

La experiencia encarnada como nuevo marco epistemológico para el análisis audiovisual: la obra como dispositivo encarnado

The embodied experience as a new epistemological framework for audiovisual analysis: the artwork as an embodied device

Imen Bouziri Boullosa. Universidad Complutense de Madrid

Investigadora y cineasta. Máster en Comunicación Audiovisual para la Era Digital. Actualmente, es doctoranda en Comunicación Audiovisual, Publicidad y Relaciones Públicas en la UCM. Especializada en estudios japoneses, investiga las relaciones entre la tecnología y el audiovisual contemporáneo. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2091-6190>

Artículo recibido: 30/10/2019 – Aceptado: 12/12/2019

Resumen:

Avanzamos una propuesta epistemológica y metodológica alternativa para la investigación en comunicación que explora dimensiones materiales, procesuales, relacionales, maquínicas, sensoriales y performativas de la obra audiovisual. A través de un ejercicio cartográfico de mapeo de teorías y aproximaciones al fenómeno audiovisual históricamente disidentes, nos alejamos de la concepción textual de la obra adoptando un enfoque procesual que se interesa por la experiencia audiovisual como vivencia existencialmente encarnada y por la obra como dispositivo capaz de generar formas de sentido más allá de los entramados narrativos y los procesos significantes.

Palabras clave:

Audiovisual; análisis; epistemología; dispositivo encarnado; cine

Abstract:

We propose an alternative epistemological and methodological framework for media and communication exploring material, processual, relational, machinic, sensorial and performative dimensions of audiovisual works. Through a cartographic exercise consisting on mapping historically dissident media theories and approaches, we will move away from the textual conception of artworks and embrace a processual approach considering the audiovisual experience as existentially embodied and the artwork as a device capable of generating sensible forms of meaning going beyond narrative structures and signifying processes.

Keywords:

Audiovisual; analysis; epistemology; embodied device; cinema

1. Introducción

La comunicación audiovisual es un campo del conocimiento donde han imperado históricamente el sustancialismo y la teleología. El psicoanálisis, la narratología y la semiótica y sus corolarios metodológicos (el análisis textual) continúan ocupando el grueso de las prácticas convencionales que lo conforman. La *semicrítica* como “nueva conjunción entre la literatura y la lingüística” (Barthes, 1987, p.24) domina nuestra razón, reflejando nuestra eterna obsesión por las verdades. Sin embargo, la persecución exclusiva de intenciones autorales, discursos o mensajes podría ser el síntoma de una grave ceguera, de una aporía, a la vez, epistemológica y metodológica que pospone, indefinidamente, nuevos desarrollos significativos en nuestra área del conocimiento.

La concepción ontológica del cine como lenguaje prolifera a partir de los años 60. La prueba inconfundible de la preponderancia del enfoque lingüístico-narrativo es su progresiva expansión de lo estrictamente cinematográfico hacia todos los demás medios audiovisuales (el animético y el videolúdico). Hoy día, nos referimos a la irrupción de la teoría posmoderna en los años 80 como a un giro conceptual que marca la transición de la modernidad y su proyecto humanista hacia la posmodernidad y su caos distintivo: declive de las grandes narrativas y fragmentación disciplinar en el ámbito académico. Pero a pesar del denominado giro posmoderno y la supuesta interdisciplinaridad actual, los modelos y esquemas básicos del pensamiento occidental siguen bebiendo del mismo sustrato común: una amalgama de presupuestos platónico-aristotélicos permea nuestra concepción del ser y de la realidad y, más de medio siglo después, la teoría del cine sigue en esa primera fase de desarrollo, la de una semiótica del todo.

“La cultura se nos aparece cada vez más como un sistema general de símbolos, [...] hay una unidad del campo simbólico, y la cultura, bajo todos sus aspectos, es una lengua. Hoy día es posible prever la constitución de una ciencia única de la cultura que, claro está, se apoyaría sobre diversas disciplinas, pero todas ellas estarían dedicadas a analizar, a diferentes niveles de descripción, a la cultura en cuanto lengua.” (Barthes, 1987, p.25)

En una clase magistral impartida en la Universidad Paris 8, Deleuze (1985) expone el problema fundamental de la teoría fílmica: impera “un punto de vista lenguajero sobre el cine” (párr.10) que hace que siempre lo hayamos estudiado como si fuera una lengua y si a esto le añadimos la vocación narrativa que toma, acabada la Segunda Guerra Mundial, vemos fortificada una semiología lingüística del cine que nos lleva a ver en la imagen cinematográfica un enunciado y en su sucesión un discurso. En definitiva, el grueso de nuestras aproximaciones al cine parte ya de una analogía basada en la lengua, en sus procedimientos y reglas de uso; desde una gramática del cine como la gran sintagmática de Metz. Pero ¿No existen para el cine otras posibilidades más allá del lenguaje? ¿Qué hacer de esos fenómenos vitales que, a pesar de ser inmanentes al propio desplegarse de lo cinemático como proceso y experiencia, son continuamente ignorados?

De modo marginal, siempre han coexistido paralelamente al estándar científico de la época, aproximaciones al margen de los cauces metodológicos establecidos que hoy

seguiríamos calificando como experimentales. En este trabajo, adoptamos el método rizomático de organización del conocimiento (Deleuze y Guattari, 1980) con la intención de crear nuevas geografías y espacios de pensamiento nacidos de la confrontación de múltiples trabajos teóricos. A través de una insólita trayectoria desarrollaremos de forma simultánea e hipertextual, dos líneas de investigación. Por un lado, trazaremos una cartografía marginal de voces disidentes que emplearemos a modo de horizonte teórico, entendiendo el acto cartográfico no como “representación, sino [como] un acontecimiento” que en vez de simplificar la realidad la hace inteligible mediante el establecimiento de conexiones (Pedreros, 2019, p.150). Y, por otro lado, a partir del uso creativo de estas voces y de su encuentro forzado, definiremos lentamente los contornos de nuestra propia propuesta epistemológica y metodológica.

Existe una galaxia fragmentaria de ideas, intuiciones y teorías dispersas que convergen reiteradamente -demasiado para achacarlo al azar- en el mismo punto ciego a pesar de la diferencia de enfoques y de problemáticas expuestas. Es posible, entonces, que estemos ante un mismo problema teórico que vuelve a presentarse obstinadamente, revestido de las variaciones propias de la época o de la disciplina. Hallamos un punto interesante de partida para desentrañar este laberinto en que todas estas voces comparten un paradigma común y remiten a un mismo campo semántico: encarnación, experiencia, cuerpo, percepción, devenir, sensación, materia, máquina, dispositivo, etc. conforman una galaxia conceptual de terminologías que nos reconducen, una y otra vez, hacia dimensiones materiales, procesuales, relacionales, experienciales, fenoménicas, maquínicas, sensoriales y performativas de lo cinemático.

2. Epistemología: crítica de la razón científica

No hay metodología sin epistemología. Por simple que suene la ecuación, hoy parece más urgente que nunca recordarla. Más allá de la selección concreta de estrategias y herramientas conceptuales adecuadas de trabajo es imperativo entender qué es lo que estamos conociendo y por qué vía accedemos al conocimiento. En todas las ciencias, naturales o sociales, la verdad aparece como la razón de ser misma del conocimiento y actúa cual asíntota a la que todo saber tiende a aproximarse indefinidamente. Asir la realidad se convierte, asimismo, en el *telos* de toda ciencia cuya validez y fiabilidad serán mensurables conforme a su grado de adecuación a estas dos categorías. Como investigadores, vivimos afligidos por la pregunta de si se puede llegar objetivamente a la verdad y esto se debe, en parte, a un proceso histórico de olvido.

Nietzsche (1979) lleva a cabo una crítica magistral de toda la tradición metafísica al postular la verdad como algo que no es una esencia dada, accesible a la razón pura sino, más bien, una potencia inventiva: la Verdad es entonces mentira, elaboración verbal sobre el mundo que intenta codificarlo para hacerlo inteligible y soportable. Nietzsche (1979) sugiere ya esa estrecha relación entre el lenguaje y la verdad que se verá más tarde plasmada en la tendencia *semicrítica*. El problema no es que necesitemos crear verdades para soportar lo enigmático de la vida, el problema comienza con el olvido: es tan poderosa la ficción que el ser humano empieza a creer en ella, agigantándola progresivamente y así, olvidando su naturaleza artificiosa, se sorprende al descubrir en las cosas aquello mismo que él había previamente depositado (Nietzsche, 1979, p.85).

De forma similar, Deleuze (1968) entiende la imagen dogmática del pensamiento como el resultado de una tradición que, desde Platón hasta Descartes, ha sido históricamente incapaz de pensar el pensamiento sin una imagen preconcebida de éste o prejuicio de lo significa pensar (Hême, 2007, pp.118-123).

Son innumerables los teóricos (Vázquez, 2010; Arellano, 2013) que han apuntado a la existencia de dos grandes paradigmas epistemológicos que habrían históricamente prevalecido moldeando toda la tradición del pensamiento occidental. Por un lado, un modelo racionalista y analítico basado en el dato objetivo que aspira a la verdad absoluta y, por otro lado, un modelo interpretativo o hermenéutico que parte del dato sensible y admite los fenómenos subjetivos. Así nacerían respectivamente los dos grandes métodos analíticos, el deductivo y el inductivo y las correlativas técnicas cuantitativas y cualitativas, además de traducirse en el ámbito de las ciencias sociales por la insuperable dialéctica objetivismo-subjetivismo que la atraviesa. Si bien no negamos la existencia de ambos modelos, éstos, finalmente, no nos parecen tan opuestos en tanto que comparten como fondo común esa imagen dogmática del pensamiento. La sociología genética de Bourdieu (1980) es un proyecto que intenta superar dicha dialéctica en favor de una lógica relacional: rechaza el objetivismo al estimar que éste reduce todo el dinamismo de la realidad social subordinándola a formas de determinismo (cultural, tecnológico, etc.) y el subjetivismo por su imagen idealizada de un sujeto emancipado de las estructuras de poder que configuran su realidad.

Nos recuerda Alegre (2011) cómo Bourdieu señala la predominancia de dos modos de análisis reduccionistas, uno que otorga la prioridad absoluta a las propiedades materiales conduciendo a una concepción estática de la realidad como algo predeterminado por las estructuras y otro que se centra en las propiedades simbólicas y en las significaciones reforzando el perjuicio de que “las ciencias sociales tienen por misión encargarse de las estructuras mentales o lingüísticas en que se elabora el mundo social.” (p.293). El sociólogo abandona las propiedades materiales y simbólicas (cantidades y cualidades) en favor de un modelo de análisis relacional que no concibe la realidad “al modo de un conjunto, una entidad o una estructura, sino como un espacio en el que deben cartografiarse los distintos elementos, fuerzas, posiciones y relaciones existentes” (Alegre, 2011, p.294).

La relación, como categoría, será la clave para una epistemología del futuro atenta a los procesos y los devenires. El error de las ciencias sociales consiste en haber importado el método científico de sus hermanas naturales sin comprender su razón de ser en ellas. El proceder de las ciencias naturales es el de una acumulación de procesos de abstracción de lo real pues solo de ese modo se puede cuantificar lo inconmensurable y calificar lo inefable: éstas ejercen cortes en la realidad y generan modelos ideales del mundo de donde derivar leyes y principios generales. Las matemáticas, por ejemplo, son, las ciencias que más se aproximan al ideal de precisión, aunque ni siquiera ellas lo alcanzan ya que las fórmulas y las ecuaciones son solo válidas dentro de los axiomas establecidos. Estas funciones no tienen valor de verdad puesto que operan sobre entidades abstractas que ni existen en la realidad, ni la representan. Nuestra ventaja en ciencias sociales consiste, precisamente, en no requerir de abstracciones: nuestro objetivo es el de explorar la realidad en toda su complejidad.

La mala mimesis científica practicada por las ciencias sociales se ve reflejada en su desfase epistemológico respecto a las ciencias naturales que, en las últimas décadas han incorporado nuevas herramientas conceptuales para pensar el mundo. La epistemología científica del siglo XX lleva a cabo un admirable salto evolutivo que la libera del pensamiento dual y las eternas dialécticas sujeto-objeto y materia-forma. Ésta integra exitosamente conceptos “transversales” como contingencia, relatividad, complejidad (Serrano, 2014, párr.16), potencialidad, indeterminación, entropía, caos, ruido o error para explicar ontológicamente la génesis de la realidad y, además, admite los fenómenos vitales, corporales y subjetivos (experiencias, afectos, percepciones y sensaciones) como parte de un conocimiento científico válido y no hay mejores ejemplos de ello que la teoría de la relatividad de Einstein o el reciente auge de las neurociencias.

Aquí resulta fundamental desambiguar la noción de complejidad conforme a su acepción en la física moderna como aquello que admite la emergencia de lo nuevo o de nuevas formas como parte de su modo de existencia en el mundo. En ese sentido, la filosofía de Simondon destaca por su capacidad revolucionaria de erosionar todas las categorías binarias que beben del inagotable pozo platónico-aristotélico. Su teoría de la individuación defiende una concepción procesual y relacional del ser. Para Simondon (2005), el ser nunca está definido ni plenamente constituido, sino que está permanentemente involucrado en un proceso de devenir-otro. El inmenso valor epistemológico de su obra se puede ver condensado en la inédita propuesta metodológica de la transducción. Los métodos inductivos y deductivos son incapaces de rendir cuenta de la complejidad de la realidad e incluso tienden a abstraerla oscureciendo las relaciones que la constituyen. A través del estudio científico de numerosos procesos de individuación (minerales, biológicos, sociales, etc.) Simondon (2005) demuestra que en todos estos procesos emergen nuevas estructuras de relación que no desaparecen en los estadios sucesivos, sino que, por el contrario, continúan desarrollándose, abocando en formas exponencialmente complejas.

La transducción no es síntesis dialéctica de los métodos inductivos-deductivos, es una estructura amplificante de propagación de información y, como método, es el estudio del fenómeno en su dinámico devenir a partir de las relaciones que lo constituyen como tal. Esto nos obliga a contemplar la relación, ontológicamente hablando, como una categoría “con rango de ser” (Simondon, 2005, p.455) lo que se opone diametralmente a la tradición hilemórfica que nos ha llevado a privilegiar otras propiedades no constituyentes: cantidad y cualidad. Los métodos de inducción y deducción presuponen la estabilidad estructural y el equilibrio sistémico de los fenómenos estudiados y, por ende, parten ya de una concepción estática e inerte del objeto de estudio como algo ya constituido lo que corresponde a una abstracción de la realidad que impide estudiar el fenómeno social/comunicativo como un proceso dinámico.

3. Metodología(s): Cartografía de herramientas conceptuales

3.1. El exceso cinematográfico: lo obvio y lo obtuso

Nos recuerda Sève (2012) cómo, durante su breve coqueteo con la *Revista Internacional de Filmología* en los años 40, publica un artículo donde apunta hacia una

singularidad estética del plano cinematográfico: la carga de realidad en la imagen capturada por la cámara siempre excede la intención del autor. El ojo mecánico de la cámara, en su fiel reproducción técnica de la realidad, capta más de lo que quisiera el cineasta y termina documentando “l’inépuisable et imprévisible vérité des choses et des personnes” (p.96).

Esta observación nos resultará familiar si ya conocemos el análisis que hace Barthes de *Iván el Terrible* (Eisenstein, 1944). Tras múltiples visionados, el semiólogo francés cree identificar la presencia de un signo errático que no logra ubicar en ninguno de los dos niveles tradicionalmente identificados por la semiótica (la comunicación y la significación): éste aparece en el filme como un detalle inconexo, un postizo que en vez de afianzar el sentido general parece sabotearlo (Barthes, 1986, pp.49-65). En 1977, Thompson desarrolla esta teoría del exceso cinematográfico proponiendo que el filme es el resultado de un choque permanente entre dos fuerzas opuestas: un principio unificador que tiende hacia la unidad del texto y el exceso, una fuerza totalmente arbitraria que intenta dinamitar el equilibrio establecido. Ambos llegan a conclusiones idénticas. El exceso se resiste a todo intento de atribuirle una intención autoral. Su vocación anti-narrativa tiende a generar un carácter autorreflexivo en la obra y llamar la atención hacia su materialidad. Barthes (1986) afirma que es identificable, pero no interpretable y Thompson corrobora esta imposibilidad de intelección preconizando, para su exploración, un simple “act of ‘pointing’” (1977, p.57).

Apliquemos este ejercicio de mostración sobre la propia secuencia de *Iván el Terrible* que inspira a Barthes en la identificación del signo obtuso para corroborar si esta técnica de análisis puede, efectivamente, aportar nuevos elementos que las técnicas clásicas no permiten. Barthes (1986) se centra en una escena del filme donde se suceden dos planos consecutivos de una señora de avanzada edad que llora: asegura que en el primer plano está el signo obtuso, mientras que en el siguiente desaparece misteriosamente y puesto que estamos ante los mismos elementos, concluye que es la relación entre la cofia de la anciana y su peculiar expresión adolorida en el primer plano la que produce ese extraño pathos que lo recorre y que desaparece en el segundo en cuanto cambia la expresión que genera esta configuración singular (p.55). Barthes llega a establecer una analogía entre esa primera imagen y el haiku japonés: “Boca fatigada, ojos cerrados que bizquean/ Cofia baja sobre la frente/ Ella llora” (Barthes, 1986, p.62). Aquí Barthes alude a la producción de una forma de sentido fuera de todo (meta)lenguaje. No podemos interpretar el exceso porque éste pertenece a otro tipo de lenguaje primitivo: el de la imagen pura, despojada de toda función simbólica o narrativa. Ahí es donde emerge lo puramente fílmico, lo que no se puede describir ni representar y cuya aproximación, en todo caso, no será tarea de la lingüística ni de la semiótica (1986, p.61).

3.2. *Hacia una (necesaria) filosofía del cine: el pensamiento cinematográfico*

La cuestión de la agencia no humana es un debate que sigue provocando un profundo rechazo, probablemente por su capacidad de enfrentarnos a terrores primitivos que ya creíamos superados. Argumentan Knappett y Malafouris (2008) que esta reacción se debe a una acepción errónea del concepto de agencia que entendemos, generalmente, no

solo como la capacidad de actuar, sino también, y ahí está el error, de reflexionar sobre dicha capacidad asociando el problema con nociones de autoconsciencia (p.ix).

Simondon (1958) no creía en una vida de la materia inerte, ni defendía que los objetos técnicos fueran seres *autopoiéticos* dotados de voluntad o autoconsciencia. En el contexto de su filosofía de la técnica, la concreción se explica simplemente como un proceso dinámico a través del cual el objeto evoluciona pasando de un estado abstracto hacia un estado complejo y es solo desde este punto de vista que podemos referirnos, aproximativamente, a una individuación. Existe, inmanente a todo sistema complejo, biológico o tecnológico -de ahí la analogía- una energía potencial bruta que Simondon denomina “*marge d’indétermination*” (margen de indeterminación), fuente de metaestabilidad y, por tanto, germen de mutación y evolución (1958, p.12).

Todo esto podría parecer muy alejado del dominio del arte, pero podemos ver un ejemplo de su aplicación concreta en el denominado *glitch art*, un movimiento artístico basado en la sobreexplotación y manipulación del código genético (binario) de la imagen digital para hacer emerger en ella todo tipo mutaciones y aberraciones. Esta estética de la corrupción pretende desvelar las políticas ocultas de regulación de las tecnologías y de sus usos preprogramados, obligándonos a tomar consciencia de la absoluta inexistencia de una determinación y llamando nuestra atención hacia un potencial inexplorado en la condición digital. El error, de repente, abre la posibilidad revolucionaria de reconfigurar nuestra concepción clásica de la imagen audiovisual como huella fija de una realidad objetiva. El artefacto *glitch* que aparece en la imagen anuncia un potencial que siempre había estado ahí, latente, esperando una mutación en el código de la imagen para expresarse.

En los últimos años, las filosofías del proceso están generando un gran interés en el ámbito académico y comenzamos a ver ejemplos de sus posibles aplicaciones teóricas en la investigación en comunicación audiovisual. Un ejemplo de ello es Lamarre (2009) y su teoría de la especificidad material del anime como máquina basada en las nociones sistémicas de Simondon.

Pensar la agencia maquínica como un margen de indeterminación en la obra nos libera de la dictadura del sujeto-autor trascendental al que el análisis debe referirse constantemente y, consecuentemente, de la lógica de la intención como razón que guía todo acto analítico-interpretativo permitiendo, en cambio, relacionar los aspectos formales y estilísticos con las experiencias perceptuales, sensoriales y afectivas.

Siguiendo los pasos de Lamarre, Torrents (2017) avanza su propia teoría del anime como dispositivo pensante. Argumenta la teórica que considerar el anime desde sus configuraciones materiales equivale a considerar qué procesos y operaciones técnicas son llevadas a cabo por este tipo de objeto para generar un significado. Además, la autora sugiere que la agencia del pensamiento en el anime es una agencia distribuida que no le pertenece ni al espectador, ni al autor, ni al propio anime sino al sistema conformado por todos ellos en su dinámico devenir: en el anime se daría un caso particular de individuación colectiva entendida, en sentido simondoniano, como la capacidad del objeto anime de trasladar un conjunto de procesos psicológicos y sociales hacia otras estructuras materiales (Torrents, 2017, pp. 307-322).

Aquí es imposible no recordar la *filosofía* de Frampton (2006) definida como “a study of film as thinking”: Ser, “film-being” y forma, “film form” se convierten en los dos pilares de una filosofía del cine que considera el filme como una inteligencia orgánica y, la forma fílmica, la encarnación de su pensamiento (p.73).

Todas estas aproximaciones se interesan particularmente por la cuestión del pensamiento cinematográfico sugiriendo que éste no es un pensamiento humano en tanto que posee sus propios modos y mecanismos. Se preguntaba Frampton (2006) cómo piensa *Ulysses's Gaze* el paisaje y la humanidad, o *Fight Club* la cuestión lacaniana del yo y la psicosis o cómo piensa el amor *The Scent of Green Papaya* y nosotros, avanzando en este camino, añadimos al pensar un sentir y un actuar en el mundo: nos preguntamos ¿cómo hace el amor *El Imperio de los Sentidos*? ¿Cómo esculpe el tiempo *Stalker*? ¿cómo invoca un fantasma atrapado entre los pliegues del celuloide y lo hace aflorar a su superficie *Fanny and Alexander*? ¿A cuántos años luz viaja *2001: Una Odisea en el Espacio*? o ¿qué sueños cinematográficos tiene *Blade Runner*?

3.3. Fenomenología(s) y vitalismos: la experiencia encarnada

Hay que rescatar una realidad que la teoría del cine parece haber enterrado: el espectador se relaciona con el filme de forma intuitiva y lo experimenta desde un cuerpo material, no a través de una tecnología abstracta (noción del medio/canal), ni de una idea, también abstracta, de autor o instancia narradora, sino simple y llanamente a través de ese algo que, durante la experiencia fílmica, el espectador identifica como el propio filme: un sustrato de imágenes y sonidos que se percibe como un todo orgánico.

Partiendo de una oposición radical al racionalismo cartesiano moderno y su dualidad mente-cuerpo, Merleau-Ponty (1948) defiende que la percepción no es un proceso racional, sino pre-reflexivo y genuino, resultante de un *ser-ahí* (*Dasein*). El fenomenólogo se interesó por el cine como un objeto de percepción capaz de confirmar las teorías de la nueva psicología (*Gestalt*) y parte entonces del mismo principio aplicándolo al cine: el filme no es una suma sintética de imágenes y sonidos, sino una “forma temporal” que deviene haciendo del movimiento y de la temporalidad los elementos distintivos de una especificidad cinematográfica: en definitiva, la experiencia fílmica es una modalidad de involucramiento corporal activo en/con el mundo (Merleau-Ponty, 1948, p.67).

Esta dimensión fenoménica-experiencial nos lleva a una concepción del cine como algo siempre en curso, vivido a través del tiempo y desprovisto de todo valor fuera de ese aquí y ahora operativos. Encontramos una visión similar en Bresson cuyo cine es una eterna elipsis de lo esencial, una economía de lo necesario, una fuga de lo imprescindible, que apuesta por lo cotidiano y elige trabajar directamente sobre el gesto. *Pickpocket* (Delahaie, 1959) es un ejemplo paradigmático de esta dinámica de depuración que intenta quedarse solo con lo fílmico. Es todo movimiento, un continuo fluir y desplazarse de seres y cosas. La representación de los eventos es evadida a través de la elipsis o por medio de una *voz-en-off* que, además, va adelantándose a la representación de los acontecimientos lo que erosiona considerablemente la función

narrativa de lo visual en favor de un vagabundeo cinematográfico que se convierte en experiencia pura del tiempo. Liberado de la pulsión narrativa, el filme exuda una inédita sensualidad, un erotismo animal, suerte de fetichismo que involucra partes del cuerpo mediante primeros planos que articulan una sublime danza de manos humanas que se encuentran y se desencuentran, se acercan y se alejan, sudan, tiemblan, hesitan, creando una atmósfera orgánica. Se forma una coreografía rítmica de manos por un agigantamiento microscópico del objetivo que genera un ecosistema paralelo capaz de exorcizar la figura humana. Resulta una experiencia sensual donde la excitación queda contenida al no disponer de un más allá de ese universo donde fluir.

“La sensación es la propia excitación, no en tanto que ésta se prolonga progresivamente y pasa a la reacción, sino en tanto que se conserva a sí misma [...] La propia sensación vibra porque contrae vibraciones [...] es Monumento” (Deleuze y Guattari, 1993, p. 213).

Según Deleuze (1987), el cine permite superar la noción clásica de la imagen como representación (figura) para entenderla como un *automovimiento* de la materia. Existe un nexo entre el automatismo del plano y el pensamiento cinematográfico: el movimiento no se añade a la imagen, sino que surge de ella produciendo:

“un choque sobre el pensamiento, y [forzando] al pensamiento a pensarse él mismo y a pensar el todo. [...] El todo ya no es el logos que unifica las partes, sino la ebriedad, el pathos que las impregna y se expande por ellas.” (pp.209-213).

Volvemos al pathos barthesiano, al lenguaje primitivo donde radicaría lo fílmico en estado puro. Deleuze (1987), ahora, liga el pensamiento fílmico a la sensación:

“la onda de choque o la vibración nerviosa, tal que ya no podemos decir ‘yo veo, yo oigo’, sino YO SIENTO, ‘sensación totalmente fisiológica’ [...] lo que hace nacer el pensamiento, el YO PIENSO cinematográfico” (p.212).

Aquí cabe mencionar el ensayo de Deleuze (1981) sobre la pintura de Bacon que estudia como ejemplo paradigmático de su lógica de la sensación y describe como háptica y multisensorial, nerviosa, febril, intensiva, generadora de malestares psicósomáticos y dolencias físicas (p.28). Todo parece indicar que algunas obras generan formas de sentido fuera de los procesos habituales de significación y comunicación. Estos desbordamientos se manifiestan como excesos y experiencias supra-sensoriales.

Powell (2007) estudia la propiedad afectiva de ciertos filmes que socavan la subjetividad induciendo a estados de percepción alterada mediante el uso de técnicas específicas que rompen con el esquema sensoriomotor haciendo del cine “both a sensorial and a mental experience” (p.4). *Un Chien Andalou* (Buñuel, 1929) expresaría el “automatismo psíquico en su estado puro” encarnando el propio funcionamiento del pensamiento: con su montaje de asociaciones metamórficas/conceptuales típicas de la actividad onírica (luna atravesada por las nubes/ojo atravesado por una cuchilla), imágenes con una potente carga afectiva que movilizan la tactilidad háptica (el plano de la mano agujereada por donde brotan hormigas) y ángulos aberrantes que rompen con la perspectiva canónica, la estabilidad perceptual se ve afectada (Powell, 2007, p.26).

En esta lógica surgen los comentarios de Shin (2011) sobre las relaciones entre el sonido y la imagen en la mítica franquicia *Ghost in the Shell* (Matsumoto, 1995). La voz desencarnada rechaza la autoridad del cuerpo y lo abandona para habitar el ciberespacio, rompiendo así con la jerarquía normativa y la sincronía visión-audición. Estas disonancias producen una “mirada inorgánica” que disloca la perspectiva cartesiana: la depleción del cuerpo desafía la visión antropocéntrica al diseminar el ser por doquier descentralizando el sujeto-cuerpo como lugar de la consciencia. Resulta interesante la emergencia de un nuevo modelo de perspectiva o, mejor dicho, de un espacio a-perspectivo donde ya no hay un centro del universo que identificar con el sujeto-dispositivo-cámara ya que la primacía de la voz rompe con la identidad visual, indicando constantemente un origen más allá de la imagen (Shin, 2011, pp.8-18).

Una vez más, se sugieren claramente potenciales materiales inexplorados de la imagen audiovisual. Así se explican la imagen-movimiento y la imagen-tiempo (Deleuze, 1987) como dos configuraciones distintas de una modalidad relacional entre lo continuo y lo discontinuo, lo abstraído y lo inconmensurable: la imagen-movimiento se somete al esquema sensoriomotor subordinando el tiempo al movimiento y el plano a la acción mientras que la imagen-tiempo se emancipa del sujeto humano como eje del universo dejándose permear por el afuera y dándose como presentación directa del tiempo.

Epstein veía en el cinematógrafo una máquina capaz de reconfigurar las relaciones de poder entre sujetos y objetos. *Le Cinéma du diable* (Epstein, 1947) tiene la vocación herética de transfigurar la realidad en sentido nietzscheano. La fotogenia, como capacidad de capturar el movimiento inmanente de las cosas, nos habla de un “personalismo de la materia”: el primer plano como agigantamiento del mundo -lo veíamos con Bresson- hace del detalle universo dotando el átomo de una autonomía salvaje y animal que le confiere una vida, unos ritmos y unos movimientos propios (Epstein, 1946, p.6). Así vemos fraguarse una concepción maquinica del cine como dispositivo de acción sobre la carne.

4. Propuesta epistemológica-metodológica: la obra como dispositivo encarnado

Llegamos hacia el final de esta cartografía que, apoyada en la organización rizomática del conocimiento, tenía como único propósito rescatar algunas herramientas conceptuales que hemos abandonado en el fondo de la gran caja de utensilios. La idea era recuperar ciertas frecuencias que, desde siempre, se repiten como ecos cayendo en las mismas zonas de sombra y ponerlas en diálogo con la esperanza de propiciar la emergencia de nuevas geografías y espacios de pensamiento. A medida que hemos ido trazando los diversos puntos de la constelación, hemos identificado claramente la naturaleza epistemológica del problema. El grueso de nuestras aproximaciones al fenómeno audiovisual parte desde su concepción ontológica como lenguaje y teleológica como estructura cargada de significados lanzados al mundo para ser descodificados. El mapa que hemos dibujado nos demuestra que esta no tiene por qué ser, necesariamente, la realidad del objeto audiovisual ni el destino de la obra de arte y que aún podemos acceder a otras dimensiones que han quedado históricamente marginadas y que deseamos subrayar por última vez: la obra en sus dimensiones

procesuales, relacionales, materiales, fenoménicas, maquínicas, sensoriales, experienciales, performativas y tecnológicas.

Ahora, con el material teórico y las herramientas conceptuales adquiridas, podemos lanzar un primer bosquejo de propuesta epistemológica y metodológica. Proponemos una concepción de la obra audiovisual como un objeto técnico en el sentido simondoniano, es decir, como un sistema complejo dotado de un centro de indeterminación donde radicaría todo su potencial bruto: un ver, oír, sentir, pensar y actuar propios que no es atribuible a ninguna instancia concreta, que es inmanente a la propia configuración material de la obra y origen de los infinitos e inacabables devenires de ésta. Esta indeterminación permite la evolución de la obra de un estado abstracto (su concepción como un producto acabado o un texto estático con un contenido fijo e inamovible que descodificar) hacia un estado concreto: la obra como un ensamblaje maquínico en el sentido deleuziano, capaz de alterar su realidad y su entorno y actuar sobre éstos generando nuevas formas de sentido, esferas y dominios para la acción social (incluso cultural, política, etc.).

A continuación, ofrecemos algunas pistas o posibles claves para un futuro análisis procesual y relacional capaz de tomar en consideración las múltiples e intrincadas dimensiones del fenómeno audiovisual a través del universo expandido japonés *All About Lily Chou-Chou* (Hashimoto y Maeda, 2001)¹ que tomamos como ejemplo paradigmático de lo que hemos denominado dispositivo encarnado.

En primer lugar, se impone un análisis contextual capaz de atender al contexto específico de producción y recepción de las obras. AALCC se inscribe en la lógica industrial del *media mix*, el modelo de convergencia japonés que se distingue de su homólogo occidental porque, más allá de la diseminación narrativa de un universo en múltiples canales, éste aparece en formatos, tecnológicamente reconfigurados, que articulan remediaciones significativas dentro de las modalidades convencionales propias de cada medio revolucionado su lenguaje y sus dinámicas de producción, explotación y recepción de los productos culturales. Algunos ejemplos son: la equiparación del *fandom* con el *canon* (las creaciones de los fans llegan a ser integradas y/o recicladas por el autor en los productos oficiales) o las dinámicas de trabajo colaborativo (cibergénesis del proyecto en la red), elementos que, aunque contextuales, demuestran cómo se dan estos procesos transductivos de evolución en los obras y de propagación de estructuras de un nivel hacia otro de su realidad (en este caso, es una expansión que parte de lo narrativo e individual hacia lo transmediático y lo transindividual).

En segundo lugar y más allá de estas dinámicas relacionadas con las transtextualidades transmedialidades y nuevas literacidades características de la era digital, el universo propone conceptos inéditos que trabaja tanto a nivel narrativo y discursivo como a nivel performativo y material. La cuestión de la tecnología y sus implicaciones sociales, así como psicológicas, ocupa el núcleo radical de la trama y se ve encarnada en el concepto del éter. El filme reflexiona sobre la tecnología como un nuevo agente social, un arma de doble filo, a la vez capaz de alimentar la alienación de sus personajes marginales llevándolos al límite de la despersonalización y de actuar como único paliativo o narcótico ante ese malestar existencial. Como decíamos, el filme expone un concepto

¹ A partir de ahora, emplearemos la abreviación AALCC para referirnos a este universo ficcional.

singular, el éter, no tanto como metáfora, sino como encarnación de una imparable y crecientemente invasiva tecnología que termina dominando nuestras vidas, alterando nuestras relaciones interpersonales y condicionando significativamente nuestras interacciones y comportamientos sociales. AALCC desarrolla este concepto principalmente a través de la música, la imagen y el texto como elementos fílmicos.

El éter es un concepto a la vez diegético y extradiegético en el universo. Por un lado, es descrito por lo personajes como una especie de sensación experimentada a través del homónimo género musical ficcional que el propio filme se encarga de inventar y producir en la realidad (puesto que, para el rodaje del filme, se producen una serie de álbumes y composiciones musicales que encarnan este género inexistente y que son posteriormente incluidas en la obra), sin mencionar que el éter también se manifiesta a nivel estético mediante la acumulación de excesos cinematográficos (la poesía visual del autor) e hibridaciones genéricas y estilísticas que van desde la estética hiperestilizada del videoclip (MTV) hasta el falso documental pasando por fragmentos experimentales y ensayísticos. Por otro lado, se transgreden continuamente las fronteras entre la realidad y la ficción en una suerte de hiperrealidad baudrillardiana, como veíamos con esas extrañas dinámicas de transmedia musical, llegando incluso a introducir en la obra cinematográfica profundos saltos ontológicos y complejas metalepsis con la incorporación de elementos y comentarios extranarrativos.

Se trata de un conjunto de conversaciones reales que se dan entre el autor y su público coautor durante la fase de escritura colaborativa y desarrollo de la narrativa y que tienen lugar en la red, en ese foro original, génesis del proyecto. Estos mensajes son integrados en el propio filme bajo la forma de un inédito y poético recurso estilístico denominado “texto flotante” (Montaño, 2014). Éstos aparecen unas veces sobre un fondo negro y otras sobrepuestos a la propia imagen; irrumpen de forma dinámica generándose letra tras letra y acompañados por el efecto sonoro de un teclado como si se tratara de una pantalla de ordenador en vez de una imagen fílmica lo que produce, más allá del evidente salto ontológico, una fisura o un efecto disruptivo en la percepción que rompe con las convenciones y expectativas ligadas al medio cinematográfico ya que invoca, constantemente, sensaciones hápticas, visuales y auditivas inherentemente asociadas a la experiencia de la navegación en internet y el uso de las computadoras.

Pero sin duda, más allá de estos microanálisis contextuales y formales que deberán seguir formando parte de todo análisis procesual-relacional, encontramos una tercera clave para una aproximación más exhaustiva a esas dimensiones fenoménicas en las dinámicas de recepción de este universo que confirman las teorías antropológicas del consumo de narrativas (Ōtsuka, 2010) y del consumo *database* (de base de datos) y la animalización posmoderna (Azuma, 2009).

Este universo transmediático genera a través de su progresiva expansión narrativa, sus remediaciones y su performatividad (o implementación lúdica de las nuevas tecnologías) una serie de elementos y conceptos inéditos que, a su vez, roturan nuevos espacios de pensamiento o lo que Ito (2003) denomina “imaginarios sociales” entendidos como “a collective social fact” (Appadurai, 1996, p.5), es decir, nuevos territorios para la acción social: opiniones, conceptos, comportamientos, actitudes,

percepciones, sensibilidades, gustos estéticos y reivindicaciones identitarias que se convierten en un marco ético y cultural alternativo de referencia para la juventud.

Siguiendo las teorías de Azuma (2009), el fan del universo AALCC navega por su gigante red de fragmentos y conexiones como un “animal del *database*” (p.95) que, en realidad, nunca se interesa por la gran narrativa como tal, sino por aquellos pequeños fragmentos aislados, incluso completamente desligados de todo contenido narrativo, que pueda arrancarle al universo para alimentar su creciente base de datos personal. Este imaginario es minuciosamente edificado por el fan a través de sus exploraciones y un eclético -así como caprichoso- trabajo de extracción de conceptos y elementos descontextualizados del universo que son explotados para desarrollar un marco alternativo propio de referencia en una clara dinámica sociocultural posmoderna bourdieuana de distinción de sí (Lahire, 2004).

A través de la observación y el análisis antropológico de las comunidades virtuales construidas en torno a estos universos (mayoritariamente en redes sociales como Twitter y Tumblr o plataformas como Discord), se pueden evidenciar estas nuevas prácticas y modalidades de construcción y de consumo de narrativas que demuestran, a su vez, cómo una obra audiovisual puede evolucionar, actualizando los niveles de su realidad en una dinámica transductiva propiamente deleuziana de desterritorialización-reterritorialización donde ésta va adquiriendo otros sentidos conforme a su aparición específica en un determinado entorno y generando nuevos territorios, no solamente teóricos o conceptuales, sino también concretos para la acción social real: recordemos que una franquicia como *Ghost in the Shell* (Matsumoto, 1995) fue capaz de revolucionar todo el imaginario de la ciencia ficción de su época, permitiendo pasar de los modelos y las concepciones transhumanistas predominantes en los años 70 y 80 hacia reflexiones posthumanistas muy críticas que veían en el transhumanismo la continuación lógica del humanismo moderno y su proyecto antropocéntrico.

Habrà quedado claro que, por dispositivo encarnado, entendemos una obra audiovisual capaz de trascender su dimensión estructural y textual y aspirar a esa sensualidad de la carne descrita por Deleuze a través de procesos transductivos donde se da un intercambio o una propagación de información de un nivel o dominio de su realidad hacia otro. Esto permite el despliegue de un proceso reticular de expansión, no en el sentido estrictamente narrativo, sino genético y evolutivo donde la obra se convierte en una máquina capaz de producir nuevos espacios, territorios y formas de sentido, que no pasan necesariamente por los entramados narrativos o los procesos significantes, sino que surgen del uso performativo y el agenciamiento subversivo de un potencial material que es inherente a la propia obra o como diría Lamarre:

“a machine that is at once material and immaterial, which can ‘evolve’ into divergent series and can ‘feel’ and ‘think.’ [and] tends to fold out into an ensemble that comprises humans [who] must learn to work with this center of indetermination, to think with it” (2009, p.xxxiii)

Esta potencia bruta que identificamos, al igual que Lamarre, con el margen de indeterminación simondoniano le permite a la obra adquirir un pensamiento encarnado en un exceso sensorial que produce en su encuentro con la mirada del espectador una experiencia también encarnada, además de favorecer, como veíamos a través de *All About Lily Chou-Chou*, la emergencia de nuevos espacios para la acción social que impactan y alteran significativamente nuestra realidad sociocultural.

En definitiva, se trata de una propuesta epistemológica y metodológica que, aunque aún en sus primeros estadios, podría despejar el camino hacia nuevos horizontes teóricos y expandir nuestro conocimiento del objeto audiovisual. Es epistemológica porque invierte radicalmente la forma de llegar al conocimiento, convirtiendo la pregunta sobre el significado (¿qué se significa?) en una pregunta sobre las relaciones, modalidades y formas en que se genera el sentido (¿cómo se significa? ¿se pueden generar formas de sentido fuera de la propia significación?). Es metodológica porque nos ofrece algunas herramientas conceptuales como la relación, el exceso, la indeterminación o la lógica de la sensación y métodos como el rizomático o el transductivo para explorar estas nuevas geografías emergentes. Si el verdadero sentido del filme es un momento efímero que apenas rozamos cuando ya se sublima, entonces, quizá una verdadera teoría del cine solo sea posible mientras rueda el cinematógrafo y se ilumina la pantalla.

5. Referencias bibliográficas

- Alegre, J. (2012). *Concepciones institucionalistas del lenguaje en la perspectiva pragmática contemporánea*. (Tesis doctoral). Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación. Recuperado de http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/23167/Documento_completo.pdf?sequence=3
- Appadurai, A. (1996). *Modernity at large: cultural dimensions of globalization*. Minneapolis, EEUU: University of Minnesota Press.
- Arellano, E. (2013). Epistemología de la Investigación Cuantitativa y Cualitativa: Paradigmas y Objetivos. *Revista de Claseshistoria*, (12). Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5174556.pdf>
- Azuma, H. (2009). *Otaku: Japan's database animals*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press.
- Barthes, R. (1986). *Lo obvio y lo obtuso: imágenes, gestos, voces*. Barcelona, España: Paidós.
- Barthes, R. (1987). *El susurro del lenguaje: Más allá de la palabra y de la escritura* (1^{era} edición). Barcelona, España: Paidós.
- Bourdieu, P. (1980). *Le sens pratique*. Paris, France: Les Éditions de Minuit.

- Buñuel, L. (Productor/Director). (1929). *Un Chien Andalou*, [DVD] [Simone Mareuil, Pierre Batcheff]. France: Studio-Films (Paris).
- Delahaie, A. (Productor), y Bresson, R. (Director). (1959). *Pickpocket*, [Blu-ray] [Martin LaSalle, Marika Green]. France: Compagnie Cinématographique de France.
- Deleuze, G. (1968). *Différence et Répétition*. Paris, France: PUF
- Deleuze, G. (1981). *Francis Bacon. Lógica de la sensación*. Madrid, España: Arena Libros.
- Deleuze, G. (12 de marzo 1985). *Cinéma et pensée*. Ciclo de clases magistrales impartidas en la Universidad Paris 8 Vincennes-Saint Denis entre octubre de 1984 y junio de 1985. Recuperado de http://www2.univ-paris8.fr/deleuze/article.php3?id_article=310
- Deleuze, G. (1987). *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*. Barcelona, España: Paidós.
- Deleuze, G., y Guattari, F. (1980). *Capitalisme et schizophrénie 2 : Mille plateaux*. Paris, France: Éditions de Minuit.
- Deleuze, G., y Guattari, F. (1993). *¿Qué es la filosofía?* Barcelona, España: Editorial Anagrama.
- Eisenstein, S. (Director). (1944). *Ivan the Terrible*, [DVD] [Nikolay Cherkasov, Lyudmila Tselikovskaya]. Russia: Mosfilm & Tsentrالنuyu Obedinyonnuyu Kinostudiyu.
- Epstein, J. (1946). *L'intelligence d'une machine*. Paris, France: Éditions Jacques Melot.
- Epstein, J. (1947). *Le cinéma du diable*. Paris, France: Éditions Jacques Melot.
- Frampton, D. (2006). *Filmosophy*. London, UK: Wallflower Press.
- Hashimoto, N., y Maeda, K. (Prods.), y Iwai, S. (Dir.). (2001). *All About Lily Chou-Chou* [Blu-ray]. Japón: Rockwell Eyes.
- Hême, S. (2007). Image cinématographique et image de la pensée philosophique. *Chimères*, 64 (2), pp.117-129. doi:10.3917/chime.064.0117.
- Ito, M. (2003). Technologies of the childhood imagination: media mixes, hypersociality, and recombinant cultural form. *Items and Issues*, 4 (4), 31-34. Recuperado de http://www.justinecassell.com/CC_Winter10/pdfs/ito_TechnologiesOfChildhoodImagination.pdf
- Knappett, C., y Malafouris, L. (Eds.). (2008). *Material Agency. Towards a Non-Anthropocentric Approach*. New York, EEUU: Springer.
- Lahire, B. (2004). *La culture des individus. Dissonances culturelles et distinction de soi*. Paris, France: La Découverte.

- Lamarre, T. (2009). *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*. Minneapolis, EEUU: University of Minnesota Press.
- Matsumoto, K. (Productor), & Oshii, M. (Director). (1995). *Ghost in the Shell*, [Blu-ray] [Atsuko Tanaka, Akio Ōtsuka]. Japan: Production I.G & Bandai Visual.
- Merleau-Ponty, M. (1948). *Sens et non-sense*. Paris, France: Les Éditions Nagel.
- Montaño, J. (2014). Un cine contaminado de cómic: el manga-eiga de Shunji Iwai. *L'Atalante: Revista de Estudios Cinematográficos*, (17), 102-109. Recuperado de <http://revistaatalante.com/index.php?journal=atalante&page=article&op=download&path%5B%5D=187&path%5B%5D=154>
- Nietzsche, F. (1979). *Philosophy and Truth: Selections from Nietzsche's notebooks of the early 1870's*. New Jersey, EEUU: Humanity Press.
- Ōtsuka, E. (2010). World and variation: the reproduction and consumption of narrative. En F. Lunning (Ed.), *Mechademia 5: Fanthropologies*, 5, 99-116. Minneapolis: University of Minnesota Press. (Obra original publicada en 1989). Recuperado de <http://marcsteinberg.yolasite.com/resources/Steinberg-Otsuka-World-Variation-MD.pdf>
- Pedrerros, P. (2019). De la consigna “educación gratuita y de calidad” a las tomas feministas. Cartografía singular de mutaciones colectivas de la sensibilidad. Chile, 2011-2018. *La Deleuziana (Dossier especial)*, 149-158. Recuperado de <http://www.ladeleuziana.org/wp-content/uploads/2019/10/Pedrerros.pdf>
- Powell, A. (2007). *Deleuze, Altered States and Film*. Edinburgh, Scotland: Edinburgh University Press.
- Serrano, A. (8 de junio de 2014). La senda del desarrollo humano. *Grupo Pensamiento Crítico*. Recuperado de <https://www.pensamientocritico.info/index.php/articulos/otros-autores/espanol/314-la-senda-del-desarrollo-humano>
- Sève, L. (2012). La filmologie en retour arrière (1943-1947). *1895. Mille huit cent quatre-vingt-quinze*, (66), pp. 92-99. doi: 10.4000/1895.4464.
- Shin, H. (2011). Voice and Vision in Oshii Mamoru's *Ghost in the Shell*: Beyond Cartesian Optics. *Animation*, 6(1), 7-23. doi: 10.1177/1746847710391506
- Simondon, G. (1958). *Du mode d'existence des objets techniques*. Paris, France: Aubier.
- Simondon, G. (2005). *L'individuation à la lumière des notions de forme et d'information*. Grenoble, France: Millon

- Thompson, K. (1977). The Concept of Cinematic Excess. In D. Allen, y T. de Lauretis (Eds), *Theoretical Perspectives in Cinema. CINÉ-TRACTS, Journal of Film, Communications, Culture and Politics*, 1(2), pp. 54-63.
- Torrents, A. (2017). *El anime como dispositivo pensante: cuerpo, tecnología e identidad*. (Tesis doctoral). Universidad Autónoma de Barcelona. Recuperado de https://ddd.uab.cat/pub/tesis/2017/hdl_10803_409727/agt1de1.pdf
- Vázquez, M. (2010). Análisis Fílmico e Interpretación: Epistemología de los modos de significación. *Cuadernos De Documentación Multimedia*, 21, 249-277. Recuperado de <https://revistas.ucm.es/index.php/CDMU/article/view/CDMU1010110249A>

HOW TO CITE (APA 6ª)

Bouziri Boullosa, I. (2019). La experiencia encarnada como nuevo horizonte epistemológico y metodológico en la investigación en comunicación audiovisual. *Comunicación y Métodos | Communication & Methods*, 1(2), 89-106. <https://doi.org/10.35951/v1i2.33>