializar de un modo fetichista, con el máximo de realidad tangible, ideas y fantasías de carácter delirante? (Dalí, 1993, p. 335).

Basado en los principios del surrealismo, Dalí inició una búsqueda autónoma que lo llevaría al profundo análisis de los mecanismos de creación de sentido, los cuales, como veremos, presentaban como engranajes centrales la psique y lo irracional. Analizando los mecanismos internos de los fenómenos paranoicos, Dalí se planteó la posibilidad de un método basado en el poder repentino de las asociaciones sistemáticas propias de la paranoia.

Recordemos que, según la teoría clásica, el delirio paranoico es una consecuencia de un error de juicio frente a la realidad y, por tanto, de una interpretación falsa (Ibarz, 2007). Sin embargo, Lacan ² sostiene que el origen de la paranoia está en una alucinación, y, en este cuadro, la interpretación y el delirio no son dos momentos consecutivos, sino coincidentes (Ibarz, 2007). Entre la tesis de Lacan y los planteamientos de Dalí existe una serie de coincidencias, tales como el origen alucinatorio, la coincidencia entre interpretación y delirio, la potencia creativa de la paranoia y la concreción en formas estructurales repetitivas. La paranoia, para Lacan y Dalí, no era un razonamiento que tenía lugar después de los delirios. La paranoia se trataba de un delirio que era sistematizado desde el principio y que gozaba de significado simbólico. Como veremos, Dalí se apropió de un mecanismo de proyección común en el sujeto paranoico. De hecho, uno de los mecanismos de defensa más frecuentes en la paranoia es la proyección, por la que los propios pensamientos y miedos, con frecuencia inconscientes, son atribuidos a alguien o algo distinto del sujeto mismo. Es en virtud de la proyección que la realidad interior se ve como realidad exterior. El sujeto paranoico vive en un mundo poblado por sus propios fantasmas y crea una realidad llena de significado simbólico que termina por reflejar sus delirios ³.

Podríamos afirmar que los mecanismos de proyección apenas mencionados, bajo la teoría lacaniana, adquirieron forma en la práctica artística de Dalí. Sin embargo, como afirmaría el artista, estos mecanismos de proyección hacían parte de su capacidad, desarrollada desde la infancia, de proyectar imágenes interiores en los objetos que componían su existencia. En sus palabras: ?[m]i entrenamiento era tal que nada resistía a mi voluntad. Bastaba que mi mirada se apoderara de un objeto, para transformarlo y recrearlo a mi capricho? (

Dalí, 1935, p. 20). Este hábito de transformar, activa y deliberadamente, la apreciación de la realidad exterior, en virtud de juegos con la percepción y pseudoalucinaciones controladas, concluyó, a través de la obra de Dalí, en una técnica clásica al servicio de imágenes inconscientes. ?Toda mi ambición en el plano pictórico consiste en materializar, con el ansia de precisión más imperialista, las imágenes de la irracionalidad concreta? (Dalí, 1935, p. 20-21). Continúa afirmando: ?[d]ebo de ser el único de mi especie que ha dominado y ha transformado en potencia creadora, en gloria y en júbilo, una enfermedad mental tan grave? (Pauwels, 1989, p. 49).

Es en 1930 que Dalí inició a sistematizar esta actividad de proyecciones introduciendo el método de análisis paranoico-crítico en la práctica surrealista, al cual Dalí definió como ?[?] un método espontáneo de conocimiento irracional basado en la objetivación crítica y sistemática de las asociaciones e interpretaciones delirantes? (Dalí, 1935, p. 23). El método paranoico-crítico de Dalí se lleva a cabo desde lo consciente y no desde lo inconsciente, como es el caso de una psicosis paranoica. Recordemos brevemente que la paranoia es un delirio de interpretación del mundo, y esta se diferencia del resto de las psicosis por el grado de sistematización de los delirios. De hecho, en la patología, los delirios parecen ser coherentes y le permiten al sujeto moverse en un mundo extraño ya que este no escapa de la realidad exterior, sino que la desafía ofreciendo una alternativa hiperreal, cuya precisión tiene como fin confundir la mente. Sin embargo, el método paranoico-crítico es un estilo artístico realista destinado a desmontar la realidad, destinado a ?[?] sistematizar la confusión y contribuir al descrédito total del mundo de la realidad? (Dalí, 1930, p. 9). Las imágenes paranoicas son inteligibles y se originan en un prejuicio perceptivo significante y comunicable. Estas imágenes son compuestas de forma múltiple, de tal manera que generaban un acertijo visual manipulando la composición de las figuras, de fondos y de apariencias. Todo se hace con el fin no solo de transformar radicalmente en la mente del espectador la relación figura-fondo, sino también con el de crear una transformación constante de las imágenes contempladas.

La implicación más radical del método de Dalí con respecto a la débilfrontera entre la realidad interior y exterior es que

[?] las propias imágenes de la realidad dependen del grado de nuestra facultad paranoica y que, no obstante, teóricamente un individuo dotado con un grado suficiente de la citada facultad podría, según su deseo, ver cambiar sucesivamente la forma de un objeto tomado de la realidad, tal y como ocurre en el caso de la alucinación voluntaria, pero con la particularidad de índole más grave, en el sentido destructor, de que las diversas formas que puede adquirir el objeto en cuestión serán controlables y reconocibles para todo el mundo, desde el momento en que el paranoico las haya simplemente indicado (Dalí, 1930).

En la sistematización del método paranoico, Dalí expone claramente una metodología donde se explica la forma en que el artista enfrenta o toma posición del método paranoico-crítico. En un primer momento, el artista debería tener una apertura a las asociaciones e imágenes inconscientes, es decir, los delirios. En un segundo momento, el artista debería aplicar la inteligencia racional al análisis del material irracional, sistematizándolo y haciéndolo inteligible. Conviene señalar que los delirios poseen en sí mismos un significado sistemático

Los efectos de esta patología hacen que todo lo que percibe el paciente tenga sentido. Todo significa algo. Freud se pregunta cómo llega esta patología o como hace este paciente para llenar de significado todo. Lo que realmente hace el paciente, explica Freud, es que proyecta en el espíritu o en la persona de los otros un significado. Esto crea un sistema semiótico paralelo (Freud, 1901, p 859.).

El sistema solo se torna claro a la conciencia a través del análisis y la libre asociación. En palabras de Dalí, ? La actividad crítica interviene únicamente como líquido revelador de imágenes, asociaciones, coherencias y sutilezas sistemáticas graves y ya existentes en el minuto en que se produce la instantaneidad delirante? (Dalí, 1930).

EL MÉTODO PARANOICO-CRÍTICO EN OTRAS PRÁCTICAS

Una vez teorizó y sistematizó el método paranoico-crítico, Dalí compuso una serie de obras pictóricas donde lo aplicaba. Sin embargo, en un cierto punto, Dalí inició una fase de experimentación en la que trató de aplicar el método paranoico-crítico en diferentes medios. Consideremos, por ejemplo, su experimentación del método usando la fotografía. Durante su incursión en el surrealismo, Dalí estaba fascinado con la fotografía: ?[e]l solo hecho de la transposición fotográfica implica ya una invención total: el registro de una realidad inédita. Nada ha venido a dar tanta razón al surrealismo como la fotografía?, p. 63).

Para Dalí la fotografía es ?[c]lara objetividad del pequeño aparato fotográfico. Cristal objetivo. Vidrio de auténtica poesía [?]. Confiamos en las nuevas formas de fantasía, nacidas de las sencillas transposiciones objetivas?, pp. 90-91).

La fascinación de Dalí por la fotografía lo llevó a realizar una serie de colaboraciones con grandes fotógrafos, tales como Man Ray, Brassai, Cecil Beaton, Eric Schaaf, George Platt Lynes, Horst P. Horst, Robert Descharnes o Philippe Halsman, por mencionar solo algunos de los más destacados. De estas se reconocen grandes obras fotográficas como *In Voluptas Mors* (1951), *Dalí Atómico* (1948) o *Dalí en New York*, entre otras. Estas fotografías demuestran la fascinación y la importancia de la fotografía para el artista y dejan ver un cierto rastro de la magnitud y de las limitaciones del método paranoico-crítico realizado con este medio. En palabras de Dalí:

[?]la foto no me planteaba los problemas físicos deseables y específicamente nuevos en los que me intereso constantemente desde hace algún tiempo, y eso según mis investigaciones originales, efectuadas gracias al método de la ?actividad paranoico-crítica? (Dalí, 1935, p. 56-57).

Es por esta razón que la objetividad de la fotografía limita la actividad paranoica y es gracias a esta limitación fotográfica que Dalí incursiona en la cinematografía.

El primer contacto de Salvador Dalí con el cine fue junto a Luis Buñuel. Los dos escribieron y realizaron las dos películas surrealistas más influyentes de la historia: *El perro Andaluz* (1929) y *La edad de oro* (1930). Sin embargo, los dos artistas se distanciaron; Buñuel optó por enfocarse en la cinematografía, mientras que Dalí siguió su propio camino en las artes plásticas. Quince años después, durante su exilio en Estados Unidos, Dalí fue cautivado por las nuevas oportunidades creativas que el séptimo arte le ofrecía. Su primera contribución en Hollywood la realizó en 1945. Alfred Hitchcock contactó a Salvador Dalí para relacionarlo en el diseño de una secuencia onírica para un thriller psicológico que estaba realizando. El filme era *Spellbound* (1945). Hitchcock quiso implicar a Dalí en la realización de una escena que representara, de forma innovadora, un sueño. El trabajo que debía hacer Dalí consistía en ilustrar la secuencia de una regresión a la que se sometía el protagonista, Gregory Peck. En esta escena él exterioriza sus sueños con el fin de que el personaje recuperara la memoria y así resolver un crimen. La escena se construyó a través de una serie encadenada de imágenes cargadas de simbolismo: ojos, cortinas, tijeras, naipes (algunos en blanco), líneas en blanco, un hombre sin rostro, un hombre que cae de un edificio, un hombre que se esconde detrás de una chimenea mientras deja caer una rueda para luego ser perseguido por grandes alas. Narrativamente estas imágenes se repiten durante la película y progresivamente ayudan a conducir, deducir y concluir la trama de la película. Las imágenes se convierten en un *mise en abyme*⁴, ya que cada elemento en la secuencia onírica se encuentra dentro de la narración de la película se van relacionando entre sí.

En 1946 Walt Disney invitó a Dalí a su estudio y lo contrató para la realización de un cortometraje de animación titulado *Destino*. Para este proyecto, el pintor se instaló en los Disney Studios de Burbank, en California, donde desarrolló el argumento y realizó los dibujos y óleos, basándose en la canción *destino* del mexicano Armando Domínguez. En tan solo ocho meses de trabajo solitario fue posible montar un pequeño fragmento que consiste en una secuencia de 15 segundos compuestos por 22 pinturas y 135 bocetos realizados por Dalí. Disney abandonó el proyecto.

Treinta años después, realizó *Soft Self-Portrait of Salvador Dalí* (1970), un documental biográfico dirigido por Jean-Christopher Averty y narrado por Orson Welles. En el filme cuenta de manera poco usual su vida. Este documental destaca la intervención o influencia del propio artista para mostrar y hablar de una revolución con las futuras imágenes estereoscópicas e hiperestésicas.

En 1975, junto a José Montes-Baquer, dirigió un falso documental, *Impressions de la Haute Mongolie* (1975). *Impressions de la Haute Mongolie* es una composición audiovisual que muestra el deseo de Dalí por llevar el método paranoico-crítico a otras prácticas. Este documental, narrado por el mismo Dalí, muestra imágenes que progresivamente suceden en serie encadenadas. Por ejemplo, un paisaje campestre que se transforma progresivamente en el rostro de Hitler, fotogramas de *Un perro andaluz* (1929) o el rostro de Mae West, entre otros. Estas imágenes consecutivas van narrando como un equipo de exploradores recorre la Alta Mongolia Occidental, una civilización alucinógena y extraña. A través del cuadro de Vermeer, los mapas, las vistas panorámicas, los extraños insectos, la exótica vegetación prehistórica, las cúpulas apoteósicas, las cápsulas galácticas, y así hasta encontrar el objeto de la expedición: un codiciado champiñón gigante blanco. Finalmente, Dalí termina mostrando su bolígrafo del Hotel Saint Régis, que dice es el objeto sublime que provocó las alucinaciones vistas durante toda la película. Luego, baja el bolígrafo a la altura de su sexo y vierte en el unas cuantas gotas de ácido úrico, que, según él, es el agente provocador de las interpretaciones paranoico-críticas que se crearon en el cerebro del espectador durante los 50 minutos de película. Las manchas que se formaron en el bolígrafo durante los 50 minutos de exposición al ácido úrico son las imágenes que hemos visto y que él nos ha impuesto.

La relación de Dalí con el cine cuenta también con una larga serie de proyectos frustrados. Por ejemplo, guiones de películas jamás realizadas: *Babaouo* (1931) y *La carretilla de carne* (1948 -1951). Para este último filme, Dalí proponía la inmovilidad absoluta de la cámara: ?[?] fijándola en el suelo con clavos, como a Cristo en la cruz? (Dalí, 1996, p. 120). Este proyecto representaba para Dalí una declaración crítica contra la hegemonía del *travelling* y, en sus palabras, el ?[?] repugnante ritmo cinematográfico? (Dalí, 1996, p. 117). Dalí también trabajó durante diez años junto a Robert Deschernes en otro proyecto inacabado: *La aventura prodigiosa de la encajera y el rinoceronte* (1954-1961). Esta era considerada por Dalí y Deschernes como el inicio del cine paranoico-crítico. De esta se conservan cinco horas de material filmico sin montar. El interés de Dalí hacia el séptimo arte también lo llevó a publicar algunos ensayos y artículos en la revista *La Gaceta Literaria Hispanoamericana* (Dalí, 1927).

Después de experimentar técnicas cinematográficas, a Dalí le intrigó la posibilidad de crear una imagen tridimensional e intentó conseguir resultados usando diferentes técnicas. Entre 1973 y 1974 trabajó varios hologramas, diseñó un cilindro que mostraba imágenes que se reflejaban a través de espejos, y desde diferentes puntos de vista el espectador podía apreciar la misma imagen. Al mismo tiempo, trató otras formas de realizar imágenes tridimensionales con la técnica del proceso estereoscópico, el cual consiste en crear la ilusión de profundidad en una imagen a través de dos imágenes casi idénticas superpuestas con pequeñas variaciones. Producto de estas dos técnicas son *El cerebro de Alice Cooper* (1973), *The Shepherd and the Siren* (1974) y *Dalí Pintando a Gala* (1974). Dalí veía en los hologramas la posibilidad de unir la creación en tres dimensiones y dotar de cierto movimiento sus obras. En otras palabras, el holograma le permitía sacar del marco la pintura y así poder transformar la interacción del espectador con la obra. Sin embargo, rápidamente abandonó el medio. Si bien fue pionero en este, como dice Montse Aguer, la directora del Centro de Estudios Dalinianos: ? Dalí fue el primer artista en incorporar la holografía en un proceso artístico? (comunicación personal, 2012). Él se sentía limitado, ya que esta nueva tecnología estaba poco desarrollada y para realizar sus ideas en este nuevo medio dependía de un especialista técnico en Estados Unidos.

Sin lugar a dudas, el genio de Dalí exploró diversos medios y técnicas durante su larga vida artística. Sin embargo, como pudimos observar en este acápite, la relación de Dalí con el cine fue especial, no solo porque su contribución a *Un perro andaluz* representó la vía de entrada de la práctica surrealista al séptimo arte, sino

porque su arte, a mi parecer, puso en evidencia las grandes limitaciones que el medio filmico imponía. Estas limitaciones se tornan evidentes en las palabras de Dalí, cuando se refiere al cine como un arte

[?] infinitamente más pobre y más limitado, para expresar el funcionamiento real del pensamiento, que la escritura, la pintura, la escultura y la arquitectura [...] El fracaso intelectual del cine no ha de hacer olvidar que se trata de un medio privilegiado para aprisionar la realidad: la imagen en movimiento se acerca más a la ?santa objetividad? [...], es la manera más irreal de expresar la realidad (Dalí, 1978, p. 21).

Podríamos afirmar que estas limitaciones aparecían en la práctica artística de Dalí cuando él aspiraba a incluir la imagen en movimiento en el método paranoico-crítico. La ?santa objetividad?, la raíz euclíadiana del cine, heredada directamente de la cámara obscura, se perfilaba como un límite del proceso creativo que seguía la sistematización del proceso de la paranoia. En las siguientes secciones, veremos la forma en que, a nuestro parecer, las limitaciones que impedían el desarrollo del método paranoico-crítico en el campo del audiovisual, con el desarrollo de la tecnología digital, empezaron a desaparecer.

NATURALEZA EUCLIDIANA DE LA REPRESENTACIÓN PICTÓRICA Y SU EXTENSIÓN A LA CÁMARA OSCURA

Para entender la frustración de Dalí respecto al hipotético desarrollo de una forma de paranoia-crítica del cine es necesario, a mi parecer, mostrar la naturaleza euclíadiana de la representación pictórica ?desarrollada en el renacimiento? y su extensión, a través de la cámara oscura, en imagen en movimiento.

La perspectiva matemática ?desarrollada por Brunelleschi? se define como el arte de representar, mediante diferentes técnicas, la ilusión de un mundo tridimensional en una superficie de dos dimensiones. Podríamos decir que la perspectiva es una simulación de lo visible que nos permite figurar el efecto de volumen de los objetos en un contexto de falsa profundidad. Desde el renacimiento, la representación pictórica ha buscado reproducir la percepción humana. Cabe recordar que la sensación de profundidad es ilusoria ?la misma técnica de la perspectiva lo demuestra? y esta característica forma una técnica de composición en la que es el espectador el que atribuye significado: ?[?] el parecido creado por el arte no existe más que en nuestra imaginación? (Gombrich, 2008, p. 173). La perspectiva le impone al espectador un punto de vista específico a fin de crear la completa ilusión de profundidad. Este punto de vista no solo le permite al espectador recrear en su totalidad la construcción espacial dispuesta por el artista. Una vez la perspectiva es ?recreada? por el espectador, esta se convierte en un mecanismo de producción de sentido. Es de la relación espectador-reconstrucción espacial que emergen una serie de significados que le serán atribuidos a la obra. Según Gombrich, la parte del espectador, que es la contribución decisiva del observador en la percepción de imágenes, es el equipamiento mental que ejerce un esfuerzo constante en la búsqueda del significado.

A partir del siglo XIX los pintores comenzaron a confiar cada vez más en el espectador, realizando obras que hacen al espectador ver en el lienzo lo que no se encuentra allí o lo que tan solo se sugiere. Como indica Gombrich en la introducción de *Arte e ilusión*:

[?] la estética ha abandonado su pretensión de que tiene algo que ver con el problema de la representación convincente, el problema de la ilusión en arte. En ciertos aspectos esto es realmente una liberación [?]. Se ha formado la impresión de que la ilusión, ya que no viene a cuenta para el arte, tiene que ser un hecho psicológico muy rudimentario (Gombrich, 2008, p. 4).

Se encuentran en esta transformación de la práctica artística las bases para la construcción del método paranoico-crítico. La búsqueda del espectador, la necesidad de crear significado, se sistematiza y se enfrenta a una imagen ambigua de la cual emerge una serie de imágenes y significados.

Como fue mencionado anteriormente, la perspectiva mecaniza la representación de la realidad y fortalece la búsqueda de que esta representación sea objetiva. Esta intensa búsqueda por la representación objetiva introdujo el uso de la cámara oscura en la representación pictórica ⁵. Ciertamente, el ingreso de esta en

la práctica artística inició un fenómeno de alienación de la intervención humana en la reproducción de imágenes, el cual decisivamente se acentuó con el proceso fotoquímico introducido por el desarrollo de la tecnología fotográfica:

La cronología es bastante larga y esta nos remontaría hasta la edad media. De hecho, algunas reacciones químicas desencadenadas por la exposición a la luz eran ya conocidas. Sin embargo, podríamos afirmar que Thomas Wedgwood llevó a cabo las primeras experimentaciones usando reacciones químicas de sales de plata sobre papel. En 1816, el litógrafo francés Joseph Nicéphore Niépce, con el uso de herramientas rudimentarias, obtiene las primeras imágenes fotográficas. Posteriormente, en 1839, Louis-Jacques-Mandé Daguerre perfeccionó el método de Niépce resolviendo algunos procesos técnicos. A esta técnica la llamó daguerrotipo (Eder, 1978, p. 308).

El carácter representativo de la fotografía cambió los parámetros de creación y comprensión de la imagen, pues la fotografía culmina, de cierta forma, el sueño iniciado en el renacimiento: que la representación corresponda perfectamente con el objeto representado. La tecnología fotográfica produce una representación objetiva de la realidad. Además, una imagen es percibida como objetiva en el momento en el que interviene una máquina suprimiendo la intervención humana. Se puede afirmar que la tecnología fotográfica liberó el arte de la búsqueda frenética de objetividad. El arte, en este punto, buscó nuevas formas expresivas que se materializaron en el cubismo, el expresionismo o el arte abstracto. Una vez libre de la búsqueda de objetividad, el arte dejó en manos de la fotografía la representación, aparentemente objetiva, de la realidad. Esta representación fotográfica rápidamente inició una serie de desarrollos tecnológicos que buscaban perfeccionar la ilusión de objetividad. Consideremos, por ejemplo, las mejoras en el proceso químico que redujeron los tiempos de exposición de la imagen y permitieron los famosos *five minute portraits* o el desarrollo de la fotografía a color (Eder, 1978, p. 308). Aparentemente el cine se insiere en este proceso de mejoras de la fotografía. El cine, que al inicio era percibido como una simple tecnología que adiciona tiempo a la fotografía (Panofsky, 1936), terminó por satisfacer el deseo desencadenado desde el renacimiento: la imagen se convierte en la síntesis fiel de la forma en que es percibida la realidad. La imagen cinematográfica es esencialmente fotográfica, al menos hasta la última década del siglo XX.

LA APARICIÓN DE NUEVOS ESPACIOS EN EL CINE

Muchos realizadores, ya desde los inicios de la narración cinematográfica, emprendieron una búsqueda de herramientas y mecanismos que, de cierta forma, rompieran con la imposición euclíadiana que la cámara cinematográfica había heredado de la cámara oscura. El desarrollo de estos mecanismos se materializaba en la creación de nuevos espacios que pudieran escaparse de la simple representación de la realidad. Una de las primeras prácticas con este propósito fueron los efectos especiales mecánicos que dependían básicamente de herramientas, creatividad en la puesta en escena y trucos fotográficos.

Los efectos especiales se dividían en dos grandes categorías: efectos ópticos y efectos físicos. Los primeros son los creados a través de la técnica fotográfica, y entre los más conocidos podríamos mencionar el *stop trick* (desarrollado por Méliès), el *matte painting*, el *glass shot*, las exposiciones múltiples o el proceso *Schufftan*. Los efectos físicos, por su parte, son creados a través de la puesta en escena y fundamentalmente son realizados en el rodaje de la película con técnicas utilizadas a través del diseño de escenografía y maquillaje. Estos efectos comprenden la realización de maquetas, elementos mecánicos, efectos atmosféricos y miniaturas (Rickitt, 2007, pp. 10-15).

El auge de la experimentación con efectos especiales estaba en su cúspide al punto que, para 1935, cada estudio importante de Hollywood tenía un departamento dedicado exclusivamente a los efectos especiales. Los efectos se perfeccionaron gracias a que los realizadores incorporaban o mezclaban elementos entre sí para poder lograr nuevos espacios narrativos, y esta práctica terminaba por poner al descubierto y romper las limitaciones impuestas por el medio cinematográfico. Si bien los efectos especiales cambiaron de objetivo durante la corta historia del cine, desde la obra de Méliès estos representan una parte fundamental del arte

cinematográfico. Prueba de ello es *2001: A Space Odyssey* (1968) de Stanley Kubrick y Douglas Trumbull. En esta película, podemos encontrar una nueva forma de concebir los efectos especiales, pues se plantea el ingreso y extensivo uso de nuevas tecnologías, como la proyección frontal o la impresora óptica, con el fin de desarrollar espacios narrativos ajenos a la simple imagen fotográfica a 24 cuadros por segundo. Además, esta película proporcionó una nueva forma de realización, en la cual se implementaba la impresora óptica, y esta última otorgaba una nueva flexibilidad a la imagen: casi una nueva naturaleza. Gracias a la impresora óptica los objetos representados son altamente detallados y presentan una profundidad de campo realista. La impresión óptica imprime la imagen de un fotograma con la posibilidad de copiarlo, pero también de modificarlo, invertirlo y repetirlo, y esto abre un juego de infinitas posibilidades. Inicialmente, la impresión óptica se usó básicamente para añadir efectos ópticos elementales como fundidos y sobreimpresiones. Posteriormente se fueron descubriendo más funciones prácticas, como la corrección de color, conversión de súper 8/8mm a 16mm, negativo a positivo y viceversa, color a blanco y negro, cámara lenta-rápida, filtros, entre otras (Fielding, 1972).

La impresora óptica le otorgó a la imagen en movimiento una maleabilidad que progresivamente transformó radicalmente la comprensión de la imagen cinematográfica. En efecto, la imagen cinematográfica inicialmente se constituía por una serie de fotogramas en secuencia e imponía una forma lineal a la construcción del espacio narrativo. Con la introducción de la tecnología del video y de lo digital, la linealidad, impuesta por el mismo medio fotográfico en secuencia, empezó a desvanecerse. Si la imagen cinematográfica se componía en una serie de fotogramas, la imagen de video representaba un flujo continuo ajeno a la serialidad, por lo que, la organización del espacio narrativo empezó a reflejar esta nueva estructura. La imagen, en el campo del audiovisual, empezó a ser entendida como un objeto maleable que desarrollaba el tiempo de la diégesis a través la modelación constante del objeto representado (Duarte, 2014). Podemos ver este fenómeno narrativo con la introducción del croma, el cual permite componer una imagen a partir de otras dos. Ciertamente, el croma acercó la imagen un poco más a la multidimensionalidad, que en el contexto digital actual conocemos parcialmente, ya que el medio no permitía la interacción entre las imágenes. Con el croma, las imágenes se ponen una sobre otra, mas no convergen.

Un caso de especial importancia para este análisis de la flexibilidad de la imagen cinematográfica es la inclusión de animaciones en películas realizadas en medio fotográfico como, por ejemplo, *Mary Poppins* (1964) de Robert Stevenson y *Pete's Dragon* (1977) de Don Chaffey. De estas experiencias, podemos deducir que la flexibilidad adquirida por la imagen fotográfica poco a poco se fue transformando en la comprensión de esta como un espacio multidimensional a todos sus efectos. Es por esta razón que, en sus inicios, la tecnología digital fue utilizada rápidamente en la creación y sistematización de espacios narrativos multidimensionales, es decir, los que permitieran la convergencia de diferentes imágenes provenientes de diferentes medios.

En la década de 1980, la popularización de la tecnología de video generó un cambio primordial en la organización de los espacios narrativos audiovisuales. El video llegó a transformar radicalmente el mecanismo de reproducción de imágenes. Básicamente, esta tecnología consiste en la transformación de la señal óptica (base de la fotografía) en un impulso eléctrico. Según Bonitzer, la tecnología de video llevó a una metamorfosis de la naturaleza de la imagen: esta rompió la organización espacial de la imagen. En palabras de Duarte:

[?] mientras la imagen fotográfica se define como una representación, la imagen electrónica se connota como una presentación. La naturaleza de la imagen electrónica, como se ha descrito anteriormente, hace que el espacio desarrollado por la tecnología de video sea un espacio sin espacio (2013, p. 3, traducción mía).

A través de la tecnología de video, la imagen electrónica inició un proceso de virtualización, pues las imágenes electrónicas pierden la materialidad impuesta por el soporte del medio análogo. Esto implica, como fue expuesto anteriormente, que se deje el carácter serial de la imagen fotográfica ?base del cinematógrafo?. La imagen se empezó a entender como un espacio moldeable compuesto por líneas que se construyen y se entrelazan entre sí. Un gran ejemplo de esta transición son las diferentes obras audiovisuales realizadas por

Zbigniew Rybczyński, un cineasta y artista polaco reconocido por sus experimentaciones con la imagen. En un principio, inició con intentos de transformar la imagen. Trataba de romper los límites que imponía el medio fotográfico llevando a otro nivel la composición misma de la imagen y así creando espacios narrativos diferentes. Ejemplo de estas experiencias son sus obras *Kwadrat (Square)* (1972), *Zupa (soup)* (1974), *Nowa ksiązka (new book)* (1975) y *Tango* (1980), entre otras. Rybczyński considera la imagen y la perspectiva limitada y relativa. A través de sus obras busca la manera de encontrar un nuevo punto de vista y pretende crear espacios diferentes usando la sobreposición de diferentes tipos de imágenes y espacios narrativos. En estas experiencias, este gran director polaco logró desarrollar diferentes tiempos diegéticos en un mismo plano, lo que resaltó así la nueva naturaleza multidimensional de la imagen-video. Por ejemplo, en *Nowa Książka (new book)* (1975) propone una nueva organización por medio de múltiples espacios que están correlacionados. Todas las historias son paralelas y se perciben como si fuesen contemporáneas, ligadas de manera lineal al mismo tiempo a través de la acción interna. Otro gran ejemplo que demuestra el gran talento de Rybczyński es *Tango* (1980). Esta obra muestra a través de un plano estático muchas acciones diferentes, aparentemente independientes, que representan diferentes tiempos interactuando en un solo cuarto. Esto no solo demuestra un cambio radical en la narración, además supone un proceso más complejo de realización. En palabras de Rybczyński:

Tuve que dibujar y pintar más o menos 16.000 mattes⁶, y hacer unos cuantos cientos de mil exposiciones en una impresora óptica. Tomó un total de siete meses, dieciséis horas por día, para hacer la pieza.

El milagro es que el negativo sobrevivió el proceso con solo daños menores, y cometí menos de un centenar de errores matemáticos de varios cientos de miles de posibilidades. En el resultado final, hay un montón de defectos, como líneas negras que son visibles alrededor de los humanos, el titileo causado por la inestabilidad del material de la película resultante de la perforación del cine y la elasticidad del material filmico, cambios de color causados por la fluctuación de la temperatura de color de la lámpara del proyector e inevitablemente, la suciedad, el grano y araños (Rybaczynski, 1997, p. 184, traducción mía).

Estas experimentaciones implicaban, para Rybczyński, un gran esfuerzo por las condiciones tecnológicas modestas con las que disponía en Polonia. En 1982, la situación sociopolítica en Polonia, durante el periodo de la ley marcial, lo obligó a emigrar a Estados Unidos, donde conoció la tecnología de video y se dio cuenta de que todos los procesos que él simulaba en el medio fotográfico con sus películas eran muy similares a los procesos de reproducción de imágenes que la tecnología digital usó años después. En 1983, su película *Tango* ganó un Óscar, y Rybczyński decidió permanecer y trabajar en Estados Unidos, donde realizó inicialmente películas de video, cortos y videos musicales encargados por los canales de televisión.

Con las realizaciones de Zbig Rybczyński se inició la comprensión de la imagen como espacio maleable y multidimensional, y esto impuso otra forma de estructurar la narración a través de las imágenes en movimiento. Evidencia de esto es la película *The Fourth Dimension* (1988). En una entrevista, con respecto a esta película, Rybczyński explicó su fascinación con la creación de nuevos mundos y la búsqueda de una liberación de la imagen:

Quiero que la gente vea películas sin considerarlas como imitaciones del mundo [?]. Hablando francamente, sería maravilloso tener una técnica que permitiera hacer pinturas, cualquier escena, paisajes u objetos que se quiera. Para liberarse de la realidad, de lo llamado realismo, que no es en absoluto realismo. Para liberarse del realismo de las circunstancias existentes, única y exclusivamente en un determinado lugar y tiempo, porque la realidad está en nosotros y no en un mundo ?objetivo?. El mundo existe en nuestra imaginación, en nuestras experiencias, recuerdos, conjeturas, ansiedades (Zbig Rybczyński, entrevista, 1991).

En estas palabras de Rybczyński podemos ver que de cierta manera la imagen en movimiento comenzó progresivamente a perder su connotación de representación y entró progresivamente en la esfera de la presentación, o mejor aún, de creación. Pero esta vez, el acto creativo empezó a establecer una relación completamente diferente entre el ser humano y la máquina. Por esta razón, en el actual contexto tecnológico digital se puede entender la imagen de video como una tecnología híbrida entre la tecnología fotográfica y

la digital. Este proceso de transición de la imagen fotográfica a la imagen digital se inclina a la construcción de imágenes multidimensionales y flexibles. De esta forma, durante los años 1980, inició el descubrimiento de herramientas capaces de formar estas imágenes e implementar nuevos procesos con mayor rapidez, por ejemplo, la impresión óptica. Esta fue mejorada por el escaneado y la impresión digital, que hicieron posible la construcción de imágenes a partir de múltiples elementos en un soporte virtual. Este espacio virtual permite construir la imagen por medio de diferentes planos, y una de las técnicas que, si bien ya existía y se aplicaba de manera rudimentaria con la imagen fotográfica, mejoró radicalmente con el medio digital, era conocida como *compositing*. Esta técnica consiste en ?la combinación de elementos visuales procedentes de fuentes independientes que convergen en una, a menudo para crear la ilusión de que todos esos elementos son partes de la misma? (Brinkmann, 2008). El *compositing* representa una de las características más relevantes de la imagen digital, puesto que esta acepta todo tipo de espacio y es capaz de mezclar diferentes medios que convergen de una forma nueva usando diferentes planos. Acepta, por ejemplo, una animación y es capaz de mezclarla con una imagen fotográfica, como el caso de la película *Roger Rabbit* (1988) de Robert Zemeckis. Las imágenes que componen esta película, en su última etapa, eran digitalizadas para llevar a cabo sobre ellas efectos de posproducción digitales. El *compositing* se convirtió en un elemento esencial de los efectos especiales, ya que demuestra cómo la imagen se puede construir y reconstruir en un solo espacio, uno multidimensional a todos sus efectos. Podemos afirmar que el *compositing* de video representó el ingreso y asimilación de la tecnología digital en la realización de imágenes en movimiento.

Durante el final de los años 1980 y los inicios de 1990, la tecnología digital empezó popularizarse en la industria cinematográfica. Se multiplicaron rápidamente las producciones que se caracterizaban por un uso extensivo de la tecnología digital, y esto sin dudas amplió el rango de experimentación con nuevas técnicas. Una vez que la tecnología digital fue aceptada en la construcción de espacios narrativos audiovisuales surge el *morphing*. Este es un efecto que modifica la imagen, crea una transformación fluida de una imagen que se deforma gradualmente y se convierte en otra.

Como se afirmó anteriormente, a partir del inicio de la tecnología del video, la imagen empezó a ser entendida como un espacio maleable, deformable y multidimensional. Con el *morphing* se llega a plena conciencia de esto. Gracias al *morphing*, los objetos representados empezaron a presentar características únicas e inexistentes en nuestra percepción natural. Aun siendo representaciones fotográficas (por ejemplo, en el caso del video musical *Black or White* de Michael Jackson, en el cual se pueden ver las transformaciones de unos primeros planos de diferentes personas), el *morphing* aleja la imagen de la noción de representación. En ese nuevo espacio, los objetos representados, como afirmaba Rybczy?ski (1997), se liberan del realismo, porque la realidad está en nosotros y no en el mundo objetivo de la fotografía.

Los procesos del *morphing* dan origen al desarrollo de imágenes generadas por computador (CGI), que consiste en una composición digital que permite control y completa libertad en la imagen. De esta técnica se derivan objetos radicalmente flexibles, pues la imagen se forma en un espacio virtual. Como ejemplos de esta transformación encontramos *Terminator 2: Judgment Day* (1991) de James Cameron que es de las primeras realizaciones en implementar esta técnica con el personaje antagonista T-1000, un hombre compuesto por mercurio líquido, que se transforma constantemente. En este personaje encontramos una clara analogía de la naturaleza de la imagen digital. Pensemos también en el estreno de la primera película realizada enteramente en computador, *Toy Story* (1995) de John Lasseter, película que en su tiempo abrió el debate sobre la muerte del cine. De cierta manera ?manera un poco apocalíptica, para seguir la terminología de Umberto Eco? *Toy Story* acababa con el cine por la simple razón de que abría la posibilidad de una imagen en movimiento que se liberaba de los límites impuestos por la fotografía. En este nuevo contexto digital, el objeto representado puede ser inexistente, ya que el medio digital lo puede crear, razón por la cual la imagen en movimiento se alejó completamente de la representación.

Muerte o no, lo cierto es que la tecnología cinematográfica presentó una gran transformación en la última década del siglo XX e inició un proceso imparable en el siglo XXI gracias a la digitalización. En este periodo

se empezaron a realizar imágenes compuestas virtualmente que poblaron el imaginario colectivo. El milenio terminó con la realización de *The Matrix* (1999), filme que desarrolla una técnica llamada *bullet time*, capaz de rodar 12.000 fotogramas por segundo. Esta técnica construye digitalmente imágenes intermedias entre las imágenes capturadas por múltiples cámaras. *The Matrix* representó, a mi parecer, una ruptura con la clásica comprensión de la imagen cinematográfica, esta ya entendida como objeto flexible capaz de desarrollar internamente un espacio narrativo complejo. *The Matrix* supuso, y de cierta forma sistematizó el ingreso y coexistencia de las imágenes de síntesis en el espacio narrativo del audiovisual. Significó la progresiva familiarización con espacios exclusivamente creados a partir de modelados en 3D.

El análisis del desarrollo de la era digital y los efectos especiales supone un análisis extenso. Ya que, a mi parecer, la industria cinematográfica inició una carrera acelerada por hacer lo inimaginable representable. Y es gracias a esto que se desarrollaron de manera apresurada diferentes herramientas que permitieran cumplir la demanda de realización.

Claramente la era digital no solo reformula los procesos de construcción de la imagen, sino que naturalmente replantea los tipos de interacción que el espectador puede tener con la imagen en movimiento. Esta nueva naturaleza de la imagen en movimiento, su flexibilidad y su clara multidimensionalidad nos llevan a pensar que hoy es técnicamente posible desarrollar espacios narrativos que podrían llevar el método paranoico-crítico a la imagen en movimiento.

DE LA IMAGEN-MOVIMIENTO A LA IMAGEN-TIEMPO

Como se mencionó en el acápite anterior, la serialidad empezó progresivamente a desaparecer con la aparición de la imagen de video. La tecnología de video, y después la digital, liberaron de cierta forma la reproducción del movimiento de la serialidad de imágenes. La tecnología digital ?como toda tecnología? empezó a simular la actividad cognitiva que creaba el movimiento ?entre? las imágenes. Si el medio cinematográfico imponía, en la imagen análoga, una rigidez que determinaba la duración, y, por ende, la dirección del movimiento, en el actual contexto tecnológico esto desapareció. Esto otorga a la imagen una nueva dimensión en la que los fenómenos complejos y nuevos objetos podrían ser creados. En palabras de Duarte,

[...] la cinematografía, debido a la herencia de la cámara oscura, estaba en un sentido encerrada en un espacio euclíadiano. Deleuze demostró que la narrativa cinematográfica desarrolló algunos espacios narrativos que tenían una forma no euclíadiana. Con la introducción de la tecnología digital en las narraciones audiovisuales, emergieron algunos efectos y construcciones de imágenes que recordaban los espacios topológicos y proto-fractales (Duarte, 2014, p 223.).

Entonces, el espacio derivado de la tecnología cinematográfica se transforma en una organización espacial en capas, la cual implica una noción de *multidimensionalidad*.

Esta reorganización libera a la imagen de los límites encontrados por Dalí, ya que la transición de la imagen análoga a la digital supuso para Deleuze un cambio en la concepción de la imagen y el movimiento: ?[h]abrá que renunciar a la imagen-movimiento, es decir, al vínculo que el cine había introducido desde el comienzo entre el movimiento y la imagen, para liberar otras potencias [?] (Deleuze, 1978, p. 350). Esta potencia se comprende como el medio digital, el cual implica que la imagen-tiempo sustituye la imagen-movimiento. Deleuze lo explica de esta manera:

Pero nuevos autómatas no invaden el contenido sin que un nuevo automatismo consolide una mutación de la forma. La figura moderna del autómata es el correlato de un automatismo electrónico. La imagen electrónica, es decir, la de televisión o video, la imagen numérica naciente, iba o bien a transformar al cine o bien a reemplazarlo, a sellar su muerte (Deleuze, 1978, p. 351).

En consecuencia hay un abandono de la serialidad de la imagen ?medio físico? a través de la estructura compositiva de la tecnología digital ?medio virtual?. Deleuze define a la tecnología digital como un espacio que

[...] constituye más bien un tablero de información, una superficie opaca sobre la cual se inscriben ?datos?: la información reemplaza a la Naturaleza. [?] esta superficie opaca recibe informaciones, en orden o en desorden, y sobre la cual los personajes, los objetos y las palabras se inscriben como ?datos? (Deleuze, 1978, p. 352).

Este tablero de información compone los espacios multidimensionales, que, a su vez, están compuestos por la correlación de las diferentes unidades-datos, lo que transforma la estructura en la que se inscriben y se perciben las imágenes. Se materializa la noción de palimpsesto:

El palimpsesto se refiere a la capacidad de la imagen de reescribirse. El palimpsesto es un manuscrito antiguo que conserva huellas de una escritura anterior borrada, mediante raspado u otro procedimiento, para volver a escribir un nuevo texto. Esta práctica se ha entendido recientemente como el desarrollo de la lógica de la hipertextualidad (Genette, 1982).

Esto se hace a través de vínculos hipertextuales entre las imágenes, es decir que una imagen puede contener muchas.

Con esta nueva característica de la imagen, la paranoia crítica encuentra en el contexto tecnológico un medio propicio para desarrollarse en el medio audiovisual. Recordemos la definición del método paranoico-crítico de Dalí: ?La paranoia crítica es un método espontáneo de conocimiento irracional basado en la objetivación crítica y sistemática de las asociaciones e interpretaciones delirantes? (Dalí, 1935, p. 23). Si analizamos en profundidad la construcción de la paranoia-crítica, podemos ver que esta de cierta forma resalta la composición o esencia de la imagen. Por un lado, queda resaltada la indeterminación de la imagen, que se deriva de su incapacidad de establecer una relación fija entre un significante y un significado. Esto indica que la imagen se establece como una fuente de diversos significantes que serán después organizados por el espectador. Este último formará una imagen en su psique y empezará a otorgarle significados. Hay que resaltar que Dalí usa la expresión *objetivización* crítica. Por este fenómeno de objetivización, la paranoia-crítica puede ser definida como método. De hecho, recordemos que una de las características de la paranoia es que esta es lógica: el paciente paranoico establece una serie de causas y efectos que terminan creando un mundo plausible. En otras palabras, el paranoico crea una especie de universo semiótico paralelo, y, más importante aún, este universo puede ser compartido, ya que es un sistema de sentidos que responde a leyes de causa y efecto definidas. La imagen, gracias a su indeterminación, sirve de agente revelador de esta serie de significados que la mente humana podrá otorgarle.

Otra característica fundamental de la paranoia-crítica es la imagen doble, esta última latente en la composición pictórica, pero definitivamente creada por el espectador. Según Dalí, el grado de paranoia del espectador termina multiplicando las imágenes de la composición. Ciertamente, la paranoia-crítica presenta una imagen con claras características multidimensionales. Una vez establecida la relación entre el espectador y la obra, la creación de significados ?y de imágenes dobles? emergirá espontáneamente a partir de la paranoia-crítica. Las imágenes con el método paranoico-crítico se transforman, están en devenir, tal y como lo son las imágenes de video, que se tejen en el tiempo, y, en consecuencia, las digitales.

Algunas analogías entre la naturaleza de la imagen digital y la imagen de la paranoia-crítica empiezan a emerger. Ambas composiciones espaciales presentan nociones multidimensionales; ambas imágenes son concebidas como sistemas multidimensionales, donde las imágenes dobles emergen. Otra clara analogía es la indeterminación de la imagen ?que con la tecnología digital se acentúa, ya que se libera de los límites representativos? que desarrolla relaciones asociativas: las imágenes están basadas en un sistema de ilusión que se correlaciona creando un efecto lógico. Esto implica una actividad cognitiva diferente. El espectador empieza a construir espacios.

Por lo tanto, el medio digital es un espacio que compone una imagen flexible, en la que la recursividad es capaz de correlacionar diferentes lugares utilizando elementos internos. La era digital aporta técnicas aplicadas que contribuyen en la realización de estas imágenes, con la finalidad de apoyar la construcción de esa ilusión visual, para que el espectador pueda presenciar escenas que no pueden ser obtenidas por los medios visuales ajenos a la codificación binaria. Entonces, la liberación de la serialidad de fotogramas, conjugada con

la liberación de los límites representativos impuestos por la tecnología fotográfica, hace posible la creación de una estructura paranoico-crítica en la imagen en movimiento. La imagen fotográfica fue el factor que limitó a Dalí para la construcción e implementación del método paranoico-crítico en el medio cinematográfico.

Se dice constantemente que Dalí era un artista excéntrico e innovador adelantado a su tiempo. Dalí era un apasionado de las artes y de todo lo referido al mundo de la visión. Era un entusiasta de todos los descubrimientos científicos y del progreso sobre la óptica y la visión. A lo largo de su vida, Dalí llevó a cabo, con la trayectoria de sus obras, una intensa búsqueda de diferentes medios para presentar sus ideas. Es preciso resaltar de nuevo sus experimentaciones fuera de la pintura y cómo en estas encontró ciertos límites. Si recordamos sus experimentaciones con el medio fotográfico y la holografía, es evidente que Dalí buscaba innovar en las nuevas tecnologías de su época y que estas terminaron por frustrar su creación. El medio fotográfico dependía del soporte análogo, y esto limitaba el desarrollo del método paranoico-crítico en este medio. En sus palabras: *?el cine es infinitamente más pobre y más limitado [?]. El fracaso intelectual del cine no ha de hacer olvidar que se trata de un medio privilegiado para aprisionar la realidad: la imagen en movimiento se acerca más a la ?santa objetividad? [...]?* (Dalí, 1978. p. 21). Esta afirmación demuestra la conciencia de Dalí respecto al limitado medio que impedía su creación. Sin embargo, Dalí veía que las posibilidades expresivas con tecnologías de reproducción pictórica podían abrirse a condición de que la imagen, por efectos de la tecnología misma, adquiriera características multidimensionales como las apenas descritas sobre la imagen digital. Él mismo lo confesó discutiendo sobre su interés en la holografía y en la capacidad de esa técnica de mostrar [...] una cantidad infinita de información grabada en una emulsión y que reproduce la realidad en tres dimensiones de una forma que también puede ver el espectador?

Ese tipo de imagen multidimensional, que se ejemplifica perfectamente en la naturaleza misma de la imagen digital, progresivamente transformó la tan odiada *?santa objetividad?*, que duramente criticaba Dalí. La *?santa objetividad?* que menguaba, mientras la máquina, el componente tecnológico, entraba a hacer parte del proceso creativo. Desde la tecnología del video analógico, este fenómeno de alienación del humano en el proceso creativo empezaba a surgir. Si retomamos las palabras de Duarte con respecto a la imagen-video:

La tecnología de video no generó la misma noción de objetividad como lo hicieron los primeros medios visuales. Además, la tecnología de video, a través de su capacidad para crear imágenes electrónicas, generó otro argumento a favor de la conciencia de la máquina, así como otra comprensión humana de la noción de objetividad en la reproducción de objetos naturales y fenómenos. Ciertamente, esos cambios importantes generan una especie de subjetivismo que se extendió a la máquina, que en el caso de la tecnología de video se expresa a través de las imágenes creadas por la propia máquina (Duarte, 2014, p. 228).

Vasulka entiende la noción de *?santa objetividad?* y su respectiva desaparición como una realidad ligada al sentido de la visión que se transforma con su nueva extensión encarnada por la tecnología del video:

Entiendo la necesidad de aferrarse a la última realidad restante, que es la de nuestra visión, la que las cámaras de televisión trae a nuestros hogares o nos ofrece para nuestra experiencia, pero, por otro lado, si pudiéramos, si supiéramos cómo renunciar a cada realidad, o mejor, renunciar a todas las representaciones presentes de la realidad, podríamos basarnos fundamentarnos a nosotros mismos únicamente sobre eso que nos interesa o concierne a nuestras necesidades, nuestros deseos, podríamos descubrir que son precisamente nuestros deseos la idea correcta del mundo (Vasulka, 1995, p. 16).

Como pudimos ver, Dalí trató de cierta manera de derrocar la *?santa objetividad?*. En toda su obra él intentó ir más allá de la percepción natural procurando extender siempre las limitaciones que el medio usado le imponía. Estos medios terminaron por imponerle unos límites insuperables. Hoy, como pudimos ver en esta última parte de nuestro análisis, los límites que encontró Dalí se desvanecieron con la llegada de la tecnología digital. La imagen en movimiento se liberó de la fiel reproducción de la realidad y pudo desarrollar una imagen completamente multidimensional, que manifiesta la indeterminación que la caracteriza. Hoy podemos decir que la imagen digital es un instrumento apto a desarrollar una composición que simula el método paranoico-crítico de Dalí, pero esta vez, con la extensión temporal que Dalí en vano buscó a través

de la imagen fotográfica. En nuestro contexto tecnológico, gracias a la nueva naturaleza de la imagen digital, es posible el pleno desarrollo de una paranoia-crítica en movimiento.

REFERENCIAS

- Algarotti, F. (1762). *Saggio Sopra la Pittura*. Bari: G.Da Pozzo.
- Breton, A. (1924). *Manifiesto de surrealismo*. Buenos Aires: Argonauta.
- Bretón, A. (1929). *Segundo manifiesto del surrealismo*. Buenos Aires: Argonauta.
- Bretón, A. (1942). *Prolegómenos a un tercer manifiesto o no*. Buenos Aires: Argonauta.
- Brinkmann, R. (2008). *The Art and Science of Digital Compositing*. San Francisco: Morgan K aufmann Publishers.
- Eder, J. M. (1978). *History of Photography*. (E. Epstean, trad.). New York: Dover
- Dalí, S. (1927). *Film-arte, film-antiartístico*. *La Gaceta Ilustrada*, 2018(22), 8.
- Dalí, S. (1930). *L'âne pourri. Le Surréalisme au Service de la Révolution*, 11.
- Dalí, S. (1935). *La conquête de l'irrationnel*. Paris: Editions surréalistes.
- Dalí, S. (1942). *Total Camouflage for Total War*. *Esquire*, 18(2), 64-67.
- Dalí, S. (1978). *Babaouo*. Barcelona: Labor.
- Dalí, S. (1993). *Vida secreta de Salvador Dalí*. Figueres: Dasa.
- Dalí, S. (1996). *Diario de un genio*. Barcelona: Tusquets.
- Bretón, A. (2007). *Diccionario del surrealismo*. Buenos Aires: Losada.
- Deleuze, G. (1978). *La imagen-tiempo*. Barcelona: Paidós.
- Duarte, G. A. (2013). *New-Materialism and Reification in the Infoproduction Era*. *Communication*, 2(1).
- Duarte, G. A. (2014). *Fractal Narrative*. Bielefeld: Transcript.
- Févry, S. (2000). *La mise en abyme filmique: essai de typologie*. Liège: Editions du Céfal.
- Fielding, R. (1972). *The Technique of Special Effects Cinematography*. New York: Hastings House.
- Freud, S. (1901). *Psicopatología de la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Genette, G. (1982). *Palimpsestes. La Littérature au Second Degré*. Paris: Éditions Du Seul.
- Gombrich, E. H. (2008). *Arte e ilusión. Estudio sobre la psicología de la representación pictórica*. España: Phaidon Press.
- Ibarz, V. Y. (2007). *El método paranoico-crítico de Salvador Dalí*. *Revista de Historia de la Psicología*, 28 (?), 107-112.
- Lacan, J. (1932). *De la psychose paranoïaque dans ses rapports avec la personnalité*. Paris: Éditions Du Seul.
- Pauwels, S. D. (1989). *The Passions According to Dalí*. St Petersburg: The Salvador Dali Museum.
- Panofsky, E. (1936). *Style and Medium in the Motion Pictures*. En G. Mast y M. Cohen (eds.), *Film Theory and Criticism: Introductory Readings*. London.
- Rickitt, R. (2007). *Special Effects: The History and Technique*. New York: Billboard Books.
- Rybczynski, Z. (1997). *Looking to the Future: Imagining the Truth*. En F. Penz, M. Thomas (eds.), *Cinema & Architecture*. London: Mþlius, Mallet-Stevens, Multimedia, BFI.
- Vasulka, S. (1995). *Sulle Tracce del Fuoco degli Dei*. In S. Vasulka, & M. M. Gazzano (eds.), *Video, Media e Nuove Immagini nell'arte Contemporanea*. Roma.

NOTAS

- 1 Para la comprensión de esta concepción del mundo el surrealismo se fue estructurando a través de tres manifiestos que abordan el surrealismo desde tres perspectivas diferentes que constituyen tres consideraciones distintas. Para mayor información: (Bretón, 1924; 1929; 1942).

- 2 Dalí basó su criterio paranoico sobre una visión lacaniana, especialmente sobre las teorías expuestas en Lacan (1932).
- 3 Es importante recordar que el delirio, para Dalí, consiste en una explicación compleja y lógica del mundo de una idea obsesiva.
- 4 En literatura y en teoría cinematográfica, la expresión *mise en abyme* refiere a una técnica narrativa que cuenta una historia dentro de una historia. Para más información sobre este tema en el cine, véase Févry (2000).
- 5 Para mayor información sobre este proceso, Algarotti (1762).
- 6 Los mattes son usados en el medio fotográfico y efectos especiales para combinar dos o más elementos de la imagen en una sola imagen final.
- 7 Palabras tomadas de fragmento de la entrevista por Joaquín Soler Serrano al pintor de Figueras en 1977.