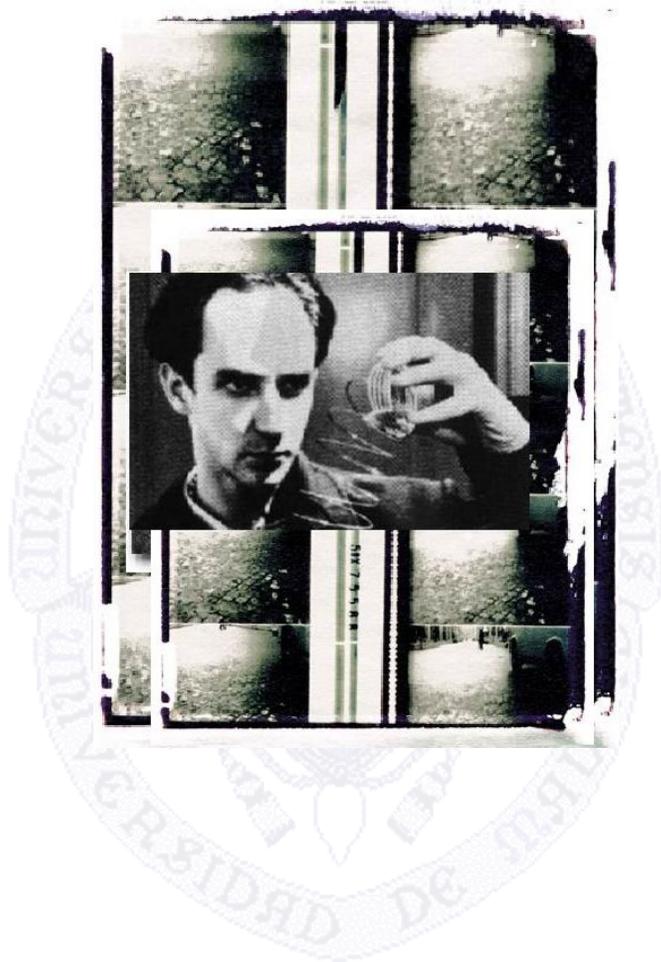


## CINE, LITERATURA Y ARTE COMBINATORIO

### Ensayos sobre la Postmodernidad Perèc, Greenaway y Aronofsky

**Adolfo Vásquez Rocca**

Universidad Católica de Valparaíso  
Universidad Complutense de Madrid

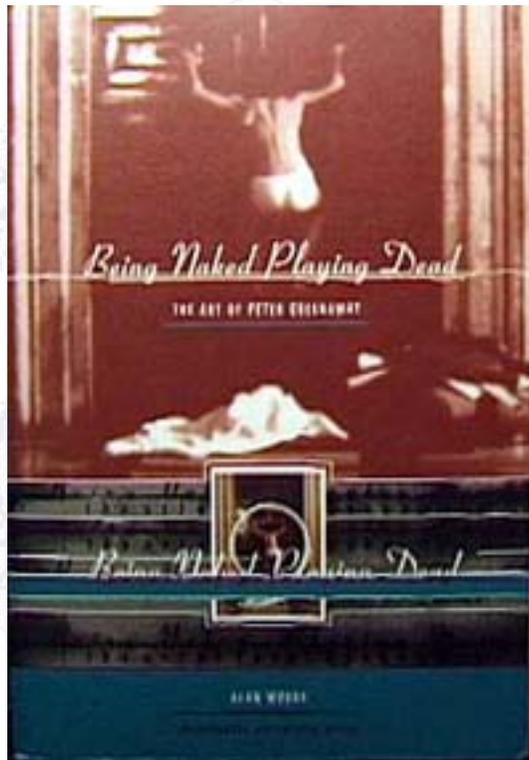


En los últimos años las expresiones narrativas como el cine y la literatura han sufrido grandes cambios en su estructuración; la utilización de la no linealidad como recurso para contar historias le ha aportado un nuevo aire a la narrativa interesando a un nuevo público en la complejidad de este tipo de relatos. Sin embargo, esta aparición no es algo tan reciente, aunque ha sido impulsada por el advenimiento de los medios electrónicos, los sistemas multimediales así como por el hipertexto e influenciada por los descubrimientos de la física cuántica que replantean las estructuras espacio temporales y han abierto, con ello, la posibilidad de nuevas estructuras narrativas, que siguen lógicas paraconsistentes o se articulan de acuerdo a la *imaginiería* con que la *lógica modal* y sus *semántica de mundos posibles* –pensemos en Kripke– resuenan en autores tan importantes del cine postmoderno, como Raúl Ruiz<sup>1</sup> o Peter Greenaway, quienes en una filmografía claramente *de*

<sup>1</sup> Las observaciones en torno al cine y pensamiento de Ruiz forman parte de otro artículo de próxima publicación “Conversaciones con Raúl Ruiz”, las que han tenido lugar en Valparaíso –entre 1997 y 2004– con ocasión de Seminarios que la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso ha organizado en torno a la obra del cineasta, y en los cuales he

*tesis* se han prodigado para poner en operación estos nuevos dispositivos retóricos, generadores no sólo de nuevas historias o relatos, sino de nuevas formas en que estas se articulan, pasando, por momentos, la articulación a tener más importancia que lo articulado, de allí que se pueda decir con propiedad que estamos ante un *cine formal*, esto en el mismo sentido de cómo se habla de *lógica formal*.

En la filmografía del británico Peter Greenaway es recurrente la articulación de narraciones a partir de números, conjuntos, medidas y proporciones. Su intento es el de hacer un cine de tesis, un *cine de ideas*, en el cual la pintura, la literatura y las matemáticas sean los ejes que determinen su *poética*. En este arte combinatorio en el que Greenaway convierte el cine es frecuente la utilización de diversos medios y técnicas digitales, así como de intrincados dispositivos narrativos, los que son –en último término– bellos ejercicios de rigor formal, un rigor frecuentemente impuesto por un sistema abstracto, como el alfabeto o los cardinales mensurables; es a esto lo que en mi investigación denomino la *estética de la lógica*.



Una de las características más relevantes de cualquiera de sus filmes es su invitación provocativa, para que el espectador estimule su propio sistema de referencias culturales en torno a una serie de sugerencias desarrolladas desde la pantalla. Algo que hay que destacar es la participación de Sacha Vierny, director de fotografía en varios de sus filmes más representativos que, junto con el compositor Michael Nyman, se ha encargado de crear atmósferas y situaciones que ahora resultan estar muy ligadas a la obra de Greenaway.

Una obsesión muy notoria a lo largo de su filmografía y de sus obras plásticas así como de sus exposiciones –incluida la de *100 objetos para representar el mundo*– es la numerología que estudia

---

participado como expositor. Cabe destacar que Ruiz, radicado en Francia, tuvo a su cargo la cátedra de Cine del Instituto de Arte de esta Universidad entre los años 1969 y 1972, siendo hoy no sólo uno de los cineasta más importantes y prolíficos del mundo, sino también un destacado escritor e intelectual, profesor visitante en diversas universidades europeas y norteamericanas, como la de Duke y Harvard.

las correspondencias numéricas que forman el universo, pensando que la lectura del número y su interpretación simbólica son una vía privilegiada de conocimiento, por ejemplo en la anteriormente citada *Ahogados en serie* y *El Libro de Cabecera*, de 1997, se muestra una construcción humana con proporciones numéricas que están relacionadas con constantes geométricas, fechas históricas, distancias astronómicas y hasta fórmulas químicas y matemáticas.

En *El contrato del dibujante* Greenaway intenta plasmar una obsesión simétrica, la eficiente disposición de los instrumentos del pintor, la cual cumple una función vertebradora del relato, ya que será esa instrumentación la que revele la trama. No sólo la simetría da unidad estética a la propuesta de Greenaway, sino también “la coincidencia absoluta entre el plano y el cuadro, personalizada en el juego de equivalencias entre el enfoque de la toma cinematográfica y el instrumento óptico, la mira, usada por el pintor –personaje central del film– en su trabajo”<sup>2</sup>. Lo que pone de manifiesto la película de Greenaway es el problema de la representación del tiempo y del movimiento. La alteración física de los escenarios, que el pintor intenta capturar, modificando su trabajo diario y su visión de las cosas, al parecer elementos extraños a su mirada, evidencia el juego de la representación: el caos que enmascara la racional geometría planteada por la perspectiva y ordenación que lleva a cabo el artista.

Cabe considerar, en esta breve antología del cine y planteamientos matemáticos o combinatorios, el filme *Pi*<sup>3</sup>, que también muestra una obsesión articuladora de relatos: La búsqueda de una cifra abarcativa que ordene el caos, que genere un sistema por el cual el universo resulte aprehensible. Esto constituye la obsesión del protagonista del largometraje *Pi* (1998), la ópera prima del director Darren Aronofsky, un genial y torturado matemático, dedicado obsesivamente a encontrar el número perfecto<sup>4</sup>, un patrón que emerge de la anarquía reinante en la creación, la norma que todo lo rige y que todo lo explica. Para tal empresa, se recluye en su departamento neoyorquino, un sitio atiborrado de cables, de circuitos y monitores que generan una atmósfera en donde se fusiona lo futurista con una estética *bauhaus*.

*Pi* se presenta bajo las claves del género del suspenso metafísico aun cuando el *quid* interpretativo se concentra en el hipersigno teórico, discutido, tematizado, ejemplificado recursivamente, una y otra vez, hasta hacerse carne en la misma estructura discursiva: el discurso fílmico acerca de la recursividad, deviene internamente autorreferido, planteamiento de un meta tema, teórico, ético, y semiótico.

### **Inventarios y catálogos; La vida instrucciones de uso<sup>5</sup>**

Una lista de las pinturas colgadas en una galería de arte, 81 variaciones sobre una receta de cocina para principiantes, una simple enumeración de cosas o de suposiciones, una serie de datos precisos acerca de sucesos intrascendentes, no parecen configurar la estructura ideal para el trabajo de un escritor.

<sup>2</sup> ORTIZ Y PIQUERAS, Áurea y María Jesús, *La pintura en el cine; cuestiones de representación visual*, Editorial Paidós, Barcelona, 1995, p. 155.

<sup>3</sup> Filme cuyo argumento mínimo pude esbozarse así: Un matemático, especializado en álgebra computacional e inteligencia artificial, busca obsesivamente un sentido a la vida, al universo, en sus investigaciones sobre los patrones de *Pi* y las *Series de Fibonacci* aplicadas a las cotizaciones de Wall Street. Otra historia es la del mandato materno, la de su ceguera infantil por mirar al sol, la de sus dolores de cabeza seguidos de ataques epilépticos con alucinaciones, la de su adicción a los calmantes.

<sup>4</sup> Es sabido que *Pi* se obtiene de la proporción existente entre el diámetro de la circunferencia y su longitud, i.e. la longitud es un poco más larga del triple del diámetro, a saber 3,14159. *Pi* fue definida en una primera aproximación por Arquímedes hacia fines del siglo III AC en el tratado *Acerca la medida del círculo* (*Pi* es un número mayor a  $3 + 1/7$  y menor a  $3 + 10/71$ , o sea 62.832/20.000) y redefinido en el Siglo I DC por el hindú Aryabhata, más precisamente como la raíz cuadrada de 98.694/100]

Como se puede inferir, el argumento se desarrolla (en un cierto nivel de discurso más o menos superficial), desde las claves del género del suspenso metafísico aun cuando el *quid* interpretativo se concentra en el hipersigno teórico, discutido, tematizado, ejemplificado recursivamente, una y otra vez, hasta hacerse carne en la misma estructura discursiva: el discurso fílmico acerca de la recursividad, deviene internamente autorreferido, el tema del film es un meta- tema teórico, ético, y semiótico.

<sup>5</sup> Ver el lúcido comentario de Ricardo Pohlenz: *L'énumération de Georges Perec, un catalogue*.

¿Que interés artístico puede tener la simple enumeración de algunas de las infinitas posibilidades de ordenar los libros de una biblioteca...? Es difícil que un amante de los crucigramas, los acrósticos y las fugas de vocales pueda llegar a considerar a estos trabajosos pasatiempos como formas literarias. Sin embargo en obras como *La vida instrucciones de uso*<sup>6</sup> Georges Perec<sup>7</sup>, escritor y trapezista, escritor de culto y amigo de Ruiz, demuestra a través de una sucesión de descripciones –articuladas según el arte combinatoria– una apasionante forma de describir el universo partiendo sólo de lo hallado en una casa.

Perec es uno de los escritores más interesantes e imaginativos del siglo XX que, además de haber sido el creador de los crucigramas semanales de la revista *Le Point*, de París, realizó guiones cinematográficos, varias novelas, poesías, ensayos literarios y sorprendentes piezas teatrales. Georges Perèc, continua siendo casi desconocido para el gran público, a pesar de que existen traducciones de sus obras a 15 idiomas y goza de celebridad entre autores –para quienes constituye una inspiración– como es el caso de Raúl Ruiz, un poco al modo como Jean Genet lo constituyó para Sartre.

*La vida instrucciones de uso* no es más que una descripción de una finca, pero tan *barroca* y pormenorizada que llegará a cubrir buena parte de la historia, geografía, política y bellas artes del último siglo.

Cada uno de sus breves capítulos está dedicado a una estancia del edificio, el comedor del tercero a la derecha; el dormitorio de los Foulerot; un tramo de escaleras– y consiste en una descripción meticulosa y exacta de la habitación y de los objetos allí presentes: mobiliario, adornos, cuadros y estampas, cualquier cosa nos será dibujada con palabras, tantas como sea necesario para evitar ambigüedades: las descripciones de centenares de objetos podrían ser recuperadas para un catálogo de venta por correo, siendo más fieles y vivaces que muchas fotos. Si, por casualidad, se encontrase alguien en la pieza bajo estudio (persona, animal o recuerdo de antiguo inquilino), también nos será descrito, con menos énfasis en lo físico que en sus ocupaciones y breve biografía. En caso de existir anécdotas interesantes protagonizadas por el personaje, o por alguien muy próximo, nos serán relatadas en este momento.

Algo no muy distinto a lo que ha hecho Ruiz al adaptar al cine *En búsqueda del tiempo perdido* de Proust.

Capítulo a capítulo, el libro se enriquece con una variada colección de objetos, personas e historias que poco a poco, al establecerse nexos entre ellos, van dibujando algo mucho mayor que una simple aglomeración de habitaciones, tal como las teselas de un mosaico van formando una figura: una "novela de novelas", riquísima, con interesantes personajes cuyas aventuras se extienden, durante décadas, por varios océanos y continentes. Dentro de todas ellas, un par de metáforas de la novela: el pintor que quiere representar en un gran lienzo a todos los inquilinos de la casa, presentes y pasados, y el inglés excéntrico que dedica su vida a no dejar huella, mediante un complicadísimo procedimiento en el que los puzzles juegan el papel principal. Como prueba del abrumador contenido del libro, varios índices al final: de nombres, cronológico, de historias.

Es en el preámbulo a su *La vida instrucciones de uso* nos ofrece como clave de la novela una defensa del hecho epistemológico del puzzle o rompecabezas (es el conjunto el que determina a los elementos), seguido de una sucinta descripción de las piezas que lo constituye.

*La vida instrucciones de uso*<sup>8</sup> se pretende la mirada parcial pero totalizadora de un edificio, sus lugares y sus habitantes. Cada nuevo capítulo supone la descripción exhaustiva de un espacio, según sean los objetos dispuestos sobre las mesas (según sean estas mesas y el resto del mobiliario), los cuadros sobre las paredes (y lo que en ellos queda ilustrado). Dispuesta la escena, según sea el momento, se sucede la posibilidad de una historia, ya sea de lo que acontece o lo que ha acontecido, a partir de lo cual revisa antecedentes o consecuencias.

<sup>6</sup> PEREC, George, *La vida instrucciones de uso*, Ed. Hachette, Madrid, 1987.

<sup>7</sup> George Perec nace el 7 de marzo de 1936 en París, de padres polacos.

<sup>8</sup> PEREC, Georges, *La vida instrucciones de uso*, Ed. Hachette, Madrid, 1987

El estilo de Georges Perec es muchas veces árido, semejante al de un acta policial o notarial. El autor intenta mantenerse neutral frente a lo descrito, por lo que, para no discriminar lugares, objetos o personas, lo retrata todo con la misma meticulosidad, nos parezca o no relevante.

Es en este sentido que la obra de Georges Perèc tiene la vocación del catálogo. Es por eso que resulta tan fascinante como el hecho del catálogo mismo, armado en función de un propósito, cual ordenamiento arbitrario de la realidad (o una parte de ella) para quedar como su referente, profuso en la descripción de su escenario.

El catálogo siempre nos sobrepasa, en su extensión no cabe agotarlo; como el diccionario, se convierte en referencia y, al margen de su naturaleza, como ilustración que lo sitúa y determina en el paisaje de lo escrito. Se trata de una lista convenida, el resultado de una pesquisa hecha en función de uno o varios parámetros. Se asume convenida a pesar de que, en primera instancia, pudiera parecer aleatoria. Y es en tales términos que se convierte en un reto, a partir de los objetos, personas o ideas que son puestos en evidencia, ordenados de tal o cual modo que uno debe descubrir los lineamientos que hacen posibles el rigor del catálogo. Se trata entonces, como en la novela policíaca –otra máquina de rigores– de un juego en el que queda representada la gesta trágica del héroe, desdoblada en sus alcances sobre el lector, quien –en una continuidad de parques– acaba por recorrer (y ser parte de) el laberinto, trampa que esconde el último sinsentido de toda historia.



En la obra de Perèc existe una vocación de arqueólogo de lo sentimental. A lo largo de sus páginas, los personajes cobran consistencia gracias al catálogo que determina sus vidas, situándolos en medio de intrigas melodramáticas, misteriosos vínculos con objetos y síntomas compulsivos que dan lugar a aquellos particulares diagnósticos, heredados de la patología de

autores de la modernidad decimonónica.<sup>9</sup> Se trata de un breve museo íntimo que servirá para anclar la existencia de estos personajes al inventario a partir del cual se reconocen y alinean. El catálogo, pues, determina las posibilidades de su historia, y su lugar en la trama.

Otro ejemplo de catálogo en Perèc lo tenemos en su novela *W o el recuerdo de la infancia*<sup>10</sup> donde Perèc realiza lo que se podría entender, por una parte, como la práctica del comentario exegético propio de la hermenéutica judía, y por otra, como una aproximación a una narrativa de estructura hipertextual.

Aquí, en primera instancia no es posible establecer una secuencia lineal en la que ocurren los *acontecimientos*, sino, a lo menos, tres ejes de narración: el relato del rastreo de un hombre con falsa identidad al que se le encomienda una misión; la descripción institucional –sistemas de valores, leyes y costumbres– de una comunidad fueguina fanática del deporte llamada W; y las ensoñaciones de un hombre que presenta su infancia manipulando los recuerdos de su niñez.

En esta última secuencia es que Perèc bifurca el ya bifurcado texto central, realizando comentarios y comentarios de comentarios; generando con ello una estructura cada vez más compleja en la que se desplaza constantemente el centro de atención. Esto plantea desafíos al lector que deberá primero sobreponerse a la creencia de que es un libro mal escrito, y segundo deberá ser capaz de transitar de una secuencia narrativa a otra encontrando los puntos de intersección que comuniquen de un modo casi siempre no explícito las unidades de lectura. De este modo, el lector también deberá atenerse a la posibilidad de que el texto se multiplique exponencialmente, atisbando con ello una mirada al infinito; o hacia varios infinitos pues la geometría tanto cabalística como hipertextual establece constructos ordenados con varios centros.

Sin embargo, si se tratara de descubrir un mismo fondo a partir del cual se articulan las distintas secuencias narrativas, éste sería, el problema del poder. En efecto se advierte una preocupación fundamental acerca de las instituciones y los totalitarismos políticos, incluso cercanos. El orden interno de la obra sería, entonces, el de la meditación sobre el poder desde distintas perspectivas, logrando con ello una visión desde la marginalidad.

Ahora, en atención a las experimentaciones en torno a las estructuras narrativas en general, es que en mi siguiente artículo abordaré cuestiones relativas al modo en que el conocimiento se construye a partir de discursos, centrándonos en la ciencia y sus modos de constitución, lo que dará lugar a una de las tesis centrales de mi trabajo filosófico-literario de los últimos años, a saber, el giro estético de la epistemología.

---

<sup>9</sup> Como Poe, baste como ejemplo la minuciosa descripción que hace de la habitación de Roderick Usher en *La caída de la Casa Usher*.

<sup>10</sup>PEREC, George, *W o el recuerdo de la infancia*, Ed. Península, Barcelona, 1987.