

FILMAR CON LENTITUD, *TEN* (2002) DE ABBAS KIAROSTAMICRISTINA VOTO¹**RESUMEN**

¿Qué sucede cuando un director renuncia a filmar en fílmico para emplear el soporte digital? ¿Cuáles son las consecuencias que esta elección conlleva? En su primer trabajo en píxeles, *Ten* (2002), el director iraní Abbas Kiarostami opta por renunciar a la constitutiva velocidad del montaje cinematográfico para reflexionar sobre una nueva lentitud que el mismo <<hacer>> de la videocámara parece sugerir y sobre una nueva participación del espectador.

Ten, Abbas Kiarostami, Irán: Abbas Kiarostami Productions, Estados Unidos: Key Lime Productions, Francia: MK2 Productions, 91 min., DVCAM, 2002; en la Argentina distribuido por cable TV con el título *Diez*, 94 min., 2006.

PALABRAS CLAVE

Kiarostami, *Ten*, Film digital

1. ACERCA DEL CINE DIGITAL Y SUS PRÁCTICAS.

Filmar, editar y distribuir una película en digital conlleva a reevaluar algo de todas estas actividades con respecto al hermano mayor analógico, tanto desde el punto de vista de las tecnologías utilizadas, como desde el punto de vista de los efectos de sentido presentes en las películas. Abbas Kiarostami, mientras se confronta con las nuevas posibilidades que el medio digital ofrece en la realización de su primera película en píxeles, parece reflejar exactamente este punto. En la realización de su película *Ten* (2002), el director parece persistir justo en el umbral entre lo digital y lo analógico para permitir al espectador la oportunidad de disfrutar de un sentido novedoso: la lentitud de lo sintético.

Cabe aclarar qué es lo que se entiende aquí por “cine digital”. Si por medios digitales se entiende,

¹ Cristina Voto, Saronno (Italia) 1984. Magister en Semiótica de la Universidad de Bolonia, actualmente soy doctoranda en Diseño de la FADU-UBA y becaria CONICET con una investigación sobre dispositivos audiovisuales y montaje. En la misma casa de estudios me desempeño como docente e investigadora.

por lo general, una técnica de codificación de la información por la que secuencias numéricas de 0 ya 1 pueden referirse a sistemas simbólicos (como las palabras en la pantalla del ordenador) o sistemas analógicos (como la música, los sonidos grabados o las imágenes en movimiento), aquí me interesa subrayar el aspecto *en proceso* de esta conversión. Lo cual no significa poner radicalmente entre paréntesis el elemento tecnológico, más bien creo que no es útil en este caso decir sólo que el medio es el mensaje. Aquí también el mensaje es considerado como medio de comunicación. La conexión entre tecnologías y sociedad existe y es persistente, incluso en términos causales, pero no debe ser trivializada y reducida. Lo que me propongo hacer, entonces, es volver a insertar la película en la cultura de referencia, en su tejido relacional. En este sentido, escribo con la convicción de que las reglas y significados generales que rigen un medio necesitan compararse con las que se encuentran en otros textos y con los presentes en la cultura en la que el medio está inmerso. Voy a tratar, por lo tanto, en primer lugar, de afinar la mirada hacia lo digital y, luego, superar las promesas de un estéril cuanto generalizado determinismo tecnológico. Es decir que voy a tratar de mirar a nuestra película digital como un medio que utiliza un lenguaje particular, fijándome en dos aspectos: su *ser* un medio de comunicación y, en consecuencia, su *estar* en una cultura determinada.

A la base de este recorte está la suposición que los medios de comunicación son un “proceso de mediación”² gobernados por una lógica de “re-mediación”³ por la que un solo medio no puede funcionar en forma discontinua y aislada. La relación entre los diversos medios de comunicación es la de una apropiación de técnicas, formas y significados sociales hasta la posibilidad real de remodelación. Cada nuevo medio de comunicación cuando aparece, inevitablemente, se apoya en las gramáticas y los sistemas de conocimiento que ya existen y que lo preceden. Y si se considera válido el argumento, será fácil intender cómo los medios de comunicación digital vuelven este proceso más flexible e integrado. Mediante la digitalización los medios viven de una procesualidad y una posibilidad de conversión innata, tanto que lo que realmente parece identificarlos es la incapacidad, por primera vez en el universo mediático, de distinguir el proceso de remodelación de la propia naturaleza del medio. Pero hay algo más, la mediación y re-mediación gradual también afecta a la relación entre los medios y aquellos que estos medios los utilizan, ampliando así el rayo de interés de lo digital hasta las prácticas de uso de los mismo espectadores.

² Silverstone, 1999, traducción mía.

³ Bolter e Grusin, 1999, traducción mía.

2. RITMO Y REPETICIÓN DIGITAL.

Ten se caracteriza por una estructura narrativa inusual y aparentemente inacabada: se abre en con una pantalla negra, de la que emerge poco a poco y en fundido un “10” inmediatamente semantizado como parte de la cuenta regresiva inicial que, en las operaciones de post-producción, precede al momento de sincronización del audio con el vídeo. Y ahí está la primera secuencia: un niño entra a un auto y habla animadamente y con su madre, cuyo rostro nunca se mostrará a lo largo de toda la conversación. Las escenas sucesivas tienen todas la misma estructura: primero la cuenta regresiva, seguida por las secuencias de la mujer al volante cuyo asiento lateral es ocupado, vez por vez, por diferentes mujeres, amigas y desconocidas, a las que ella lleva en su auto. Ningún crédito, ni invitación por parte del director, la película no tiene un punto de apertura convencional y nos sitúa directamente dentro de un evento en devenir del que, sin embargo, no nos muestra los efectos. La primera impresión es, de hecho, aquella de encontrarse delante de una colección de segmentos audiovisuales “robados” a la cotidianidad de una mujer iraní, algo parecido a las tomas de una cámara de un circuito de videovigilancia cerrado. En este sentido, frecuentes son las referencias a acontecimientos de los que nunca conoceremos los desarrollos.

Desde un punto de vista técnico esta particular elección narrativa encuentra su primera y principal razón en la elección del corte de dirección: Kiarostami, emplazadas dos cámaras en el espejo retrovisor de un coche, hace una película de sólo planos secuencia, dividida en diez partes, cada una de las cuales se divide en dos movimientos ideales, uno hacia el conductor y el otro hacia los demás pasajeros que pasan a su lado. Reflexionar sobre este aspecto particular de la cámara, vinculado con la liviandad y la compactabilidad del nuevo instrumento respecto a la cámara tradicional, será útil para pensar en sus repercusiones en el film. Las películas significan siempre un lenguaje adicional respecto a aquel utilizado para el desarrollo de las estructuras narrativas, sus propios lenguajes plásticos, nunca casuales y mucho menos inocentes. Estos lenguajes abarcan las representaciones más allá de la imitación de la realidad y crean los efectos de sentido a través del ritmo de los encuadres y la relación entre el mundo y el mundo diegético extra-diegético .

La primera sensación de extrañeza durante la visión es dada, entonces, por la recurrencia de una variedad de situaciones, especialmente ordinarias (conducir, llevar en auto y hablar de los acontecimientos cotidianos con quienes se encuentran en el asiento de al lado) no concluyentes. Y el

sentimiento de familiaridad se rige tanto por el contenido de los temas tratados por los personajes (asuntos de amor, cuidado de niños, vida sexual, vida religiosa) como por la actuación de los propios actores que, gracias a la especificidad de la tecnología digital (pienso en los gastos de rodaje casi reducido a cero y la posibilidad de grabar durante largos períodos de tiempo sin grandes desgravaciones económicas) está prácticamente del lado de la improvisación. Además, la singularidad de estos eventos se presenta en su constitutiva suspensión en el vacío, que se convierte en un devenir de imágenes a las que les falta una transformación narrativa y temporal; a excepción de una sola secuencia, no sabremos nada de las consecuencias, en el mundo diegético, de las acciones de los personajes. La espera asume, por lo tanto, un aspecto fundamental en el momento de la visión: el espectador ve secuencias entre las más comunes de una vida similar a muchas otras, de las que casi espera una solapa sin, pero, llegar a conocer nada. Y la tensión constante que impregna la película es un efecto de esta misma espera, brillantemente representada también en lo plástico por la cuenta regresiva al comienzo de cada secuencia. Una cuenta regresiva que se encuentra al comienzo de cada umbral de secuencia “robada” y sostiene la tensión implicada en la segmentación y la repetición del mismo formato de la toma. Aquí una precisa decisión estética desarticula la puesta en escena otorgando valor particular a la recurrencia de la espera por medio de una lentitud empleada en misma la construcción de las imágenes de las películas.

Pensemos, simplemente, a la centralidad de cuestiones como velocidad y ritmo, entendido este último como articulación de los límites de las secuencias, en la visión de cualquier película. Desde la aparición del cine narrativo en adelante los espectadores hemos aprendido a ver en el montaje el aspecto central del desarrollo de las películas: la velocidad, como novedad en comparación con la fijeza de los *tableau-vivant* de las primeras proyecciones, produzco nuevas emociones en el público, que poco a poco aprendió a relacionar la aspectualidad de la puesta en escena con las tensiones en el plot. Pero ¿qué pasa con esta película digital que renuncia exactamente al aspecto que caracteriza el ritmo? ¿qué pasa con esta película que dilata a lo máximo los límites de las secuencias? ¿qué significa presentar la vida cotidiana de una mujer que permanece inacabada? ¿qué implica la asociación de la reiteración de la marca digital con la reiteración de eventos que permanecen suspendidos en la visión?

En este sentido, *Ten* evita cualquier posible inscripción cognitiva y pasional de la mirada, es el mismo <<hacer pragmático>> de la cámara digital que ofrece la configuración visual, un hacer

lento, segmentado y repetitivo, del lado de la estética de *loop*, y desprovisto de la velocidad característica y la articulación rítmica de cine. Esta ausencia parece, pero solo de forma aparente, excluir cualquier tipo de relación entre las escenas habilitando, en vez, la repetición del formato secuencia “robada”.

3. LA LENTITUD DEL UMBRAL

Cada película contiene formas de invitación que median la inmersión en el universo diegético y que, al mismo tiempo, garantizan un mínimo de orientación inmediata sobre los temas que se llevarán a cabo. Al principio de *Ten* nos encontramos con un encuadre “en negro” y, una vez emergido del fondo oscuro el “10” que da título a la película, esto es inmediatamente semantizado por el espectador como parte de la cuenta regresiva de post-producción. Pero ¿cómo hace el espectador para reconocer un elemento así específico de la creación audiovisual? Para facilitar la comprensión, el reconocimiento del tecnicismo es fácilmente corroborado por medio del audio: el sonido, generalmente reconstruido por el espectador como el resultado de la materia implicada en lo que se ve en pantalla, es aquel del correr de la cinta de celuloide en un proyector. La sensación es la de encontrarse en ese “limbo” familiar que acompaña a la inmersión en la diégesis aquel que, por ejemplo, en el cine está en el intervalo de tiempo entre el oscurecimiento de las luces en la sala cinematográfica y el comienzo de la película o, en sala de edición, el intervalo entre la selección de las tomas y la conclusión de la fase de montaje. A bien mirar, parece existir una pequeña contradicción en lo que acabo de decir: aquello que se ves es el hacerse de una edición en digital, pero aquello que se oye es el hacerse analógico de la película, en toda su corporeidad plena y ruidosa. ¿Por qué? Por una razón muy simple pero muy interesante. Kiarostami, con presentar al espectador su primera reflexión sobre el medio digital, parece comenzar justo por el un umbral entre lo analógico y lo digital reiterando las prácticas de la visión analógica, ya conocidas, con las prácticas de la visión digital, en definición. La visión de lo novedoso, entonces, toma forma en el formato magma-digital, esos planos secuencias no intervenidos por el montaje, y puede ser reconocido en su función porque se siente algo de viejo, el ruido "tranquilizador" del correr de la película en el proyector.

Hay, además, otro aspecto que concierne a la relación entre visible y audible, particularmente evidente durante la primera secuencia. Dado el carácter estático del medio de grabación y la

ausencia de un montaje interno a la secuencia, el primer plano es una mirada al pasajero: el hijo de la conductora. Lo vemos entrar en el coche, hablar con su madre, enojarse, gritar, y luego dejar el vehículo antes de llegar a destino. La cámara siempre está ahí, inmóvil. Sólo entonces, y por primera vez, vemos a la madre que sola, continúa su viaje luego de aparcar, y así termina la secuencia. Encuadre “a negro”, el “9” en fundido y la repetición de la misma cuenta regresiva, así como en la apertura de cada secuencia. No es la primera vez que, como espectadores, asistimos a una toma en la que hay una voz en *off* que se siente tan cerca físicamente, pero de la que no se muestra el actor. El vocabulario del cine, de hecho, acuñó un término para esto algo que se siente y cuya acción puede ser reconstruida gracias al sonido: el *acousmètre*. Pienso, por ejemplo, en la persistencia y la eficacia de este tipo de fenómenos en el género de terror; pero ¿cuál es el significado aquí? Porqué, durante un diálogo tan vivo y tan importante para los aspectos temáticos, ¿nunca se muestra uno de los dos interlocutores, si bien presente?. La respuesta de Kiarostami es muy simple y quiero imaginarla así: <<simple, ¡no estoy yo detrás de la cámara!>>. Y si no está Kiarostami, entonces, ¿quién está? ... la maquina. ¡Es la cámara que hace la película!

Como se ha mencionado anteriormente, el director coloca la cámara en el coche y la deja allí durante todo el transcurso de la película, simplemente alternando los cortes ahora sobre el pasajero y ahora sobre el conductor pero, particular extremo interés, jamás interviniendo en el montaje. Las reflexiones sobre lo digital parecen desprenderse desde los aspectos puramente tecnológicos del medio, para llegar finalmente a esbozar las formas mismas de comunicación, pensemos al ya mencionado concepto de repetición que, en campo informático, toma el nombre de *loop*. Al origen no sólo del cine digital, sino también de la programación informática, el concepto de *loop* indica la posibilidad de alternar el escurrimiento lineal de datos a través del utilizo de estructuras de control. Aquí no sólo no hay nadie que vuelva miradas a la cámara, ni siquiera hay montaje, y mucho menos un cuerpo; sólo hay un flujo magmático de imágenes que se hace, que se ofrece al espectador. Esta fluidez, a los límites de lo incumplido, parece ser el resultado natural de la acción de la máquina, el resultado de su hacer pragmático. Como si la intención del director fuese la de proporcionar las primeras “instrucciones de uso” a quiénes que se acercan por primera vez a una película digital, el acercamiento se sustenta en la lentitud de la reiteración de la nueva experiencia; ¿de qué otra manera apreciar un evento nuevo si no mirándolo lentamente y repetidamente? Y además, sólo para pensar en las prácticas más cotidianas de nuestras vidas, ¿cómo almacenar, o mejor interiorizar algo

nuevo si no escribiéndolo y reescribiéndolo? Es por eso que la película, después de haberse mostrado en toda su tensión, nos pide, en primer lugar, escribirla, montarla, porque sólo a partir de la práctica de la escritura podemos aprender la práctica de producción que el digital permite, como si la película fuera un curso para convertirse en espectadores digitales expertos. Pero, ¿qué implicaciones temáticas conlleva todo esto en la película? Si la película renuncia a cualquier posible inscripción cognitiva y pasional de la mirada, ya que sólo es el hacer pragmático de la cámara digital él que proporciona la configuración visual; segmentación y repetición se vuelven marca distintiva de la película. Las diez secuencias resultan así como fluidas, suspendidas: lentas. Por supuesto que estamos llamados a intervenir en tanto espectadores, pero, es justo esta suspensión, este vacío, lo que nos permite llenar los niveles figurativos y plásticos de un nuevo valor: la precariedad y lo incompleto, como resultado natural de la acción de la máquina. Sólo ahora, entonces, podemos tentar el siguiente paso e invertir esta lentitud en una perspectiva local: el régimen visual de la sociedad iraní.

4. DESDE EL <<HACER>> DE LA CÁMARA HACIA EL <<HACER>> DEL ESPECTADOR, REPENSAR LAS PRÁCTICAS DE PRODUCCIÓN DIGITAL.

Terminado el análisis, quiero re-empezar desde la dimensión socio-cultural y reflexionar sobre las relaciones entre la película y la cultura en la que se inscribe. Pensar en las persistencias de las prácticas de producción audiovisual, no debería ser una tarea muy difícil: hoy en día es obvio para todo el mundo cómo, con los conocimientos adecuados, cada uno de nosotros puede producir un texto audiovisual digital. Voy a tratar de delinear las consecuencias que trae consigo la persistencia de esta práctica atestiguada y, de modo particular, entender cuáles son los efectos de sentido que el proceso de apropiación y re-escritura digital vuelve relevantes en la cultura digital y, por lo tanto, en los textos compartidos por el patrimonio común.

Este es el punto de partida: los actores sociales para poderse apropiar de y, entonces, emplear un lenguaje dado (en nuestro caso el lenguaje audiovisual digital) presente en una cultura siempre deben partir de las normas que regulan los actos enunciativos ya cristalizados. En *Ten* el recurso del *loop* llama exactamente a esta idea, proponer al espectador un recurso de alteración que favorece la manipulación de los datos por medio de la utilización de estructuras de control típicas de los regímenes de vigilancia. Esta tensión entre producciones micro y macro encuentra a su base una

operación que Felix Guattari define *concatenación de enunciaciones*⁴: en la construcción de mi audiovisual digital no puedo prescindir de las atestiguadas configuraciones poiéticas analógicas (juntar físicamente piezas y darles forma para que tomen una nueva), ni tampoco de las configuraciones poiéticas digital más comunes (desde la escritura digital en un ordenador hasta el *mashup* audio). Estas concatenaciones, cuando toman forma, establecen un sistema de repeticiones, o, sería el caso de decir, de *Ritornelos*⁵ de procedimientos y reglas. Lo que se presencia en el momento en el que decidimos desarrollar un sistema discursivo ya definido es la ampliación de la perspectiva de la enunciación: más que a subjetividades individuales que se incorporan en el discurso, asistiremos a una serie de reglas de enunciación que definirán a las posibles prácticas que se desprenden de las mismas enunciaciones. Los sujetos que participan de la construcción de estas nuevas formas discursivas audiovisuales digitales cumplen operaciones de apropiación cultural en cierta manera impersonales o, tal vez, sería más apropiado decir *trans-personales*, porque ya influenciados por las precedentes. Es por eso que definir el cine digital, como medio *generador de nuevas prácticas* me parece conveniente al planteo: pensar en las prácticas de producción audiovisuales digitales significa emplazarnos en una dimensión no sólo intuitiva y cognitiva, sino también pragmática y abductiva. Y esta es la misma advertencia que parece mover a Kiarostami: explorar la fuerza del régimen de vigilancia iraní y encuestar sus marcas características, para reflexionar sobre la efectividad del *loop* como práctica enunciativa. Y, desde ahí, construir un público tan activo y consciente de sus posibilidades de acción local, que empuja a la re-escritura de la relación sujeto-objeto en la práctica activa y consciente de la visión digital.

⁴ Guattari, 1992, traducción mía.

⁵ Deleuze, Guattari, 1980.

BIBLIOGRAFÍA

BOLTER, Jay David, GRUSIN Richard. *Remediation: Understanding New Media*, MIT Press, Cambridge MA, 1999.

DELEUZE Gilles, GUATTARI Felix. *Mille Plateaux. Capitalisme et schizophrénie*, Minuit, Paris, 1980; trad. Esp, *Mil Mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*, Pre-texto, Valencia, 2004.

GUATTARI Felix. *Chaosmose*, Galilée, Paris, 1992.

RODOWICK David. *The virtual life of film*, Harvard University Press, Cambridge MA, 2007

SILVERSTONE Roger. *Why study the media?* Secker and Warburg, London , 1999

SONTAG Susan. *Regarding the pain of others*, Farrar, Straus and Giroux, New York, 2001