



**CINE Y FILOSOFÍA: UN DIÁLOGO RECÍPROCO ENTRE DELEUZE Y TIM
BURTON PARA LA CREACIÓN DE UN NUEVO MONTAJE
CINEMATOGRAFICO**

JUAN CARLOS TORRES LIZARAZO
GUSTAVO ADOLFO DIAZ CONTRERAS

UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS
ESCUELA DE FILOSOFÍA
BUCARAMANGA
2010



**CINE Y FILOSOFÍA: UN DIÁLOGO RECÍPROCO ENTRE DELEUZE Y TIM
BURTON PARA LA CREACIÓN DE UN NUEVO MONTAJE
CINEMATOGRAFÍCO**

GUSTAVO ADOLFO DIAZ CONTRERAS
JUAN CARLOS TORRES LIZARAZO

TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR AL TÍTULO DE FILÓSOFO

DIRECTOR:
JORGE FRANCISCO MALDONADO SERRANO
DOCTOR EN FILOSOFÍA

UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS
ESCUELA DE FILOSOFÍA
BUCARAMANGA

2010

DEDICATORIAS

Juan Carlos Torres Lizarazo:

Este trabajo está dedicado a los dos pilares que han sostenido mi vida:

A Dios y mis padres

Gustavo Adolfo Diaz Contreras:

Dedicado a Dios, por su incondicionalidad,

a mi padre, Silvio Diaz, por su apoyo;

a mi madre, Leo Contreras, por su amor;

y a Angelita por estar aquí con su ilusión y compañía.

AGRADECIMIENTOS

Este trabajo es producto, no sólo de mi esfuerzo, sino también del de todas las personas que se han convertido en mi apoyo día a día, por lo cual quiero aprovechar este momento para agradecerles. Quiero agradecer a mis padres: Yolanda Lizarazo y Roberto Torres, quienes con el esfuerzo de cada día permiten que yo pueda avanzar en el largo camino de mi vida. Agradezco también a mis hermanos, personas maravillosas que se preocupan por mí y se alegran con migo. Quiero agradecer a mi sobrino, quien me llena de vida cada vez que me abraza, a toda mi familia y a todos mis amigos a quienes quiero mucho y son muy importantes para mi vida. A mi compañero Gustavo Díaz Contreras, por hacer parte de este magnifico equipo. Al profesor Jorge Francisco Maldonado por sus enseñanzas. Pero sobre todo, quiero agradecer al ser más maravilloso del universo: Dios, quien me da cada día el regalo más preciado: la vida y me permite compartirla con todas esas personas maravillosas que me rodean.

Juan Carlos Torres Lizarazo.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco, a los que merecen estar aquí en este papel. A mi papá, a mi mamá por ser el apoyo en cada momento de mi vida, y sobre todo por la comprensión en mis equivocaciones, a mi hermano, Jhon Diaz, por su duda y sin embargo por ser un ejemplo en la vida académica, a Diana Uribe (Angelita), por la fuerza y dedicación en la ilusión de soñar, luchar y creer. Quiero agradecer también a Juan Carlos, por su noble y sincera amistad, al profesor Jorge Francisco Maldonado, por su tolerancia y paciencia, a los maestros Mario Palencia y Judith Nieto por que enseñan con la vida, y me ayudaron en mi crecimiento académico. Y a todos los Alfa omeguistas, que van en la Conquista (Memo, Chucho, Andrés, Germán, la bala Páez y Cristian) por su amistad y una grandiosa compañía, quienes han sido una voz de aliento. Y aquellos que no recuerdo, pero están en mi corazón.

Gustavo A. Díaz Contreras.

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	13
CAPÍTULO I 1. EL MONTAJE CINEMATOGRAFICO Y SU RELACIÓN CON EL PLANO DE INMANENCIA.....	15
1.1 EL TODO Y LAS PARTES:	15
1.2 PLANO DE INMANENCIA	24
1.3 DE LA IMAGEN-MOVIMIENTO A LA IMAGEN-TIEMPO	36
1.4 MONTAJE	47
CAPÍTULO II 2. EL CINE MONSTRUOSO DE TIM BURTON	53
2.1 SU VIDA Y SU OBRA.	53
2.2 COLABORADORES	57
2.3 INFLUENCIAS Y RELACIONES.	62
CAPÍTULO III 3. MONTAJE: UN DIÁLOGO ENTRE DELEUZE Y TIM BURTON.	70
3.1 LAS DOS CONCEPCIONES DE MONTAJE	70
3.2 EDWARD MANOS DE TIJERA	73
3.2.1 <i>Ficha técnica:</i>	73
3.2.2 <i>Reseña.</i>	74
3.2.3 <i>Análisis.</i>	76
3.3 BIG FISH	84
3.3.1 <i>Ficha técnica</i>	84
3.3.2 <i>Reseña</i>	85
3.3.3 <i>Análisis</i>	87
3.4 ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS.....	97
3.4.1 <i>Ficha técnica:</i>	97
3.4.2 <i>Reseña:</i>	98
3.4.3 <i>Análisis.</i>	100
CONCLUSIONES.....	105
BIBLIOGRAFÍA.....	109

RESUMEN

Título: Cine y filosofía: un diálogo recíproco entre Deleuze y Tim Burton para la creación de un nuevo montaje cinematográfico*

Autores: Juan Carlos Torres Lizarazo y Gustavo Adolfo Díaz Contreras**

Palabras Claves: Imagen- movimiento, Imagen-tiempo, Montaje, Monstruo, Devenir y Todo del afuera.

Descripción:

El cine es sin duda el arte del siglo XX, por lo cual no es de extrañar que filósofos tan relevantes para el pensamiento contemporáneo como Gilles Deleuze hayan dedicado un trabajo completo al estudio de éste. Lo cual nos lleva a plantearnos innumerables incógnitas acerca de la obra del autor y de su relación con el cine, principalmente acerca de la aplicabilidad de dicho pensamiento y de la vigencia de los análisis expuestos en esta obra.

Basados en estas incógnitas, hemos decidido llevar los análisis deleuzianos a una obra contemporánea como la del director estadounidense Tim Burton, quien logra unir técnicas del cine antiguo con aspectos del cine actual. Ahora bien, en tanto que los estudios del filósofo cuentan con un gran número de conceptos, ha sido preferible la escogencia de sólo uno, el cual debe permitirnos, a su vez, resolver los problemas anteriormente mencionados. El concepto elegido, por tanto, es el montaje a partir del cual no sólo podremos saber si la obra deleuziana, sino que lograremos generar todo un diálogo que nos entregue como resultado final una nueva concepción de montaje. Aspecto que también nos permite determinar si efectivamente es posible hacer filosofía aplicada con la obra de Gilles Deleuze.

* Proyecto de Grado.

** Facultad de Ciencias Humanas. Escuela de Filosofía. Director: Jorge Francisco Maldonado Serrano.

ABSTRAC

Title: Cinema and Philosophy: a reciprocal dialogue between Deleuze and Tim Burton for the creation of a new film editing.*

Autors : Juan Carlos Torres Lizarazo, Gustavo Adolfo Diaz Contreras.**

Key words: Image - movement, image-time, editing/mounting, Monster, becoming and all of the outside.

Abstract:

The cinema is the art of XX st century, so it is not surprising that philosophers as relevant to contemporary thought as Gilles Deleuze has dedicated a work to the study of it. This leads us to consider many unknowns about the author's work and its relation to film, mostly about the applicability of such thinking and the validity of the analysis presented in this work.

Based on these questions, we decided to Deleuzian analysis to a contemporary work such as the U.S. director Tim Burton, who manages to unite old film techniques with aspects of contemporary cinema. However, while studies of the philosopher have a large number of concepts, has been preferred choice of only one, which should allow, in turn, solve the problems mentioned above. The concept chosen, therefore, is the mounting from which we can not only know about the Deleuzian work, but it will produce a full dialog as a result give us a new conception of final editing. This point permit us think in a possibility of a practice philosophy with the work of Gilles Deleuze.

* Grade Project.

** Faculty of Human Sciences. Phylosophy School. Director: Jorge Francisco Maldonado

(...) lo escribimos a dúo. Como cada uno de nosotros era varios, en total ya éramos muchos. Aquí hemos utilizado todo lo que nos unía, desde lo más próximo a lo más lejano. Hemos distribuido hábiles seudónimos para que nadie sea reconocible. ¿Por qué hemos conservado nuestros nombres? Por rutina únicamente por rutina. Para hacernos nosotros también irreconocibles (...) No llegar al punto de ya no decir yo. Ya no somos nosotros mismos. Cada uno reconocerá los suyos. Nos han ayudado, aspirado, multiplicado.

GILLES DELEUZE Y FELIX GUATARI. MIL MESETAS

INTRODUCCIÓN

El objetivo de este trabajo que es generar un diálogo entre el concepto de montaje en Deleuze y la concepción que maneja Tim Burton del mismo en su filmografía, se encuentra enmarcado dentro de un fin más amplio: lograr una filosofía aplicada a través de la obra del filósofo francés Gilles Deleuze, fin que tiene también relación directa con la pregunta por la utilidad de la filosofía y por la importancia de los factores no-filosóficos correspondientes a cada época en la elaboración de las teorías filosóficas. Es decir, un concepto como el de montaje como el que maneja Deleuze, está necesariamente ligado a los ejemplos que encontró el autor en el cine de la época que él vivió, pero con el surgimiento de nuevos aspectos dentro del cine, es difícil no pensar en que el concepto de montaje no sea ampliado con respecto a los nuevos manejos que se le dan en la actualidad. Por esto, el grupo de investigación: *Devenires en política, economía y estética: el problema de la filosofía en Gilles Deleuze*, para alcanzar esta meta, ha decidido abordar los campos mencionados en el título del proyecto, los cuales, tienen un evidente impacto en la cotidianidad de las personas aún si éstas son ajenas a la filosofía, y que desde siempre han sido también de interés teórico de ésta.

En esta medida, nuestro objetivo no surge de forma arbitraria, sino que es el resultado de una serie de problemas que nos han llevado a él y que esbozan todo un entorno filosófico que permite el surgimiento de una labor estética. Desde esta idea de una aplicabilidad filosófica, hemos pretendido abordar por nuestra cuenta una de las obras más importantes del escritor: sus estudios sobre cine: *la imagen-movimiento* y *la imagen-tiempo*, los cuales, son fundamentales para su pensamiento y además abordan el arte que puede ser entendido sin duda, como el arte del siglo XX: el cine, un arte que hoy en día mueve grandes cantidades de masas al rededor del mundo y que es objeto de estudio de un sin número de

académicos en todo el globo.

Par alcanzar por tanto nuestro objetivo, es necesario entonces, tener en cuenta algunos aspectos fundamentales. En primer lugar, es importante resaltar que para hacer una definición clara del concepto de montaje que maneja Deleuze, hay que pasar primero por otros conceptos tales como: imagen-movimiento e imagen-tiempo, explicados en el primer capítulo, lo cual implica también tener en cuenta temas como el del plano de inmanencia, el todo, las partes y las clases de imágenes tanto del movimiento como del tiempo. En segundo lugar, es necesario comprender el pensamiento burtoniano y lo determinante que este es en la elaboración de su obra cinematográfica, de tal forma, que esto nos sirva para justificar por qué hemos elegido a Tim Burton como el director que permite un diálogo con el concepto de Deleuze. En tercer y último lugar, los dos puntos que se han trabajado en los capítulos anteriores se fusionan en el tercero y permiten que se establezca el diálogo del que tanto hemos hablado, el cual se expresa en los análisis hechos de cada una de las tres películas del director estadounidense, escogidas para este trabajo, a saber: *Edward manos de tijeras*, *Big fish* y *Alicia en el país de las maravillas*. A su vez, este diálogo nos permite encontrar la ampliación del concepto de montaje a través de una nueva forma de concebirlo. Además de ir acorde con el fin principal del grupo de investigación y mostrar que la filosofía de Deleuze, si puede llevarse a la práctica.

CAPÍTULO I

1. EL MONTAJE CINEMATOGRAFICO Y SU RELACIÓN CON EL PLANO DE INMANENCIA

1.1 El todo y las partes:

Deleuze entiende que una teoría del cine no es una teoría de la argumentación, porque el cine trabaja con imágenes cuyo argumento es sólo deducido; el autor tampoco la considera una teoría narrativa, esto gracias a que el cine se ocupa de la unión de imágenes en donde la narración es sólo un efecto del montaje (Cfr. Deleuze 1987, Pág. 370). El interés que el filósofo francés tiene por el cine surge cuando este nota que el séptimo arte no tiene un correspondiente filosófico paralelo, como sí lo podemos encontrar en otros artes como la pintura, el teatro y la arquitectura. Si bien el cine no es filosofía sus signos sirven como elemento no filosófico para la creación de nuevos conceptos que a su vez puedan estar a la altura de un nuevo arte cinematográfico, tal y como el concepto de estructura puede estar a la altura de un texto narrativo. Para suplir lo anterior, estos signos tienen unos componentes conceptuales que pueden ser asumidos como conceptos. Así pues, los conceptos filosóficos no son jerárquicos, es decir, no hay un concepto principal del cual surjan los demás y que, por lo tanto, le denote una mayor importancia; pues estos conceptos se presentan más bien de una manera, para usar el concepto del autor, Rizomática, en otras palabras, no hay un tema central más que el cine y su estudio filosófico, los signos de las imágenes y su interpretación.

Por consiguiente, los análisis basados en el argumento de un filme dan a entender que éste es el punto fundamental del cine, de tal forma, que se subordina al montaje y se desvían diversas oportunidades de hacer nuevos análisis. De ésta manera, cuando se ve así al cine, puede pensarse una posible comparación con la lingüística, en la cual, el cine representaría enunciados orales, y el plano sería el

más pequeño enunciado narrativo (Cfr. Deleuze 1984, Pág. 43) Ahora, para poder lograr esta comparación se hace necesario transformar las imágenes en códigos o signos, los cuales, han de funcionar por semejanza o analogía, lo que implica que se reduzca la imagen a dicho signo analógico y que a la vez se codifique los signos para descubrir la estructura lingüística inherente a los códigos.

En esta medida, la transformación de las imágenes en signos y códigos implica que ellas pierdan el aspecto que Deleuze considera como fundamental y que ha rescatado durante todos sus estudios sobre cine: el movimiento. Pues el autor entiende que ya sea en el cine o en el universo es imposible separar las imágenes del movimiento, en tanto que éstas están en un constante movimiento, dentro de un plano; así como es imposible pensar que un movimiento a la hora de realizarse no produzca una imagen, es por esto, que hablamos de imágenes-movimiento y no de imágenes en movimiento, ni imágenes y movimiento, en este tema versaremos más adelante. De esta manera, Deleuze considera que el verdadero dato de la imagen es el movimiento y no la narración, esta última no es más que algo que se deriva del ejercicio del montaje, es decir, de la organización de las diferentes clases de imágenes-movimiento con las que cuenta un director, para la elaboración de su obra. (Cfr. Ibíd. Pág. 45).

De esta forma, el montaje es un concepto que se nos muestra como fundamental, tanto para el cine como para la filosofía, pues en éste encontramos la posibilidad de que un cineasta cree los signos que luego han de servir al estudio filosófico. Por esta razón, buscaremos analizar el concepto de montaje y la forma en que éste se relaciona con el plano de inmanencia, de tal manera que podamos establecer su importancia en el cine y la filosofía. Pero para lograr esto, será importante, primero esclarecer conceptos como: imagen-movimiento e imagen-tiempo, pues si bien, estos conceptos no son más importantes que otros, si han de ser por medio de los cuales el autor logre hacer todos sus estudios

* Por dato, se entiende aquello que está dado de manera inmediata en la imagen.

cinematográficos. Según lo anterior, podemos afirmar que no hay ningún concepto relacionado con el cine que no sea posible entender por medio de la imagen-movimiento y de la imagen-tiempo.

Ahora bien, es pertinente dilucidar en primer lugar, la imagen-movimiento, ya que, a partir de ésta tendremos la primera noción de montaje, a pesar de que luego surgen las imágenes-tiempo, la importancia del movimiento no se pierde, pues como ya lo mencionamos, es imposible concebir una imagen que no implique el movimiento. Podemos entonces preguntarnos: ¿Qué es el movimiento para Deleuze? El movimiento para el autor puede ser explicado por medio de las tres tesis de Bergson. En primer lugar, se dice del movimiento que no es el espacio recorrido (Cfr. Deleuze, 1983. Pág. 13) y serán muchas las razones que sostengan este argumento: el movimiento sólo se da en presente y cada movimiento es único, no hay dos movimientos iguales, mientras que el espacio es homogéneo y se da siempre en pasado, es decir, todo los objetos son pasado, en tanto que fueron creados en un momento determinado, al igual, el espacio es algo que ya está dado, está antes del surgimiento de cualquier cosa. Por el contrario, el movimiento, como hemos dicho es presente, y esto es evidente porque cada instante del movimiento es nuevo, surge y se da en el ahora.

Además de esto, es posible siempre dividir el espacio, incluso en partes infinitas, mientras que el movimiento es indivisible, y si se divide entonces cambia de naturaleza. Para entender lo anterior, podemos pensar en el espacio que comprende a una universidad, este gran espacio se divide en espacios más pequeños como cada edificio que comprende a una facultad y a su vez, el espacio de cada facultad se divide en otros aun más pequeños como sus aulas de clase y así hasta el infinito. Con el movimiento en cambio, no sucede lo mismo, pues cada vez que lo dividimos cambiamos su naturaleza; en este sentido, podríamos decir que el movimiento no es ni divisible, ni indivisible, sino *dividual*, es decir, si

dividimos el movimiento tenemos dos movimientos diferentes del primero y a su vez diferentes entre sí.

En segundo lugar, Deleuze aceptará la segunda tesis bergsoniana que deja a un lado la concepción antigua del movimiento, en la que éste no era más que una idea que depende completamente de la materia para poder encarnarse. O como lo comprende el autor, el movimiento no sería otra cosa que el paso regulado de una pose a otra, de una forma a otra (Ibíd. Pág. 17) en otras palabras, sólo es posible reconstruir el movimiento por medio de instantes privilegiados. A diferencia de esto, la visión moderna sustituye las poses por cortes, cortes móviles, y los instantes privilegiados por instantes cualesquiera. Por cortes móviles, entendemos aquellos que hacen parte del movimiento y no una detención del mismo, es decir, el movimiento se reproduce a través de instantes cualesquiera, o como lo menciona Deleuze: “(...) en función de instantes equidistantes elegidos de tal modo que den la impresión de continuidad” (Ibíd. Pág. 14) por otra parte, los cortes inmóviles son una serie de fotografías, a los cuales se les añade posteriormente el movimiento, de tal forma los cortes inmóviles se corresponden con los instantes privilegiados y los cortes móviles con los instantes cualesquiera.

Por su parte, el cine, a diferencia de lo que creía Bergson y de lo que sucedía en el cine primitivo, funciona a partir de cortes móviles, en la medida, no sólo en que presenta movimientos completos, sino también porque los cortes son parte del movimiento y permiten dar la impresión de continuidad. Adicional a esto, cuando el plano se libera y la cámara se hace móvil ya no hay sólo unión (*raccords*) en los planos, sino también unión entre planos (montaje). En este sentido, es que hablamos de imagen-movimiento y no de imagen en movimiento, ni imagen y movimiento, pues el cine tiene la característica de presentar imágenes en las cuales el movimiento se presenta como dato inmediato. Será en este punto, en donde Deleuze encuentra la relación entre el cine y la tercera tesis de Bergson.

Así pues, en tercer lugar, Bergson nos presenta una bipolaridad del movimiento; un movimiento enfocado hacia los objetos o personajes que componen un conjunto y otro hacia el todo, es decir, el movimiento que se da cuando los conjuntos cambian de posición entre sí (Ibíd. Pág. 26) esta tesis bergsoniana se conjuga entre sí dentro del cine, dejando una visión del universo bergsoniano como meta-cine, aunque el mismo Bergson desconocía al cine como la mejor ejemplificación de su teoría y lo consideró igual a la más vieja ilusión. Sin embargo, esta postura del autor no es del todo reprochable, pues la época cinematográfica que tubo que vivir, fue primitiva, por lo que la cámara estática y el plano fijo dan la impresión que los cortes que se producen son inmóviles, lo cual en cierta medida justificaría el pensamiento del filósofo. Pero con la liberación de la cámara las cosas cambian, ésta se hace móvil y tiene la posibilidad de pasar de un plano a otro, haciendo igualmente móviles los planos, cuando esto sucede la conexión entre cuadros y escenas se da también a través del movimiento y el cine deja de ser una ilusión, es decir, el movimiento que nos presenta la imagen cinematográfica se hace heterogéneo, dividual, presente y se da a través de cortes móviles y no inmóviles a los que se les añade movimiento.

Como lo habíamos visto anteriormente, la tercera tesis de Bergson, nos habla de las dos caras del movimiento, una enfocada al movimiento de los conjuntos o las partes y la otra hacia el movimiento del todo. Al tener esto claro, podemos entrar a dilucidar la función de las partes en el cine que serán representadas en los cuadros, adicionalmente, la función del movimiento en dichas partes y la relación de éste con el movimiento del todo.

Con respecto al primer elemento en mención, podemos hablar de lo que el autor entiende por cuadros, ya que son estos los que representarían a las partes del todo dentro del cine. Deleuze entiende los cuadros, como las limitaciones que determinan un conjunto compuesto por objetos, personajes, etc. (Cfr. Ibíd. Pág. 27-29) pero los cuadros pueden variar según la preferencia del director o la

escuela en que se inscriba. De tal manera que estos pueden ser geométricos o físicos. Son geométricos cuando los objetos y personajes que los componen, construyen formas geométricas como círculos, cuadros, triángulos, rectángulos entre otros, esto lo podemos evidenciar con el expresionismo alemán tal como se observa en *metrópolis* de Fritz Lang, cuando los empleados de la fábrica caminan de forma sincronizada mientras entran en el encuadre, formando un triángulo humano. El cuadro físico por su parte, es aquel donde lo intensivo¹ puede pasar por todos sus niveles en una sola escena, así como puede suceder también con la sombra, los tonos de gris, los cuadros, etc. Sin embargo, hay algo en común que tienen todos los cuadros que se muestran en los diferentes filmes, sin importar sus tendencias, y es que todos ellos expresan un límite, los cuales a su vez, pueden ser matemáticos o dinámicos (Cfr. Ibíd. Pág. 29) la importancia de los límites la encontramos en el fuera de campo, tema en el cual nos concentraremos más adelante.

Los límites matemáticos se caracterizan debido a que determinan cualquier objeto que entra al cuadro, es decir, una limitación que está preestablecida a los objetos. En algunas escenas de *Big Fish*, de Tim Burton, podemos observar el límite matemático: cuando el gigante Karl se encuentra limitado por el encuadre, de tal forma que es posible sólo ver la mitad de su cuerpo dejando la otra parte relegada a un fuera de campo. A diferencia de esto, existen también los límites dinámicos, los cuales son determinados por las potencias de los cuerpos que entra a llenarlo. Ahora, para este concepto podríamos remitirnos a *Alicia en el país de las maravillas*, del mismo director, en donde Alicia al llegar a la habitación y encuentra la pócima que la hace crecer, obliga al límite a ampliarse con ella, de tal forma que puede llegar hasta donde la potencia del cuerpo ha llegado. Dichos límites, o más bien lo dinámico y lo matemático cumplen un papel importante en el montaje de las escuelas alemana y francesa de preguerra, en donde llevan a cabo

¹ Por los niveles de lo intensivo se entiende la oscuridad y claridad de los colores, de las sombras o de la fuerza de la luz.

la tarea de romper con el carácter orgánico que los soviéticos y los norteamericanos le habían dado al 'todo' de las imágenes movimiento, pero con respecto a las partes el papel que cumplen los límites es diferente, pues el que dicho límite exista implica también la existencia de un afuera, de una pequeña abertura que une las partes a un todo y éste es el papel del fuera de campo.

El fuera de campo es entendido como algo que se sale de los límites que ha establecido el cuadro y que ya mencionamos anteriormente, dicho fuera de campo, puede ser señalado por un ruido, por una mirada, que se concentra en algo fuera del cuadro o simplemente porque el cuadro alcanza a mostrar una parte de un conjunto más amplio (Cfr. Ibíd. Pág. 32-33) el fuera del campo es algo que esta siempre presente en el cuadro aun cuando no siempre se actualice. Según esto, encontramos dos clases de fuera de campo: el relativo, el cual remite siempre a aquello que no se ve, pero que se puede oír o inducir su presencia. Y el absoluto, el cual Deleuze caracteriza como aquel que se abre a una duración inmanente del todo, ya que éste no es visible, sino pensable, inferido. Así pues, en este punto Deleuze empieza a mostrarnos un tema que va a ser de suma importancia en la imagen-tiempo, a saber, lo actual y lo virtual. El primero en mención, es aquel que está dentro del cuadro y el segundo es aquello que se sabe que existe, pero no se está viendo; éste último corresponde al fuera de campo y tiene la posibilidad de actualizarse cuando la cámara se desvía y lo enfoca, de tal manera que hace virtual lo que estaba anteriormente en el cuadro o en el cuadro anterior.

Cuando este movimiento de actualización se da, estamos frente a un aspecto importante, ya que ésta es la segunda cara del movimiento enfocada hacia el todo. No olvidemos, que la primera cara del movimiento, como ya lo mencionamos, es aquella que se enfoca o está referida al interior de las partes o conjuntos, es decir, el movimiento que realizan los objetos o personajes que componen dicho conjunto. No obstante, la función en el cine de la segunda cara

del movimiento es llevada a cabo por el plano, es él quien permite que haya una conexión entre las partes y el todo, el encargado de dividir el todo en las partes y reunir las partes en un todo: “El plano es como el movimiento que no cesa de asegurar la conversión, la circulación. Divide y subdivide la duración según los objetos que componen el conjunto, reúne los objetos y los conjuntos en una sola y misma duración” (Ibíd. Pág. 38). En este sentido se puede afirmar que el plano tiene las mismas caras del movimiento, hacia las partes y hacia el todo, por lo tanto, el plano y la imagen-movimiento son una y la misma cosa (Cfr. Ibíd. Pág. 41).

En síntesis, los encuadres cinematográficos son los conjuntos o las partes en el universo bergsoniano, relativamente cerradas y que constituyen un todo, cuando estas son encadenadas. Dichos conjuntos sufren las dos caras del movimiento, se puede decir que la primera de forma interna en tanto que se concentra en el movimiento que realizan las partes de dicho conjunto; la segunda, por su parte, de forma externa, ya que es la manera en que éste se relaciona con otros conjuntos. Es decir, cómo cambian de posición, cómo se pasa de un conjunto a otro y sobre todo cómo se agencian esos conjuntos para que formen una duración, un todo; esta labor de conexión y división, como ya lo dijimos, es cumplida por el plano, en tanto que imagen-movimiento.

De esta forma, podríamos preguntarnos: ¿De qué se trata el todo? Ya habíamos hecho un análisis de las partes y cómo éstas se conectan con él, haciendo mención a éste en varias ocasiones, pero hasta el momento, no hemos expresado un concepto concreto. Así pues, podremos decir que el todo es la duración; duración, debido a que las partes cuando se agencian forman una imagen indirecta del tiempo, una duración psicológica del movimiento de todas las partes (Cfr. Ibíd. Pág. 26). Sin embargo, el todo no es un conjunto que reúne a todos los otros, el todo no es algo físico, sino más bien una realidad espiritual (Cfr. Ibíd.

*En este punto, entiéndase plano como plano cinematográfico y no referido al plano de immanencia.

Pág. 26) un hilo que conecta o cruza a los conjuntos, impidiendo que dichas partes se cierren completamente y conectándolas entre sí.

Del mismo modo, el todo no está exento al movimiento, pues el movimiento constante, en sus dos caras, lo afecta, lo cambia, lo transforma continuamente, es un todo que siempre se está modificando, siendo así, el todo no es algo que está aparte de las imágenes o de las partes, no es un marco sobre el cual dichas partes están dispuestas, sino que es uno con ellas: “Pero, ¿De qué tiempo se trata? Del tiempo como duración, cambio cualitativo incesante, que no es una suerte de marco exterior, donde los acontecimientos se producen, sino que es más que uno con la invención misma” (Marrati, 2006. Pág.21) Paola Marrati, aquí, se pregunta por la clase de tiempo debido a que luego surgirán nuevos tipos de imagen que tendrán como característica al tiempo de manera directa, los cuales cambiarán la concepción del todo y las relaciones que predominan en el momento, pero este tema lo abordaremos en una acápite posterior.

No obstante, el todo no es una de estas clases de imagen, pues no se presenta de una forma directa, sino que se muestra de una forma indirecta, subordinando al movimiento y a la forma en que las imágenes-movimiento son encadenadas o agenciadas; para usar las palabras de Deleuze, estas son las imágenes en que los lazos sensoriomotores predominan y dan una gran importancia a la percepción, a la afección y a la acción. Según lo anterior, podríamos decir que el todo en tanto que está en constante cambio y reúne a las imágenes-movimiento, a las partes que lo constituyen, podría ser comparado con el plano de inmanencia, es más, podría decirse que el todo y el plano de inmanencia, son una y la misma cosa.

1.2 Plano de inmanencia

A continuación, se buscará explicar el concepto de plano de inmanencia y el papel que desarrolla con respecto a la filosofía deleuziana y evidentemente al cine, de tal manera, que se facilite y se dé paso a la comprensión de un nuevo concepto: el montaje. De igual manera, será necesario distinguir las clases de imagen-movimiento, y posteriormente las clases de imagen-tiempo, con el fin de que podamos entender el papel que juega el montaje en ellas, y la forma en que se transforma de la imagen-movimiento a la imagen-tiempo, lo cual es merecedor de un acápite nuevo.

Asimismo, la discusión acerca del plano de inmanencia, parte de una reflexión que hace el filósofo francés, sobre la crisis del dualismo cartesiano; que pone por un lado las imágenes que están en la conciencia y por otro los movimientos que están en el espacio. Sin embargo, para el autor, es un punto de atención que genera un problema, ya que sólo es posible conectar las imágenes y el movimiento a través de una fuerza sobrenatural o trascendente. Problema del que ya se daba cuenta Spinoza, por lo cual, plantea una teoría en la que la extensión y el pensamiento se dan de forma paralela, de tal manera, que lo que sucede en uno, debe suceder también en el otro, para lo cual no es necesario recurrir a una fuerza trascendente que los una. De lo contrario, Deleuze coincide con Bergson, al confirmar que las imágenes se convierten en movimiento y éste se convierte en imágenes, por lo tanto, es imposible dividirlos (Cfr. Deleuze. 1985. Pag.90). La fenomenología, también busca dar una respuesta a este problema, por lo que plantea a la percepción natural como solución, ya que las condiciones permiten que ésta tenga un anclaje en el mundo y a su vez dicha conexión de las imágenes con el movimiento.

Pero la solución que Deleuze adopta, es muy diferente y se acerca más a la visión del mundo que tiene Bergson y que se diferencia de la fenomenología, en la

medida que no concibe un anclaje en el mundo, de tal forma que se logra una contraposición a dicha solución mencionada en líneas anteriores. De igual forma, la solución deleuziana se asemeja a la idea espinosista de sustancia², en tanto que el plano al igual que la sustancia son inmanentes y todas las cosas existentes están dentro de ellos mismos, o son ellos mismos. Sin embargo, Deleuze en ningún momento retoma los atributos que sí plantea Spinoza en su teoría.

En relación con lo anterior, en donde se hace referencia al punto de partida para la comprensión del plano de inmanencia y las semejanzas y diferencias con las dos teorías ya mencionadas, podemos dar paso a la explicación del dicho plano de inmanencia. Éste, es el universo sobre el cual se establecen absolutamente todas las imágenes, por lo tanto, todo lo que existe sobre dicho universo es imagen: los objetos, los animales, las personas e incluso la conciencia misma, no dejan de ser imágenes, (Cfr. *ibid.* pag.90) dichas imágenes no se separan del movimiento; las imágenes y el movimiento se unen, se hacen una sola. En este sentido, podríamos preguntarnos: ¿si todo es imagen y todo es luz, en dónde queda la materia? A lo que el filósofo responde que las imágenes tienen algo en sí y este en sí de la imagen no es otra cosa que la materia (cfr. *Ibid.* pag. 90) pero el autor, no se queda en esto, va más allá y afirma, que todo lo que está dentro del plano es luz:

“La razón positiva es que el plano de inmanencia es enteramente luz. El conjunto de los movimientos, de las acciones y las reacciones, que se propagan “sin resistencia y sin pérdida”. Identidad de la imagen y el movimiento, tienen por razón la identidad de la materia y la luz. La imagen es movimiento como la materia es luz” (*Ibíd.* Pag.92)

Todo es imagen, todo es movimiento, todo es luz, sin embargo, cuando pasamos al ámbito de la humanidad, de la percepción y de la conciencia, puede haber un problema y Deleuze es totalmente consciente de esto.

²Sobre el tema de la sustancia, véase: *La ética demostrada según el modelo geométrico*, del mismo Spinoza.

Según lo anterior, podríamos preguntarnos: ¿Qué es la percepción entonces, qué es el cerebro y cómo puede existir? Y a su vez ¿Cómo puede éste contener las imágenes, si él mismo es una de ellas? En primer lugar, las imágenes-movimiento están en constante interacción, siempre unas actúan sobre otras y a su vez reaccionan a la acción recibida, en este sentido, la percepción no es más que una imagen reflejada por otra imagen viva (Cfr. Ibíd. pág. 26) esa imagen viva debe ser el ser humano, nosotros. Dicha percepción, dentro del cine, tienen una gran importancia, no sólo porque nos permite conocer la conciencia-cámara, es decir, “la subjetividad indirecta libre” que le da un carácter novedoso al cine, algo que ningún otro arte tiene, sino también, porque al partir de ella es posible la distinción entre la imagen-movimiento y la imagen-tiempo, pues la primera prolonga la percepción en acción y en algunos casos en afección, es decir, produce conexiones sensoromotrices, mientras que en la imagen-tiempo, la prolongación hacia la acción no se da, si no que se regresa o permanece en la percepción, para dar paso al surgimiento de las imágenes ópticas y sonoras. En este paso de la imagen-movimiento a la imagen-tiempo, nos concentraremos más adelante.

La importancia de la percepción, retomando el tema adentro del plano de inmanencia, es que ella junto al lenguaje permiten la distinción de tres elementos: cuerpos (sustantivos), cualidades (adjetivos), y acciones (verbos) (Ibid.pag.92). Esto nos permite una primera distinción de los objetos del mundo y nos da los esbozos de la conciencia señalada por la percepción misma. En este constante flujo, en esa inmanencia interminable, en esta interacción entre imágenes, hay intervalos entre una acción de una imagen sobre otra y la reacción que esto produce. Dicho intervalo Deleuze lo definirá como cerebro (ibid.pag.96) es decir, el cerebro es una pausa que se toma para pensar la reacción después de haber sido sufrida la acción. Mientras que la consecuencia es el conjunto de las imágenes o la luz. En otras palabras, la opacidad o la pantalla negra es quien hace posible no

sólo la percepción, sino también el cerebro, sin esta opacidad las imágenes pasarían desapercibidas, pues no habría nada que las detuviera, dicho de otra forma, en palabras del autor, la conciencia es la percepción de las demás imágenes (ibíd. Pág. 94)

Ahora bien, en el plano de inmanencia, Deleuze clasifica tres clases de imágenes, que serán desarrolladas a continuación de la siguiente manera: en primer lugar, daremos a conocer lo que el autor entiende por imagen-percepción, imagen-afección e imagen-acción, para así, darnos cuenta del verdadero propósito que tiene la imagen viva dentro del plano de inmanencia. En segundo lugar, aclararemos el papel fundamental de estas tres imágenes con respecto al conocimiento y a su vez estableceremos la relación del todo con el plano de inmanencia.

La imagen-percepción, por su parte, es quizá la base sobre la cual se desarrollan tanto las imágenes-movimiento como las imágenes tiempo; estas están a cargo dentro del plano de inmanencia de las imágenes vivas, es decir, de la opacidad o pantalla negra, que permite que las imágenes se reflejen (Marrati. 2006. Pág.40) gracias al reflejo es posible la percepción, pues el acto de reflejar es el acto de percibir. Este acto de percepción, sin embargo, posee dos caras, el objeto que se refleja, y que corresponde por lo tanto a la percepción objetiva, en la medida en que éste y su reflejo son una y la misma cosa “tal como se relaciona con todas las otras imágenes cuya acción ella padece integralmente y sobre las cuales ella reacciona inmediatamente” (Deleuze, 1985. Pág. 97) es decir, la cosa que se refleja se percibe a sí misma, pero al mismo instante percibe a las demás cosas, en tanto que reacciona a una acción sufrida en todas sus caras, adicionalmente, esta percepción, es acentrada, difusa y no posee un anclaje en el mundo como sí sucedía con la fenomenología

Por otra parte, la segunda cara, es el reflejo del objeto, el cual es una y la misma cosa con el objeto, pero este reflejo del objeto, tiene una característica especial, que hace que difiera de la percepción anterior, pues ésta realiza un ejercicio de sustracción, según el cual, sólo retiene los puntos “que interesa en función de nuestras necesidades. Por necesidad o interés ha de entenderse las líneas y puntos que retenemos de la cosa en función de nuestra fase receptora y las acciones que seleccionamos en función de las reacciones retardadas de que somos capaces” (Ibíd. Pag.97) según lo anterior, el ejercicio de sustracción, hace que el reflejo sea menos que el objeto. Dicha percepción, corresponde a la percepción subjetiva, la cual en el momento en que se da, encorva el universo a su alrededor y permite que sea posible la percepción propiamente dicha; este encorvamiento, es gracias a que la percepción subjetiva ofrece un centro de indeterminación (cfr. Ibid.Pag.98)

El anterior, es pues, el primer avatar de la imagen-movimiento y se representa en el cine, gracias a que este arte, aunque se acerca más a la percepción objetiva, nos muestra las dos posibilidades. Entonces, la discusión en el cine, radica en cómo él, puede mostrarnos las dos clases de imagen. Para Deleuze, la imagen-percepción objetiva, Por consiguiente, se representa, cuando ésta hace referencia a un personaje que es parte del conjunto (Cfr. Ibíd. Pág. 109) por ejemplo: cuando Alicia, en *Alicia en el país de las maravillas*, de Burton, al caer por el agujero, la cámara muestra, cómo ella percibe su propia caída, es decir, la cámara se ubica en los ojos del personaje, de tal forma que muestra, cómo él percibe el conjunto del que hace parte.

De lo contrario, la imagen-percepción objetivo, se muestra, cuando ésta está referida a una visión externa del conjunto que se está mostrando (Cfr. Ibíd. pág. 110). Ahora bien, no por esto, esta percepción hace referencia a los espectadores, al director ni a un actor, sino que es la cámara misma la que ha adquirido una especie de conciencia, es una cámara-conciencia que cuenta con una percepción

propia y que de esta manera justifica algunos cuadros o tomas que de ninguna otra manera se justificarían, como picados o contrapicados o visiones líquidas o gaseosas, a las cuales nos referiremos más adelante.

No obstante, esta división genera un inconveniente, pues debido al movimiento de la cámara, ésta pasa constantemente de la objetividad a la subjetividad y, adicionalmente, no se puede decir que la visión de la cámara sea realmente objetiva, pues en cierta medida siempre hace parte del conjunto. Para solucionar este problema, Deleuze retoma la teoría de Pasolini, donde el director plantea un discurso indirecto libre, en el cual se subjetiva la subjetividad (Cfr. Ibíd. Pag.111) dicho de otra forma, el discurso indirecto es aquel en donde quien expresa la acción, no es quien la sufre; mientras que en el discurso indirecto libre, no se conoce el sujeto que enuncia, ni al sujeto que sufre la acción. Esto en el cine se evidencia, pues la cámara, que es la que enuncia, no es ningún sujeto, aunque tenga conciencia. Por lo tanto, la cámara expresa una 'subjetividad indirecta libre', como referencia al discurso indirecto libre de Pasolini.

El primer signo que se presenta, entonces, en el cine, es la subjetividad indirecta libre y que Deleuze, basado en Pierce, denomina *dicisigno*, es importante mencionar que cada clase de imagen, tiene dos signos de composición y uno de génesis, estos son los signos que mencionamos en un principio, a los cuales es posible hacerles un estudio filosófico y por lo cual son tan importantes para Deleuze. El primer signo de composición, como ya lo mencionamos, es *el dicisigno*, el segundo, es *el reume*, el cual corresponde al estatuto líquido de la percepción misma y que vemos principalmente representado, en el cine francés de preguerra, en donde el agua es muy importante, hasta el punto que en algunas ocasiones la cámara se introduce dentro ella y la visión se mueve como si fuera el agua misma. Finalmente, el signo de génesis es *el grama*, que corresponde a la percepción gaseosa o molecular, en estas imágenes es imposible separar la percepción de algunos dinamismos de vibración, parpadeo, aceleración, e incluso

inmovilización. Ahora, la prolongación de dicha percepción, permite que surjan los otros dos tipos de imagen, la afección y la acción, siendo ésta la razón por la cual decíamos que la percepción es la base tanto de la afección y la acción como del tiempo.

El tercer avatar, por lo tanto, es el de la imagen-afección, en la medida en que es un intervalo entre las dos caras-límites de la interacción entre imágenes, es decir, del momento en que se recibe la acción (percepción) y en el que se ejecuta (acción) (cfr. Ibíd. Pág. 99) de esta manera, la afección es un intermedio, un punto que une tanto al objeto como al sujeto, pero que no es ninguno de los dos, en otras palabras, la afección no es ni el objeto percibido por el sujeto, ni la acción ejecutada. La percepción, en esta medida, se da a través de los sentidos, mientras que la afección es una percepción interior del sujeto, la cual sólo se puede expresar en un rostro, en tanto que éste es una cara receptiva inmovilizada, en donde la afección convierte el movimiento en una cualidad, pasando de ser movimiento de traslación a movimiento de expresión.

La afección, de esta forma, es una cualidad expresada en sí misma, y que no necesita remitirse a nada más para ser entendida, es decir, la afección según Deleuze, es la primeidad de Pierce (Ibíd. Pág. 144). Esto, dicho de otra forma, es un signo que se expresa por sí mismo, y que no necesita de remitirse a ningún otro para ser entendido. El rostro, es entonces quien expresa esta primeidad o afección, tanto en el plano de inmanencia, como en el cine. Ahora bien, ésta no es la única forma de expresar la afección, pues también la podemos encontrar representada en un espacio cualesquiera.

En primer lugar, Deleuze define a la imagen-afección como el primer plano y éste a su vez como el rostro (Ibíd. Pág.131) no obstante, un objeto también puede asumir la calidad de rostro u objeto rostrificado, ya que puede presentar la misma bipolaridad que presenta el rostro: intensividad y reflexividad. Por intensividad

(potencia) se entienden aquellos micro-movimientos que se encaminan hacia un paroxismo o instante crítico, mientras que por reflexividad (cualidad) se entiende al rostro como cuadrante reflexivo o reflejante (ibíd. Pág. 131) un buen ejemplo de un objeto rostrificado lo podríamos encontrar en la película *Swenny Todd*, de Tim Burton, en donde las navajas del barbero, reflejan todos los pensamientos de odio y venganza del barbero mismo. Algunos autores de la afección, en esta medida, prefieren la intensividad, mientras que otros prefieren la reflexividad; no obstante, es posible que en un filme, se pase de la intensividad a la reflexión y viceversa, es decir, de una cualidad a una potencia, o de una potencia a una cualidad.

Aquí cabe cuestionarnos ¿de qué manera la intensividad representa una potencia y la reflexividad una cualidad? Como respuesta a esto, Deleuze nos dice que gracias a los movimientos que se encaminan a un paroxismo se produce un salto de una cualidad a otra, es decir, una potencia; mientras que cuando el rostro se muestra como un cuadrante reflejante, adquiere una cualidad, como el blanco, por ejemplo, que permite que éste sea comparado con otras cualidades como la pureza, o el blanco de un copo de nieve. Según lo anterior, el paso de una cualidad a una potencia, como lo mencionamos, anteriormente, se da al tener un rostro que representa una cualidad: como en el caso de un rostro blanco que luego de entregarse a la luz reacciona frente a ella al reflejarla, por lo tanto deja a un lado la cualidad y se convierte en potencia. Por el contrario, el paso de la potencia a la cualidad, se da cuando un rostro envuelto en sombras, que eliminan su contorno, lo dejan pasar a la luz, o lo entregan a ella, convirtiéndose en una cualidad.

En segundo lugar, las afecciones pueden ser también expresadas en espacios cualesquiera, es decir, un espacio que ha perdido toda clase de coordenada espaciotemporal, gracias a la eliminación de la profundidad con que contaba. Dicha eliminación, se consigue por medio de la luz, las sombras o los colores: tal como sucede en *Big fish*, cuando Edward se presenta ante su enamorada con un

gran número de flores amarillas, quedando en medio de ellas, de tal forma que elimina la profundidad y extrae el lugar de sus coordenadas.

En síntesis, la imagen-afección, está compuesta, como ya lo dijimos, por un signo de composición: *el ícono*, que expresa las cualidades o potencias por medio de un rostro u objeto rostrificado, sin actualizarse en ningún estado de cosas. Por otra parte, el signo de génesis, es *el cualisigno*, que corresponde a las cualidades o las potencias, pero esta vez expresadas en un espacio cualesquiera, el cual, a diferencia de lo que puede pensarse, no actualiza al efecto, en tanto que sus coordenadas espacio-temporales han sido extraídas.

Ahora bien, antes de dar paso, al siguiente avatar del plano de inmanencia, es importante mencionar a la imagen-pulsión, pues ésta es un intervalo o punto intermedio, entre la afección y la acción. La imagen-pulsión se caracteriza, porque lleva las cualidades y las potencias a los mundos originarios, a su vez, los mundos originarios, aunque se asemejan a los espacios cualesquiera y a los estados de cosas, no son ninguno de los dos. Los mundos originarios, se definen porque están llenos de pulsiones. Las pulsiones, se entienden, según Deleuze, por energías o fuerzas que se apoderan de los personajes y los llevan a actuar de manera animal, como animales-humanos (Ibíd. Pág. 180) de esta manera, las pulsiones llevan a los personajes a arrancar pedazos de los estados de cosas, y es por esta razón, que la pulsión depende o está siempre necesariamente atrás de los estados de cosas, de donde extraen los pedazos. Los signos, por consiguiente, que conforman a la imagen-pulsión son: *el fetiche*, que representa a aquellos pedazos arrancados de los medios reales, pero que pertenecen al mundo originario. *El síntoma*, es entonces, el segundo signo de la imagen-pulsión, el cual representa las cualidades y las potencias referidas a mundos originarios. Este tipo de imagen lo podemos encontrar en *Charly y la fábrica de chocolates*, en donde los árboles de la fábrica son de caramelo, el césped de azúcar y los ríos de chocolate, lo cual hace despertar las pulsiones de los niños; ahora, aunque esto

puede llevarnos a pensar que Tim Burton es un director de imagen-movimiento, esto no es así; pues él alcanzará el tiempo de forma directa.

El segundo avatar, presentado por Deleuze, es la denominada imagen-acción, la cual no es posible desprender de la percepción, debido a que, cuando el universo se encorva entorno al centro de indeterminación*, establece dos extremos de éste, la percepción y la acción, pero cuando se percibe el objeto, se percibe en función de la acción que se va a realizar con él, según esto, la acción está dividida en dos, la acción virtual que se ejerce sobre mí y la acción posible que ejerzo yo sobre las demás imágenes (ibíd. Pág. 99). Ahora, el segundo avatar sólo se da cuando la acción posible, deja de darse de manera inmediata a la percepción, es decir, cuando la percepción está más alejada de la acción, la acción se hace verdaderamente pensada, es una acción propiamente dicha.

La imagen-acción se representa en el cine cuando las cualidades y las potencias, que ya habían pasado por los rostros y mundos originarios, son actualizadas en espacios determinados, es decir, en estados de cosas; de tal manera, que ahora dichas cualidades y potencias están encarnadas en personajes que actúan en torno a una situación que los envuelve. Según esto, la acción se puede presentar de dos formas: como una pequeña forma y una gran forma*. La gran forma, es aquella, en donde se pasa de una situación a una acción y esta, a su vez, produce una nueva situación (S-A-S'). En otras palabras, en la gran forma, los personajes se ven envueltos por una situación que los presiona y los obliga a reaccionar y esta reacción cambia la situación produciendo una diferente, pero que no deja de envolver a los personajes.

* Entiéndase que el centro de indeterminación es la imagen viva, los seres humanos.

* Deleuze define las dos formas de la acción por medio de dos formulas: S-A-S' (situación-acción-nueva situación) y A-S-A' (acción-situación-nueva acción).

La pequeña forma, por su parte, es denominada así, no por ser inferior a la gran forma, sino por dar el sentido de diferenciación y contraposición entre las dos, pues esta pequeña forma, se caracteriza por partir de una acción realizada por un personaje, generalmente el protagonista, que permite descubrir una situación y, en tanto que toda situación es envolvente, obliga a producir una nueva acción (A-S-A'). La acción, es entonces segundidad, en tanto que es dos siempre y lo muestra incluso en su forma de presentarse (ibíd. Pág. 227). Recordemos, que la afección, era definida como primeidad, ya que no necesitaba más que remitirse a sí misma para ser entendida, mientras que la acción remite a otro aspecto para entenderse, pero en ningún momento se sale de sí misma.

Los signos de la imagen-acción, son, en primer lugar *el synsigno*, que representa a las cualidades y las potencias, esta vez referidas o actualizadas, en un estado de cosas, creando un englobante alrededor de un personaje que cumple la función de centro. En segundo lugar, Deleuze nos menciona al *binomio*, aunque no lo considera como uno de los signos de composición de la imagen acción cuando los resume en imagen-tiempo, dicho binomio, representa pues, a los duelos que se pueden presentar y que constituyen la acción de varios personajes en el medio real, este signo, se presenta en la gran forma, pues en ésta, las acciones colectivas sólo son posibles así, en forma de duelos. El tercer signo, el cual sí es de composición, es *el índice* que se representa con el vínculo entre una acción y una situación que no está dada, pero que se puede inferir. Finalmente, el signo de génesis, es *la huella*, la cual hace referencia a un vínculo interior entre la situación y la acción.

No olvidemos, pues, el objetivo principal de este acápite, ya que, anteriormente, se ha elaborado la disertación acerca de los tipos de imagen-movimiento, por lo tanto, podemos proseguir a especificar la importancia de la imagen viva dentro del plano de inmanencia. Las imágenes-vivas no son más que los seres humanos, dicho de otra forma, la opacidad, como ya la mencionamos, que permite que la luz

o las imágenes, no se muevan por todo el plano de inmanencia, sin encontrar un receptor; por lo tanto, sin la imagen-viva no existiría la percepción propiamente dicha, así como tampoco existiría la acción propiamente dicha. La imagen-viva, es por tanto, el centro de indeterminación, que reemplaza el anclaje en el mundo que propone la fenomenología.

Ahora bien, Deleuze, no sólo concibe el papel del ser humano en el mundo, de una forma diferente, en la medida, en que éste ya no es más que otra imagen en el plano de inmanencia; sino que le da a la percepción un fin diferente al del mero conocimiento, ya que la percepción aquí es el punto de partida para una acción posible, en otras palabras, la acción comienza desde el momento de la percepción: “la percepción me da a ver la cara utilizable de las cosas mientras que la acción enseña a utilizarlas (...) creer, como hacen muy a menudo los filósofos, que la percepción no tiene otro objetivo y otra finalidad que el conocimiento puro no es solamente un error aislado, sino el origen de todo tipo de falsas concepciones de la metafísica.” (Marrati. 2006. Pág. 41). Es decir, cuando el centro de indeterminación o imagen viva, encorva el universo, genera dos extremos: la percepción y la acción.

Para finalizar, es necesario presentar, como ya lo habíamos dicho, la relación existente entre el plano de inmanencia y el todo. Ya que el plano de inmanencia del universo bergsoniano y el todo cinematográfico son la misma cosa. Así pues, esto se puede evidenciar, gracias a que las partes del todo son representadas dentro del plano de inmanencia con las imágenes movimiento. Por otra parte, el plano cinematográfico que se encarga de reunir las partes en un todo y dividir el todo en las partes, se observa en la interacción de las imágenes-movimiento, ya sea enfocada hacia las partes o hacia el todo que representa el plano de inmanencia. En síntesis, el plano de inmanencia y el todo son intangibles, son algo pensado o inferido y que dependen del ejercicio de agenciamiento que el montaje realice con las partes o con las imágenes-movimiento.

En este mismo sentido, los tres avatares del plano de inmanencia son imágenes dentro del cine, que representan conexiones sensoriomotrices y que hacen del todo una duración, una forma indirecta del tiempo. Como ya lo mencionamos, el montaje, por su parte, en estas tres imágenes está referido solamente a la imagen-movimiento, pero éste presenta un cambio en su función con la aparición de una imagen nueva, sin embargo, esto no quiere decir que el montaje deje de producir un todo, sino que ahora su función permitirá que el tiempo se presente de forma directa y que el movimiento ahora sea el subordinado. La imagen-movimiento pues, entrará en crisis después de la guerra, dando paso a la imagen-tiempo. Ahora, es importante no dejar atrás la pregunta que nos planteamos desde un principio, acerca de la relación entre plano de inmanencia y montaje, solución en la que profundizaremos en el último acápite del presente capítulo, pero antes, es importante aclarar las clases de imagen-tiempo, de tal forma, que esto nos permita desarrollar de una forma más amplia y clara, el papel del montaje con respecto a las dos clases de imagen.

1.3 De la imagen-movimiento a la imagen-tiempo

Para entender el paso de la imagen-movimiento a la imagen-tiempo es pertinente realizar un análisis de la imagen-pensamiento, como precursora de dicha crisis. Se puede afirmar, que el creador de esta imagen-pensamiento es Hitchcock, debido a que él introduce en el cine *la relación*: una conexión entre la percepción, la afección y la acción. Sin embargo, ésta no es una relación explícita que se explique a través del guión o del argumento, sino que será la cámara la encargada de permitir que la relación infiera y se explique. Por lo tanto Hitchcock, logra enmarcar o encuadrar a las afecciones, las acciones y las percepciones en una sola cadena de relaciones, llevando la imagen acción al límite e incluyendo a la terceidad dentro del cine, terceidad que en cierta medida ya se podía observar, como lo hace Deleuze, en algunas películas cómicas, tales como las de los

hermanos Marx, en donde cada uno representa a la primeridad, la segundidad y la tercedad (cfr. Deleuze. 1983. Pág. 278).

A la imagen-pensamiento, por tanto, ya no le bastan los signos de la imagen-acción, no son suficientes y es necesario, entonces, crear unos nuevos: *la marca*, así, será el signo de composición, que corresponde a las relaciones naturales, bajo las cuales las imágenes pasan de unas a otras, mientras que *la desmarca*, la cual, también es de composición, es cuando se arranca a la imagen de los hábitos naturales. El signo de génesis, mientras tanto, es *el símbolo*, que designa el soporte para comparar imágenes que no son idénticas naturalmente. Lo importante de estos signos es que dan un paso más allá de la acción y permiten el surgimiento de una nueva forma de hacer cine, algo que no pretendía Hitchcock y que rechazaba, pero que terminaría produciendo, así como también permitiría el surgimiento de los pioneros de la imagen-tiempo: el *neorrealismo* y la *nouvelle vague*.

La *nouvelle vague* y el *neorrealismo*, entonces, introducen, antes de llegar a la imagen-tiempo, un aspecto que será fundamental para entender el paso del tiempo al movimiento, pues se puede decir que es un punto intermedio. Este aspecto es el del vagabundeo, dicho concepto hace referencia a las películas en las que se muestra a un personaje que camina sin ninguna dirección, sin ningún lugar a donde ir, que no ha fijado el camino por el cual debe seguir. Dicho vagabundeo muestra como se han perdido las leyes según las cuales un film se desarrollaba, ya no hay un encadenamiento sucesivo, cronológico determinado, sino que ahora las cosas suceden o se producen, de una forma, por así decirlo, azarosa, ya no hay una acción reacción, ahora los personajes ya no pueden cambiar la situación en la que se ven envueltos, se han convertido en una especie de espectadores.

Igualmente, el concepto de espectador es muy importante para la imagen-tiempo, pues, aunque Hitchcock introduce al espectador dentro del cine, lo hace en la medida en que éste es quien mejor puede percibir las relaciones y el conjunto de relaciones mentales que se establecen entre las acciones y las afecciones, todo esto, gracias a que la cámara es quien se encarga de señalar dichas relaciones; mientras que el espectador en la imagen-tiempo representará la importancia del actor frente a la situación que enfrenta, es decir, es el actor quien debe asumir ahora el papel de espectador. Estos elementos -el vagabundeo y el actor-espectador- son el fundamento de la crisis de la imagen-movimiento y del surgimiento de la imagen-tiempo y es por eso que Deleuze adjudica este hecho al neorrealismo italiano y a la nouvelle vague francesa.

Por lo tanto, la imagen-movimiento ya no es suficiente, ya nadie cree que una acción pueda transformar una situación; las conexiones sensoriomotrices limitan el papel del tiempo en la imagen y por lo tanto es necesario cambiarlas, es necesario dejarlas atrás, por lo cual, surgen las imágenes ópticas y sonoras, los opsignos y los sonsignos, como reemplazo a los lazos sensoriomotrices que existían. Ahora el actor, el héroe, no es más que un espectador, alguien que sólo puede ver y oír lo que sucede, ya no puede actuar frente a la situación, no la puede cambiar. Esta crisis de la imagen-movimiento permitirá que el tiempo se libere, el tiempo como duración que surgía de la conexión de las imágenes-movimiento ha quedado atrás, el tiempo, entonces, se presenta de forma directa en las imágenes, gracias a los opsignos y a los sonsignos.

Sin embargo, cabe preguntarnos ¿Cómo puede el tiempo surgir de forma directa, gracias a los opsignos y los sonsignos? Deleuze, nos dice, que la principal característica de los opsignos y los sonsignos, es que no prolongan la percepción en movimiento, sino que se queda en sí mismo, lo cual, no quiere decir, que el movimiento desaparezca del cine, pues recordemos, que el movimiento y las imágenes son inseparables; sino que ahora, el movimiento no es un movimiento

normal, es un movimiento rarificado, un movimiento de mundo (Deleuze. 1987. Pág. 59) de esta forma, el movimiento aberrante es el que permite que el tiempo se libere, que aparezca de forma directa y que ahora sea él quien subordine al movimiento. Asimismo, los opsignos y los sonsignos, son la principal característica de la imagen-tiempo, es más, son condiciones necesarias para que la imagen-tiempo se dé. No obstante, la imagen-tiempo, no se presenta en el cine, siempre de la misma manera, sino que se da de formas variadas; a continuación, explicaremos las diferentes clases de imagen-tiempo, pero antes, es importante esclarecer la concepción deleuziana del tiempo.

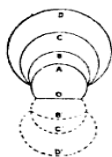
El tiempo, para el autor francés no es un concepto fácil de entender, pues no se corresponde con las concepciones a las que estamos acostumbrados de él, en otras palabras, no es un tiempo cronológico que pueda ser representado con una flecha, pues no es un tiempo sucesivo. Quizá la mejor forma de entenderlo es a través de los tres esquemas bergsonianos, pero antes, es importante recordar, algo que ya mencionamos con anterioridad, que el tiempo aquí ya no es un todo o una duración que depende de la disposición que se hace de las imágenes movimiento y que, por lo tanto, lo convierten en nada más que la medida del movimiento mismo, en una forma indirecta, mas el tiempo se ha liberado para subordinar al movimiento y mostrarse de forma directa.

Así, el primer esquema de Bergson se puede explicar a través de las dos clases de reconocimiento: por una parte, el habitual, que es donde se reconocen los objetos, prolongando la percepción en acción, al dar utilidad al objeto y pasando luego a un objeto nuevo, dicho reconocimiento, corresponde a la imagen-movimiento. Por otra parte, está el reconocimiento atento, en el cual la percepción ya no se prolonga, es decir, ya no se busca la utilidad de un objeto, ni se va de uno a otro, estableciendo semejanzas, sino que se queda en un solo objeto y en los circuitos que éste pueda generar, ya sean mentales y, por lo tanto, su debida

correspondencia con la realidad³. El reconocimiento atento es una suerte de ejercicio de choque, de bifurcación de los circuitos que crea y borra a la vez al objeto y que permiten explorar la memoria: “cada circuito, borra y crea un objeto. Pero es justamente en este «doble movimiento de creación y borradura» donde los planos sucesivos, los circuitos independientes, anulándose, contradiciéndose, restableciéndose, bifurcándose, van a construir las copas de una sola y misma realidad mental, memoria o espíritu” (Deleuze.1987.Pag.70) estos circuitos son entonces, circuitos de tiempo, de recuerdos, es un pasado que se actualiza; ahora, cabe hacernos la pregunta de ¿Cómo se representan dichos circuitos en el cine?

Para Deleuze, el cine actual tiene como característica presentar al tiempo, principalmente al pasado, a través de la memoria de los personajes que actualizan a tal pasado por medio de imagen-sueño e imágenes-recuerdo, las cuales representan la primera clase de tiempo directa. En el cine, al igual que con el reconocimiento atento, un objeto, puede presentar un gran número de relaciones con pensamientos o recuerdos que lo conectan con un pasado y que en ocasiones incluso lo explican. Las imágenes-recuerdo, por su parte, actualizan a un pasado que se sabe que está pero del que se conoce que aún es virtual. Para lograr dicha labor es necesario que la imagen-recuerdo sea justificada por los flash-back, que cumplen la función de anunciar a los recuerdos que están por venir y, a su vez, el regreso al presente. No obstante, cuando el reconocimiento atento no logra producir un recuerdo, el pasado se actualiza en imágenes-sueños, pero en estas, debido a que en el sueño la percepción no es aislada, el recuerdo se actualiza a través de dicha percepción (cfr. Ibíd. Pág. 82) sin embargo, la imagen-sueño es

3



las líneas posteriores representan las capas mentales que se establecen en la percepción del objeto mientras que las inferiores representan su debida correspondencia con la realidad.

más bien una imagen alucinatoria, en donde el pasado se actualiza de una forma subjetiva, de tal manera, que los movimientos que se presentan en ella se convierten en movimientos de mundo, movimientos aberrantes; es decir, movimientos que se despersonalizan y que dan la impresión que es el mundo quien se mueve y nos los personajes.

Así mismo, dentro de los circuitos del primer esquema hay un límite, el circuito más pequeño, que sirve de límite a los demás circuitos; es el circuito en donde lo actual del objeto y la virtualidad que lo complementa se dan en un sólo momento, en una constante actualización y virtualización, en una unión, que los hace indiscernibles, pero distintos, es lo que Deleuze define como la imagen-cristal: un pasado y su presente unidos y simultáneos. Quizá, la mejor forma de entender a la imagen-cristal es la de los espejos, pues un reflejo representa la virtualidad del objeto reflejado, mientras el objeto en sí, es lo actual, de igual manera, cada objeto contiene unos circuitos virtuales que representan su pasado. Según lo anterior, se puede decir que el reflejo y el pasado son lo virtual, mientras que el presente y el objeto son lo actual, sin embargo, la función de actualizar lo virtual y virtualizar lo actual se da gracias al *germen*, que no es más que la imagen-virtual, el reflejo, que hará cristalizar un medio actualmente amorfo (cfr. ibíd. pág. 105) y éste debe tener una estructura virtualizable en donde *el germen* se vuelve actual.

Por lo tanto, el segundo esquema⁴, que expondremos, es el tercero de Bergson, pero decidimos explicarlo en ese orden, pues nos permite relacionarlo con las clases de imagen-tiempo que propone Deleuze. Este esquema, representa la actividad de desdoblamiento, fundamental en el tiempo, de un presente que se desdobra en pasado y futuro:

“(…) como el pasado no se constituye después del presente que el ha sido si no al mismo tiempo, es preciso que el tiempo se desdoble a cada instante

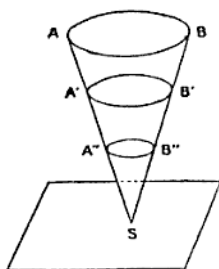
⁴  Este esquema representa la actividad fundamental del tiempo. La “o” representa al presente y las líneas al pasado y futuro que se desenvuelven.

en presente y pasado, diferentes uno y otro por naturaleza o, lo que es equivalente, es preciso que desdoble al presente en dos direcciones, una que se lanza hacia el futuro y otra que cae en el pasado” (ibíd. Pág. 113-114).

Ahora bien, aunque la imagen-cristal representa este circuito, esto no quiere decir que se aleje del esquema anterior sino que sólo representa el límite, como ya lo dijimos, es decir, el circuito más pequeño de todos los circuitos que se pueden establecer de un objeto.

El tercer esquema⁵ entonces será quizá el más importante para entender el tiempo en el cine, es el esquema del cono invertido, que representa lo que el autor llama tiempo no cronológico, debido a que con respecto a este pasado, no se habla de un pasado sucesivo, sino un pasado en general, en donde se encuentra almacenada toda nuestra memoria, en donde se reúnen todas las épocas de nuestra vida en un solo lugar, mientras que el presente, por otra parte, no es más que la punta del cono, es decir, el pasado contraído en su forma mas mínima. Según lo anterior, el presente, es lo que pasa, lo que deja de ser y por esto se convierte en pasado y, este a su vez, sólo es sucesivo psicológicamente, en relación con las puntas de presente que alguna vez fueron, de esta manera, el acto de recordar, es un salto al pasado en general donde se debe identificar el momento del pasado al cual queremos ir, teniendo en cuenta los aspectos más

5



En este cono invertido, la punta del mismo, representa al presente contraído en su forma más mínima, mientras que el resto del cono es el pasado en general con sus respectivas capas, mostradas aquí por las líneas y las letras.

significativos de este o como lo llama el autor 'puntos brillantes', los cuales permiten identificar a que capa pertenecen (cfr. Ibíd. Pág. 136).

Asimismo, en el cine es posible encontrar la representación tanto de las puntas de presente, como de las capas de pasado. En primer lugar, Robert-Grillet, evidencia las puntas de presente, por medio de personajes, los cuales, representan diferentes clases de presentes, pero referidos a diferentes tiempos, en otros palabras, hay un personaje presente de presente, un presente de pasado y un presente de futuro. Por otra parte, es Orson Wells el primero en mostrar las capas de pasado con *Ciudadano Kane*, en donde Wells tiene en cuenta el ejercicio de memorización que menciona Deleuze, debido a que éste nos muestra generalmente un punto de partida, un presente desde el cual se va a saltar al pasado en general y luego a cada una de las capas de pasado para explorar el recuerdo que se busca:

“El esquema de ciudadano Kane puede parecer simple: Kane ha muerto y ciertos testigos, interrogados van a evocar, sus imágenes-recuerdo en una serie de flash-back subjetivas, sin embargo, es más complejo la indagación se centra en «Rosebud» (¿Qué es?, ¿Qué significa esta palabra?) y el investigador procederá por sondeos, cada uno de los testigos interrogados equivaldrá a un corte de la vida de Kane, un círculo o una capa de pasado virtual, un continuo” (ibíd. Pág. 144)

Un procedimiento similar a éste, lo encontraremos en Resnais, pero éste ya no usa puntos fijos, desde el que partía Wells, y lo que busca es establecer memorias colectivas o memorias-mundo, que se trazan a través de los personajes.

Los anteriores, eran, pues, no sólo los tres esquemas del tiempo, sino también las tres primeras clases de imagen-tiempo correspondientes a cada uno de ellos: imágenes-recuerdo y sueño, imágenes cristal y puntas de presente y capas de pasado. Sin embargo, estos tipos de imágenes no son los únicos, ya que habrá nuevas y diferentes formas de lograr las imágenes-tiempo dentro del cine, las

cuales a su vez no se alejan de las concepciones anteriormente mencionadas sobre el tiempo.

En primer lugar, podemos hablar de las potencias de lo falso. Dichas imágenes surgen en el momento en que se pierden las conexiones sensoriomotrices que determinan a la narratividad, haciéndola sucesiva. De tal manera, con las imágenes ópticas y sonoras se da paso a una narración, que ya no se hace sucesiva por leyes, sino que se convierte en disnarrativa, en otras palabras, con las conexiones sensoriomotrices y los escenarios espaciotemporalmente definidos se daba a dicha narración un carácter de verdad, el cual no se perdía, ni siquiera en los momentos de sueño o alucinación que presenta el film. Sin embargo, cuando se abandonan esas situaciones y se da a paso a situaciones puramente ópticas y sonoras, entonces la narración ya no es verdadera y no necesariamente se da tal y como sucedió, lo cual hace que el carácter imaginario y el real se confundan, de tal forma que generan una indiscernibilidad que hace posible la diversidad de presentes imposibles entre sí y de pasados no necesariamente verdaderos (cfr. Ibíd. Pág. 178)

De esta manera, dicho movimiento entre lo real y lo imaginario, entre lo falso y lo verdadero, no es otra cosa que devenir, el devenir es entonces la potencia de lo falso: “Es cierto, que no hay mas verdad en una que en otra; no hay sino devenir, y el devenir, es la potencia de lo falso de la vida, la voluntad de potencia” (ibíd. Pág. 191). Es entonces el devenir, como potencia de lo falso, quien crea, o hace posible, los presentes con diferencias inexplicables y el pasado no necesariamente verdadero. Además, es quien produce la disnarratividad y al personaje falsario, el cual se transforma constantemente. El falsario igualmente produce lo falso en la narración y no juzga, pues no cree tener la verdad.

En segundo lugar, es importante retomar el tema de las imágenes-pensamiento, pero ahora, como lo hace Deleuze, enfocado hacia el cine moderno. El autor nos

dice que son tres las formas en las que se presentaba el pensamiento en la imagen-movimiento: la relación con el todo, que sólo se puede pensar, es decir inferir y no percibir, la relación con un pensamiento que sólo se figura en el desarrollo de las imágenes, y la relación que existe entre el mundo y el hombre o la naturaleza y el pensamiento, esta relación en tanto que hace parte de la imagen-movimiento, debe ser sensoriomotriz (cfr. Ibid. Pag. 218). Ahora bien, estas tres relaciones se logran establecer en tres momentos: uno que va de la imagen al pensamiento, otro del pensamiento a la imagen y, finalmente, uno que se da dentro de la relación, entre la identidad del concepto y la imagen. No obstante, hay un aspecto de suma importancia que atraviesa a las tres clases de pensamiento, o los tres momentos: es el autómatas espiritual, el cual nace, gracias a la violencia que presentan las imágenes, cuando se dan choques entre ellas.

Eisenstein, es el director que mejor logra producir al autómatas espiritual, gracias a que con su montaje dialectico es quien produce constantemente choque entre las imágenes y, a su vez, pensamiento. Sin embargo, con la aparición de la imagen tiempo el pensamiento cambiará, ya no se producirá por medio de inferencias lógicas, que permiten que se deduzca uno de otro, sino que ahora, el corazón del pensamiento radica en la impotencia de éste mismo para producirse, es decir, en la imposibilidad de pensar (ibíd. Pag.225) de esta manera, el autómatas espiritual, ya no es la mejor representación del pensamiento en el cine, sino que ahora será la “momia” quien represente esa incapacidad del pensamiento, esa imposibilidad de pensar, como potencia del pensamiento mismo, pero con este cambio, cambia también el todo, el fuera de campo y el montaje mismo. A continuación, hablaremos del cambio que sufre el todo y cómo se convierte en el intersticio, mientras que el cambio del montaje se trabajará en el acápite siguiente.

El cine moderno debe tener como característica principal, entonces, la imposibilidad de pensar, algo que está afuera del pensamiento, pero que a su vez,

es el germen de pensamiento mismo. En el cine, la imposibilidad de pensar, no será ejemplificada solamente por la momia, sino también, por el afuera, ya sea como lo representa Pasolini, a través de *el problema*, entendiendo éste, no como un obstáculo, sino como una decisión que se toma y que tiene estrecha relación con el afuera (cfr. Ibíd. Pág. 235) pero la forma en que más representa el afuera, es con el cambio del todo, pues este ya no es el todo que represente la duración, sino el todo del afuera, adicionalmente, este todo, ya no se forma por el agenciamiento de las imágenes-movimiento, sino que pasa a los intersticios, es decir, el todo es ahora el conector entre las imágenes, pero que a su vez se representa con una imagen, el todo es por tanto la “y” que conecta a una imagen con otra, pero que no es ninguna de ellas, está afuera de ellas (cfr. Ibíd. Pág. 241).

Hemos mostrado, así, dos formas de representar el afuera, el problema de Pasolini y el todo como intersticio, que se mantendrá aun cuando haya otros que también representen el afuera. Así, pues, podremos hablar de una tercera forma: la del cuerpo. Deleuze, nos habla, no sólo de un afuera, sino también de un adentro que estaría ejemplificado con el cerebro, de esta manera, el cine de cuerpo representa el afuera, es decir, la imposibilidad de pensar, el germen o corazón del pensamiento. Y el cine de cerebro representa un adentro, es decir, el pensamiento, este cine de cerebro se puede lograr como lo hace Resnais, estableciendo una memoria-mundo, o como lo hace Kubrick con algún elemento que represente al cerebro.

Para resumir, el tiempo, en el cine, se presenta de múltiples formas ya sea a través de imágenes-recuerdo, imágenes-sueño, imágenes-cristal, puntas de presente, capas de pasado, potencias de lo falso, e intersticios, o, como las denomina Deleuze, cortes irracionales, los cuales expresan tanto la relación de un adentro con un afuera, es decir, del pensamiento y su incapacidad de pensar, como el límite que se establece entre las imágenes-visuales y sonoras. Cuando estas cobran independencia entre sí y descubren sus propios límites. Ahora bien,

todas estas formas sólo son posibles, gracias al cambio en el que se pierden las conexiones sensoriomotrices y se da paso a las imágenes ópticas y sonoras, en otras palabras, el tiempo se ha liberado, se ha pasado a un tiempo directo que se presenta en las imágenes y no dependen del agenciamiento de estas. De esta forma, hemos hablado ya de la imagen-movimiento y la imagen-tiempo y sus clases de imagen, lo cual nos permite entender el cambio que sufre el montaje, es decir el papel que cumple en la imagen-movimiento y el cambio que sufre en la imagen-tiempo.

1.4 Montaje

Anteriormente, hemos definido al todo y sus partes, al plano de inmanencia y a las clases de imagen tanto en el tiempo como en el movimiento, esto con el fin, de poder entender cuál es el ejercicio del montaje con respecto a cada uno de los elementos mencionados líneas atrás, que guardan una importante y estrecha relación, en cuanto que el montaje es el agenciamiento de las imágenes-movimiento, de tal forma que se constituyen en un todo, en una duración o tiempo indirecto cuantificado. Dicho de otra manera, el objeto del montaje es el todo, el montaje determina el todo (Cfr. Deleuze, 1983. Pág. 51) Recordemos, entonces, que hay dos clases de movimiento, uno enfocado hacia el interior de las partes que conforman el todo y otra que es el que relaciona dichas partes, de tal manera que se reúnen en una duración o tiempo indirecto, alrededor de estas dos caras de movimiento, incluso entre las partes, hay una circulación “(...) de tal índole, que cada uno puede contener o prefigurar a las demás” (Ibíd. Pág. 52).

Dicha circulación es el montaje, de tal manera que este, no sólo lo encontramos en el agenciamiento de las imágenes-movimiento, sino también dentro de los cuadros mismos, y así podemos identificar una clase de montaje a través de los decorados, la iluminación, incluso en las figuras geométricas o matemáticas que se presentan en los encuadres. Así, el montaje al generar un todo, esta creando

también un plano de inmanencia. El plano de inmanencia es pues, el resultado del ejercicio que lleva acabo el montaje, pero a la vez, el plano de inmanencia está antes de dicho montaje, es la idea del ejercicio que se va a llevar acabo. Por tanto, el montaje y el plano de inmanencia tienen una relación reciproca y de dependencia, ya que, sin la acción de montaje no podríamos inferir una idea indirecta del tiempo, es decir, un todo o un plano de inmanencia, mientras que sin la idea de lo que vamos hacer no podríamos hacer montaje.

Adicional a lo anterior, Deleuze distingue cuatro tipos de montaje en la imagen-movimiento: el montaje orgánico de la escuela americana, el dialectico de la escuela soviética, el cuantitativo de la escuela francesa y el intensivo del expresionismo alemán. A continuación definiremos de una forma breve cada uno de los montajes ya mencionados, con el fin de poder establecer de una forma más clara el cambio que sufre del montaje con respecto a la imagen-tiempo.

Griffith es el mejor representante del montaje orgánico de la escuela americana, pues concibe al todo como un órgano, como una unidad de partes diferentes, las cuales se toman en relaciones binarias, pero de forma paralela, es decir, si existen choques entre sus partes sólo se dan en forma de duelos individuales o se muestran a través de una alternancia en donde primero se presenta una de las partes y luego otra por medio de uso de un ritmo determinado (Cfr. Ibíd. Pág. 53) Ahora, la principal característica de estos duelos es amenazar la unidad orgánica que se ha constituido, por lo cual, es siempre necesario encontrar una situación que salga de la unidad, que mantenga el órgano. Según lo anterior, Para Deleuze, el reproche que se le hace a Griffith, según el cual se subordina a la narración, es falso, pues en Griffith la narración es algo que surge de la forma en que este concibe el montaje.

Eisenstein, por su parte, no sólo conocía a Griffith, sino que entendía su concepción y es precisamente, por su idea paralela que lo critica, debido a que

para Einsenstein es imposible concebir un órgano en el cual las relaciones no se den de forma dialéctica, ya que el cineasta considera que no sólo en el cine, sino también en el mundo todas las relaciones son precisamente dialécticas y en esta medida los choques entre sus partes son inevitables, no se presentan de forma independiente, sino que están estrechamente relacionados así sea en forma de oposición. La oposición en el montaje paralelo, no se muestra de manera accidental como sí sucedía con el montaje americano, sino que aquí es incluso la fuerza motriz la que permite que la unidad orgánica alcance un nuevo nivel, una unidad más elevada. (Cfr. Ibíd. pág. 57.). En esta medida, Einsenstein divide su montaje en dos aspectos: lo orgánico que constituye la génesis y el crecimiento del film y lo patético que implica su desarrollo, pero éstos en ningún momento se confunden, a pesar de su estrecha relación.

Una tercera clase de montaje la podríamos encontrar en la escuela francesa de preguerra, en donde, al igual que con algunas concepciones soviéticas, se rompe con la estructura orgánica que concebía Einsenstein y Griffith. Aquí por el contrario la cuantificación del movimiento pasa a ser lo más importante, como lo menciona Deleuze: "(...) se trata de autores interesados sobre todo en la *cantidad de movimiento*, y en las relaciones métricas que permiten definirla" (ibíd. Pág. 66.) Dicho de otra manera, crean una mecánica de las imágenes-movimiento, en donde las máquinas adquieren una gran importancia, pues son éstas las que mejor muestran la cuantificación de dicho movimiento. La mecánica de los movimientos, pues, no sólo se da de forma sólida, sino también de forma líquida. El agua, por lo tanto, tiene una gran importancia en el montaje francés, que es a su vez el creador de la percepción líquida. Sin embargo, la principal característica que Deleuze asigna al montaje francés, es la del sublime matemático, en la cual, la unidad de medida cambia tanto, que se hace difícil para la imaginación captarla que llega a sus propios límites y quiebra la composición orgánica (ibíd. Pág. 83)

A diferencia de esto, el expresionismo alemán, no concibe a un sublime matemático, sino a un sublime dinámico en el que lo que desborda los límites de lo orgánico es la intensividad, es decir, el uso de las sombras, la luz, los colores, se hace de manera intensiva, de tal forma, que se produce una lucha entre la luz y la oscuridad, entre la sobras y los tonos de luz, así que éstos elementos, pasan por todos sus niveles. Cuando esta lucha se da, la intensividad se eleva hasta una potencia, desbordando lo orgánico hacia una especie de supra-organidad, algo que se asemeja más a una espiritualidad (Cfr. Ibíd. Pág. 83-84) el montaje expresionista, también maneja los aspectos geométricos, en donde predominan figuras como triángulos, cuadros, rombos, rectángulos, al igual que se mencionaba cuando hablábamos del encuadre geométrico.

Por consiguiente, estos cuatro montajes aunque difieren en su concepción, presentan una característica en común, respecto a las conexiones sensoriomotrices, pues en todos estos predominan, de tal manera que la función del montaje es organizarlas, agenciarlas de una forma sucesiva regida por leyes de continuidad, así que constituyen un todo, una duración, una imagen indirecta del tiempo. Es aquí, por tanto, en donde cabe preguntarnos: ¿qué sucede con el montaje, si el todo cambia y el tiempo ya no se constituye como una duración, sino que se presenta de forma directa en las imágenes?, ¿cuál sería entonces el nuevo papel del montaje?

A las preguntas anteriores respondemos, que el montaje no pierde su importancia en el nuevo cine, sino que su función cambia. Ya no hay conexiones sensoriomotrices que organizar, ni una duración que producir. Ahora, esto no quiere decir, que ya no hay un todo, sino que el todo, es *el todo del afuera*, ha pasado a los intersticios, a los cortes irracionales que en el acápite anterior se mencionaban. El nuevo papel del montaje, es pues, el de organizar las relaciones no cronológicas que existen en la imagen--tiempo (Deleuze, 1987. Pág. 152) es decir, establece tres aspectos en los cuales será fundamental: la relación de los

planos secuencia con los planos cortos (pasado y presente) la relación entre las capas de pasado y la relación de esas capas con el presente contraído que las evoca (ibíd. Pág. 52) Deleuze opone esta concepción del nuevo papel del montaje, a la idea de Godard, según la cual, al cambiar las imágenes-movimiento por las imágenes-tiempo, el montaje es destituido por la mezcla, que según él, es la que se encarga de distribuir los elementos sonoros, sino la asignación de las relaciones diferenciales con los elementos visuales (ibíd. Pág. 242)

El montaje, de esta manera conserva su importancia y da paso a nuevas formas de concebir su aplicación, permitiendo el surgimiento de nuevas escuelas como el *Neorrealismo italiano* o la *Novel vague francesa*, en donde ya los personajes no reaccionan frente a las situaciones que se les presentan, sino que son una especie de espectadores o videntes, es decir, se da paso a imágenes puramente ópticas y sonoras que ya no tienen como característica a las conexiones sensoriomotrices, las cuales eran fundamentales en el cine clásico de preguerra. Adicionalmente, en ambos montajes la narrativa se hace discontinua, ya no es necesariamente sucesiva, lo cual se demuestra en aspectos como el vagabundeo, en donde ya no hay un punto fijo hacia donde ir.

La *Novel vague*, también es la precursora de la independización, que sufre la imagen visual y la imagen sonora, en donde cada una define sus propios límites y los límites que las unen. Los principales expositores de La *Novel vague*, son sin duda Godard y Rivette, mientras que por el *Neorrealismo italiano*, podríamos mencionar a Fellini, De Sica, Antonioni y Pasolini, quienes aunque tienen su propia identidad y su propia visión a la hora de hacer cine, coinciden en dejar a tras las conexiones sensoriomotrices y privilegiar las imágenes ópticas y sonoras, además de olvidar al todo como una duración, es decir, olvidar al tiempo de forma indirecta y permitirle que se presente de forma directa. Según lo anterior, en las anteriores clases de montaje que mencionamos, el carácter de realidad o verdad

se ha perdido para hacer que lo real y lo imaginario se confundan, que den paso a las potencias de lo falso.

Para finalizar, podemos dar paso al establecimiento de la importancia del montaje para el cine y para la filosofía, pues éste se hace fundamental y toma gran fuerza, ya que sin él, sea cual sea el cine, no sería posible darle una unidad, en tanto que el montaje como ya lo hemos visto, es quien permite un agenciamiento de las imágenes, la unidad de ellas o el establecimiento de una relación entre sus características como sucede en el tiempo, en pocas palabras, sin el montaje no hay cine, el montaje, implica entonces, una idea anterior a la película misma, que inhiere una concepción de lo que va a ser ésta, además, el montaje permite que un director se haga una idea de lo que es el cine y precise su propia identidad cinematográfica.

Por otra parte, para la filosofía, el montaje es importante, pues gracias a éste, es posible hacerse una idea de lo que es el movimiento y el tiempo, es decir, el montaje infiere directamente en el entendimiento de los conceptos que servirán para teorización del cine por parte de la filosofía, podemos afirmar esto, debido a que según el montaje se da el predominio o del movimiento o del tiempo, de tal manera, sin importar cuál predomine, no sólo es más fácil rastrearlo, sino también entenderlo. Pero este no es el único aspecto en el cual el montaje es importante para la filosofía, en tanto que dicho montaje es un complemento, de las partes, del todo y del plano de inmanencia, que también representan al universo Bergsoniano, principal influencia en la obra de Deleuze. Ahora bien, un tercer y último elemento que podemos mencionar para encontrar la importancia del montaje que estamos buscando, es uno que ya habíamos mencionado en el primer acápite, ya que, cuando un director elige una forma de hacer montaje, crea su identidad y se eligen los signos que va a producir, lo cuales luego servirán al estudio filosófico que se pretende hacer del cine.

CAPÍTULO II

2. EL CINE MONSTRUOSO DE TIM BURTON

” for Halloween, oyster Boy decide to go as a human”

Tim Burton

2.1 Su Vida y su obra.

Entrar en la obra cinematográfica de Tim Burton es lograr abordar sus pensamientos porque su concepción del cine es una concepción de sí mismo y del mundo que lo rodea: todos somos tan oscuros como iluminados, todos somos tan buenos como malos, tan humanos como monstruos. Quizás esta concepción de Tim Burton se deriva de las películas de horror que acostumbra a ver desde niño y que no sólo influyen su forma de ver la vida, sino también, su forma de hacer cine. Podemos mencionar algunas de sus obras par ratificar esto: *Pesadilla Antes de Navidad*, *Betel Juice*, *Big Fish* y todos los personajes que componen los poemas del *Niño Ostra* son una especie de monstruos. Por esta razón, no es de extrañar que los principales ídolos del cineasta, sean escritores que guardan ese matiz tenebroso como Edgar Allan Poe o Vincent Price. De hecho, el primer cortometraje de Tim Burton no es más que un reflejo del mismo Price, llamado precisamente como el escritor *Vicent*. Sin embargo, no es la maldad ni la perversión lo que caracteriza la obra del director la sola canción de *Pesadilla antes de navidad* lo dice: “no somos malvados en nuestro pueblo Halloween”. (Cfr. Tim Burton, 1993)

Así pues, al observar las películas de Tim Burton y tener una lectura sobre su vida, descubrimos que cada uno de sus filmes es una ampliación de su propia realidad, puesto que cada imagen plasma un desenvolvimiento de sus pensamientos, es decir, podemos encontrar elementos que conforman las ideas del director, tales como: la oscuridad, la fantasía y sobre todo la monstruosidad en

sus personajes principales y en la atmosfera que se maneja dentro de cada película. Por consiguiente, en el presente capítulo buscaremos: primero, descubrir los detalles relevantes de la vida de Tim Burton, que nos permitan entender mejor su mundo cinematográfico. Segundo, explicaremos por qué los principales colaboradores del cineasta se han convertido en un complemento para su obra. Tercero, analizaremos las influencias de Burton de tal forma que podamos establecer su relación con otros géneros cinematográficos. Lo anterior, todo enmarcado dentro de el principal objetivo de este trabajo: el de generar un diálogo entre la concepción que tiene Tim Burton del montaje, con el concepto de montaje de Deleuze.

Su particular estilo de dibujo, demuestra la atracción que Burton tiene desde niño por los monstruos⁶. Allí se deja ver una forma diferente de entender las cosas, sus personajes son más bien monstruosos con respecto a lo que la sociedad americana ha plasmado en la cabeza de sus habitantes; el director prefiere caracterizar a sus personajes de una manera similar a lo que está acostumbrado a ver en las películas de terror del cine clásico. Esto ha permitido a Burton empezar a formar una identidad que ha llevado a destacarse como dibujante tanto en su colegio como en Disney. Lo cual manifiesta, la idea, que para el director se debe entender a las personas por lo que son y no por lo que se piensa de ellas; o lo que es lo mismo la primera percepción que nos hacemos de alguien sin conocerlo anteriormente no debe ser la regla para saber quién es. Según esto, los monstruos no son más que algo diferente, lo cual no puede llevarnos a pensar que son necesariamente malos:

⁶En este caso entendemos, que los monstruos son aquellos seres que no se acomodan a los ítems de normalidad previamente establecidos por cada sociedad y que por lo tanto, nos dan a entender que estos seres no son necesariamente malos, sino diferentes, de tal manera que los monstruos que Burton concibe en cada uno de sus filmes son monstruos humanizados.

“I could see it with other people who like to categorize people just how they perceive people and how they sort of put people in categories. How they'll judge a person by the way they look or the way they act, and they think that's what the person is. It always made me kind of sad, somehow. I always felt like people have more aspects to their personality and character than just being one thing. I think in monster movies, you know, that these monsters look weird and look strange and yet they're not necessarily bad” (Emery, J. Robert. 2003, Pág. 117)

Dicho pensamiento no sólo se caracteriza con su cine, sino también en todos sus dibujos.

Ahora bien, la creación de dibujos para el director no puede entenderse como un acto en pro de una remuneración económica o una actividad lúdica, se trata por el contrario de una forma de comunicación, ya que Burton dice que nunca fue un niño muy comunicativo y la forma que él encontró para expresar todos sus pensamientos, su forma de ver la vida fueron los dibujos. Posteriormente, esta expresión se trasladó al cine y sus películas se convirtieron en una introducción a sí mismo o en un ampliamiento de su personalidad como ya lo mencionamos (Cfr. Ibíd. Pág. 178)

Así pues, ya que Tim Burton nunca ha sido un autor convencional, su forma de mostrar sus pensamientos tampoco lo es, esto lleva a que el director sea considerado, por algunos críticos e incluso por muchos de sus seguidores, como uno de los cineastas más oscuros y tenebrosos del cine contemporáneo. Esta afirmación la hacen basados en el gran uso de sombras, una lucha constante entre el bien y el mal por la que se ven rodeados sus personajes y los encuadres expresionistas, comunes en el autor.

No obstante, Burton no comparte estas afirmaciones, él no se considera un director oscuro, ya que para él la lucha entre las sombras y la luz es una composición natural de los seres humanos, es decir, los seres humanos son tan oscuros como iluminados, tan humanos como monstruos: “ Life itself is made up of light and dark. I mean if you have just dark, it’s no good. If you have just light, it’s no good. So if you have a little bit of Light surrounded by dark, it just makes that light so much brighter to me.” (Ibíd. Pág. 182) Por lo tanto, para Burton, la oscuridad es una parte de la vida, así como es la monstruosidad. Son muchos, entonces los ejemplos que podríamos mencionar para confirmar esto en la obra del cineasta: Eduardo manos de tijeras, Swenny Todd y Pesadilla antes de navidad, entre otros. Todos estos personajes viven entre la luz y la oscuridad, entre la monstruosidad y la humanidad.

Ahora, el pensamiento de Burton, permite conectar todos estos aspectos que hemos mencionado de su cinematografía que a una primera vista parecen desconectados, pero que si se mira detenidamente tienen relación entre sí y a su vez con otros elementos importantes dentro de su identidad. Por ejemplo, Tim Burton tiene un interesante uso de los colores que no depende sólo de un capricho personal o de un simple gusto por ellos, sino de una concepción de las personalidades a las cuales que se podrían identificar con un color, dependiendo del tipo de personalidad, por esta razón en Slep Hollow, en Edward manos de tijera y Alicia en el país de las maravillas los colores llaman la atención y resaltan las personalidades de cada uno de los personajes. (Cfr. Ibíd. Pág. 192).

De la misma forma, podríamos decir que los colores cuando se relacionan con la luz y las sombras, se complementan para caracterizar la personalidad de los diferentes personajes, de tal manera, que demuestran no sólo la gama variada de personalidades en los diferentes actores, sino también la variedad de actitudes en un solo actor. En esta medida, algunas de las críticas que se han hecho a Tim Burton sobre los personajes, según las cuales el autor descuida el tratamiento de

éstos, comenten un error, en tanto que, si Burton se centra más en la elaboración de la atmósfera de sus filmes, es porque ella al rodear a dichos personajes complementa la personalidad que en los cuerpos mismos parece haber sido descuidada. Burton, por lo tanto, no se inclina hacia el uso de sombras y colores, como ya lo mencionamos, por capricho, sino que al hacerlo nos deja ver el mundo a través de sus propios ojos.

Basándonos en lo anterior, el tratamiento que hace el director en sus películas, es un tratamiento completamente conceptual y no vacío, en otras palabras, sus cintas no se acomodan a la industria que lo ha patrocinado, pues cuando él hace cine no busca sólo gratificación económica, ni reconocimiento a través de premios, sino más bien se dedica a hacer lo que más le gusta. No ve al cine como una simple industria, sino como un arte que se debe hacer con pasión, como sucedía en los tiempos de antaño, cuando se inició Hollywood. Ahora en cambio, los filmes se hacen solamente en pro de un fin puramente económico, de espectáculo, propagandista y hasta fascista como lo menciona Deleuze (Deleuze, 1987, Pág. 220) para Burton es necesario entonces volver a hacer cine como cuando se fundó la industria, hacer cine con pasión: “I’m always amazed at how these new people don’t have the same passion for making films as the people who founded the industry” (Ibíd. Pág. 193) es por esto que decimos que Burton no se debe encasillar dentro de Hollywood.

2.2 Colaboradores

Podemos a continuación analizar el trabajo de tres de los principales colaboradores de Burton: Helena Bonham Carter, Johnny Depp y Danny Elfman, quienes están presentes en la mayoría de su obra, hasta el punto de convertirse en un complemento de ella. Además, son ellos quienes mejor logran definir las ideas que busca plasmar el director en sus películas, las cuales, hemos mencionado en el acápite anterior. Dicho análisis nos permite una profundización

en la identidad cinematográfica del director estadounidense, que a su vez se articula con el objetivo de este acápite, con la finalidad que envuelve todo el capítulo: la de justificar la decisión de tomar a Burton como el autor de comparación para este trabajo.

Asimismo, Helena Bonham Carter y Johnny Deep, serán caracterizaciones de la forma en que Burton trata a los personajes, pues aunque en cada película cambian de representación, y mantienen como marco general la lucha entre la luz y las sombras, la monstruosidad y los colores, pero al mismo tiempo agregan cosas que sólo es posible alcanzar por medio de la actuación y que éstos dos actores, han logrado entender, de tal manera, que puedan complementar el pensamiento de Burton.

En primer lugar, Bonham Carter, ha realizado seis películas con Tim Burton: El planeta de los simios, La novia cadáver, Big fish, Swenny Tood, Charlie y la fábrica de chocolates y Alicia en el país de las maravillas. En todas estas películas la actriz muestra locura pero a la vez sensatez, además encarna tanto a la oscuridad como a la iluminación, es decir, es quién une los principales aspectos que caracterizan a la obra burtoniana, aún cuando estos son contradictorios entre sí. Sin embargo, Burton en algunos casos enfoca el personaje hacia luz y a veces más hacia a la oscuridad, como sucede en el caso de Big fish, en donde la actriz, en primer lugar es una bruja oscura, y luego pasa a ser la niña ya adulta, que Eduardo Bloom conoció en el pueblo del bosque encantado; o como sucede en Swenny Tood en donde en el transcurso de la película el personaje va tomando un carácter perverso y oscuro.

En segundo lugar, Johnny Deep es el actor con quien más ha trabajado el director que nos ocupa, de tal manera que ha creado personajes añorables como Edward manos de tijera o Ed Wood entre otros. Deep ha protagonizado en total siete filmes para Burton, a saber: Edward manos de tijera, Ed Wood, Sleepy Hollow, La

novia cadáver, Charlie y la fabrica de chocolates, Swenny Tood y Alicia en el país de las maravillas. En cada una de estas oportunidades representa un personaje completamente diferente al anterior. Ésta versatilidad a la hora de personificar y la melancolía que demuestra al actuar, encajan perfectamente con su primer papel, aspectos que también señaló Burton para dar paso a la unión entre el cineasta y el actor y que podíamos expresar en palabras del mismo Tim Burton: “He seemed to be somebody who was very much near the dynamic of the Edward character. (...)I detected in him that sort of sadness, that sort of melancholy that goes along with that.” (ibíd. Pág. 187) ahora, quizá lo más atractivo del actor es que no sólo representa personajes juveniles, inocentes y melancólicos, sino que puede demostrar locura, odio, deseo de venganza e ingenuidad, es decir, puede presentar personajes tan enigmáticos como extraños. Deep es un digno representante del cine clásico de terror un personaje con quien se puede encarnar los ojos grandes, los rostros pálidos, un comportamiento oscuro que influyen en forma definitiva en la obra de Tim Burton, ya que este ha querido conservar en cada una de sus películas la expresión gestual y atmosférica marcada en los rostros de los personajes y la escenografía de los clásicos de terror.

Es como si Burton, trasladara los personajes clásicos de terror a la actualidad sin cambio alguno, pero a su vez con un toque personal para ponerlos en acción en la actualidad, es por esto que Johnny Deep y Helena Bonham Carter, son unos de sus mayores colaboradores, debido a que tienen la facilidad de plasmar en sus rostros y en sus personalidades lo que el director busca revivir del cine de terror clásico.

En último lugar, es importante hablar de Danny Elfman quien ha sido colaborador de Burton desde su primer largometraje y que sólo se ha ausentado en un par de películas, convirtiéndose en un complemento necesario de la misma obra del cineasta. Danny Elfman lleva a la música todo lo que Burton ha hecho con la atmósfera y los personajes. De tal manera, que la música logra envolver a

los espectadores, transmitir a ellos el terror, la melancolía, la locura y la oscuridad que también se expresa en los aspectos ya mencionados: atmósfera y personajes. Elfman y Burton, por lo tanto, forman una unidad que produce choque en el espectador, un golpe que genera las sensaciones que se quieren. Así es como el director logra no sólo las emociones que ya mencionamos, sino que en ocasiones las produce de forma contraria a lo que se espera, como en el caso de la Novia cadáver en donde la novia no produce terror sino que logra una sensación de belleza estética y nos identifica con el personaje, lo que nos muestra la separación entre la oscuridad y la maldad (Cfr. Solaz, 2003. Pág. 544) Así, Elfman lo que alcanza con su trabajo no es sólo transmitir emociones, sino también convertirse en el complemento musical del gran espectáculo visual que nos ofrece Burton (Cfr. Ibíd. Pág. 3).

Hemos querido enfatizar en estos tres colaboradores, pues son ellos quienes en mayores ocasiones han trabajado con el director, pero esta colaboración atípica en Hollywood, se presenta en muchas ocasiones con Burton, debido a que es una gran cantidad de personas las que han trabajado con él más de una vez, como en el caso del diseñador de producción y asesor visual Rick Heinrichs, amigos desde los tiempos de Disney. También cabe destacar la productora Denise Di Novi, la guionista Carol Thompson, el director de producción Bob Welch o la diseñadora de vestuario Colleen Atwood. Esto con respecto a la parte técnica de las películas, mientras que en el aspecto actoral ha repetido con Jack Nicholson, Danny DeVito, Winona Ryder, Michael Keaton, Jeffrey Jones y por supuesto el inventor en Edward Manos de Tijera y narrador del corto Vincent, el mismo Vincent Price. Este fenómeno quizá se debe a que los problemas comunicativos de Burton, lo han llevado a buscar colaboradores que sirvan para complementar su obra y que aporten siempre cosas nuevas a su trabajo, es decir, que permitan que se dé el ambiente apropiado para realizar sus películas:

“He tenido mucha suerte con los actores. En muy contadas ocasiones he encontrado gente con el típico rollo de arpía horrible. Esto ha moldeado mi actitud con la gente en el trabajo, con los actores en particular. Ellos tienen que sentir por mí, lo mismo que yo por ellos. Sino les gusto, sino les intereso, no quiero trabajar con ellos. (...) parece algo insignificante, pero es muy importante para mí, porque hay muchos actores buenos y necesito conectar con ellos y que ellos conecten conmigo. Nunca me ha interesado mucho el rollo de llamar la atención. Es tan difícil hacer algo que todo el mundo debería intentar trabajar con el mismo espíritu” (Salisbury, 2000. Pág. 58)

Estos colaboradores, tienen en común que logran entender el pensamiento de Burton y hacer de la relación que los une, una relación reciproca de complementariedad. Esta forma de relacionarse con sus colaboradores ha llevado a que se produzcan comentarios erróneos como el de sugerir que Johnny Deep representa al mismo Burton en cada uno de sus personajes (Solaz, 2003 Pág. 81). Sin embargo, el director niega esto y dice que si sus personajes tienen algo de él, no lo tienen todo y es precisamente esto lo que falta por expresar, el sentido del cine, es decir, lo bonito del cine es que siempre hay algo por decir (Cfr. Salisbury, 2000. Pág. 81) o como Solaz lo comenta con sus palabras: “Mark Salisbury, señala que Eduardo manos de tijera representaba la inhabilidad de Burton para expresarse, Ed Wood, reflejaba su relación con Vincent Price y su pasión por el cine y Chabot Crane en palabras de él, propone la batalla de Burton con el sistema de estudios de Hollywood e incluso con el mundo” (Solaz, 2003, Pág.83) Johnny Deep es por tanto, más bien una variación de las ideas de Burton en cada uno de sus personajes y no la caracterización de Burton.

Ahora bien, era necesario hacer este acápite sobre los colaboradores de Tim Burton, pues como lo hemos dicho en varias ocasiones son un complemento, una ficha necesaria sin la cual se hace difícil la comprensión del director, es decir, es

imposible entender la identidad cinematográfica de Burton y lo que él busca expresar, sino se tiene en cuenta a sus colaboradores.

2.3 Influencias y relaciones.

Ahora, todas las características de Tim Burton que hemos mencionado en los acápites anteriores, no se construyen de manera arbitraria, sino que todas tienen como origen su niñez, pues el director se dedica desde muy temprana edad a ver películas de terror y precisamente es esta clase de películas las que busca preservar en su obra; de tal manera que adquiere una pasión por lo oscuro, la cual, a su vez, permite relacionar su cine con otras escuelas como el expresionismo y el naturalismo. También es esta la razón por lo cual Burton profesa una gran admiración por Vincent Price y todas las historias de fantasía que terminan mezclándose con el expresionismo en su cine.

Por consiguiente, El presente acápite busca establecer las influencias que han sido determinantes para la construcción de la identidad cinematográfica de Tim Burton y, a su vez, esto nos va a permitir determinar las relaciones que encontramos entre el cineasta y otras escuelas cinematográficas como el expresionismo y el naturalismo.

Es por esto necesario, dar comienzo al desarrollo de este acápite con la especificación de las características del cine de terror clásico, el cual Burton toma como base para la elaboración de sus decorados cinematográficos y la creación de sus personajes. Según esto, el cine de terror tiene sus inicios en la época de 1920 y encuentra como sustento de su formación la literatura de suspenso y las historias, mitos y leyendas típicas de los diversos países que se personifican en los diferentes monstruos de este cine. Siempre en busca de producir miedo, el cine de terror ha cambiado su estilo en las diferentes épocas, pero en este caso

sólo hablamos del cine más antiguo, pues es éste el que influye de forma determinante a Burton.

Podemos dividir, entonces, las características del cine clásico de terror en dos: la de los escenarios y la de los personajes. En primer lugar, el cine de terror recurre a escenarios típicos como: cementerios, jardines decadentes, laboratorios lúgubres, fábricas abandonadas o castillos embrujados. Sin embargo, los lugares no constituyen el todo de la atmósfera de terror típica de este cine. El complemento, por lo tanto, lo entregan el uso de la luz, las sombras, el fuera de campo, la incertidumbre de lo que está por aparecer y por supuesto, la influencia que ejerce la música sobre el espectador. Estas características son recurrentes en las diferentes películas, y en los diferentes directores. En otras palabras, en este género clásico, suele usarse una lucha constante entre la luz y las sombras, una música intrigante y que genere un gran suspenso, además, aspectos como los árboles, los colores, la arquitectura, son retocados de tal manera que se conviertan en un complemento, hagan una unidad toda enfocada en producir terror.

En el caso de Burton, la influencia es evidente, sus decorados son lúgubres, recurre constantemente a lugares como cementerios, bosques mágicos o casas embrujadas. Como se observa en Edward manos de tijera: el castillo en donde vive Edward es un castillo oscuro, en donde la luz y la oscuridad, están en constante lucha y la arquitectura se caracteriza por líneas curvas, ventanas con formas triangulares o techos puntiagudos, los árboles secos sin hojas y oscuros se presentan en casi todas las películas del director, los cuales también caracterizan al cine clásico de terror. Como otro ejemplo podríamos mencionar a Pesadilla antes de Navidad que es la mejor muestra de todo lo que ha influenciado el terror a Burton, pues las características que ya mencionamos están presentes de forma constante y recurrente.

En segundo lugar, podríamos hablar de la forma en que los personajes son representados en el cine clásico de terror, debido a que como sucede con los decorados, estos tienen unas características típicas que permiten identificarlos dentro del género. Dichos personajes son evidentemente monstruos: Vampiros, zombis, hombres lobo, frankenstein, entre otros, que claramente son hechos de esta forma para producir terror. Sin embargo, los monstruos no siempre se muestran físicamente deformes sino que, en ocasiones son personajes psicológicamente desequilibrados o socialmente marginados, estos personajes, tienen como característica general los ojos grandes, las ojeras, los rostros extremadamente blancos, los cuerpos delgados y una melancolía latente en cada gesto.

Son precisamente éstos últimos, los personajes comunes en la obra Burtoniana, lo cual lo demuestran películas como Edward manos de tijera, Vincent, La novia cadáver, Sweeney Todd, por sólo nombrar a las más representativas. Todos ellos personajes demacrados, pálidos, delgados, con ojos grandes y sobre todo marginados por la sociedad. Los personajes de Tim Burton son monstruos, pero sólo en tanto que son diferentes, se salen de lo que se entiende como normalidad y es exactamente éste concepto de normalidad el que critica Burton, por lo cual, es necesario, mostrar a los demás que los monstruos no son malos, aunque sean oscuros y que es necesario por tanto integrarlos a la sociedad y aceptarlos en su diferencia, en esta medida, la postura de los personajes que asume el cineasta dentro del film es una postura ética y no solamente una postura cinematográfica.

Dentro de todos estos personajes de terror que han pasado por la niñez de Burton, Vincent Price es quien ha dejado huella en él y a quien más ha admirado; pues por ser un hombre “delgado, siniestro y atormentado, Vincent Price es uno de los mejores malos de la pantalla y una de las estrellas de cine de terror más queridas y memorables”. (Solaz, 2003. Pág. 538). Estas grandes representaciones y la pasión de Tim Burton por el terror hicieron de Price el más grande ídolo del

director. Y creó una fuerte amistad entre los dos, tanto que llegó a representar en 1990 su último papel, en uno de los filmes de Tim Burton como inventor de Edward manos de tijera, en la película del mismo nombre. Algunas personas incluso han llegado a pensar que la relación entre Bela logusi y Edward en Ed wood, es la misma relación entre Price y Burton, la admiración que sentía Ed Wood refleja claramente el sentimiento de Burton hacia Vincet Price.

En esta medida, ya que hemos mostrado la gran influencia que ejerce el terror sobre el director, es inevitable encontrar una estrecha relación con el expresionismo, pues muchas de las películas clásicas de terror, están enmarcadas dentro de este género, como sucede con el Gabinete del Dr. Caligari o Nosferatu. Estas bases expresionistas, las retoma el cineasta y las trae a la contemporaneidad, puesto que, la estética de esta escuela se basa en temas comunes como: los sueños, las fantasías, los miedos y los estados del alma, queriendo expresar los sentimientos, emociones e ideas del artista (Cfr. Paloma Espinos, Pág. 02) estos temas del expresionismo también son recurrentes dentro de la obra de Tim Burton, además, el autor, al igual que sucede con la escuela alemana, crea mundos como una forma para escapar de su realidad y dejar fluir sus pensamientos, sus ideas. Sin embargo, Burton no las expresa de una forma tradicional, sino que siempre tienen características especiales y muy originales, las cuales adquieren un carácter de extrañas dentro de una sociedad aparentemente normal que se encuentra a su alrededor. Adicionalmente, estas características dejan ver su pensamiento crítico acerca de las etiquetas de la humanidad y de la mirada juzgadora sobre temas como la muerte y el desdoblamiento de la personalidad: el mejor ejemplo de esto es Vincent en donde la lucha entre la luz y las sombras, entre el bien y el mal, son el tema central del corto, dejando ver las realidades paralelas que dan a entender la presencia de una doble personalidad en el personaje principal.

Deleuze, por su parte, también define al expresionismo como la lucha entre la luz y las sombras, entre el bien y el mal, que permiten identificar la intensividad de las sombras, la luz y los colores dentro de lo que el mismo autor denomina como encuadre físico. Estas características, también están presentes en Burton, pero Deleuze no describe muchos otros aspectos que nos ayudarían a sustentar la idea de la relación entre el expresionismo y el cineasta en cuestión. Aspectos como la arquitectura, por ejemplo, que en el expresionismo, es de un diseño diferente: los ángulos son exageradamente alargados, las paredes inclinadas y las estructuras imposibles, como las paredes que terminan en curvas espiroladas, además la iluminación complementa el carácter extraño de la arquitectura: como lo describe Paloma Espinos: “Jugando con la iluminación, utilizando claroscuros, sombras exageradamente alargadas, los decorados “vivos” que parecen interactuar con los personajes y además, donde también están presentes los planos y las perspectivas angulosas” (Ibíd. Pág. 06). Así, la arquitectura, adquiere vida, envuelve, no sólo la situación, sino también a los personajes, al igual que los decorados permitiendo que por medio de ellos se trasmitan emociones y sensaciones; algo que como ya lo habíamos dicho en el primer acápite, caracteriza los films de Burton, el castillo de Edward manos de tijera, expresa por completo la personalidad del mismo Edward, igualmente sucede, con toda la obra del director.

El expresionismo es en este sentido la escuela que en mayor medida, podemos encontrar referencias en la obra de Tim Burton, sin embargo, no es la única, pues según la descripción que hace Deleuze del naturalismo en imagen-movimiento, hay aspectos de ella que Burton en algunos momentos retoma. Para Deleuze el naturalismo, se caracteriza principalmente por la elaboración de mundos originarios en donde quienes gobiernan son las pulsiones de los personajes (Cfr. Deleuze, 1983. Pág.180) A su vez, los mundos originarios se caracterizan por su artificialidad evidente y por su irrealidad, lugares como lagos, pantanos o bosques son los más recurrentes para el naturalismo en los cuales los personajes, se

convierten en una especie de animales humanos y dejan que sus pasiones los gobiernen (Cfr. Ibíd.. Pág.180-181).

La mejor película, sin duda, para ejemplificar esa relación con Burton es *Charlie y la fábrica de chocolates*. En esta cinta la fábrica es un mundo originario, en el cual, se pueden observar claramente las pulsiones, en el momento en que los niños llegan a los ríos de chocolate, y encuentran una especie de bosque, con árboles de caramelo, césped de azúcar, ríos de chocolate, como ya lo dijimos, en donde los niños incluso los adultos se dejan dominar por sus deseos y empiezan a devorar el bosque, hasta que uno de ellos termina succionado por las máquinas que recogen el chocolate. Ésta es quizá la película más naturalista del cineasta, aunque en algunos momentos se enfoca más hacia el expresionismo, tal como se percibe en el momento en que se sale de la fábrica y se va al barrio en donde vive Charlie.

No obstante, hemos de dejar a un lado las relaciones y las influencias que nos han servido como punto de partida, no sólo para entender la identidad cinematográfica de Tim Burton, sino también para justificar el por qué de la elección de éste director para la elaboración de nuestro trabajo. Sin embargo, es necesario dejar claro cuáles fueron las razones para las que hemos elegido la obra burtoniana para crear el diálogo recíproco con el filósofo francés Gilles Deleuze.

Deleuze, en sus dos estudios sobre cine, nos ha mostrado que lo que interesa de las obras cinematográficas no es la narrativa que éstas presentan, sino todos los aspectos visuales y las técnicas que permiten un verdadero análisis cinematográfico desde la filosofía. A partir de esta idea, hemos escogido al director que nos ocupa en este trabajo de investigación, ya que presenta una fuerza visual en cada uno de sus filmes que es difícil encontrar en los otros directores; fuerza que lo ha llevado a ser criticado por algunos analistas según los

cuales el cineasta carece de habilidad a la hora de desarrollar la narración de sus películas: “universalmente alabado como un gran estilista visual, sus obras son generalmente criticadas por su carencia de habilidad narrativa, y coherencia dramática. No hay que perder de vista que para Burton el cine es un medio fundamentalmente visual” (Solaz, 2003, Pág. 76) Así, pues, como acabamos de ver hemos encontrado una similitud en la idea de Burton y Deleuze con respecto al cine, pues para ambos la importancia de éste, es más lo que puede decir la imagen visual que lo que se presenta en la narración.

Sin embargo, ya que, a Burton se le considera como alguien sin habilidad narrativa como consecuencia de que en algunos de sus filmes no hay explicación para la aptitud que asumen los personajes y mucho menos una explicación al introducir elementos de los que no se conoce, ni se explica su procedencia. Un ejemplo podría ser Edward manos de tijera, en donde no se sabe de dónde proviene el hielo con el que se hace la escultura del ángel. No obstante, estas cosas para el cineasta no tienen tanta importancia, pues el siempre busca que haya elementos simbólicos que necesitan de una interpretación, y no se presente todo de una forma explícita, en la cual, se le dice todo al espectador. En contraposición a esta idea de las críticas, podemos encontrar la respuesta de Yordi Sánchez Navarro, para quien Burton logra por medio de lo visual hacer una explicación adecuada de una historia, como sucede con Batman vuelve: “En cinco minutos escasos, en los que no hay un solo dialogo, el director introduce la más intensa de las historias principales (...) y define con extrema pulcritud el universo estético y escénico del film construyendo imágenes en las que no sobra ni falta elemento alguno y demostrando su capacidad para controlar el premontaje y el ritmo interno del plano” (Yordi Sánchez, 2000 Pág. 282) Es decir, en Tim Burton, se da lo que Deleuze resaltaba como importante en un filme: que sea la cámara y no el argumento quien explique las situaciones de las películas.

Según la defensa que da el propio director al reproche de la crítica, sobre su preferencia por lo visual, argumenta lo siguiente:

“En todas mis películas, la narración es lo peor que hayas visto en toda tu vida y eso es una constante. No sé porqué se obsesionan tanto, porque hay muchas películas con una narración muy consistente y me encanta pero hay más tipos. ¿Acaso Fellini es fuerte narrando? (...) siempre me negaré a ese impulso literal de mostrarlo todo, lo odio. Hay gente a la que se le da muy bien la acción. Yo no soy así. Por eso, si voy a hacer algo déjame hacerlo a mi manera y esperemos que sea para bien. Sino quieres que lo haga no me obligues a hacerlo, pero si lo hago, no me obligues adaptarme. Si quieres que sea una película como la de James Cameron, llama a James Cameron” (Salisbury, 1999, Pág. 183-184).

Ahora bien, como lo vimos líneas atrás, encontramos una incoherencia interna en cada una de las películas, sin embargo si observamos la obra en general, nos daremos cuenta que estos aspectos corresponden a una lógica establecida por su trabajo visual.

No obstante, gracias a ese uso de lo visual que hace Burton en sus películas, podemos realizar un análisis Deleuziano de manera fluida, además de esto, hemos escogido a Tim Burton por ser el director que despierta en nosotros un sin fin de emociones y que hace aún más profundo nuestro gusto por el cine. Estos aspectos, hacen posible el desarrollo del capítulo siguiente, en el cual buscaremos establecer ya el diálogo recíproco entre la concepción del montaje del cineasta y el concepto Deleuziano de montaje.

CAPÍTULO III

3. MONTAJE: UN DIÁLOGO ENTRE DELEUZE Y TIM BURTON.

3.1 Las dos concepciones de montaje

Deleuze, define dos clases de montaje en sus dos estudios sobre cine^{*}, los cuales, vamos a recordar con el fin de definir con cuál de éstos el director que nos ocupa, se acomoda. Es decir, se buscará puntualizar las características del montaje de Tim Burton que concuerdan con la teoría deleuziana, y a su vez, notar las semejanzas más relevantes con cualquiera de los dos montajes, con el objetivo de aproximarnos a la creación de un nuevo montaje cinematográfico a partir de la concepción burtoniana.

El filósofo francés define al primer montaje, como aquel que corresponde al cine de preguerra y tiene como principal característica el predominio de las imágenes sensoriomotrices. Este primer montaje es el que conecta a las imágenes-movimiento, las agencia de manera sucesiva, de tal forma, que construyen un todo, una duración, que vendrá siendo la imagen indirecta del tiempo. En otras palabras, el cine antes de la guerra le da prioridad al movimiento, puesto que implica acciones que deben cambiar las situaciones en las que se ve envuelto el personaje. El montaje de este cine, por tanto, trabaja en función del movimiento, busca ordenar las imágenes, darles continuidad, formar un todo, una idea que permita entender a una película como unidad y es precisamente esta idea la razón del montaje.

La importancia del montaje radica entonces, en que éste es la idea, una imagen que se forma el director antes incluso de empezar a hacer la película, pero que a su vez, es un ejercicio presente en la unión de cada una de las escenas. Del

^{*} Los cuales, se han definido en el primer capítulo de esta investigación titulada: *El montaje cinematográfico y su relación con el plano de inmanencia*.

montaje depende la coherencia de la película, la forma que ésta va a tomar. Un ejemplo de lo anterior en Tim Burton lo encontramos en: *Pesadilla antes de navidad* y *Edward manos de tijera*, son ideas que tenía el director mucho tiempo antes de que pudiera realizarlas; la primera en mención, es un poema escrito por Burton en su adolescencia, mientras que *Edward* corresponde a un dibujo realizado cuando el cineasta era apenas un niño, sin embargo, lo anterior no puede llevarnos a pensar que el montaje que lleva a cabo Burton, es un montaje de imagen-movimiento, por el contrario, las características correspondientes a su realización se asemejan más a la imagen- tiempo. Puesto que el autor alcanza características fundamentales para la definición de la imagen-tiempo, características que más adelante definiremos.

Ahora bien, de la actividad del montaje que une a las imágenes-movimiento, surge el plano de inmanencia, ese hilo que une todas las partes de un conjunto, que no es un marco sobre el cual éstas se establecen, sino más bien, un todo, del que en un principio hablábamos. Sin embargo, cuando la guerra hace su aparición, el cine cambia para no volver a ser el mismo y con él cambian todos esos aspectos internos, dentro de ellos, el montaje. Por consiguiente, esos cambios han hecho que se pierdan las conexiones sensoriomotrices, y se da paso a las imágenes puramente ópticas y sonoras.

Dicho de otra forma, ahora ya no es el movimiento lo más importante dentro del cine, sino que las imágenes ópticas y sonoras invierten la subordinación, entre el movimiento y el tiempo, de tal forma, que este último se nos muestra de manera directa. Por lo tanto, el héroe, a quien acostumbábamos a ver actuar frente a la situación que lo envuelve, ya no puede hacerlo, ya no pueda cambiar tal situación y no puede hacer nada frente a ella. Éste es el nuevo cine, el cine de posguerra, un cine de tiempo que se ha transformado de forma radical y que ha hecho que el montaje tome nuevas direcciones que le permitan ir acorde con él.

Para Deleuze, *el todo*, con el nuevo cine, ya no es la unidad que forma la película a través del montaje, sino que ha pasado a ser *el todo del afuera*, el cual se representa con una imagen, que diferencia a otras dos, pero que no hace parte de ninguna de ellas, en palabras del autor “el entre dos”, la frontera. En este sentido, el montaje dentro de la imagen-tiempo tiene como función presentar una imagen en donde el corte se hace explícito, sin afectar la continuidad. Es decir, el montaje debe conciliar dos partes diferentes, en el caso del tiempo, las capas de pasado con las puntas de presente*, pero de igual modo hace evidente el *entre dos*, la frontera ahora explícita y que no pertenece a ninguno de los dos elementos que ella misma permite diferenciar.

Por consiguiente, el ejercicio de recordar el concepto de montaje, nos ha permitido esclarecer su definición entre la imagen-movimiento y la imagen-tiempo, todo esto con el fin de ubicar a Tim Burton en el montaje de tiempo, sin dejar de considerar los aportes que él pueda ofrecer para la construcción de una nueva forma del montaje.

Ahora bien, al haberle atribuido a Tim Burton grandes rasgos del expresionismo, se puede llegar a pensar que éste hace parte de la imagen-movimiento, ya que, para Deleuze en sus primeros estudios sobre cine, define al expresionismo como cine de preguerra, lo cual puede llevarnos a pensar que el director se ubica en esta clase de montaje. Sin embargo, el cineasta estadounidense, no sólo es expresionista, porque combina algunas características de esta escuela con otros aspectos como el arte gótico o la gran influencia de los colores, que pertenecen más al cine de posguerra, y que a su vez no permiten que el autor se acomode al cine de movimiento. En relación con lo anterior, podríamos mencionar algunos aspectos que sustentan nuestra idea de que Tim Burton hace cine de tiempo, a saber: las imágenes ópticas y sonoras, la presencia del pasado y la nueva función del montaje con *el todo del afuera*. Aspectos que mostraremos más adelante.

* Ver capítulo I, acápite 4: *El montaje*.

Según lo anterior, estos tres aspectos están presentes en la obra del autor, pues la mayoría de sus personajes son espectadores, a quienes no sólo se les imposibilita cambiar la situación en la que se encuentran, sino que no quieren o temen hacerlo, como en el caso de *La novia cadáver*, en donde el protagonista se resigna a estar casado con un cadáver, o en *Vincent*, en donde Vincent no puede hacer nada para convertirse en el personaje que quiere ser. De igual manera, el pasado o el tiempo, es un elemento siempre presente en todas sus películas, un ejemplo podría ser *Swenny Todd* y *Sleppy Hollow*, en las cuales, aunque no hay mucho recuerdos, el pasado siempre se infiere, por medio de los personajes que son una punta de presente, que actualizan todo un pasado en general, como el barbero o el jinete sin cabeza respectivamente.

En los acápites siguientes, analizaremos el todo del afuera, que corresponde al montaje de tiempo, a través de las principales películas del autor, a saber: *Edward manos de tijera*, *Big Fish* y *Alicia en el país de las maravillas*, obras en las que no sólo podremos ver con claridad los aspectos que hacen de Burton un cineasta de tiempo, sino que también nos permitirá extraer los nuevos aspectos que definirán el estilo propio de montaje del director en cuestión.

3.2 Edward manos de tijera

3.2.1 Ficha técnica:

Dirección: Tim Burton

País: Estados Unidos

Año: 1990

Producción: Tim Burton, Denise Di Novi, Richard Hashimoto (productor ejecutivo), Caroline Thompson (productor asociado)

Guión: Caroline Thompson (basada en la historia de Tim Burton y Caroline Thompson)

Música: Danny Elfman

Fotografía: Stefan Czapsky

Reparto: Johnny Depp – Edward Scissorhands, Winona Ryder – Kim, Dianne Wiest – Peg, Anthony Michael Hall – Jim, Kathy Baker – Joyce, Robert Oliveri – Kevin, Conchata Ferrell – Helen, Caroline Aaron – Marge, Dick Anthony Williams – Oficial Allen, O-Lan Jones – Esmeralda, Vincent Price – El inventor, Alan Arkin – Bill, Susan Blommaert – Tinka Linda Perri – Cissy, John Davidson – Anfitrión de TV.

3.2.2 Reseña.

Una anciana de pie frente a la ventana de la habitación de su nieta ve caer espesos copos de nieve, a continuación, se retira y le pide que se abrigue, la niña llena de curiosidad pregunta por qué nieva, lo cual, lleva a la anciana a contar una historia sobre un inventor que al morir no pudo concluir su obra llamada: *Edward*; un joven maquina a quien le dio corazón, intestinos y cerebro, pero que no pudo entregarle manos, y en vez de ellas, le dejó sus tijeras. Esta narración lleva a la cámara a hacer un travelling por encima de un organizado y colorido pueblo para luego alejarse hacia el gótico y solitario castillo en donde vive Edward, a su vez, la cámara con este movimiento, hace un flash-back que nos introduce en la historia del joven y su aventura en el pueblo debajo de la colina.

Luego de este travelling el director nos muestra a una vendedora de cosméticos que cansada de un día infructífero, decide regresar a casa, pero al mirar por el espejo de su auto resuelve entrar al oscuro castillo para probar suerte; en medio de esta aventura, dentro de un lugar claramente expresionista y con una gran ausencia de color, además de extrañas máquinas y esculturas escalofrantes, descubre a Edward, un joven pálido, melancólico, inocente y asustadizo, quien no tiene a nadie, pues su padre: “no despertó”. Así que en función de su instinto

maternal, Peg, la vendedora, decide llevarlo al pueblo, introducirlo en un mundo artificial y colorido, completamente desconocido para él.

En un principio, Edward es aceptado y admirado por los habitantes del pueblo, pero no sólo por su extrañeza, sino también por su capacidad artística a la hora de cortar el césped, el cabello de las mascotas y el de las damas. Sin embargo, luego de que una de las vecinas del joven difundiera el rumor de que él intentó abusar de ella los ojos de los vecinos se posaran sobre él con extrañeza y juicio, de tal forma, que el joven se empieza a sentir acosado, rechazado y sobre todo incomprendido.

Por otra parte, Kim, la hija de Peg, ha empezado a sentir algo por el joven, pero en contra de este sentimiento le pide que se aleje de nuevo al castillo, antes de que los vecinos enojados por una serie de malentendidos, termine haciéndole daño. Ya en el castillo, Jim, ex-novio de Kim ha seguido a Edward hasta allí para matarlo, pero termina por ser Edward quien después de unos forcejeos lo mate, mientras que Kim, quien estaba presente en la escena, decide engañar a la gente del pueblo diciéndoles que Edward ha muerto.

Finalmente, la cámara se mueve en travelling y nos regresa a la habitación de la niña, en donde la anciana, le cuenta a su nieta que la nieve sólo cae en su pueblo desde que Edward bajó de la colina, gracias a esto la anciana sabe que Edward está vivo, pues aún sigue nevando. La cámara, por su parte se encarga de mostrarnos que la nieve proviene de las esculturas de hielo que el eternamente joven manos de tijera hace en medio de la soledad de su castillo. Ella por su parte, aún baila en medio de la nieve, tal como lo hacía en su juventud junto a él.

3.2.3 Análisis.

Ahora bien, antes de abordar el tema del montaje, es importante hacer un análisis de los diferentes tipos de imágenes-tiempo que se presentan en el filme, pues éstas son parte fundamental del montaje, ya que, el ejercicio que éste realiza, es precisamente el de establecer una conexión entre las relaciones no cronológicas que se que se pueden presentar. En esta medida, analizaremos cuatro tipos de imágenes en la película de Tim Burton, a saber: capas de pasado y puntas de presente, imágenes-cristal, potencias de lo falso e imagen-pensamiento, entendiendo a esta última como la existencia de un afuera y un adentro.

Un primer punto que podríamos señalar es la introducción al filme en donde se deja ver una diversidad de imágenes que hablan por si solas, es decir, se muestra un recorrido con la cámara de los puntos clave de la vida de Edward, es como una pequeña sinopsis, netamente visual del personaje principal. De esta manera, podemos comprender que lo relevante para Tim Burton, al igual que para Deleuze es la conciencia que posee la cámara al contar y explicar el sentido de las imágenes que se dan en el largometraje; esto lo podemos ver en otras películas del director como *Batman*, *Mars attack* o *Swenny Tood*. Con lo anterior, observamos cómo la narrativa queda en un segundo plano, para darle mayor importancia a la imagen, que es la encargada de explicar los aspectos que en un principio parecen confusos. Al igual, las mismas imágenes que en dicha introducción vimos ahora son complementadas con otras, de tal manera, que es posible entender el por qué fueron colocadas allí.

Luego de esta interesante introducción, nos encontramos con la primera imagen-tiempo: Una anciana, le cuenta a su nieta la historia de por qué cae nieve, mientras que la cámara se aleja de ella, por medio de un travelling sobre las casas del pueblo, para luego enfocar el castillo en donde vive Edward y a su vez,

introducimos en el recuerdo de la vida del personaje. En esta medida, la anciana se convierte en la punta de presente de la historia, punto al que se tendrá que volver una vez termine el filme. Por lo tanto, la historia que se cuenta, es más bien un recuerdo que incluye a Edward, los habitantes del pueblo y dentro de estos a la anciana.

Así pues, la película nos introduce en una capa de pasado en general, que será explorada de forma detallada, sin embargo, Tim Burton no se queda allí, pues se introduce aún más en el tiempo, cuando Edward, se convierte en la punta de presente de su propio pasado, es decir, cuando Edward ve el corta latas, recuerda el momento en que su padre decide crearlo, se introduce un pasado aún más profundo que nos permite entender su propia vida. Él es el presente, pero a su vez, hace parte de una capa de pasado general, de igual manera, sucede en dos ocasiones más en las que recuerda los poemas que le leía su padre y el momento de su muerte, en este sentido se puede decir, que lo que se muestra en la película son capas de pasado y no simplemente imágenes recuerdo, sólo que unas capas son más profundas que otras.

En un segundo punto, podríamos hablar de las imágenes-cristal que nos presenta la película, tema que aunque parezca aparte mantiene una estrecha relación, no sólo con las capas de pasado, sino también con el afuera y el adentro. La primera imagen cristal es la más importante porque muestra la relación que anteriormente mencionamos y se da cuando la vendedora de cosméticos cansada por un día infructífero en cuanto a sus ventas se sube a su auto para marchar a casa, pero antes, toma el espejo de su auto y lo gira, permitiendo que se refleje en él, el oscuro castillo donde vive Edward. Esta es una clarísima y muy deleuziana imagen-cristal, dicha imagen no sólo nos muestra el tiempo en la medida que es un reflejo que virtualiza la actualidad del auto y actualiza el castillo, que únicamente se observa por medio del espejo, porque representa los diferentes tiempos de los dos mundos: el pueblo, que es el presente que pasa, que cambia

constantemente, mientras que el castillo es un pasado que se conserva, que se mantiene intacto, cargado de recuerdos y de añoranzas, como el dolor que siente Edward por no tener manos.

La segunda imagen se presenta en forma de flash-back, puesto que, cuando Edward observa el corta latas, se produce un reflejo en el que se percibe en su rostro un intento por recordar que termina introduciéndonos en el pasado. Este reflejo, habla por sí solo, pues deja ver la melancolía y la tristeza que siente Edward al recordar la compañía que le ofrecía su padre antes de quedar completamente solo. Otras imágenes-cristal se presentan en la película como cuando Kim llega de viaje y descubre a Edward a través del espejo, o cuando Edward enfurecido raya las paredes y es posible ver su furia por medio del espejo; dichas imágenes aunque representan aspectos importantes y nos explican mucho acerca de la historia, no son aspectos determinantes para nuestro análisis.

Luego de haber analizado las capas de pasado y las imágenes cristal podemos dar paso al tercer tipo de imagen-tiempo que nos interesa, la de las potencias de lo falso, tema que será recurrente en la obra de Burton, pues en *Edward manos de tijera*, la ficción y la realidad se confunden, se hacen indiscernibles, pero diferentes. En ningún momento se logra saber si la historia que la anciana cuenta realmente sucedió o si es fantasía, el mismo Edward es tan real como imaginario, tan oscuro como iluminado, tan humano como monstruo; en otras palabras, el protagonista es un devenir, un punto que conecta a los dos extremos, pero que no es ninguno de los dos, es el tiempo, el pasado y el futuro unidos, hechos uno sólo, pero representado en un personaje. Recordemos que el devenir es la causa de la potencia de lo falso, debido a que las imágenes ópticas y sonoras hacen que la narración no siga leyes de continuidad y la historia pierda su carácter de veracidad (Cfr. Deleuze, 1987, Pág. 191)

No obstante, las potencias de lo falso no se nos muestran siempre como un personaje que representa el devenir, sino que pueden darse por medio de un engaño, de una falsedad. Este tipo de engaños los encontramos en momentos cruciales de la película, ya sea porque generan los juicios y la exclusión de Edward, como en el caso de la mujer enamorada del protagonista quien engaña a las demás personas diciéndoles que él intentó abusar de ella, o cuando Jim novio de Kim, engaña a Edward para que entre a la casa de su padre, allí lo abandona ya que, se queda encerrado por el sistema de seguridad de la puerta, y así, logra que la gente piense que eso era un intento de robo. Pero hay otros engaños que le salvan la vida: el policía hace unos disparos al aire y le dice al pueblo que no hay nada que ver con el fin de que la gente se olvide de Edward. Luego de esto, Kim les dice a los habitantes del pueblo que Edward y Jim se han asesinado el uno al otro, pero es mentira, pues el joven sigue vivo. Cuatro, son por tanto los engaños que complementan las potencias de lo falso y que a su vez permiten la división de la fantasía del adentro y la realidad del afuera, tema en el que nos centraremos a continuación y que nos permite identificar el trabajo que ha hecho Burton con el montaje, a través de la teoría deleuziana.

El adentro y el afuera son claramente divididos por el autor: el adentro, es el castillo de Edward, un lugar en que predomina el expresionismo por su luz y sombras, la ausencia de color, y paredes que conservan una estructura gótica que inspira tristeza, melancolía, soledad, sentimientos y pensamientos siempre presentes también en el personaje. A diferencia de esto, el pueblo es un afuera lleno de colores pasteles, casas simétricas y calles rectas, además de personajes rutinarios y artificiales. Hay una evidente división de mundos, que hablan por sí mismos sobre la personalidad de los personajes y a su vez, de la concepción que tiene el director del mundo mismo. Ahora bien, decimos que son un adentro y un afuera, pues Burton nos da señales de esto tal y como sucede en el comienzo de la película, la cámara que enfoca al pueblo se introduce por una ventana del

castillo en el cual se puede observar el perfil de Edward y a la vez comprender que él está pensando y que el espectador puede compartir sus pensamientos.

El afuera para Deleuze, es precisamente el corazón del pensamiento, aquel que fuerza a pensar, mientras que el adentro es el pensamiento mismo (Cfr. Ibíd. Pág. 235) aspectos que son evidentes en Tim Burton: las situaciones que vive Edward en el pueblo, es decir, afuera de su castillo, lo llevan a pensar, a recordar todos los momentos que vivió en el castillo con su padre o su soledad, mientras que el castillo representa el pensamiento, pues todos los elementos que allí se dan muestran las emociones e ideas de Edward. Por otra parte, las imágenes que analizamos anteriormente son un complemento de este tema tan importante, en tanto que la primera imagen-cristal, en la que se refleja el castillo se observa la unión en una simultaneidad de este adentro y afuera, de igual manera, se convierte en una especie de límite, un punto que une, pero a la vez separa a los dos mundos. Algo similar encontramos en el primer flash back, en donde éste antes de introducirnos en el recuerdo deja ver la relación establecida entre el adentro y el afuera gracias al uso que se hace de la cámara.

En relación con lo anterior podemos llegar a pensar que estos análisis nos alejan del tema del montaje, sin embargo si dilucidamos detalladamente estas imágenes desde la teoría deleuziana encontramos que sin ellas no podría haber montaje, ya que, el ejercicio de éste, como lo hemos dicho, es realizar una asociación de las relaciones no cronológicas de tiempo, sirviéndose de ellas. Por lo tanto, las elecciones que toma un director con respecto a qué tipo de imágenes deben predominar dentro del filme, en qué momento usarlas y la forma en que los personajes han de relacionarse con el medio, ambos definidos con anterioridad, son elecciones que hacen parte precisamente del montaje. Asimismo, hemos de analizar a continuación estas elecciones en la película para sustentar -por medio de esto- la idea de un montaje de tiempo en Burton, además de allí extraeremos los aportes que éste pueda entregar al concepto deleuziano de montaje.

El primer ejemplo de montaje lo encontramos en el flash-back del inicio de la cinta que ya describimos con anterioridad, con el cual podemos pensar que Burton ha decidido conectar a través del travelling tanto el adentro como el afuera al mostrar primero el pueblo y luego el castillo, además de las relaciones de tiempo, pues éste nos conduce del presente al pasado que desarrolla la historia. A su vez, el mismo efecto se da cuando se introducen los recuerdos de Edward, en donde el director decide llevarnos a una capa de pasado más profunda por medio de imágenes que fuerzan a Edward a pensar: como el corta latas o la imposibilidad de abrazar a Kim que lo lleva a recordar lo cerca que estuvo de tener manos. Ese ejemplo caracteriza de manera clara lo que Deleuze menciona acerca de lo impensado y el pensamiento, en donde lo impensado es aquello que permite que el pensamiento se dé. No obstante, las anteriores no son las únicas formas que usa Burton para unir estos aspectos tan importantes, pues en la escena en que se refleja el castillo en el espejo del auto, se muestra simultáneamente como ya lo dijimos el pasado y el presente, además el afuera y el adentro están unidos, pero a la vez diferenciados por el espejo.

La elección que toma, por tanto, el director de hacer esta unión por medio del espejo es precisamente el ejercicio del montaje, así como la clara diferenciación que se da del mundo: un adentro oscuro y estrechamente relacionado con el pasado y un afuera colorido relacionado con el presente que pasa. Burton de esta forma, hace una conexión de los diferentes tiempos, logra un montaje de tiempo y no se queda en el expresionismo del movimiento, aún cuando está fuertemente influenciado por él. De igual manera, es importante no olvidar al todo del afuera, puesto que sin éste no se puede dar el montaje de tiempo y si decimos que el director estadounidense diferencia al adentro y el afuera, necesariamente debe haber un límite, una frontera que divida a los dos aspectos, la idea de una imagen que no pertenezca a los dos, de un “y” que no afecte la continuidad, sino que la complementa.

Deleuze ejemplifica el todo del afuera con imágenes que no describe exactamente, pero que tienen como característica principal diferenciar a otras dos imágenes, es decir que se convierte en el devenir que une a los dos aspectos, pero que no pertenece a ninguno de los dos. En Tim Burton no es fácil encontrar estos límites, ya que no son muy explícitos, sin embargo encontramos dos aspectos que podemos entender como la frontera entre el castillo y el pueblo; en primer lugar, como lo habíamos dicho, la escena del espejo del auto, se encarga de convertirse en un límite que deja ver a los dos mundos simultáneamente para resaltar las diferencias entre los dos. Ahora bien, en tanto que la película recalca y hace presente siempre la división entre los dos mundos, es importante encontrar una frontera igualmente presente en toda la película, por lo que podemos decir, que la imagen cristal no alcanza esta caracterización, en la medida que sólo se presenta una vez en todo el film, de tal manera que debemos desviar nuestra mirada hacia el otro aspecto: el devenir.

Según lo anterior, podríamos preguntarnos ¿cuáles son los aspectos nuevos que aporta Tim Burton al montaje cinematográfico, los cuales hacen posible un diálogo recíproco con la teoría deleuziana? Pues bien, en el análisis de esta película, sólo encontraremos una primera parte de la solución a esta incógnita, por lo que sólo será posible responder gracias al complemento que nos ofrece *Big Fish* y *Alicia en el país de las maravillas*. Por su parte, en *Edward manos de tijera*, el devenir, concepto que habíamos enunciado hace un momento como solución al problema del todo del afuera, nos debe servir también como parte de la solución a la anterior incógnita. En esta primera película, el devenir se ha personificado, Edward ha de convertirse, por lo tanto, en ese devenir, ya que él es un joven que se encuentra siempre en medio de dos características, esto se evidencia en sus actitudes pasivas, tranquilas, inocentes y melancólicas, pero también en los momentos en los que su agresividad explota: como en la escena en que destruye las paredes de la casa porque lo han hecho enojar. De igual manera, la fantasía y

la realidad se funden en él: es un personaje que ríe, siente, sufre y ama como cualquier ser humano, pero es importante no perder de vista que el joven ha sido creado de una máquina. La fantasía y la realidad se unen en él, pero no podemos afirmar que pertenezca a alguno de los dos, Edward, en este sentido, se convierte en la frontera que une no sólo a los aspectos que ya mencionamos, sino también a los dos mundos: el castillo y el pueblo.

Asimismo, se puede pensar que las características de Edward, lo hacen pertenecer completamente al mundo del adentro, es decir, al castillo. Sin embargo, el personaje en este lugar no se siente cómodo como se puede ver en sus expresiones de tristeza, melancolía y sobre todo de infinita soledad. Por lo tanto, podemos afirmar que Edward no pertenece a este mundo, debido a que a pesar de que ha sido creado en él, el lugar no le permite sentirse a gusto. Ahora, tampoco podemos decir que pertenece al pueblo, debido a que es rechazado e incomprendido hasta el punto de que quieren hacerle daño y amedrentarlo para expulsarlo del pueblo; en otras palabras, Edward está en ambos lugares, pero no pertenece a ninguno, incluso está en ambos tiempos: es una punta de presente cargada de pasado y a su vez hace parte de todo el pasado de la película, el personaje es un puente que une a los dos mundos, pero a la vez hace evidente la diferencia entre ambos.

Edward, en relación con lo anterior, representa de la mejor forma el todo del afuera, es el elemento intermedio, es un devenir. En esta medida, la idea de convertir al todo del afuera en un personaje, es el gran aporte que ofrece Tim Burton, la frontera ya no es una imagen, sino una persona, lo nuevo, entonces es que en esta cinta la división se hace presente de manera constante, por lo que es necesario un todo del afuera igualmente presente en la totalidad de la película. Ahora, el límite ha tomado vida, tiene pasiones, emociones, miedos, pero partiendo de ser una máquina y es precisamente esto lo que lo pone en medio. Sin embargo, la balanza en algunos momentos parece inclinarse más hacia uno de los

aspectos que se están diferenciando, pero esto no hace que pertenezca a ninguno de los dos. Burton, por tanto, ha hecho un gran aporte al llevar el devenir a los personajes, en convertirlo en un ser con emociones humanas y pensamientos igualmente humanizados, pero sin quitarles por esto el toque de fantasía típico del autor. Los outsiders son los personajes recurrentes del director y es precisamente este carácter de outsider el que les permite asumir el papel de límites, de tal manera, que es este el primer aporte que hace Burton a la teoría deleuziana.

A continuación, hemos de analizar Big fish, para analizar los aportes que esta película puede dar, de tal manera que al sumarlos con los de las otras cintas, podamos mostrar una nueva forma de montaje.

3.3 Big fish

3.3.1 Ficha técnica

Dirección: Tim Burton.

País: USA.

Año: 2003.

Duración: 125 min.

Interpretación: Ewan McGregor (Edward Bloom joven), Albert Finney (Edward Bloom mayor), Billy Crudup (William Bloom), Jessica Lange (Sandra Bloom), Helena Bonham Carter (Jenny/Bruja), Alison Lohman (Sandra joven), Robert Guillaume (Doctor Bennett), Marion Cotillard (Josephine), Matthew McGrory (Karl), Danny DeVito (Amos), Steve Buscemi (Norther Winslow).

Guión: John August; basado en la novela de Daniel Wallace.

Producción: Richard D. Zanuck, Bruce Cohen y Dan Jinks.

Música: Danny Elfman.

Fotografía: Philippe Rousselot.

Montaje: Chris Lebenzon.

Diseño de producción: Dennis Gassner.

Dirección artística: Jack Johnson y Richard L. Johnson.

Vestuario: Colleen Atwood.

Estreno en USA: 25 Diciembre 2003.

Estreno en España: 5 Marzo 2004

3.3.2 Reseña

Big fish, es el relato de un hombre que desde siempre ha contado la historia de su vida por medio de increíbles aventuras, pero nunca nadie, ni siquiera su hijo, ha podido saber si son reales, hasta el punto de que éste no puede diferenciar lo real de lo imaginario. La escena inicial nos muestra a un hombre que cuenta acerca del día que capturo al gran pez, día en el que también nace William. Mientras esta historia es contada, se pasa por las diferentes etapas de la vida de su hijo: su niñez, su adolescencia, hasta llegar al día de su boda, en donde frente a espectadores emocionados el hombre termina la historia, que no es de agrado para el joven, por lo que terminan en discusión. Después de esto, pasa algún tiempo y William recibe una llamada que le informa que su padre se encuentra muy enfermo, razón por la cual decide visitarlo, desencadenando una serie de relatos que describen a su manera la historia de la vida de Edward Bloom.

Cada relato es una parte de la vida de Bloom y conservan como característica una persona poco convencional, un monstruo en el sentido burtoniano. La primera historia habla de la niñez de Edward que se desarrolla en un pequeño pueblo, que al quedarle pequeño, lo obliga a salir, llevándose al gigante Karl, un hombre de increíbles proporciones que días antes atemorizaba a sus habitantes. Posteriormente, al internarse en un oscuro bosque, el protagonista descubre otro pueblo, pequeño y ordenado, en donde la calidad y la felicidad de sus habitantes se hace evidente. Allí tiene como punto brillante a una niña, quien triste por la partida de Edward, le hace prometer que regresaría.

Edward, ahora ha llegado por cuestiones del destino a un circo, en donde conoce al amor de su vida, y por supuesto no sabe nada de ella, así que decide trabajar con el dueño del circo, quien lo contrata con la condición que su único pago será la información sobre aquella hermosa muchacha . Luego de un tiempo allí en el circo, descubre que su jefe es realmente un lobo, de tal manera que éste es el punto brillante de esta etapa de la historia. El trabajo en el circo por fin ha concluido, ya que el protagonista cuenta ahora con información suficiente para ir en busca de su amada, a quien amó desde el momento en que la conoció hasta el momento de su muerte. Es un largo viaje pero Edward al fin la encuentra y está decidido a conquistarla, a pesar de que se entera que ella está comprometida. Gracias a su ingenio a la hora de dar detalles logra enamorarla, lo cual le implica una paliza por parte del novio, paliza que termina por convertirse en una razón más para dejarlo.

Así pues, Edward no puede tener el compromiso que esperaba, debido a que la guerra lo obliga a enlistarse en las filas del ejército, en donde conoce a Jing y Jang, unas siamesas que lo ayudan a escapar del campamento chino. Luego de este largo viaje, el protagonista por fin establece su familia y consigue un empleo como vendedor, el cual lo lleva a reencontrarse con los personajes de las etapas anteriores. En este punto, la relación entre Edward y su hijo ha empezado a deteriorarse, puesto que William ya no soporta una mentira más. Por esta razón decide investigar la vida de su padre y encuentra muchas similitudes entre las historias y la realidad. La investigación confirma muchas de las cosas que su padre le decía y le demuestra que siempre le fue fiel a su madre, que la amo sólo a ella y a nadie más.

Al regresar a su casa, no encuentra a nadie, todos están en la clínica, pues su padre se ha agravado. William va a visitarlo y se queda con él y en el momento de la muerte Edward le pide que le cuente la historia de su muerte, así que William inventa una historia llena de fantasía, en la que reúne a todos los personajes

curiosos de los relatos de su padre, de tal manera que convierte la muerte de éste en un momento fantástico tal y como fue el resto de su vida. Finalmente, el día del entierro, William descubre que todos estos personajes realmente existían, pero que no eran tan fantásticos como Edward Bloom lo relataba.

3.3.3 Análisis

Para hacer un análisis de esta película es importante tener en cuenta que al igual que en *Edward manos de tijera*, el aspecto más determinante es el devenir, pero que no se presenta de una sola forma en la cinta, sino de dos. El devenir de las potencias de lo falso y el devenir ilimitado de *Lógica del sentido*, aspecto que no hemos tocado por el momento, pero que será importante tratar, para poder entender la dinámica de la película. Así como también será importante tener en cuenta los puntos que en el primer capítulo mencionamos a cerca de las potencias de lo falso y la forma en que estas demuestran el tiempo. En este acápite, lo que buscamos, entonces, es determinar los tipos de imagen de Big Fish y los aportes que estas pueden entregar para solucionar la pregunta del acápite anterior, en esta medida, empezamos por hacer una definición de lo que Deleuze entiende por devenir ilimitado, para con base en esto y en las referencias anteriores, analizar las capas de pasado y el devenir que nos muestra la película.

Por el momento, será importante mencionar, que hay una forma de tiempo que Deleuze no menciona, quizá porque no encontró un ejemplo en el cine o quizá porque no hace parte de las teorías bergsonianas de tiempo, pero que aparece en *Lógica del sentido*, es el tiempo del devenir ilimitado, del acontecimiento, el tiempo que se escapa al presente, que está siempre en el pasado y en el futuro, pero no primero en uno y luego en otro, sino simultáneamente, en los dos sentidos a la vez, es la unión “del mas y el menos, lo demasiado y la insuficiente en la simultaneidad de una materia indócil” (Deleuze, 1989, Pág. 25) en este devenir, a diferencia de lo que sucedía antes, ya no es el presente y el pasado los que se

unen y se hacen simultáneos, si no el pasado y el futuro, esquivando, como ya lo mencionamos, constantemente el presente.

Siguiendo a los estoicos, Deleuze también nos dice, que dicho devenir loco, es el devenir de los efectos y no de las causas, pues las causas no son mas que los cuerpos, sólo los cuerpos pueden ser causas: La piedra y la ventana; mientras que los efectos son la relación que se establece entre los cuerpos, el acontecimiento incorporal: cuando una persona lanza una piedra a una ventana, el efecto de la acción no es una ventana rota, si no la ventana rompiéndose, en otras palabras, el presente es el único tiempo de los estados de cosas y de los cuerpos y por lo tanto el acontecimiento o el efecto se debe moverse en el pasado o el futuro, o simultáneamente en los dos, el acontecimiento es entonces el puro devenir, devenir loco, o devenir ilimitado (Cfr. *ibíd.* Pág. 28).

De esta forma, al haber definido en los primeros acápites las diferentes tesis del tiempo de Deleuze, podemos entonces pasar a analizar los diferentes personajes, primero como una exploración de las capas de pasado y segundo como la representación de un devenir o acontecimiento. Según estas características, analizaremos a todos los personajes como capas de pasado de la vida de Edward Bloom y sólo a tres como representantes del devenir: Edward Bloom ya como un acontecimiento, el gigante Karl y a las gemelas Ping y Jing.

Al igual que sucede con Orson Wells. En donde la muerte de Kane es un punto de partida, en *Big fish*, los últimos días de Edward serán el punto de partida desde el que se empieza a explorar las capas de pasado de él mismo. Sin embargo, dicho personaje no recuerda de una forma común, sino que relata su pasado por medio de historias fantásticas que llevaron a su hijo a pensar que estas no son más que mentiras, en las cuales se esconde el verdadero pasado de su padre. Por consiguiente, estas historias lo que logran es demostrar una potencia de lo falso,

un devenir, que invade al padre y lo lleva a enfrentar la historia con su imaginación.

La primera capa de pasado que se explora es la del gigante Karl, dicho gigante, podría representar dos aspectos. En primer lugar, podría representar un 'punto brillante' el aspecto más significativo del momento en el que Edward Bloom sale del pueblo y se va hacia un lugar más grande, pues el pueblo ya se le ha quedado pequeño; pero también, el gigante puede representar, ese lugar mucho más grande al que se dirige el protagonista. La segunda capa a explorar es la del pequeño pueblo, el cual, se esconde en el bosque encantado y luego se conectara con una etapa posterior, en donde el hijo de Edward piensa que su padre tiene un amante. En tercer lugar, Tim Burton nos adentra a una capa, quizá la más importante y por lo tanto la más extensa, ésta tiene varios puntos brillantes que hacen de ella la más representativa: el circo. En este, Edward conoce al hombre que se convierte en lobo, al enano, y a la mujer de la que se enamora y que luego será su esposa. La cuarta capa será la de la guerra, en donde conoce a las gemelas siamesas. Estas cuatro etapas, representan una primera parte de la vida del protagonista, que tienen como semejanzas a los puntos brillantes que representan cada uno de los personajes, de quienes no se sabe si son reales o imaginarios.

Según lo anterior, podríamos decir que las primeras cuatro capas corresponden a una primera serie, -tal como las entiende Deleuze: "(...) llamaremos serie a toda secuencia de imágenes «en tanto que reflejada en un género»"(Deleuze. 1987 Pág. 245) la serie de los recuerdos del anciano. Adicionalmente, podríamos considerar una segunda serie, que ya no corresponde a las historias que cuenta Edward para recordar, si no a la investigación que decide realizar su hijo para descubrir la verdad; en esta serie, los puntos brillantes van a ser básicamente los mismos, sólo que en una nueva etapa de la vida del protagonista. En esta ocasión, el punto de partida siguen siendo los últimos días del protagonista, pero este ya no

será quien recuerde, sino que el esfuerzo de memorización va a estar a cargo de otros personajes. No obstante, estas dos series, ya sea de los recuerdos del anciano o de los otros personajes, hacen parte de un sólo pasado en general que los incluye a todos y que se recorre saltando de una de sus capas a otras, las cuales se pueden reconocer gracias a sus puntos brillantes.

En esta medida, hemos analizado la primera imagen-tiempo que nos presenta la película, sin embargo debemos explicar una segunda imagen-tiempo, aun más poderosa y aun más presente en cada uno de los momentos del film. Es el tiempo del devenir, aquel que une el pasado y el futuro en la simultaneidad y se escapa constantemente del presente y además sirve de génesis a una potencia de lo falso y hace de lo verdadero y lo imaginario, lo indiscernible pero distinto, es decir, que se confunden constantemente, pero no por eso son iguales.

En este segundo aspecto, cada uno de los personajes ya no sólo es un punto brillante, si no un devenir, principalmente los tres primeros que mencionamos anteriormente: Karl, las gemelas y Edward ya como un anciano. El primer personaje en mención, el gigante Karl, es descrito por el protagonista como un hombre colosal de más de tres metros y que además vivía en una cueva, comiéndose todo lo que pasaba por el frente. Luego Karl saldrá del pueblo influenciado por Edward, para convertirse en la atracción principal del circo; esta historia, como no es de extrañarse, le parece al hijo del protagonista una locura más de su padre, sin embargo, en el momento de la muerte de éste, cuando todos estos personajes llegan a visitarlo, Will Bloom descubre que el gigante sí existe, pero que no es tan grande como su padre decía, pero tampoco tan pequeño como él puede llegar a creer. Karl es entonces, un devenir, un acontecimiento, pues en el instante en que el muchacho lo descubre, es más pequeño de lo que escuchó de su padre, pero tampoco tan pequeño como él lo creía.

Una situación similar sucede con las gemelas, pues el anciano le relataba a sus familiares que estas eran siamesas, que estaban unidas por las piernas, pero cuando ellas llegan al entierro de Edward, el muchacho de nuevo descubre que las gemelas estaban unidas, pero no por un lazo físico como lo decía su padre, es decir, están más unidas de lo que el joven pensó, pero no tan unidas como su padre decía. Ahora, estos dos “acontecimientos” representan un devenir, pero no todo el devenir con el que cuenta la película, lo cual, si va a estar a cargo del anciano, quien en primer lugar, es un mentiroso, pero no tanto como al joven le parecía y en segundo lugar, es el falsiario, la potencia de lo falso quien va a ser que todo su pasado, sea un pasado no necesariamente verdadero.

En un principio, decíamos que Deleuze deja por fuera de la imagen-tiempo o de sus estudios, al devenir, afirmación frente a la cual, muchas personas podrían protestar, pues Deleuze en el sexto capítulo: “Las potencias de lo falso”, hace una mención del devenir, como principal aspectos de los falsiarios. Sin embargo, la mención que hace el autor en este capítulo, es un poco diferente de la que hace *Lógica del sentido*, debido a que, el devenir de la potencia de lo falso, representa al tiempo, pero porque es una característica de la disnarratividad. Es decir, con las conexiones sensomotrices y el uso de los escenarios espacio-temporalmente definidos, se daba a la narración un aspecto de verdad, sin importar las alucinaciones o los sueños que se puedan presentar en el film, pero cuando se abandonan esas situaciones y se da paso a las situaciones puramente ópticas y sonoras, entonces la narración ya no es necesariamente verdadera y el carácter imaginario y el real se confunden, creando la posibilidad de pasados imaginarios y presentes imposibles. A diferencia de esto, en *Lógica del sentido*, el devenir represente al tiempo, porque se escapa al presente y une en una simultaneidad al pasado y al futuro, evidentemente, el devenir es el mismo, pero a lo que se busca hacer referencia aquí, es a que Deleuze no nos muestra, en los estudios sobre cine, al devenir como aquello que se escapa al presente y aunque así lo sea, no lo menciona.

En este sentido, el devenir que se presenta en el film y que vamos a analizar, no es sólo el devenir loco del que Deleuze habla en *Lógica del sentido*, sino también el devenir falsario, de las potencias de lo falso. En tal sentido, no habrá nadie mejor para representar esto que Edward Bloom. En primera instancia, Edward se mueve entre la realidad y la imaginación, entre lo que es verdad y mentira, pues cuando, William, su hijo, se reúne con todos los personajes del pasado de su padre, se da cuenta que este se movía entre la realidad y la mentira y que a su vez los reunía a las dos, sus personajes son reales, pero también imaginarios. Es un devenir ilimitado que reúne al pasado y al futuro en un sólo lugar y esquiva el presente. En síntesis, tres serían los personajes que reúnen en sus características al devenir loco: El gigante Karl, quien no es tan grande como se decía, pero tampoco tan normal como se creía; las gemelas quienes están unidas, pero no tanto como narraba el anciano, y finalmente, el anciano mismo, quien es mentiroso y realista a la vez. Todos enmarcados en un sólo devenir, pues son tan reales como imaginarios, tan falsos como verdaderos.

En segunda instancia, según el devenir de la potencia de lo falso, Edward es el falsario, es él quien crea todas las historias y quien les agrega un toque de imaginación, es él quien describe y quien lleva su pasado hasta tal punto que lo real y lo imaginario son indiscernibles. Edward encaja perfectamente en la descripción que hace Deleuze refiriéndose al falsario: “A la vez es el hombre de las descripciones puras y fabrica la imagen cristal, la indiscernibilidad de lo real y lo imaginario; pasa al cristal y hace ver la imagen-tiempo directa; suscita las alternativas indecibles, las diferencias inexplicables entre lo verdadero y lo falso, y con ello mismo impone una potencia de lo falso como adecuada al tiempo, por oposición a cualquier forma de lo verdadero que disciplinaria al tiempo.” (Deleuze, 1987. pag. 178) No obstante, esta potencia de lo falso, no se da por una simple voluntad del director, sino, porque, como ya lo mencionamos, las imágenes ópticas y sonoras hacen que la narración ya no sea necesariamente verdadera,

pues ya no está referida a estados de cosas espacio-temporalmente definidos, la verdad ya no es necesaria, las situaciones en los films ya no se siguen necesariamente de leyes impuestas y la narración se hace falsificante, de tal forma, que el presente ahora plantea diferencias inexplicables y el pasado nos muestra alternativas indecibles entre lo verdadero y lo falso (Ibíd. Pág. 178).

En *Big fish*, por lo tanto los espacios son espacios cualesquiera, no están espacio-temporalmente definidos: el pueblo es un pueblo cualesquiera, el bosque, el circo, el lago, son espacios que no se saben si existen o son productos de la imaginación de Edward; espacios que no obedecen ninguna ley más que las de la imaginación del anciano y además, las situaciones que se presentan son situaciones puramente ópticas y sonoras, en donde no se puede actuar, sólo se puede ver y escuchar: como cuando Edward, intentando conquistar a la mujer que ama, le lleva un gran número de flores, pero el novio de ella los descubre y golpea fuertemente a Edward, ni Edward ni la muchacha pueden evitar que lo golpeen y a su vez el novio de ella no puede evitar perderla.

Tim Burton, así, logra con *Big fish* una narración falsificante por excelencia, llena de falsarios, devenir y potencias de lo falso, de capas de pasado, llena de imágenes-tiempo, ya sea que se muestren a través de capas de pasado exploradas partiendo siempre de un punto fijo, o a través de poner devenir en cada uno de sus personajes. Asimismo, algunas personas pueden llegar a pensar que es sólo casualidad que *Big fish* contenga todos estos aspectos importantes, pero Burton no nos muestra esto sólo en este film, sino que a través de toda su obra podemos ver muchos aspectos similares, que sustentan nuestra afirmación de que esta película tiene una estrecha relación con toda la obra del director.

Luego de hacer este análisis podremos dar paso a la evaluación de algunos aspectos con respecto al montaje que hemos señalado en Edward y que se repiten en *Big Fish*, pero en este caso profundizaremos en características muy

importantes con respecto al tiempo. Hasta el momento, hemos dicho que las decisiones que toma el director con respecto a las imágenes que ha de usar, es donde con mayor claridad se puede observar el papel del montaje y que a su vez relaciona las diferentes formas de tiempo.

El primer ejemplo que encontramos en la película, es el de las imágenes-cristal, que son representadas por medio de sombras: Edward se encuentra pescando en el lago y la cámara se enfoca en su reflejo, virtualizando al personaje, y cuando vuelve a él ya nos ha introducido en el pasado, ya que muestra la misma escena, pero con Edward joven. Aquí Tim Burton nos ha enlazado con el pasado por medio de una sombra, situación que luego se repite cuando William está viajando en el avión y ve una sombra que le recuerda las historias que cuenta su padre, al mismo tiempo que otra sombra nos introduce aún más en el pasado para mostrar los sucesos que marcaron la vida de Edward. El montaje se evidencia por tanto, en las sombras, estas hacen parte de él, pues son las que se encargan de conectar las etapas de tiempo, se llega al pasado gracias a ellas.

No obstante, hay una forma diferente de conectar el presente con el pasado dentro del film, aspecto que se presenta en la mayoría de las escenas incluyendo la de las sombras. Dicho aspecto es la narración, pero referida en este caso al relato que hace el anciano de su vida y no al argumento de la película, pues siempre que se va a recordar, el director nos muestra escenas en las que Edward está reunido con otras personas a quienes les cuenta las historias, incluso en los momentos en que el protagonista no está presente, su hijo recuerda escenas en las que su padre estaba junto a él y le da inicio a una de esas fantásticas historias. Igualmente, en algunos momentos de la película, la historia no la cuenta Edward, pero de todas formas hay una persona encargada de hacer el relato. Ahora, debido a que la narración es la encargada de llevarnos al pasado y ésta está a cargo en casi todas las ocasiones de Edward, de quien ya sabemos que es un hombre que prefiere la fantasía a la realidad, entonces, el pasado está también

sujeto a esa indisernibilidad entre lo real y lo fantástico, de tal manera que es posible alcanzar a través de esto, que el montaje no sólo produzca la unión entre el pasado y el presente, sino también entre la fantasía y la realidad.

Ahora bien, debemos recordar la pregunta que nos formulábamos en el acápite anterior, acerca de lo nuevo que aporta Tim Burton al montaje cinematográfico en las tres películas seleccionadas para este análisis, hemos encontrado en *Big Fish*, al igual que en *Edward manos de tijera*, un devenir y un todo del afuera que se personifican, pero ya no referidos a un solo personaje que sería el encargado de unir el adentro y el afuera, sino que ahora son varios los personajes: Karl el gigante, las gemelas o el mismo Edward quienes se encargan de conectar la fantasía con la realidad, se convierten en esa frontera entre dos aspectos distintos y que no pertenecen a ninguno. Adicionalmente, estos personajes van a estar ubicados en un pasado en general en donde llevan a cabo el papel de puntos brillantes de cada capa de pasado, tal y como lo mencionamos anteriormente.

Asimismo, es en este punto en donde encontramos el aporte que nos hace la película, el todo del afuera es también personificado, pero dividido en distintos sujetos y cada uno se convierte en una ficha que se conecta con la totalidad de la cinta, en otras palabras, en tanto que la película está dividida en diferentes capas, cada uno de estos puntos brillantes debe convertirse en la frontera de cada capa, pero siempre dividiendo los mismos dos polos: la fantasía y la realidad.

Hay, a la razón, varios aspectos que no hemos profundizado en *Edward manos de tijera*, y que analizaremos con detenimiento en esta película. Aspectos como el hecho de que no hay sólo una capa de pasado, sino que hay una primera capa que nos permite remitirnos a capas aún más profundas. En *Edward manos de tijera*, la historia del joven que cuenta la anciana es ya un pasado, pero cuando el protagonista recuerda, se convierte en una nueva punta de presente que nos permite sumergirnos aún más en el pasado de su propia vida. De igual manera, en

Big Fish, hay un presente (Edward envejecido y enfermo que aún cuenta las historias) que nos permite adentrarnos en un primer pasado, el cual a su vez, nos sirve de base para un pasado más profundo, es decir, el primer pasado se convierte en una punta de presente pasado, con respecto a las otras capas más profundas. Un ejemplo de ello lo encontramos en la escena de las sombras que ya hemos mencionado, en donde William recuerda el momento en que su padre le relata acerca de la bruja, llevándonos a ese recuerdo. También sucede lo anterior, en el momento en que el joven se asoma por la puerta y rememora su enfermedad de varicela en donde su padre le cuenta cuando descubrió que era muy grande para su pueblo, como podemos ver en estas escenas, hay un primer pasado que nos conduce a uno más profundo.

Sin embargo, a esta argumentación podrían llegar a objetarle que estas dos son las únicas escenas en las que este aspecto se da y que posteriormente se recuerda de forma directa, a lo que responderemos que no es de esa manera, ya que estos recuerdos han establecido una base, de tal manera que entendemos que las historias que son contadas a la esposa de William, ya habían sido contadas antes al mismo William, como se ve en el momento en que el muchacho se adelanta a la narración de su padre y no le deja contar la historia del carro volador elevado por moscas. Dicho de otra forma, entendemos que cada vez que se cuenta una de estas historias William recuerda el momento en que su padre se las contaba, la base que ofrece, por tanto, el primer pasado no se pierde, sino que se trasparenta, pues se da a entender de alguna manera.

Según lo anterior, en esta cinta, el intersticio no lo encontramos sólo en los personajes, sino que este primer pasado es el intersticio entre la punta de presente en general y el pasado más profundo, y que a su vez no pertenece a ninguno de los dos. Por una parte, no hace parte del pasado profundo, en donde aunque se cuentan historias diferentes separadas entre sí, hay de todas formas una continuidad, una línea, por decirlo de alguna manera. Mientras que por la otra

parte, tampoco pertenece al presente que mantiene, a su vez, su propia línea de continuidad. Lo que se logra de esta manera, es conectar dos líneas diferentes, pero que pertenecen a un mismo film, claramente sin dejar a tras las diferencias entre los dos. *Big Fish*, por lo tanto, nos ofrece una gran novedad que permite esbozar en una primera instancia lo que es el montaje burtoniano: una nueva forma de entender las relaciones de tiempo y una nueva forma de concebir el papel que desarrollan los personajes en la obra, el todo del afuera está siempre presente y permite una forma diferente de concebir la unión del tiempo, es decir, al montaje. A continuación, entonces, analizaremos *Alicia en el país de las maravillas*, con el fin de fortalecer y complementar estas ideas, además de dar una concepción completa y clara del montaje en Burton.

3.4 Alicia en el país de las maravillas.

3.4.1 Ficha técnica:

Título: Alicia en el País de las Maravillas

Título original: Alice in Wonderland.

Dirección: Tim Burton.

País: USA. Año: 2010.

Género: Fantasía, aventuras.

Interpretación: Mia Wasikowska (Alicia), Johnny Depp (Sombrerero Loco), Helena Bonham Carter (Reina Roja), Alan Rickman, Anne Hathaway (Reina Blanca), Michael Sheen (Conejo Blanco), Stephen Fry, Timothy Spall, Crispin Glover (Sota de Corazones), Christopher Lee.

Guión: Linda Woolverton; basado en los libros "Alicia en el País de las Maravillas" y "A través del espejo" de Lewis Carroll.

Producción: Joe Roth, Jennifer Todd, Suzanne Todd y Richard D. Zanuck.

Música: Danny Elfman.

Fotografía: Dariusz Wolski.

Montaje: Chris Lebenzon.

Diseño de producción: Robert Stromberg.

Vestuario: Colleen Atwood.

Distribuidora: Walt Disney Studios Motion Pictures Spain.

3.4.2 Reseña:

Esta película está basada en el famoso libro del escritor inglés Lewis Carroll, sin embargo, el director estadounidense cambia una serie de detalles con el fin de darle su toque personal. En esta cinta Alicia es una adolescente que lleva varios años, en los cuales cada noche trae consigo el mismo sueño: ella viaja a un mundo en el que muchas cosas extrañas suceden, esto hace de ella una muchacha distraída y que le cuesta terriblemente ajustarse a las etiquetas de la sociedad. En una de esas fiestas aburridas un joven lord decide pedirle a Alicia matrimonio, pero ella aterrada confundida y presionada, deja en duda su decisión y huye persiguiendo a un extraño conejo con traje azul hasta su madriguera, ya allí, se asoma por un agujero y cae, a un extraño mundo lleno de cosas imposibles, en donde los habitantes igualmente extraños esperan a Alicia con ansiedad, pero no están seguros de si esa es la verdadera Alicia.

Para poder concluir si esa es la verdadera Alicia, visitan a la oruga Absolem, quien lo sabe todo, allí ella les muestra el oráculo en donde está destinado que Alicia en el farabuloso día debe derrotar al Yabberwocky, pero afirma que ésta no es aún la verdadera Alicia, lo cual decepciona terriblemente a los otros personajes. En ese momento son interrumpidos por el ejército de la reina roja que captura a la mayoría de ellos, mientras Alicia cree que todo lo que vive es un sueño se enfrenta a uno de los monstruos y resulta herida, pero esto no la convence de que todo lo que está viviendo es una fantasía; en medio de toda esta confusión, Alicia se encuentra con un gato mágico llamado sonriente, quien la conduce con el sombrerero, el hombre que la puede ayudar. El sombrerero es un hombre de apariencia extraña y que da la impresión de locura, sin embargo, es él quien le

cuenta todas las maldades de la reina roja y lo importante que es vencerla para encontrar la paz.

En medio de esta conversación el ejército de la reina roja acecha de nuevo, por lo que el sombrerero decide salvar a Alicia y la lanza en su sombrero, pues ésta se ha empequeñecido gracias a una bebida, para esconderse y en el mismo instante el sombrerero es capturado. Alicia que ha empezado a sentir afecto por este mundo singular, aun así, piensa que es un sueño, y decide rescatar al sombrerero y logra entrar en el castillo de la reina, después de comer un pedazo de pastel que la hace crecer exageradamente, ya que la reina roja acepta a todas las personas diferentes, excluidas por la sociedad, algo común en el pensamiento burtoniano. Allí en el castillo Alicia logra escapar con el sombrerero y robar la espada börtica, la cual es la única con la que se puede asecinar al yaberwokky.

Alicia se reúne con sus amigos en el castillo de la reina blanca, en donde se preparan para la guerra. El farabuloso día está por llegar, pero antes Alicia se encuentra con la oruga Absolem, quien le dice que todavía no es completamente Alicia, pero que lo es mucho más que al principio. El farabuloso día al fin ha llegado y Alicia decide luchar con el ejército de la reina blanca, luego de una gran lucha logra derrotar al yaberwokky tal como lo había pronosticado el oráculo. No obstante, ella aún no se ha convencido si lo que está viviendo es real, seguido a esto, la reina blanca le entrega una pócima y ella regresa al mundo real, en donde decide no casarse y tomar las riendas de la empresa de su padre; en la escena final Alicia viaja en un barco y ve a Absolem ahora convertido en mariposa, de tal forma que el director, deja sembrada la duda de si lo que vio Alicia fue real o sólo producto de su imaginación.

3.4.3 Análisis.

De esta forma, en *Alicia en el país de las maravillas*, a diferencia de las otras películas, no encontramos una diversidad de clases de imágenes tiempo, por el contrario una sola cinta expresa una sola imagen-tiempo que se relaciona de manera directa con el montaje. Dicha imagen, entonces es el devenir, la cual analizaremos a continuación en las dos formas en que se presenta: como potencias de lo falso según *La imagen-tiempo* o como devenir ilimitado, según *Lógica del sentido*, temas que ya trabajamos en *Big Fish*, pero que en este caso se presentan no sólo diferente, sino también de forma más clara.

En una primera instancia, las potencias de lo falso ya no se dan a través de la narración de un personaje, quien sería el encargado de hacer del pasado algo fantástico e irreal, en esta cinta, Alicia es la que se interna físicamente en ese nuevo mundo irreal, en donde ella cree que todo lo que vive no es más que otro de sus sueños y que puede cambiar todo con sólo despertar: “esperen este es mi sueño, voy a despertar y todos van a desaparecer” (Tim Burton, 2010) estas son palabras expresadas por la misma Alicia, quien siendo ella la que vive todo, no logra saber si lo que sucede es real o fantasía, lo que demuestra que la indiscernibilidad se presenta desde que ella entra en el agujero y es expresada literalmente por la protagonista.

Posteriormente Alicia se enfrenta a un monstruo de la reina roja, pues cree que él no le puede hacer daño, ya que hace parte de su propio sueño, sin embargo el monstruo si logra afectarla, lo que produce en ella una confusión aún más grande, no puede entender por qué si todo es irreal ella fue lastimada. La indiscernibilidad está presente en cada momento de la película, hay potencias de lo falso siempre, incluso el espectador no logra saber si lo que sucede es un sueño o realmente lo vive la protagonista. Según lo anterior, la escena final es la cumbre de las

potencias de lo falso, pues Alicia cuando viaja en el barco ve a la oruga convertida en mariposa, de tal manera que nunca logra saberse que fue lo que sucedió.

En *Big Fish*, las potencias de lo falso se dan porque Edward es el falsiario, quien se encarga de hacer que su pasado no sea completamente verídico, para lo que introduce fantasía en cada uno de sus recuerdos. Sin embargo, con Alicia las cosas se dan de forma diferente, pues nunca hay un momento en el que sea posible descifrar la verdad de lo que está sucediendo, la indiscernibilidad se extiende hasta el final, se conserva, situación que en *Big Fish* sí se resuelve cuando la escena final nos dice que Edward sólo exageraba las características de sus amigos. Las potencias de lo falso son así, unos de los puntos más importantes que hay que señalar de la obra, el devenir está presente en cada duda, en cada momento en donde lo real y lo imaginario se unen en una mezcla indiscernible.

En segunda instancia el devenir ilimitado del que también habíamos hablado en *Big Fish*, se presenta también en Alicia en forma de personaje, aunque no en el mismo sentido, pues ella no sólo está entre la fantasía y la realidad, sino también entre la Alicia correcta y la Alicia equivocada. Todo el film es un proceso que la Alicia equivocada tiene que vivir para convertirse en la Alicia correcta. Precisamente Deleuze, en *Lógica del sentido*, hace un sin número de referencias a la obra de Lewis Carroll, en donde analiza muchos aspectos que dan a entender el devenir; en el primer capítulo del libro, Deleuze analiza el momento en el que Alicia se toma la porción mágica y comienza a crecer, para el autor este crecimiento nos deja ver claramente el devenir, pues Alicia no es tan pequeña como era, pero tampoco es tan grande como llegará a ser, en otras palabras, es el acontecimiento que une al pasado y al futuro esquivando siempre al presente.

Por otra parte, en la película de Tim Burton, Alicia se enfrenta a la misma situación: bebe una porción que la empequeñece y come un pastel que la hace crecer, situación que se presenta de manera repetida durante la película, por lo

que Alicia siempre se ve sumergida dentro del acontecimiento, en otras palabras, el personaje se mueve siempre entre el pasado y el futuro, esquivando al presente, no obstante esta no es la única forma en que se nos presenta el devenir dentro de la película y mucho menos en Alicia, debido a que como ya lo dijimos, el personaje vive durante la película un proceso de conversión, un acontecimiento que permite que ella pase de ser la Alicia equivocada a la Alicia correcta. Es un procedimiento igual al del crecimiento, objeto de análisis de Deleuze, tal y como lo testimonia con sus palabras la oruga Absolum: “(...) dije que aún no eras Alicia, pero ahora eres más Alicia que en ese momento, aunque aún no eres completamente Alicia” (Tim Burton, 2010) estas palabras explican de manera clara lo que queremos mostrar sobre el devenir en Alicia.

La imagen-tiempo más clara que se presenta por tanto dentro de la película, es Alicia, ella misma representa, el presente y el pasado unidos en un sólo personaje; Burton de nuevo personifica el devenir tal y como lo había hecho en *Edward manos de tijera* y *Big Fish*. Alicia en este sentido, coincide con los personajes del director porque caracteriza la frontera entre dos mundos claramente diferenciados; la reina roja vive en un castillo gigante, colorido, pero a la vez oscuro y cruel; los bosques de su territorio son secos áridos, espinosos, decadentes y sobre todo temerosos. Bosques que permiten evidenciar la crueldad de la reina. En oposición a esto encontramos el castillo de la reina blanca, en donde las cosas cambian por completo: los bosques aunque tienen poco color demuestran pureza, paz, tranquilidad, bondad, pero sobre todo vida.

Teniendo en cuenta lo anterior, Alicia se convierte en un límite que se establece entre los dos mundos, que los une y que a su vez resalta la diferencia entre ambos, de igual modo, Alicia se convierte en la única que puede lograr un equilibrio entre los dos mundos. Las características entonces que habíamos señalado en las otras dos cintas se repiten en Alicia. Dicho de otra manera, Edward, los monstruos de *Big Fish* y Alicia no son simplemente la personificación

de un devenir, sino también la personificación de un todo del afuera, la frontera que antes se encargaba de dividir dos imágenes, ahora ha tomado vida en la obra de Burton para dividir los polos que según el autor componen al mundo: la oscuridad y la luz, el bien y el mal, la monstruosidad y la humanidad, pero sobre todo el adentro y el afuera.

Hasta el momento hemos analizado, las dos formas del devenir, que se encuentran en Alicia, de tal manera que ahora podemos adentrarnos en el papel que desarrolla el montaje dentro de la cinta, aspecto que permite que se consolide y desarrolle, el pensamiento que esbozamos en los dos análisis anteriores, evidentemente en *Alicia en el país de las maravillas* encontramos aportes novedosos con respecto al tema, pero que se enmarcan dentro de una sola idea general que nos permite identificar con claridad la identidad cinematográfica de Tim Burton.

La forma en que se conectan los diversos tiempos, es pues diferente a lo que se mostraba en las anteriores películas, pues ya no se da a través de un flash-back, sino que es Alicia la encargada de llevar a cabo dicha unión. Cuando la protagonista se cae en el agujero se conecta con el pasado y se introduce en él, aunque lo hace de manera física, real, ya que no cambia, Alicia aún es la misma adolescente que se encontraba en la línea de presente, es decir, el pasado no es solamente un recuerdo como sucede en la gran mayoría de los filmes, en donde el personaje hace el ejercicio de recordar va a un pasado en donde su apariencia física sufre evidentemente un cambio, por ejemplo, William recuerda y se ve a sí mismo como un niño, mas en Alicia, ella salta a esa capa de pasado conservándose tal y como era antes de caer.

Ahora bien, hacemos esta afirmación, pues todas las situaciones por las que pasa Alicia, son momentos que ella ya había vivido, en este sentido, todo lo que hace Alicia es un recuerdo, un viaje a través de la memoria en donde ella debe

encontrar su verdadera identidad, es decir, debe descubrir que es la Alicia correcta. Esa es por tanto la primera capa de pasado que se explora, pero esta vez por medio de una vivencia real, física y no simplemente el pasado actualizado por medio de una imagen-recuerdo. Es un pasado en general que los incluye a todos, pero que no nos entrega detalles suficientes para entender la situación que ocurre en ese momento.

Así pues, los detalles nos serán entregados posteriormente por medios de un par de recuerdos, los cuales, al mismo instante nos conducen hacia una nueva capa de pasado aún más profunda que la anterior tal y como sucede en *Edward y en Big Fish*: en estos filmes hay un primer pasado que nos interna en nuevas capas de mayor profundidad, igualmente en Alicia, el papel del primer pasado lo lleva acabo el mundo en el que la se interna al caer al agujero. Ahora, la importancia de la primera capa de pasado, es que gracias a ella podemos encontrar nuevas puntas de presente pasado, que nos permiten adentrarnos en los recuerdos particulares de un personaje, es decir en una nueva capa de pasado más profunda que la anterior.

El mismo intersticio de tiempo que encontramos en *Big Fish* y *Edward*, en donde el pasado sirve de frontera o límite para unir a los otros dos: el presente y las capas de pasado más profundas, se presenta también en *Alicia en el país de las maravillas*. Parece, que Burton no sólo ejemplifica el intersticio con los personajes, sino con una capa de tiempo, que une a los otros dos, de tal forma que muestra claramente el papel del montaje. El director de esta forma nos muestra tres tiempos: el presente que pasa, un primer pasado que se convierte en punta de presente del tercer tiempo, que es un pasado más profundo que el primero; los tres unidos en la síntesis de cada película, a través de la capa intermedia que en cada caso es la segunda clase de tiempo, es decir el primer pasado. A continuación, definiremos de manera específica lo que entendemos y analizamos como el nuevo montaje de Tim Burton.

CONCLUSIONES

Hemos mencionado así dos importantes aspectos sobre la obra de Tim Burton, que nos pueden arrojar luz para definir su clase de montaje, que hace de él un autor tan original y sumamente valioso para el estudio del cine por parte de la filosofía, sobre todo la filosofía deleuziana, lo cual nos permite ver que los estudios realizados por el autor francés completamente dedicados al cine aún son vigentes y hacen posible la elaboración de un estudio detallado incluso de películas tan actuales como Alicia en el país de las maravillas, estrenada este mismo año: el 2010. Ahora, hemos encontrado en Tim Burton un director tan valioso, que no sólo permite que se haga un análisis a partir de Deleuze, sino que aporta incluso algo nuevo a él, una nueva forma de concebir las relaciones que se presentan en la película.

Según lo anterior, hemos de recordar entonces el primer aspecto importante que se ha encontrado: el de los personajes. Para Burton ellos se convierten en un límite, en un punto intermedio entre los dos polos que forman el mundo: la oscuridad y la luz, la humanidad y la monstruosidad, la normalidad y la anormalidad, la fantasía y la realidad, entre otros. Cada uno de los protagonistas de sus películas tiene todos estos componentes y se mueve dentro de ellos, lo cual los hace diferentes, extraños y que se escapan de los parámetros de normalidad que una sociedad ha establecido con anterioridad, como consecuencia de esto siempre vemos en ellos una gran tristeza y sobre todo una absoluta soledad.

Al hablar de los personajes de Tim Burton es imposible no usar el término de “outsider” que en español traduciría literalmente: fuera de lugar, es decir, aquellas personas que no logran acomodarse en la sociedad, por lo que quedan excluidas, ya sea por su aspecto oscuro, por defectos físicos o por la impresión que dan de monstruosidad, en cualquier caso estas personas siempre quedan “afuera” de

cualquier sociedad lo cual los lleva a buscar la aceptación de los demás, esto hace que no puedan acomodarse tampoco en ese afuera, de tal manera que quedan en un punto intermedio, “en una fuera de cualquier lugar”, no pertenecen a ningún sitio, se convierten en una frontera en el afuera como lugar y el adentro. Es precisamente por esta razón, que se logra por parte de Burton personificar el todo del afuera, aquello que se encargaba de conectar dos imágenes y se mostraba en una imagen, ahora se da gracias al tratamiento de los personajes, que están siempre presentes con el fin de diferenciar la división de dos mundos que se pueden inferir en toda y en cada película.

Por otra parte, es importante señalar el segundo aspecto que hemos encontrado novedoso en la obra del cineasta norteamericano, este aspecto es la conexión del tiempo. Recordemos que para Deleuze, el montaje en la imagen-tiempo tiene la labor de conectar las relaciones de tiempo que se presentan en un filme, en esta medida el aporte que nos entrega el director no es sólo novedoso, sino también realmente importante. En las películas de Burton se evidencian tres tipos de capas de tiempo, por decirlo de alguna manera, claramente definidos, la primera capa correspondería al presente, capa desde donde parte siempre la historia: la anciana hablando con su nieta, en *Edward manos de tijera*, el anciano enfermo en *Big Fish*, y la fiesta en donde le piden matrimonio a Alicia, en *Alicia en el país de las maravillas*, todos estos, puntos desde donde se podrá internarse en el pasado.

El segundo tipo de tiempo es un primer pasado, desde donde generalmente se desarrolla la historia y además se conecta con un presente o con otras capas de pasado más profundas, este tipo de tiempo es como un punto intermedio desde donde se puede saltar o bien a un pasado más profundo que explica muchas de las cosas que pueden parecer confusas dentro de una cinta: como la procedencia de Edward, en *Edward manos de tijera*, o bien puede conectarnos al presente en donde también se desarrolla una historia. El tercer y último tipo de tiempo es el

pasado más profundo, que como ya hemos mencionado es el encargado en la mayoría de las ocasiones de esclarecer aquellos aspectos que en un principio pueden parecer confusos, o en algunos casos, es en este pasado en donde se desarrollan los aspectos más importantes de la historia, como se da en el caso de *Big Fish*.

Los anteriores tipos de tiempo, son el lugar en donde mas evidentes se hacen los aspectos novedosos de la obra de Tim Burton, esta forma de entender las relaciones de tiempo, no sólo se presenta en las tres películas que analizamos, sino que también se muestra en otras de sus obras. En primer lugar podemos decir, que hay una estrecha relación entre ellas, pero que la verdadera conexión sólo es posible gracias a la existencia de la primera capa de pasado que en algunas ocasiones también sirve como punta de presente pasado desde donde se puede saltar a capas de pasado más profundas. Es por tanto, en términos de Deleuze, una “todo del afuera” o límite que se establece entre dos aspectos que se encarga de diferenciar. El primer pasado no es el presente, aunque puede asumir el papel de éste cuando de conectar con una pasado más profundo se trata, así como también puede asumir el papel de pasado a donde siempre se llega después de estar en una punta de presente.

Ahora bien, no podemos decir que este tipo de tiempo pertenezca al pasado o al presente, pues no hace parte de las líneas de continuidad de ninguna de las dos, pero si permite que ambas se acomoden a la idea que busca expresar cada cinta, tal y como lo habíamos mencionado en *Big Fish*. Es el mismo devenir que se representa a través de los personajes, pero en este caso encarnado en una capa de tiempo, es un límite que se establece entre una punta de presente y una capa de pasado profundo. Tim Burton así, logra generar una conexión entre las diferentes líneas cronológicas de una película, y lo logra de una forma completamente novedosa.

Ahora, siguiendo la argumentación anterior, podríamos establecer una relación entre los personajes y el segundo tipo de tiempo, pues entre los dos hay una gran relación que nos puede ayudar a denominar la nueva clase de montaje en el director estadounidense. En primer lugar, habíamos dicho que los personajes representan el devenir, o el todo del afuera, en la medida en que siempre están en medio de dos aspectos, que en este caso son los polos que definen el mundo. Mientras que por otra parte, hemos dicho que la segunda clase de tiempo difiere y a la vez conecta a los otros dos tipos de tiempo, presentes en cada film del cineasta. Además de esto, ni el primer presente ni ninguno de los personajes del director logran acomodarse a alguno de los polos que ellos mismo se encargan diferenciar. En otras palabras, tanto los personajes como la segunda clase de tiempo cumplen dentro de la obra del director el mismo papel de límites. En esta medida, es que podemos concluir que los personajes y la segunda clase de tiempo son una y la misma cosa y que los personajes de Burton también pueden representar la unión de las relaciones cronológicas.

Finalmente podemos decir, entonces que el montaje de Tim Burton, es el montaje de los outsiders, en tanto que ellos pueden llevar a cabo lo que Deleuze denomina como la tarea del nuevo montaje, la de unir a las relaciones no cronológicas de tiempo. De tal manera que radica en ello el gran aspecto novedoso del autor, Tim Burton adquiere de esta manera un gran valor, pues no es sólo un autor que permite un análisis desde Deleuze, sino que aporta una gran novedad a lo que hasta el momento se había entendido sobre los estudios sobre cine de Deleuze. Lo cual demuestra no sólo que los análisis del filósofo francés aún son vigentes, sino que existen autores que gracias a su gran trabajo pueden hacer importantes aportes a esta gran obra filosófico-cinematográfica.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA PRINCIPAL

- DELEUZE, Guilles. *La imagen-movimiento, estudios sobre cine 1*. Ediciones Paidós: Barcelona, 1984.
- DELEUZE, Guilles. *La imagen-tiempo, estudios sobre cine 2*. Ediciones Paidós: Barcelona, 1987.

BIBLIOGRAFÍA DE APOYO

- DELEUZE, Gilles, *Lógica del sentido*. Ediciones Paidós: Barcelona, 1989.
- EMERY, J. Robert. *The director takes three*. Allworth press: New York, 2003.
- ESPINOS, Paola. *Tim Burton y el expresionismo*. Extraído: 3 de Agosto de 2010 desde:
http://fama2.us.es/fco/frame/new_portal/textos/num3/TIMBURTONYELEXPRESIONISMO.pdf
- JONES, David Martin. *Deleuze, cinema and national identity*. Edinburg university press: Edinburg, 2006.
- ODELL, Colin y LE BLANC, Michelle. *Tim Burton*. Pocket essential: Vermont, 2005.

- MARRATI, Paola. *Gilles Deleuze cine y filosofía*. Ediciones Nueva Visión: Buenos Aires, 2004.
- SAUVAGNORGUES, Anne. *Deleuze, del animal al arte*. Amorrortu editores: Buenos aires, 2006.
- SÁNCHEZ-NAVARRO, Jordi: *Tim Burton: Cuentos en sombras*. Glénat. Barcelona, 2000.
- SALISBURY, Mark (ed.): *Tim Burton por Tim Burton*. Alba Editorial. Barcelona, 1999.
- SOLAZ, Lucia. *Tim Burton y la construcción del universo fantástico* (tesis doctoral) Valencia, Universidad de Valencia. 2003.

FILMOGRAFÍA DE TIM BURTON

- **CORTOMETRAJES:**
 - VINCENT (1982)
 - FRANKENWEINE (1984)
- **PELÍCULAS DIRIGIDAS:**
 - LA GRAN AVENTURA DE PE-WEE (1985)
 - Guión: Paul Reubens, Phil Hartman, Michael Varhol
 - BETELJUICE (1988)
 - Guión: Michael McDowell & Warren Skaaren
 - BATMAN (1989)
 - Guión: Sam Hamm, Warren Skaaren
 - EDUARDO MANOSTIJERAS (1990)

- Guión: Caroline Thompson
- BATMAN VUELVE (1992)
Guión: Daniel Walters
- ED WOOD (1994)
Guión: Scott Alexander, Larry Karaszewski
- MARS ATTACKS (1996)
Guión: Jonathan Gems
- SLEEPY HOLLOW (1999)
Guión: Andrew Kevin Walker
- EL PLANETA DE LOS SIMIOS (2001)
Guión: William Broyles Jr., Lawrence Konner, Mark D. Rosenthal
- BIG FISH (2003)
Guión: John August
- CHARLY Y LA FÁBRICA DE CHOCOLATES (2005)
Guión: John August.
- EL CADÁVER DE LA NOVIA (2005)
Guión: John August, Caroline Thompson y Pamela Pettler.
- SWEENEY TODD (2007)
Guión: John Logan
- ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS (2010)
Guión: Linda Woolverton
- **PELÍCULAS ESCRITAS**
- PESADILLA ANTES DE NAVIDAD (1985)
Guión: Caroline Thompson
- **CUENTOS ESCRITOS**
- THE MELANCHOLY DEATH OF OYSTER BOY AND OTHER STORIES

