



Academia
Galega do
Audiovisual

VII EDICIÓN PREMIOS MARÍA LUZ MORALES

DE ENSAIO SOBRE O AUDIOVISUAL

ACCÉSIT ENSAIO ESCRITO SOBRE O AUDIOVISUAL INTERNACIONAL

*Hipercinema: Quelmar ós ollos, romper ós oídos
Revolucionar o mundo*

Víctor López González

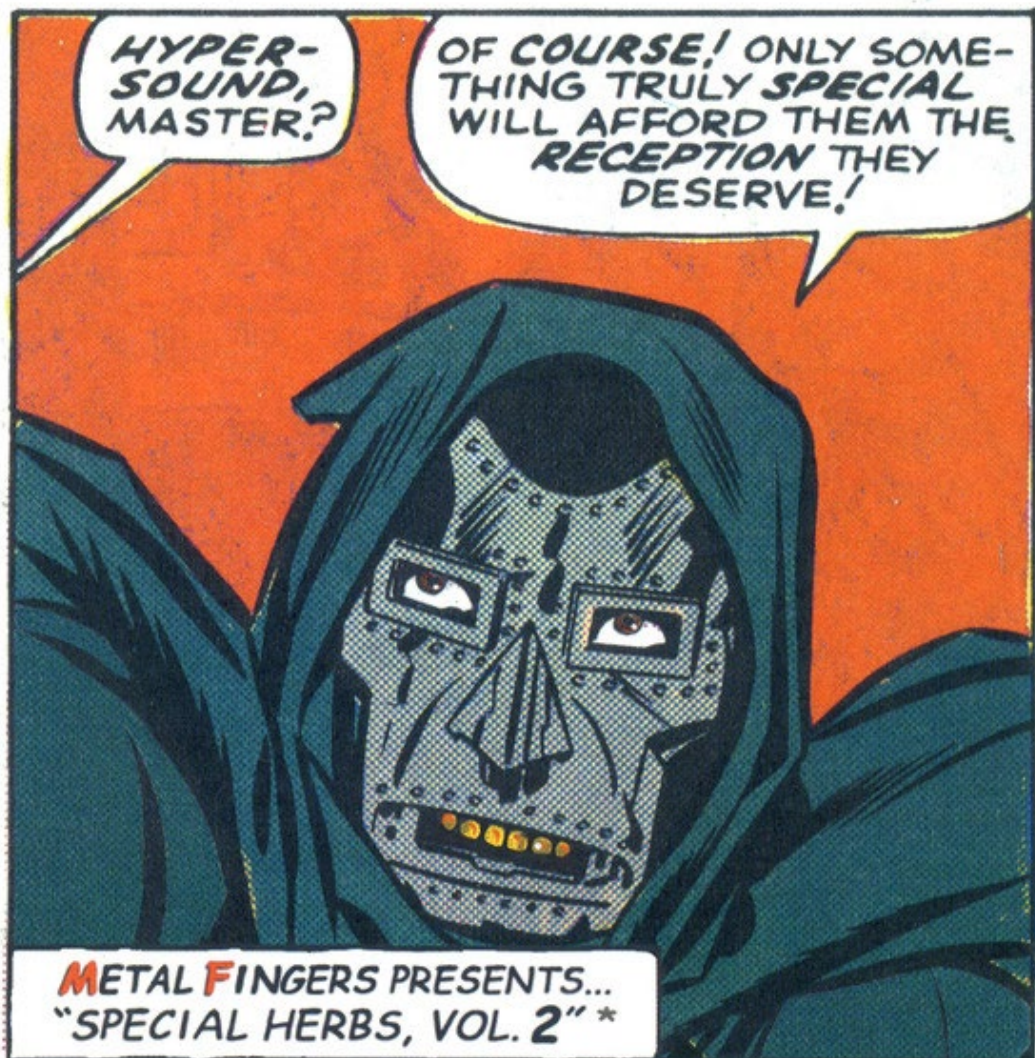
HIPERCINEMA

[Queimar ós ollos, romper ós oídos / Revolucionar o mundo]

“-Hypersound, Master?

- Of Course! Only something truly special will afford them the reception they deserve!”¹,

Special Herbs, Vols. 1 & 2, Metal Fingers



*CONTAINS VOLUMES 1&2

¹ “- Hiperson, mestre? – Abofé! Só algo realmente especial pode darles a recepción que merecen”

ÍNDICE

0. Prólogo: Historia dun case vómito do meu amigo Nico ...
 1. Hyperpop: Entre a melancolía e a euforia ...
 2. Contra quen nos enfrontamos ...
 3. Acelerar ...
 4. Sobre a cuestión do tempo ...
 5. O Depor e a abolición do traballo ...
 6. A tecnorreacción ...
 7. Contra o analóxico e os seus fetiches ...
 8. Contra a vertixe, a filia á caída ...
 9. Nolan, as formas nas que poderíamos odiarte ...
 10. O tema da cidade ...
 11. + CAMP + KITSCH ...
 12. CONCLUSIÓN: Perversión, vicio e socialismo ...

0. PRÓLOGO //

*-***- Historia dun case VÓMITO do meu amigo Nico**><*+ - (L)

Teño un grupo de amigos co que adoito facer maratóns abusivos de distinto tipo de cinema. Nestas sesións, vin a terceira tempada de *Twin Peaks* con apenas un par de descansos en pouco máis de 24 horas, vin a triloxía da *Condición Humana* de Kobayashi só con pausas para ir ao baño entre as películas, sagas enteiras como *Fast and Furious*, *Resident Evil*, *A Better Tomorrow* e varias máis das que me esquecín. As sesións son intensas, agarrótanse os músculos tras estar tanto tempo sentado, doen as costas pola mala posición e a incomodidade do meu sofá e, o estar tanto tempo a escuras, produce unha sensación de anestesia que rompe de forma violenta cando alguén acende a luz. Xa o comentaba Roland Barthes en *Saír do cinema*, aínda que el fixéseo con máis optimismo: “O que vos está falando nestes momentos ten que recoñecer unha cousa: que lle gusta saír dos cinemas. Ao atoparse na rúa iluminada e un tanto baleira (sempre vai ao cinema pola noite, entre semana) e mentres se dirixe preguizosamente cara algún café, camiñando silenciosamente (non lle gusta falar, inmediatamente, do filme que acaba de ver), un pouco entumecido, encolleito, friorento, en resumo, somnolento: só pensa en que ten sono; o seu corpo converteuse en algo relaxado, suave, apracible: brando como un gato durmido, nótase como desarticulado, ou mellor devandito (pois non pode haber outro repouso para unha organización moral) irresponsable. En fin, que é evidente que sae dun estado hipnótico”².

O que non comenta Barthes é que, ese estado hipnótico, pode deixar de ser anestesiante cando se saturan os seus estímulos ata o punto de resultar acelerantes. Nós, que aguantamos películas de catro, oito ou doce horas seguidas, sentimos humillados, porque nada disto foi comparable ao día que decidimos ver a saga de *Transformers* seguida. Non levabamos nin a metade da segunda cando tivemos que parar, porque un amigo noso estaba a marearse, ata o punto de querer vomitar, e estáballe custando seguir a película. Como era posible? É verdade que son películas longas, pero unha e media apenas chegaba as catro horas, algo moi habitual para nós. A cuestión é sinxela: o vertixinoso da montaxe, o torrente de estímulos e o clímax constante mareara ao meu

² Barthes, R. (1986). *Lo obvio y lo obtuso*. Barcelona: Paidós Comunicación. p. 350

amigo e deixábanos aos outros dous en estado de confusión. Fisicamente, facíase nos imposible continuar co maratón ese día. A formalización da película, coa súa intensa carga de estímulos perceptivos, derrotara ao meu amigo.



Imaxe promocional da rodaxe de Transformers: Age of Extinction (Michael Bay, 2014)

1. HYPERPOP_ ENTRE A MELANCOLÍA E A EUFORIA

>> +° ⊕ +° ✦ ° .

“Oh my god, what the fuck? Take my hand, crush it up
Spill the blood on the floor, I ain't scared, think there's more
What the fuck? Make it stop, took too long, here right now
On the floor, in the car, smoking cigs in the bar”
hand crushed by a Mallet, 100 GECS

O *hyperpop* é un dos grandes xéneros musicais de moda. A lista de Spotify que agrupa cancións do xénero defíneo así: “O *hyperpop* é unha simulación”, pero, unha simulación de que? Realmente trátase dun xénero que ten como fonte principal de difusión a plataforma Soundcloud, ligada a *servers* de Discord ou a canles de Minecraft. O seu son é maximilista, ao mesmo tempo que lo-fi, cunha sorprendente baixa idade media entre os seus creadores -a maioría atópanse entre os quince e vinte e cinco anos-. No seu artigo, *Goodbye hyperpop: the rise and fall of the internet's most hated 'genre'*, Günseli Yalcinkaya comenta a sorprendente definición da lista de Spotify: “Se a palabra ‘simulación’ connota unha imitación de algo, entón o ‘*hyperpop*’ é tanto unha simulación de si mesmo como da música que pretende representar. É un termo nebuloso, que abarca unha enorme gama de estilos, sons e escenas que parecen estar unidos unicamente pola súa propensión ao extremo”³. É unha música consciente da súa hipervitaminación dos códigos dun xénero, como o pop, xa o suficientemente vitaminado de forma natural. Busca os excesos e os extremos dunha cultura que é, de seu, tan excesiva e extrema como é o capitalismo. Acaba sendo, dalgunha forma, unha hiperperformatividade desas condutas, dunha forma similar á que a cultura do *Drag* utiliza trazos esaxerados e unha actitude histriónica para cuestionar e facer mofa sobre as convencións tradicionais ligadas á identidade e os roles de xénero. O *hyperpop* leva ao capitalismo aos seus propios límites

³ Yalcinkaya, G. (28 de Enero de 2022). *Goodbye hyperpop: the rise and fall of the internet's most hated 'genre'*. DAZED.

e, nesa esaxeración comezan a existir fugas revolucionarias para escapar dos modelos tradicionais.



Un fotograma de Gamer (Brian Taylor / Mark Neveldine, 2009)

No mesmo artigo de Günseli Yalcinkaya, le música de dezaseis anos que asinaba como d0llywood comenta: “Non somos *PC Music*, non somos *glitchcore*. Somos hiperchiques que fan pop. O pop é ruidoso, é máis hiper”⁴. O *hyperpop* é unha experiencia liberadora para unha mocidade consumida por unha forma de produción alienante, unha vía de escape tanto a nivel creativo como desde un nivel sensorial. O *hyperpop* soa alegre, desinhibido, mentres que as súas letras adoitan tratar temas como a depresión, a alienación, problemas raciais ou relacionados coa cuestión de xénero. Representan, mellor que ninguén nestes momentos, aquilo que Mark Fisher definiu en Realismo capitalista como “hedonia depresiva”: “Usualmente, a depresión caracterízase pola anhedonia, mentres que o cadro ao que me refiro non se constitúe tanto pola incapacidade para sentir pracer como pola incapacidade para facer calquera cousa que non sexa buscar

⁴ íbid.

pracer. Queda a sensación de que efectivamente ‘algo máis falta’⁵. Máis adiante, continúa Fisher, criticando como isto relaciónase cun rexeitamento total ao aburrimiento: “Estar aburrido significa simplemente quedar privado por un intre da matrix comunicacional de sensacións e estímulos que forman as mensaxes instantáneas, Youtube e a comida rápida. Aburrirse é carecer, por un momento, da gratificación azucrada a pedido”⁶. Xustamente, o *hyperpop* preséntase como unha anestesia á dor da existencia baixo o réxime capitalista. Unha actitude irónica, concienciada, pero incapaz de establecer mecanismos de revolución para combater o sistema; pero, que no canto de sucumbir a el e rebaixarse na tristeza, absorbe os seus mecanismos e representa unha falsa alegría conscientemente alienada.

Cat Zhang ten un artigo en Pitchfork, *Is Glitchcore a TikTok Aesthetic, a New Microgenre, or the Latest Iteration of Glitch Art?*, onde explica que “na súa forma máis pura, o glitchcore lánzanos de volta ao pasado, devolvéndonos a cando o mundo dixital era un lugar de experimentación e xogo infantil. ‘Definitivamente ten esa aura dos días de gloria da internet’, di Gannon Baxter, outro cofundador de *Subculture Party*, ‘xa sabes, cando todo o mundo vía vídeos de nightcore e os algoritmos non arruinaban o noso compromiso’⁷. As fantasías dos noventa de crear na internet un espazo seguro do capitalismo soan a utopías infantís. O que unha vez foi *freeware*, *copyleft* e código aberto, transformouse en micropagos, pagos mensuais e *loot boxes*. Os espazos de realidade virtual xa non son contornas de liberdade entendida como desde a non-opresión, como novas contornas do liberalismo onde a liberdade é unha carencia de límites para o movemento de capital económico.

Supostas utopías anticorporativistas, como *Ready Player One* (Steven Spielberg, 2018), desexan o futuro como un universo de franquías que, mesmo, na revolución final de película, faise sen poder imaxinar un mundo sen capitalismo -é, en calquera caso, moi propio dun socialdemócrata como Spielberg a ecuación de crítica ao abuso empresarial, sen criticar as dinámicas socioeconómicas polas que sucede-. Bifo Berardi atende a isto comentando que “as investigacións sobre realidade virtual, que durante os anos noventa quedaron en segundo plano, volven ao centro da escena. A PS2 [*PlayStation 2*] é a porta de acceso á difusión popular da realidade virtual. Está, ademais, concibida para poder

⁵ Fisher, M. (2018). Realismo capitalista. ¿No hay alternativa? Buenos Aires: Caja Negra. P.50

⁶ *Ibid.* P. 52

⁷ Zhang, C. (19 de Noviembre de 2020). *Is Glitchcore a TikTok Aesthetic, a New Microgenre, or the Latest Iteration of Glitch Art?* Pitchfork.

conectarse a Internet. Cada vez teremos máis posibilidades de participar en xogos de aventura en liña con xogadores afastados”⁸. Berardi fala da *PS2*, que saíu ao mercado no ano 2000. A versión máis recente da *PlayStation* é a quinta e a realidade virtual segue sen ter forza. En parte, pola baixa calidade dos seus xogos ou pola necesidade dun espazo amplo para poder usalo ou que, realmente, a realidade virtual xa non esperta eses soños do pasado. Incluso o *Metaverse* de Mark Zuckerberg ten esa imaxe de fracaso. Houbo unha preocupación excesiva por eses mundos virtuais das grandes empresas, sobre meternos nun xogo, cando a realidade parécese máis a que o xogo é o que está a vir a nós. Na película *Gamer* (Brian Taylor / Mark Neveldine, 2009), os videoxogos nin se interesan polo mundo virtual. En vez manexar personaxes de videoxogos, controlas a prisioneiros no mundo físico co fin de matarse uns aos outros. O espazo virtual non só non conseguiu ofrecer unha escapatoria para o capitalismo, é que o alimentou e aproveitouse destes novos recursos creados para inserir esta gamificación no mundo real. A teórica McKenzie Wark pregunta no seu libro *Gamer Theory*: “Algunha vez tiveches a sensación de estar a xogar a un inmenso e inútil xogo cuxo obxectivo descoñeces e cuxas regras non lembrás? Sentiches algunha vez o desexo feroz de abandonar, de renunciar, de renunciar, só para descubrir que non hai árbitro, que non hai regulador ao que poidas anunciar a túa capitulación? Algunha vez sentiches o vago temor de que, aínda que non teñas máis remedio que xogar, non podes gañar, non podes saber o resultado nin quen o mantén? Algunha vez sospeitaches que nin sequera sabes quen pode ser o teu verdadeiro opoñente? Algunha vez enfadácheste polo feito evidente de que os dados están cargados, a baralla amontoada, a mesa amañada e o amaño? Bemvido ao espazo de xogo. Está en todas partes, esta area atópica, este deporte de especulación. *No pain no gain*”⁹.

⁸ Berardi, F. B. (2003). *La fábrica de la felicidad*. Madrid: Traficantes de sueños. P. 33

⁹ Wark, M. (2007). *Gamer Theory*. Harvard: Harvard University Press. P. 10

2. CONTRA QUEN NOS ENFRONTAMOS >> (↵ · ◦)↵

All of you Mario, it's all a game

Reborn, KANYE WEST (Kids See Ghosts)

Atopámonos, pois, nun mundo gamificado, de realismo capitalista, de procesos de alienación constantes e dunha inescapable relación mediática con cada suceso do mundo. Que é, entón, o hipercinema? O que comentaba nun inicio con *Transformers*: a experiencia límite perceptiva no cinema, a performatividade histriónica do capitalismo, o cinema da sobreesaturación mediática, da ontoloxía plana de formatos que, na súa extrema existencia formal, destrúese a si mesma e permítenos ver as fugas para cambiar o mundo.

Nos termos de Jordi Claramonte, poderíamos falar dun modo da continxencia: “O modo da continxencia comparte, co do necesario a súa organización ao redor da categoría do repertorial. Pero diferénciase porque mentres que o necesario —como todo modo positivo— parte dun defecto e encamiñase cara a un exceso, a continxencia pode aparecer precisamente a partir do momento modal do exceso, no que se dá a saturación, aberración e perda de cohesión deses mesmos repertorios, que unha vez desfeitos non poderán senón deixarnos co anhelo de algo máis: por iso a continxencia — como todo modo negativo— é primeiro un exceso e logo un defecto”¹⁰. Podería argumentarse que do que falo está máis preto do que define como necesario, en tanto que falo diso en positivo e que, por tanto, o hipercinema é un paso do defecto ao exceso. Pero non o creo, en tanto que son xustamente eses excesos os que levan ao defecto. Considero que, o que pasa co hipercinema, ten máis a forma dunha parábola. Comeza como exceso e derrótase nos seus defectos, pero os seus excesos son tan hipérbolicos, tan maximilistas que se recolle eses defectos, exponos nas súas contradicións e volve ao exceso. Claramonte continúa afirmando que “podemos esperar, por tanto, que dado un momento modal rexido pola necesidade, durante o cal fósemos completando e redondeando un repertorio dado, este empécellenos lentamente a ir das mans, e iso non debido a ningún ataque externo, senón simple e sinxelamente por mor da súa propia tendencia a sobrecargarse con elementos que xa nada achegan ao conxunto senón un maior peso, que

¹⁰ Claramonte, J. (2016). *Estética modal. Libro primero*. Madrid: Tecnos. P.52

o fan quizá máis sutil, pero só á conta de facelo máis mexeriqueiro, á conta de facelo cada vez máis inmanexable”¹¹. Esta inmanexabilidade é o que me interesa destes proxectos, a forma na que o capital se excede, corrómtese e móstrase tal e como é. É unha historia clásica, o prezo da ambición desmedida acaba sendo a perda do reino. Neste caso, a ambición do capitalismo acaba sendo a perda do seu disfrace ideolóxico.

Claramonte cita a Hauser dicindo que a continxencia ten así o efecto de producir «lagoas e contradicións»¹². O hipercinema é, en moi poucos casos, unha obra coherente e, nunca ou case nunca, unha obra que poida considerarse próxima ao marxismo. Móvese, principalmente, entre ser especialmente útil como obxecto de análise do capital e, ao mesmo tempo, como unha sorprendente fonte de ferramentas para desenvolver unha obra marxista posterior. É unha práctica habitual, realmente. A obra de Eisenstein é impensable sen as súas análises de Mickey Mouse e as *Silly Symphonies* de Disney ou as súas análises dos curtos de Griffith para *Biograph*; ninguén pode imaxinarse a Godard sen un Hawks ou sen un Hitchcock; nin un Straub/Huillet na que a obra de Ford non formen parte. Claramonte deixa espazo a estas fugas posibles dentro da continxencia cando afirma que “a inefectividade, en tanto modo negativo como a continxencia ou a imposibilidade, ten un dobre resultado: pode ser porta de acceso a nosa máis alta potencia ou cifra de nosa máis radical e definitiva impotencia”. Estas experiencias tan extremas están sempre entre este fío que separa “a máis alta potencia” e a “definitiva impotencia”¹³. Son, ao mesmo tempo, os grandes monumentos ao capital e, á vez, a proba das súas imperfeccións, o seu curto alcance e as súas contradicións. Se aceptamos que o capitalismo é o primeiro en acabar consigo mesmo, podemos entender este proceso de aceleración da súa estética un monumento á súa decadencia autodestrutiva, é, máis próximo a Claramonte, unha degradación: “Continxente, como sabemos, é todo aquilo que desborda o estritamente necesario —o clásico— levado seica do seu propio refinamento e sobreabundancia. Por iso, se temos presente o esquema da Panarquía, esta fase de «liberación» mantén aínda unha conectividade relativamente alta que empeza a disiparse mentres perde ineluctablemente potencial, como o perde todo linguaxe ou toda relación que se volve tediosa, que se sobrecarga innecesariamente. A continxencia é así —tal e como vimos máis arriba— primeiro un exceso para logo converterse en defecto, é unha proliferación

¹¹ *Íbid.* p. 53

¹² *Íbid.* p. 56

¹³ *Íbid.* p. 112

que resulta aos poucos en desagregación”¹⁴. Agora cabe preguntarse, acelerar si, pero de que forma? Como aceleramos e como podemos facelo? De que forma presenta, realmente, este tipo de cinema unha liberación?

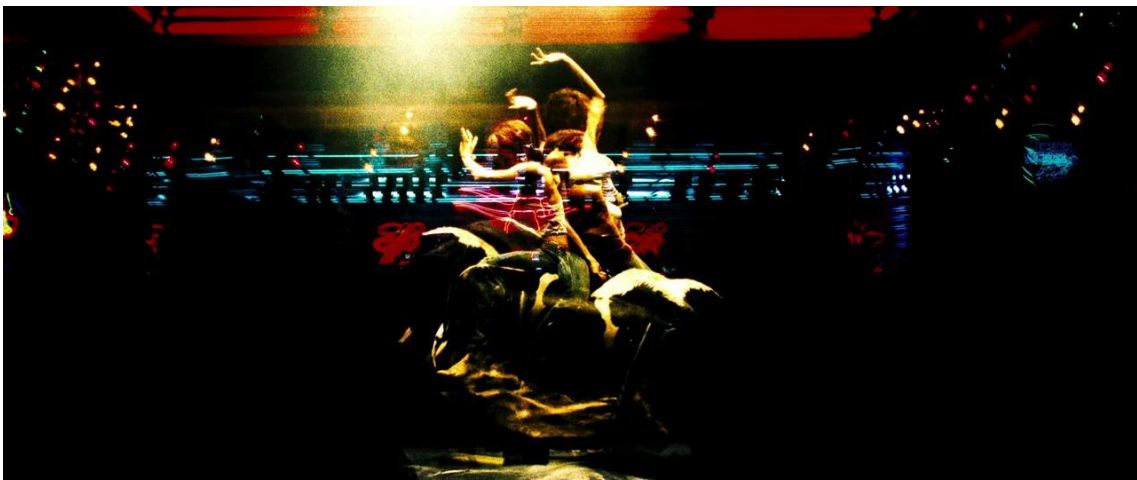
¹⁴ Íbid.

funciona tan ben como propaganda. Moitas persoas entenden que a velocidade, o tempo acelerado, é o propio do capitalismo consumista. Neste traballo lerémolo ao revés: o tempo pausado é o tempo burgués, o que non ten nada que facer, o tempo dun lecer desinteresado e unha vida puramente observadora. O tempo da revolución é o tempo acelerado, as crises sociais, as loitas políticas, suceden a velocidade de vertixe. Como di Boris Groys: “A revolución é a aceleración artificial do fluxo do mundo. É un efecto da impaciencia ou da falta de vontade para esperar ata que a orde existente colapse en por si e libere ao ser humano da súa personalidade”¹⁷. O cinema da revolución soviética demostra, nunca ese cinema nacional movíase ás velocidades de vertixe que o facían con películas como *Человек с киноаппаратом* (*O home da cámara*, Dziga Vertov, 1929) ou *Октябрь* (*Outubro*, Sergei Eisenstein / Grigori Aleksandrov, 1927). Mesmo exploradores posteriores da montaxe como Artavazd Peleshian farano desde un sistema máis pausado. Se Eisenstein dicía que o outubro de 1917 fixo tremer o mundo, a montaxe acelerada fai tremer todas as bases sobre as que se pode cimentar a imaxe e a súa ideoloxía. No caso do comunismo non é problema, acepta desas contradicións; co capitalismo, déixao espido. Rancière explica que “o cinema propón con Vertov o seu propio comunismo: un comunismo do intercambio universal de movementos, saído do dilema entre a espera das condicións obxectivas e a necesidade do golpe de forza. Esta utopía do comunismo cinematográfico subxace á visión deleuziana de Vertov como o cineasta que pon a percepción nas cousas "de tal maneira que calquera punto do espazo percibe en por si todos os puntos sobre os cales actúa ou que actúan sobre el". Esa utopía implica unha idea ben determinada da máquina. A cámara é a máquina que pon todas as máquinas en comunicación ao liberalas da súa submisión ao imperialismo dos fins, sexa o dos enxeñeiros da vida nova ou o dos artistas maquinadores”¹⁸. Aquí expóñense bastante dos aspectos que relaciono co hipercinema e polos cales me interesa poñelos no contexto de Vertov -por moi excéntrico que poida parecer a comparación descontextualizada-. Interésame un comunismo do movemento, en tanto que revolución implica movemento e, por tanto, debe loitar contra o estatismo, a necesidade dun golpe de forza que de paso á seguinte fase; doutra banda, de como liberar ás máquinas das dinámicas capitalistas que non permiten explotar o seu potencial, sendo a cámara una das primeiras máquinas a liberar. Ademais, o hipercinema é das maiores unións que existiu entre o cinema de vangarda e o cinema comercial por parte do sistema capitalista; pero

¹⁷ Groys, B. (2016). *Arte en flujo*. Buenos Aires: Caja Negra. p. 20

¹⁸ Rancière, J. (2012). *Las distancias del cine*. Castellón: Ellago. p. 39

non pode chegar a desenvolver o seu verdadeiro potencial baixo ese sistema pola súa escravitude ao mercado. O hipercinema, como produto capitalista, fagocita o cinema que se crea nas súas marxes para aproveitar os seus descubrimentos sen necesidade de ter que arriscar capital. Só unha verdadeira arte de vangarda de masas pódese crear en sistemas anticapitalistas, como di Boris Groys: “Só en épocas verdadeiramente revolucionarias o impulso universalista, inmediatamente realista da vangarda coincide coa sensibilidade popular”¹⁹. Se, nalgún caso, non coincido con Rancière, é pola súa fixación na cámara, en gravar, non tanto na que eu considero a súa forza principal: a montaxe.



Un fotograma de *Domino* (Tony Scott, 2005)

Para Bifo Berardi isto trátase case dunha aberración, porque só atopa nestes procesos de aceleración un aspecto narcoléptico. Nas súas palabras: “A aceleración fai que as formas de conciencia humana na súa relación co tempo da infósfera colápsense. A aceleración absoluta da infósfera recorta drasticamente os tempos que serían necesarios para a elaboración racional dunha información, para traducir as reaccións inmediatas por medio da verbalización e, sobre todo, para unha elaboración emocional dos estímulos que proceden da contorna, dos corpos-signo que nos rodean”²⁰. Pero, no hipercinema, a aceleración destes procesos crea unha parábola que reverte estes procesos. Ten tantos estímulos que non é hipnótico, crea distancia. Crea distancia en tanto que esa esaxerada

¹⁹ Groys, B. (2016). *Arte en flujo*. Buenos Aires: Caja Negra. p. 135

²⁰ Berardi, F. B. (2007). *Generación Post-Alfa : patologías e imaginarios en el semicapitalismo*. Buenos Aires: Tinta Limón. p. 186

cantidade de elementos ofrece á propia película como unha ficción evidente e ten tantos estímulos que a súa propia forma acaba destacando máis que o seu contido. Considera que estes procesos illan do mundo: “A aceleración infinita do mundo respecto da mente é o sentimento de estar definitivamente illado do sentido do mundo. E inmediatamente transfórmase en non lembrar máis aquel sentir que é o sentido”²¹. Pero, en realidade, illan da película que, no canto de volverse narcótica, vólvese estimulante e cuxa velocidade é tan alta que require un esforzo consciente o continuar vendo ou o estar a ver varias horas. O mareo que produce provoca distancia coa ficción e expulsa constantemente ao espectador de volta ao mundo.

Jacques Aumont, falando de montaxe, continúa coa seguinte división histórica:

“A historia do cinema desde finais da década de 1910, e a das teorías cinematográficas desde as súas orixes, mostran a existencia de dúas grandes tendencias que, baixo nomes de autores e escolas diversas, e adoptando variadas formas, opuxéronse de forma constante e a miúdo moi polémica:

- unha primeira tendencia é a de todos os cineastas e teóricos para quen a montaxe, como técnica de produción (de sentido, de afectos ...), considérase máis ou menos como o elemento dinámico do cinema. Acordo coa locución «montaxe soberano», ás veces utilizada para designar, entre as películas da década de 1920, as que representaron esta tendencia (sobre todo as soviéticas), este apóiase sobre unha valorización moi forte do principio de montaxe (é dicir, nalgúns casos extremos, sobre unha sobrevaloración das súas posibilidades);

- pola contra, a outra tendencia fúndase sobre unha desvalorización da montaxe como tal, e a submisión estrita dos seus efectos á instancia narrativa ou á representación realista do mundo, consideradas como o obxectivo esencial do cinema.

Esta tendencia, doutra banda amplamente dominante na maior parte da historia do cinema”²².

Non podemos dicir que isto cambiase. Mesmo moito dos cineastas que direi que exploran a montaxe desde a súa vía máis creativa cústalles escapar desa desvalorización en ocasións. É unha contradición constante do blockbuster contemporáneo. Quere ir máis

²¹ *Íbid.* p. 231

²² Aumont, J., Bergala, A., Marie, M., & Vernet, M. (1985). *Estética del cine: Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona: Paidós. p. 71

rápido, pero non quere deixar de ser en ningún momento nin figurativo, nin lexible. Michael Bay leva un par de anos onde si está a deixar que a montaxe e unha planificación aloucada dominen o seu cinema, pero na saga *Transformers* hai varios momentos de diálogos e desenvolvementos de personaxes que se deixan arrastrar por estándares narrativas, sen deixarlle explorar as abstraccións e a forza que o seu cinema adquire cando é a trama a que se superpón á adquisición de momentos de enerxía imparabile. Unha excepción é o caso de Tony Scott, cuxas películas están cheos de aparentes ausencias narrativas que se moven por unha estética do movemento acelerado e cuxo cinema evolucionaba cada vez máis a explorar estes aspectos. Dos seus catro últimos filmes, os dous máis antigos trataban cada vez menos sobre persoas e máis sobre a imaxe en si mesma, presentado protagonistas cuxos conflitos derivaban directamente da súa relación co mundo do espectáculo ou da gravación de imaxes, cos casos de *Domino* (Tony Scott, 2005) ou *Déjà Vu* (Tony Scott, 2006). Os seus dúas últimas películas ten un punto en común: os trens. A fascinación polo movemento e a aceleración chegan desde a admiración ao movemento mecánico, ao transporte e á maquinaria -sendo un retroceso interesante aos primeiros anos dos Lumière-. Estas películas serían *The Taking of Pelham 1 2 3* (Tony Scott, 2009) e *Unstoppable* (Tony Scott, 2010).

Nalgúns casos, esas montaxes pódense aproveitar para ampliar a carga dramática da secuencia. Aumont divide da seguinte maneira:

“Así o cinema é a arte:

- da atención: é un rexistro organizado segundo as mesmas vías polas que o espírito dá sentido ao real (así é como Münsterberg interpreta, por exemplo, o primeiro plano, ou a acentuación dos ángulos de toma):

- da memoria e da imaxinación, que permiten dar conta da comprensión ou a dilación do tempo, da idea de ritmo, da posibilidade do flashback. da representación dos soños; e máis xeralmente. da propia invención da montaxe;

- das emocións, estadio supremo da psicoloxía, que se traducen no propio relato, que Münsterberg considera como a unidade cinematográfica máis cornpleja, que pode analizarse en termos de unidades máis simples, e responder o grao de complexidade das emocións humanas”²³.

²³ íbid. p. 229

O hipercinema tende a minimizar o primeiro elemento, atafegar co segundo e excederse no terceiro -ningunha dos tres verbos desde unha connotación negativa-. Minimiza os centros de atención para que a confusión que se xera sempre permita observar algún tipo de elemento. Está cheo de primeiros planos ou planos detalles. Fragmenta a acción no plano para poder construíla con velocidade na montaxe. Se pensamos, por exemplo, en Kurosawa, aínda que el aproveitase moito o primeiro plano e gravase, principalmente, con teleobxectivos, as escenas de acción das súas películas tenden a ser de planos relativamente longos, xerais ou medios. O espazo no hipercinema é simulación pura, mesmo cando teñen especial relevancia -como na obra de Paul WS Anderson ou James Wan- nunca se presentan como un espazo en si, senón como unha copia evidente dun orixinal. Pompeia no *Pompeii* (Paul W. S. Anderson, 2014) nunca é tanto unha recreación exacta, non xa porque non pretenda ser historicamente fiel ou non; se non porque se presenta en se mesmo como un fondo. O famoso volcán non é un espazo que eles habiten, é un fondo que se rebela. Esa explosión natural convive cunha revolución política, os escravos tentan liberarse do patriciado romano e a natureza ataca como unha expresión dos protagonistas. Takahura Nakahira, no seu famoso artigo *Rebellion Against the Landscape: Fire at the Limits of Peperual Gazin*, resume de forma especialmente bela esta relación política coa paisaxe: "Chegará o día en que unha simple brecha se abra nesa paisaxe uniformemente cuberto dunha tersura inexpresiva, e unha fisura farase gradualmente máis profunda ata que esa 'paisaxe' sexa completamente volto do revés como ao quitarse unha luva. Producirase, sen dúbida, unha revolta. Cando ese día chegue, a 'paisaxe' xa non será unha 'paisaxe' senón que se converterá nun crisol de confusión, pisado polos pés descalzos de seres humanos vívidos. O lume devorará a cidade de maneira total. A xente toleará. Lume e escuridade. Xente correndo descalza e sen descanso. Na antigüidade, a xente revolvíase descalza entre o lume e a escuridade. É unha imaxe anticuada, pero cando penso na rebelión urbana esa é a escena que imaxino"²⁴. Máis adiante, Nakahira busca tamén algún tipo de fractura na paisaxe como aquí buscamos na montaxe acelerada, pero o atópase coa perfección matematicamente industrial da urbe moderna: "Hoxe, o mundo existe como unha "paisaxe" inexpresivo e uniforme ante min. Ademais, ao volveuse cada vez máis belo, a súa coherencia vólvese

²⁴ Nakahira, T. (June de 1970). *Rebellion Against the Landscape: Fire at the Limits of Peperual Gazin*. Graphication.

progresivamente máis perfecta. En verdade, son un can fraco que busca unha débil greta que talvez nin sequera exista; o que busco é a posibilidade remota dunha soa greta nesta "paisaxe" completa. Non hai ningunha greta oculta que me dea un sinal de que hai unha greta nesta paisaxe" aplanado e belo? Se puidese atopar tal greta, a cidade como "paisaxe" sería destruída pola miña mirada furiosa, do mesmo xeito que a "cidade das dunas" rota en miles de anacos na película de Antonioni. Isto non é máis que un tolo delirio de Horvever. Non existe tal fisura nin nada semellante. nin nada semellante. Talvez tal abertura só pode ser revelada polo lume, pola pedra ou polo rifle”²⁵. En Kurosawa o real é todo, non hai división entre paisaxe e persoa; mentres que no hipercinema hai barreira: a persoa existe e só se relaciona simbolicamente coa paisaxe.

Bordwell comenta, en relación a Nolan, a forma na que é habitual criticar esta forma de planificación: “Nun videoensaio, Jim Emerson argumenta, plano a plano, que unha secuencia do *The Dark Knight* exemplifica un dos ‘defectos máis dolorosamente obvios das súas películas [de Nolan]’. ‘A súa gramática visual é un desastre, e ás veces iso dá lugar a escenas que son simplemente incoherentes’. A. D. Jameson condena a Nolan como un ‘cineasta deprimente e sen arte’, tan dependente do diálogo que o resultado é ‘un guiión ilustrado’”. Jameson considera que a apertura de *Inception* é caracteristicamente torpe: os seus trece planos, afirma, poderían reducirse facilmente a sete, ou mesmo a catro, con considerables vantaxes para o público”²⁶. Pero, a pregunta é, por que reducir? Por que tender a unha sobriedade na planificación para unha película de espías entre distintas dimensións do soño? A crítica á fragmentación ignora o poder da fragmentación, tanto expresivo como conceptual. Bordwell crítica a forma na que isto é útil cando fala desde as perspectivas de homes coa realidade rota de forma calidoscópica, pero, aínda así, sente certa admiración: “O corte rápido nestas pasaxes é típico do estilo de Nolan en xeral. *Insomnia* conta con máis de 3.400 planos nos seus 111 minutos, o que fai que o plano medio dure algo menos de dous segundos. Este tipo de montaxe rápida pode ser adecuado para os estalidos de imaxes mentais, pero é difícil de manter nas escenas de diálogo. Aínda así, Nolan téntao. [...] Nolan non fai ningún esforzo por mover aos actores polo estudio de forma que se subliñe o desenvolvemento dramático. Debido á rápida montaxe, as liñas e os xestos dos personaxes córtanse ou non se preparan. Non hai ningún esforzo por deseñar cada plano, á maneira de Hitchcock, para fixar a reacción

²⁵ *Íbid*

²⁶ Bordwell, D., & Thompson, K. (2019). *Christopher Nolan: A Labyrinth of Linkages*. Wisconsin: Irvington Way Institute Press. p. 7

do actor ou a liña que pronuncia. A maioría dos planos son extractos de tomas completas, todas do mesma montaxe”²⁷. Bordwell ten razón en tanto que a forma de planificación de Hitchcock e a de Nolan difiren nos seus intereses principais, aínda que teñan algúns puntos en común. Realmente, é raro pensar en Nolan en relación a planos ou cuxo dinamismo sucede durante a planificación da escena. En cambio, a súa forza está na montaxe, o *cross-cutting* entre accións e temporalidades. Non lle interesa tanto como os actores se relacionan entre eles, como a forma na que distintas temporalidades e puntos de vistas poden atoparse na montaxe.

Aumont apunta, en parte, a esta cuestión cando fala da fragmentación do punto de vista nunha secuencia: “A multiplicación dos puntos de vista, que fundamenta a planificación clásica da escena fílmica, é sen dúbida o principio de base constitutivo deses microcircuitos da identificación no texto de superficie. o que fará posible o xogo dos outros elementos. A escena clásica, no cinema, constrúese (no código) sobre unha multiplicidade de puntos de vista: a aparición de cada novo plano corresponde a un cambio do punto de vista sobre a escena representada (que, con todo, suponse que se desenvolve de forma continuada e nun espazo homoxéneo). Con todo, non é frecuente que a cada cambio de plano corresponda un punto de vista novo, inédito, sobre a escena. O máis normal é que a planificación clásica funcionevolvendo sobre determinados puntos de vista, ás veces con insistencia (por exemplo, no caso dunha escena de campos-contracampos)”²⁸. Pero, no hipercinema, o punto de vista ou se dilúe ou se amplifica, a primeira persoa vólvese primeiro plano. Os planos-contraplanos deixan de existir, móvese en dinámicas de fragmentación maiores, busca referencias desde perspectivas imposibles, mesmo cando esta non se presente nunha aceleración da montaxe. Ese é o caso das cámaras xiratorias de *Aquaman* (James Wan, 2018) que desprazan a perspectiva das batallas do chan para ofrecer unha gravidade artificial. O plano non representa un punto de vista, o plano é unha amplificación do espazo e dos movementos dos seus personaxes. Outro caso similar é o da recente *Ambulance* (Michael Bay, 2022), cos planos de *drones* que toman perspectivas imposibles tanto en espazos pechados como desde a propia cidade. En ambos os casos sente unha estraña ausencia de gravidade e un cambio cara un punto de vista inexistente, unha ruptura formal que intensifica a forza desas escenas. Lembra a ese piar do cinema experimental canadense, *La Région Centrale* (Michael

²⁷ *Íbid*, p. 8-9

²⁸ Aumont, J., Bergala, A., Marie, M., & Vernet, M. (1985). *Estética del cine: Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona: Paidós. p. 278

Snow, 1971), na que Michael Snow e o enxeñeiro Pierre Abbeloos desenvolveron un brazo automático que gravaría durante 24 horas o mesmo paisaxe. O resultado é unha sucesión de tomas que senten inhumanas, polas perspectivas que adquire e polos movementos automáticos que executa. É unha desviación natural do punto de vista cinematográfico, que tende a colocar a cámara á altura do ollo humano, case sempre centrado nunha persoa ou un grupo delas; mentres que Snow grava cunha ausencia de antropocentrismo.



Un fotograma de *La Région Centrale* (Michael Snow, 1971)

Ao falar de obras onde a primeira persoa intensifícase, atopámonos co segundo e o terceiro punto do que fala Aumont. Sobre a memoria e a imaxinación, o hipercinema está focalizado na transmisión sensorial que sofre o protagonista, ao mesmo tempo que unha deslocalización temporal que, en moitas casos, preséntase en tramas relacionadas con viaxes temporais. Non podemos falar de memoria, porque todo é memoria e premonición á vez; non podemos escapar da memoria, porque non existe unha mirada obxectiva dos sucesos. O caso de *Memento* (Christopher Nolan, 2000) é especialmente paradigmático dun tipo de *thriller* de inicios de milenio obsesionada coa primeira persoa, unha concepción confusa do sentido do tempo, motivado, ademais, pola paranoia supersticiosa constante ás imaxes. Non te podes fiar de ninguén, estás perdido, só no mundo e os teus sentidos fállanche. Isto leva ao terceiro punto de Aumont, expresar estas

confusións e alteracións da realidade adoita ser unha exposición sensorial da psicoloxía dos personaxes, obsesivos, neuróticos, incapaces de atopar sentido ao mundo contemporáneo, pero sempre buscando signos. Estes *thrillers* presentan personaxes alienados, pero incapaces de aburrirse, todo é potencial contido e todo é capacidade de analizarse. Son como persoas que tentasen atopar todas as mensaxes ocultas de *They Live!* (John Carpenter, 1988) sen as lentes máxicas, incapaces de descifrar as mensaxes, incapaces de ignorar que están aí. É a obsesión mediatizada, paranoia do comunicativo en moitos casos que se representa desde a información visual máis sublimadora posible. Se uns parágrafos máis arriba falabamos da diferenza á hora de planificar que teñen Hitchcock e Nolan, aquí atopan o seu punto de unión. Rancière explica o caso de *Vertigo* (Alfred Hitchcock, 1958) da seguinte forma: “Hitchcock, dínos Deleuze, inventa no cinema a imaxe mental. Pero ‘imaxe mental’ quere dicir dúas cousas: por unha banda, unha sobreimaxe que encadra todas as demais. Hitchcock insire as imaxes-acción, as imaxes-percepción e as imaxes-afección nun sistema de relacións que as encadra e transfórmaas. Pero, doutra banda, a imaxe mental é a imaxe que sae do cadro orientado da imaxe movemento, que sae do esquema da resposta a un movemento recibido por un movemento executado. A vertixe de Scottie en *Vertigo* ou a perna enxugada do heroe de *Rear Window* simbolizan para Deleuze esa parálise do esquema motor, esa crise da imaxe movemento que leva á revelación da imaxe tempo. Eses dous personaxes pasan, de feito, de heroes activos a espectadores pasivos. Anticipan así a ruína do sistema orientado da imaxe movemento e a chegada cinematográfica da balada contemplativa”²⁹. Nolan e Hitchcock difiren á hora de afrontar a planificación, pero ambos se enfrontan a un mesmo obxectivo: unha translación dos elementos psicolóxicos á imaxe. Noutros casos, como *Crank: High Voltage* (Brian Taylor / Mark Neveldine, 2009), o personaxe interpretado por Jason Statham non pode parar ou, nese caso, morrerá. Buscará sempre cafeína, cocaína ou algún tipo de excitante para manterse activo. O estatismo pode acabar con el, é mortalmente alérxico ao aburrimiento. A película, na súa frenetismo visual, vólvese unha proxección evidente do proceso psicolóxico do protagonista. Outro uso habitual desta relación entre formalización da obra e a psicoloxía dos seus protagonistas ten relación coa cultura pop, casos moi habituais das películas de Baz Luhrmann. Nelas, como *Moulin Rouge* (Baz Luhrmann, 2001) ou *Elvis* (Baz Luhrmann, 2022), a obsesión dos seus

²⁹ Rancière, J. (2012). *Las distancias del cine*. Castellón: Ellago. p. 27

protagonistas co mundo do espectáculo fará que toda a súa percepción do mundo véxase filtrada polas dinámicas capitalistas da cultura de masas.

Rancière explica que o cinema ten unha torpeza respecto á literatura: “Esta "torpeza" mostra a desvantaxe do cinema con respecto á literatura. Como as palabras non son máis que palabras, sempre poden corrixir a aparencia que crearon. Enténdese que a literatura utilice de boa gana ese poder que debe á escasa realidade das palabras para mostrar a identidade entre a verdade da vida e a súa mentira. O cinema atópase na situación inversa. Ten o poder de mostrar todo o que as palabras din, de despreñar todo a potencia visual destas, todo a súa poder de impresión sensible. Pero ese excedente de poder ten o seu estrito reverso: a arte das imaxes tropeza con dificultades para facer o que fai a arte das palabras, restar sumando. No cinema, a suma segue sendo unha suma. A corrección das aparencias, por tanto, sempre é nel un exercicio perigoso”³⁰. E parece que o hipercinema é consciente desta torpeza, pero se existe a imposibilidade de restar sumando, seguirase sumando todo o posible. Non hai corrección de aparencias, só suma de aparencias e suma de realidades e de estilos e de formatos e de contido. É orgullosamente expansiva e, ademais, é orgullosamente aparencia e artificio. Pode mostrar a realidade, pero define todo aquilo que mostra como falso. Nese sentido, tamén está gamificado: “O XOGO colonizou aos seus rivais dentro do ámbito cultural, desde o espectáculo do cinema ata os simulacros da televisión. As historias xa non nos oprimen con reconciliacións imaxinarias de problemas reais. A historia límitase a relatar os pasos polos que alguén venceu a outro, unha vitoria real a cambio dunha aposta imaxinaria. O único xénero orixinal da pantalla de principios do século XXI non se chama "*reality show*" por nada”³¹. Pero esta desconexión coa realidade, non é realmente unha ausencia de relación coa realidade como unha ausencia de representación do real directamente. Desenténdese da dicotomía entre a verdade e o falso para penetrarse nos rastros de realidade que o hai no falso, nas súas pulsións, as súas razóns de existir e a forma na que permea na estrutura da realidade. O hipercinema é o capitalismo obsesionado consigo mesmo, pero nesa obsesión podemos ver os seus intereses ocultos, aquilo polo que realmente loita, as razóns polas que prevalece e, sobre todo, as formas nas que pode romper e os seus límites alcanzables. “Pois houbo un tempo, en efecto, en que o cinema se cría capaz de resolver, polos novos medios da máquina de verdade, o conflito entre a

³⁰ *Íbid.* p. 31-32

³¹ Wark, M. (2007). *Gamer Theory*. Harvard: Harvard University Press. P. 11

vella lóxica poética das maquinacións da verosimilitude e a nova lóxica literaria da equivalencia entre verdade e mentira. Houbo un tempo en que se consagrou a desprezar unha vertixe da mirada que non era nin unha maquinación ficcional nin unha enfermidade da vida, senón a explosión das enerxías dun mundo novo”³². Pero este mundo novo é o mundo que se ansía respecto o xa existente, o que se imaxina sexa por temor, por desexo ou por, imaxe esaxerada, mellor representación do mundo que o mundo que xa temos.

Estes tipos de montaxe non só se alimentan da aceleración, senón da pausa que se xera cando o tempo detense. Os montaxe hipervitamínicos enchufados ao nitros adoitan derivar en momentos de sorprendente lentitude. Ao final a aceleración só evidencia máis estes extremos. Ao ser principalmente un xénero de acción, mesmo na súa forma de *neonoir*, *thriller* ou musical; hai unha herdanza directa do cinema de artes marciais, como o *wuxia* ou a categoría III de Hong Kong. Sexan Gilman comenta respecto diso, no seu *review* de *Ninja: Shadow of a Tear* (Isaac Florentine, 2013), do famoso combo de acción a vídeo. Florentine-Adkins: “Estiven relendo o *Planet Hong Kong* de Bordwell, e onte á noite tocume a sección sobre o patrón de pausa/estalido/pausa das películas de acción de Hong Kong (tomado do cinema xaponés de samurais), no que os breves refachos de acción (puñadas, patadas, bloqueos, etc.) van acompañadas de breves poses, descansos na acción de tan só medio segundo. Esta estrutura adoita estar ausente nas películas de acción de Hollywood, e contribúe a dar ao cinema de *kung fu* o seu ritmo distintivo: non son só os movementos dos corpos no espazo os que fan que as secuencias de loita sexan "musicais". De todos os xeitos, ocórreseme que o que Florentine, e outros cineastas de artes marciais posteriores a *Matrix*, están a empregar é un método lixeiramente novo deste vello patrón, no que se emprega a cámara lenta dixital para deterse nas pausas/posicións da acción. Por suposto, a cámara lenta utilizouse durante décadas (nunca foi máis apropiada para a parodia que nas películas de Bruce Lee), pero a suavidade coa que a tecnoloxía dixital pode alterar a velocidade dunha soa toma faia moito máis versátil e fluída, o que permite integrala en case todos os intercambios marciais, en lugar de retela como un punto final de énfase”³³. No Hipercinema o tempo nunca é o tempo vivido, sempre é un tempo alterado aos seus extremos. Son uns códigos que só sobreviven nos excesos e que morre na sobriedade, tentan sacar elementos lúdicos de onde poden, transformando toda a realidade espazo-temporal que percibimos. É conscientemente

³² Rancière, J. (2012). *Las distancias del cine*. Castellón: Ellago. p. 27

³³ Gilman, S. (5 de Enero de 2014). *Review de Ninja: Shadow of a Tear* (2013). Obtido de <https://letterboxd.com/theendofcinema/film/ninja-shadow-of-a-tear/>

artificial, pero tamén é evidentemente artificial. Ninguén dubida que o que vexa sexa unha ficción que se sinte orgullo de selo. Aquí cabe a dúbida de preguntarse que pasa, entón, con todas aquelas películas que son extremas polo outro lado. Aquelas que son rechamantemente lentas.

3. SOBRE A CUESTIÓN DO TEMPO >>>-*-*\$\$ (©_©)

Jacques Rancière ten un libro, *Tiempos Modernos*, onde analiza a temporalidade na arte e a política, tendo o cinema como obxecto de estudo. Nel propón o termo “distribución do sensible” para falar das relacións que se establecen entre as distintas maneiras de ser, ver, pensar e facer que configuran un mundo común e a maneira na que os suxeitos participan nel. Con isto, explica que: “Unha narrativa do tempo sempre define dúas cousas á vez. En primeiro lugar, dicha narrativa define o contexto do mundo da experiencia que compartimos cos demais; iso que é dado como o agora do noso presente, a maneira na que estea presente depende dun pasado ou rompe co mesmo e permite ou prohíbe, por tanto, un determinado tipo de futuro. Desta forma, trázanse liñas divisorias entre o posible e o imposible, o necesario e o contingente. A narrativa do tempo, en consecuencia, dinos simultaneamente que é o que fai posible unha tendencia do tempo e ata que punto aqueles que viven nela son capaces de aprehender o posible. Esta articulación entre posibilidade e capacidade é a ficción que está no núcleo de calquera distribución do sensible”³⁴.

Erika Balsom, no seu libro dedicado á obra de Benning, *10 Skies*, critica a Steven Shaviro por relacionar esta aceleración da montaxe co mundo contemporáneo, coma se este fóra só un e vivíse da mesma forma. Non considero que Shaviro sexa tan simplista, como comenta a forma na que é máis unha tendencia en moda do mundo occidental e parte do oriental; pero si creo que hai un problema en considerar que “o contemporáneo” ten que ver con esta vivencia intensa e mediatizada do mundo como unha única realidade inescapable. Sinto que, xustamente, son os procesos de alienación os que se viven con lentitude, a forma na que a vida nas cidades pode ser sorprendentemente illante, anestesiante e lenta. Hai un ciclo de películas interesadas nesta cuestión, que sobre todo se desenvolve a inicios deste milenio. Do que forma pexorativa deu por chamarse *Slow Cinema* e que vira ao redor de como eses personaxes relaciónanse cun mundo nervioso. Como explica Rancière, nese mesmo libro: “A xerarquía das temporalidades que previamente fora unha distancia entre dous mundos separados volvíase agora unha distancia entre dúas formas de habitar o mesmo mundo. O mesmo proceso histórico vivíase de dúas maneiras diferentes: había persoas -unha minoría de persoas- que vivían no tempo da ciencia, que é o tempo da conexión causal; e había persoas -a maioría- que

³⁴ Rancière, J. (2018). *Tiempos Modernos*. Madrid: Shangrila. p. 10

vivían no tempo da ignorancia, o tempo da sucesión e a repetición dos homes pasivos, que os facía oscilar entre a adhesión ao presente, a nostalxia polo pasado e a anticipación ilusoria dun futuro aínda posible”³⁵. É exemplar, nese sentido, a obra de Tsai Ming-Liang, onde esa lentitude prodúcese, na meirande das longas, desde a perspectiva do proletariado explotado, illado na súa contorna máis próxima, pero vivindo nas grandes urbes e conectado cun mundo globalizado -a máis representativa desta tendencia podería ser *你那邊幾點* (‘Que hora é?’, Tsai Ming-Liang, 2001)-; pero que, en ocasións, prodúcese un enfrontamento directo entre o protagonista e o mundo, case rebelándose contra el, atopándose sorprendentemente descontextualizado e combativo. Isto daríase na serie Walker -oito películas, de momento-, onde un monxe budista camiña cunha hipnótica lentitude entre distintas urbes do mundo.



Un fotograma de *你那邊幾點* (‘Que hora é?’, Tsai Ming-Liang, 2001)

O tempo é, en moitos casos, a propia percepción de vida do individuo, pero explota pouco as posibilidades. É moi útil desde unha descrición do aliñamento capitalista, pero non está centrado en ofrecer escapatorias efectivas para destruílo. O curioso é que, mentres o cinema de festivais e arte e ensaio hase estancado nese tempo

³⁵ *Íbid.* p. 17

lento; é o capitalismo quen desenvolveu unha estética da velocidade -salvo coas mellores excepcións, como é o cinema dos marxistas máis radicais, Jean-Luc Godard e Isiah Medina-. Rancière no seu libro sobre Bèla Tarr, fai un xuízo un tanto reducionista sobre esta cuestión: “A tarefa do cineasta consiste en construír un determinado número de escenas que fagan sentir a textura dese continuo e conduzan o xogo das dúas esperas a un máximo de intensidade. A plano secuencia é a unidade básica desa construción porque respecta a natureza do continuo, a natureza da duración vivida onde as esperas conxúganse ou se separan e onde reúnen e opoñen aos seres. Se non hai centro, non hai outro medio de achegarse á verdade das situacións e de quen as vive que ese movemento incesante que vai dun lugar a aquel ou aquela que está aí esperando algo”³⁶. Poderíamos dicir que parte dunha certa verdade, que a plano secuencia é o máis similar ao ollo humano, pero para min aquí créanse dúas cuestións a problematizar. A primeira é pensar que, unha plano secuencia, por ter menos tendencia á falsidade, sexa, en si mesmo, máis certo. Porque a verdade representada é, en calquera dos casos, realidade representada e non unha realidade obxectiva. Retratar un momento da forma máis fidedigna a estar aí non ten tanta relevancia a un nivel político, de feito, por esa aproximación a unha “verdade” pode ser máis problemática polas implicacións que ten que unha película que acepta a súa forma de farsa e crea distancia co representado. Segundo, porque Rancière fala en termos políticos e, baixo eses termos, a representación da realidade non é, nin moito menos, o máis eficiente. Segue un problema similar á do realismo socialista, que é xustamente caer na crítica que Marx fai de Feuerbach na súa tese última tese: “Os filósofos non fixeron máis que interpretar de diversos modos o mundo, pero do que se trata é de transformalo”³⁷. Rancière encomia a forma na que Bèla Tarr retrata a pobreza e a alienación dos seus protagonistas, pero, esta representación ten algún tipo de interese? Como co caso de Tsai Ming-Liang creo que, por suposto, teno; pero que está limitado no seu potencial revolucionario -no caso de Bèla Tarr, ningún potencial revolucionario pola forma na que, a súa propia forma de gravar, resulta mesmo máis alienante que as formas capitalistas nas que se moven os seus personaxes-. Ter claras estas limitacións e non caer en tendencias hiperbólicas como Rancière pode axudarnos a facer análises políticas máis eficientes, en parte por ser máis diversos e poder atender á multitude de aspectos que

³⁶ Rancière, J. (2016). *Bèla Tarr. Después del final*. Buenos Aires: Cuenco de plata.p. 70

³⁷ Marx, K. (1888). *Tesis sobre Feuerbach*. marxist.org. Obtido de <https://www.marxists.org/espanol/m-e/1840s/45-feuer.htm>

inclúe a política, en parte por centrar máis nas obras de transformación social e non tanto de retrato social.

4. O DEPOR E A ABOLICIÓN DO TRABALLO

(♥*♥∞:∞∞ L(^ 0 ^)Γ

Outra forma problemática de achegarse á cuestión da aceleración e o hipercinema é a de Bifo Berardi na meirande parte dos seus textos, que participa dentro das dinámicas da esquerda máis reaccionaria cara estes procesos. Por exemplo, no seu libro *La fábrica de la felicidad*, comenta: “Os agresivos novos anfetamínicos que derrapan nos seus coches cargados de accesorios para ir aos seus traballos nos que poderán dar o mellor de si mesmos para aumentar o seu *share* dos beneficios da coporación e obter un eloxio do seu xefe, están na antesala do pánico, do mesmo xeito en que os seus irmanciños de cabeza rapada que se masacran a golpes os domingos no estadio son a forma despregada do pánico que se acumula na normalidade laboral durante toda a semana”³⁸. Bifo Berardi fala duns procesos de alienación moi habituais e que, coincido, son problemáticos para o desenvolvemento das loitas sociais, como é a falta de conciencia de clase que leva a esforzarte pola empresa na que estás contratado, ou buscar os eloxios constantes do xefe agardando un mellor soldo que non da chegado. O outro modo de alienación habitual é o deporte, que moitas veces crea conflitos localistas ou promove ideoloxías hipermasculinas e capitalistas descentrando focos sociais importantes -ademais, dentro do estado español, o deporte foi mesmamente usado pola ditadura franquista para os seus propios propósitos-. Para min o problema de Bifo Berardi é que, como gran parte da esquerda reaccionaria, vólvese elitista e culpa e ridiculiza ao proletariado pola súa alienación. Mentres Fisher tentaba entender as formas nas que esa procura constante de estímulos viña dun fondo de depresión capitalista, Bifo Berardi culpa á vítima de caer nas trampas do capital, ademais con culturas asociadas a clases baixas como o *tuning* ou o fútbol. Pola parte do fútbol, mesmo cae na problemática de apolitar os conflitos. Para el son “irmanciños de cabeza rapada” masacrándose a golpes, cando varios destes conflitos teñen que ver cun conflito ideolóxico. Famoso é o Caso Jimmy, onde un bando do grupo ultradereitista do Frente Atlético matou a un integrante do Riazor Blues, unha pena do Real Club Deportivo da Coruña, ligado á loita antifascista, obreira e independentista galega; que tiveron unha relevancia considerable nos movementos sociais desa cidade. Non era só unha cuestión deportiva, foi un conflito onde un fascista

³⁸ Berardi, F. B. (2003). *La fábrica de la felicidad*. Madrid: Traficantes de sueños. p. 84

matou a un antifascista, reduciolo a cuestións deportivas é non exercer unha análise eficiente da forma na que o entretemento se politiza.

6. A TECNOREACCIÓN (→,←"!!!!)

Considero que, outra cuestión que Bifo Berardi non termina de problematizar ben, é a negativa total que ten para as ferramentas tecnolóxicas desenvolvidas en sistemas capitalistas: “O primeiro é o dos apoloxistas da evolución tecnodixital. En nome dunha especie de panloxismo dixital, Pierre Levy construíu unha teoría da intelixencia colectiva de potencia ilimitada e capaz de autogobernarse. Desde un punto de vista místico-holista, Kevin Kelly desenvolveu unha teoría da mente global interconectada que progresivamente incorpora elementos orgánicos e inorgánicos, e con iso crea unha potencia de cálculo e de interpretación superior á da mente individual. [...] Os apoloxistas só ven unha parte do panorama. Non ven o sufrimento físico, a miseria económica e a violencia militar que acompañan a difusión das tecnoloxías dixitais”³⁹. Bifo Berardi di que estas apoloxías cegas do capitalismo á tecnoloxía non teñen en conta os aspectos imperialistas que as acompañan, algo no que coincido e non quero rebater; pero sinto que a negativa total tamén cae nunha falta de horizonte onde eses desenvolvementos poden redirixirse para procesos emancipatorios da esquerda. Nin unha fe cega, nin un rexeitamento esencialista; senón unha análise das ferramentas en cada contexto específico. Por exemplo, a utilización de *autotune* é criticada pola forma na que crea intrusismo laboral de persoas non relacionadas co mundo da música, pero que queren ampliar a súa imaxe a distintas disciplinas -o caso de actores ou actrices que queren desenvolver a súa carreira tamén no mundo da música-. Esta é unha forma estraña de monopolio, onde non só se quere ser o centro nunha única disciplina, senón amplialo ás máximas posibles, unha forma de capitalización de imaxe imperialista na súa forma de usurpar certos espazos -que en moitos casos é máis interesante que depreciabile, pero cuxa crítica entendo-. Doutra banda, o *autotune* permite que xente que non tivo acceso a clases de canto, nin tempo que dedicalo para conseguir certa técnica, poida crear música sen as dificultades de clase asociadas a eses problemas. É o mesmo debate relacionado coa usurpación do traballo obreiro por máquinas automatizadas, que nun contexto capitalista crea desemprego e amplía a brecha entre clases; mentres que nun contexto comunista esas ferramentas son útiles para a abolición do traballo.

³⁹ Berardi, F. B. (2007). *Generación Post-Alfa : patologías e imaginarios en el semicapitalismo*. Buenos Aires: Tinta Limón. p. 188

Este debate aplicado ao terreo artístico xa o aplican Marx e Engels n' *A ideoloxía Alemá*: “Como de costume, tampouco aquí ten sorte Sancho [Sancho é o sobrenome que Marx e Engels utilizan para referirse a Max Stirner] cos seus exemplos prácticos. Di que ‘ninguén pode substituírche, por exemplo, como compositor musical, como pintor, etc. Ninguén podería suplir a Rafael nos seus traballos’. Sancho podería saber, con todo, que a maior parte do *Requiem* de Mozart non foi composto e acabado por Mozart mesmo, senón por outro Mozart, e que moi poucos dos frescos de Rafael foron ‘executados’ por Rafael en persoa. Sancho imaxínase que os chamados organizadores do traballo pretenden organizar a actividade total de cada individuo, cando son precisamente eles quen distingue entre o traballo directamente produtivo, que é o que debe organizarse, e o traballo que non é directamente produtivo. Con respecto a este último, con todo, a idea [dos comunistas] non é, como Sancho figúrase, que cada cal poida traballar substituindo a Rafael, senón de todo aquel que leve dentro un Rafael poida desenvolverse sen trabas. Sancho imaxínase que Rafael pintou os seus cadros independentemente da división do traballo que existía na Roma do seu tempo”⁴⁰. Desde un punto de vista marxista, ferramentas como a xeración de poboación por computador implica a substitución do traballo mal pagado e aburrido de ser extra; o desenvolvemento de creación de imaxes e sons por IA facilita a entrada a persoas sen tempo ou sen recursos para mellorar a súa habilidade técnica na ilustración ou a composición. A técnica ten máis que ver cunha idealización do traballo duro capitalista que coa análise estética das formas. A arte liberada das trabas do manexo técnico é parte do proceso de democratización de certas formas de crear arte.

Nun artigo titulado *Pop culture is dead – and that’s a good thing* – (A cultura pop está morta – e iso é algo bo -), a crítica cultural Günseli Yalcinkaya explica como esta democratización dixital -que aínda non é unha democratización total- xa permitiu a fragmentación de discursos e a creación de microcelebridades que funcionan contra as monopolizadoras actitudes das estrelas pop:

“A cultura pop xa non é unha monocultura, e iso é bo. Antes, a cultura dominante condensábase na MTV e nas listas dos 50 principais, dirixidas por uns poucos elixidos: executivos de discográficas, editoriais, editores de moda e produtores de cinema, que adoitaban pertencer ao

⁴⁰ Marx, K., & Engels, F. (1974). *La ideología alemana*. Montevideo, Barcelona: Ediciones Pueblos Unidos, Ediciones Grijalbo.

mesma contorna social e económica. Pero os actuais habitantes da cultura están repartidos nun grupo máis amplo. Quizais o maior indicador deste cambio foi a chegada das plataformas de medios sociais na década de 2010 e a adopción de modelos algorítmicos. Os outrora omnipotentes gardiáns da cultura foron repentinamente substituídos por máquinas, xa que os contidos baseados nos nosos comportamentos en liña substituíron aos *feeds* cronolóxicos.

A pesar de todo isto, actualmente hai unha onda de escritores que lamentan o fin da cultura pop. Quéixanse da fractura da cultura xuvenil, do aumento dos malos contidos, dos perigos de desprazarse sen cesar por Tiktok, do ciclo incesante das microtendencias e, por suposto, do algoritmo. Os seus queixumes denotan unha vea conservadora que idealiza estes antigos sistemas de poder de arriba abaixo.

Que é o que impulsa este cambio cultural? Como dixo o teórico da comunicación Marshall McLuhan, "a mensaxe está no medio"⁴¹.

Para unha xeración de mozos que crece na era do capitalismo tardío, o medio é a ironía.

"A ironía permitiunos continuar a vida baixo o capitalismo tardío mentres nos refuxiábamos psicolóxicamente da desmoralizante realidade", escribe o teórico da internet Joshua Citarella. E quen pode culparnos? Cando os *nepo-babies* atascan os nosos alimentos e os multimillonarios lánzanse ao espazo mentres os máis pobres do planeta sofren a peor parte da catástrofe climática, os modos de consumo pouco sinceros e dissociadores -xa sexa ser un *edgelord* nihilista ou engadir de broma "*pilled*" ou "*core*" ao final dunha palabra- convértense na norma"⁴².

A cultura pop atópase entre a contradición de crear axente monopolizadores como as grandes estrelas, pero tamén dar paso a microestrelas de comunidades e intereses concretos. Son, como nos casos citados da tecnoloxías, potencialmente limitados polo seu uso exclusivo para crear capital. Estas microestrelas non deixan de participar en plataformas concretas que si tenden ao monopolio como Twitter, TikTok, Youtube ou Instagram; pero que presentan fugas aos modelos usuais de estrelas pola súa diversidade,

⁴¹ Yalcinkaya, G. (18 de Julio de 2022). *Pop culture is dead – and that’s a good thing*. DAZED. Obtido de <https://www.dazeddigital.com/life-culture/article/56571/1/pop-culture-is-dead-dime-square-microtrends-tiktok-web3>

⁴² Íbid

a aleatoriedade da fama e a súa proximidade. Estas estrelas, que non son totais, senón fragmentos de relacións máis complexas, axuda a descentralizar o poder e o capital. Estas microestrelas, nalgúns casos, non se presentan tanto como transmisión de ideoloxía do capital -como pasa habitualmente con esas grandes estrela, incluso as da internet-, senón que como di o texto, desenvólvense desde a ironía paródica das propias dinámicas do capitalismo. É, como o hipercinema, capitalismo histriónico que na súa forma excesiva mostra as súas fisuras; salvo que se no hipercinema é parcialmente inconsciente, na ironía da internet vólvese unha ferramenta subversiva directa.

7. CONTRA O ANALÓXICO E Os seus FETICHES // (♫) *//

“All I wanna see is 1080p / But reality keep me on 240”

Hold Me Down Like Gravity, ECCO22K

Este aspecto relaciónase directamente co que Hito Steyerl denominou a “imaxe pobre”: “A imaxe pobre é unha copia en movemento. Ten mala calidade e resolución subestándar. Deteriódase ao acelerala. É a pantasma dunha imaxe, unha miniatura, unha idea errante en distribución gratuíta, viaxando a presión en lentas conexións dixitais, comprimida, reproducida, *ripeada*, remesturada, copiada e pegada noutras canles de distribución”⁴³. Esta imaxe pobre pon en relación as cuestións técnicas coas cuestións de clase. Pobre de imaxe implica imaxe proletaria. Nunha cultura tan dada a presumir de riqueza e ascenso de clase como é o caso do hip-hop, esta calidade vólvese un status cando os Black Eyed Peas din aquilo de “Y'all stuck on Super 8 shit / That low-fi stupid 8 bit / I'm on that HD flat” (Estades todos atascados na merda do Súper 8 / A estupidez dos 8 bits / Eu estou nunha pantalla plana HD) na súa canción *Boom Boom Pow*. As pantallas do mundo, sexan televisores, de móbiles ou *tablets*, sexan de ordenador de sobremesa ou de portátil, defínense xustamente por esta resolución. O primeiro que se anuncia é se é 4K, 2K ou se te vas a conformar só cunha FullHD. É habitual que, cando nos sacamos unha foto en grupo, apúntese a quen teña o móbil máis caro (é de marca, se é de Apple pois mellor) para que se saque a foto con ese dispositivo, porque ten maior resolución. Coñezo a xente que, pola falta de calidade da cámara do seu teléfono, prefería non sacarse fotos e menos subila a redes sociais, porque a imaxe volvíase un carácter de clase: “A súa falta de definición vólvese un problema material. Se se entende o enfoque como unha posición de clase, como unha posición de comodidade e privilexio, entón o estar fóra de foco rebaixa o teu valor como imaxe. Pero a xerarquía contemporánea das imaxes, con todo, non se basea só na nitidez, senón tamén e principalmente na resolución”⁴⁴.

No cinema, o dixital relaciónase coa súa vulgaridade, a súa falta de definición e os seus problemas de preservación. É máis fútil, menos caro e menos profesional. Gravar en dixital foi durante décadas visto como un método desgraciado. Os supostos grandes directores: Christopher Nolan, Martin Scorsese ou Quentin Tarantino; a pesar de que

⁴³ Steyerl, H. (2014). *Los condenados a la pantalla*. Buenos Aires: Caja Negra. p. 33

⁴⁴ *Ibid.* p. 35

usarán en gran parte ferramentas do dixital en case a súa totalidade, preferían seguir gravando en 35mm polo prestixio que levaba. Erika Balsom no seu libro sobre *10 Skies* comenta como o dixital foi, historicamente, máis abrazado por mulleres que por homes e como se acaba relacionando o analóxico con certo ego masculino. Hito Steyerl, no seu artigo sobre a imaxe pobre, chega á mesma conclusión: “A insistencia na película analóxica como o único medio de importancia visual tivo eco nos discursos sobre o cinema case independentemente da súa tendencia ideolóxica. Nunca importou que estas economías de luxo da produción cinematográfica estivesen (e aínda o están) firmemente ancoradas en sistemas de cultura nacionais, na produción capitalista dos estudos, no culto do xenio masculino e na versión orixinal, e que por tanto sexan frecuentemente conservadoras na súa estrutura. Fíxose da resolución un fetiche, como si a súa falta equivalese á castración do autor”⁴⁵. Isto non é sorprendente se partimos que o dixital facilita a creación audiovisual para persoas que antes non terían acceso a ela, por iso non é raro que persoas proletarias, mulleres, persoas racializadas ou *queer* adoiten estar máis ligadas á creación dixital que ao uso do analóxico que promove estes sistemas xerárquicos. A imaxe pobre “transforma a calidade en accesibilidade, o valor de exhibición en valor de culto, as películas en clips, a contemplación en distracción. A imaxe é liberada das criptas do cinema e os arquivos e empuxada á incerteza dixital á conta da súa propia substancia. A imaxe pobre tende á abstracción: é unha idea visual na súa propio devir”⁴⁶. A imaxe pobre, mesmo, non precisa de ser gravada. Gran parte destas imaxes pobres son descargas de vídeos de plataforma que limitan a calidade da imaxe como Youtube, de vídeos que se difunden por Whatsapp, de capturas de pantalla sobre capturas de pantalla que van facendo perder nitidez a imaxe. Son imaxes de uso común, como *stickers* ou *memes* que, en gran parte, carecen de autoría ningunha e pertencen máis a comunidades específicas. Representan máis o real que os documentais filmados desde a distancia, por persoas que non teñen relación coas comunidades que retrata e que as retratan desde o exotismo. Ademais, como presenta Steyerl, son máis próximas á realidade popular en tanto que a súa forma de produción e difusión son necesariamente populares: “A imaxe pobre xa non trata da cousa real, o orixinal orixinario. No canto diso, trata das súas propias condicións reais de existencia: a circulación en enxame, a dispersión

⁴⁵ *Íbid* p. 36

⁴⁶ *Íbid* p. 34

dixital, as temporalidades fracturadas e flexibles. Trata do desafío e da apropiación tanto como do conformismo e da explotación. En resumo: trata sobre a realidade”⁴⁷.

No seu famoso manifesto, *Por un cinema imperfecto*, o cineasta cubano Julio García Espinosa marca unha diferenza entre cinema popular e cinema de masas: “A arte popular non ten nada que ver coa chamada arte de masas. A arte popular necesita, e por tanto tende a desenvolver, o gusto persoal, individual, do pobo. A arte de masas ou para as masas, pola contra, necesita que o pobo non teña gusto. A arte de masas será en realidade tal cando verdadeiramente fágano as masas. Arte de masas, hoxe en día, é a arte que fan uns poucos para as masas. Grotowski di que o teatro de hoxe debe ser de minorías porque é o cinema o que pode facer unha arte de masas. Non é certo. Posiblemente non exista unha arte máis minoritaria hoxe que o cinema. O cinema hoxe, en todas partes, fano unha minoría para as masas. Posiblemente sexa o cinema a arte que demore máis en chegar ao poder das masas. Arte de masas é, pois, a arte popular, o que fan as masas. Arte para as masas é, como ben di Hauser, a produción desenvolvida por unha minoría para satisfacer a demanda dunha masa reducida ao único papel de espectadora e consumidora”⁴⁸. O cinema da imaxe pobre é, en cambio, o cinema que están a facer hoxe en día as clases populares e, por estar creadas por elas, as que mellor representan a súa condición, as súas contradicións, os seus intereses e o seu entendemento da forma audiovisual: “As imaxes pobres son por tanto imaxes populares: imaxes que poden ser feitas por moitas persoas. Expresan todas as contradicións do xentío contemporáneo: o seu oportunismo, narcisismo, desexo de autonomía e creación, a súa incapacidade para concentrarse ou decidirse, a súa permanente capacidade de transgredir e a súa simultánea submisión. En conxunto, as imaxes pobres presentan unha instantánea da condición afectiva do xentío, a súa neurose, paranoia e medo, así como a súa ansia de intensidade, diversión e distracción. A condición das imaxes fala non só das infinitas transferencias e reformateos, senón tamén das incontables persoas que se preocupan polas imaxes tanto como para convertelas unha e outra vez, subtítulándoas, reeditándoas ou subíndoas en liña”⁴⁹.

⁴⁷ *Íbid.* p. 48

⁴⁸ García Espinosa, J. (Setiembre-Diciembre de 1970). *Por un cine imperfecto. Hablemos de cine*(55/56), 37-42. Obtido de <https://www.programaibermedia.com/julio-garcia-espinosa-por-un-cine-imperfecto/>

⁴⁹ Steyerl, H. (2014). *Los condenados a la pantalla*. Buenos Aires: Caja Negra. p. 43

8. CONTRA A VERTIXE, A FILIA Á CAÍDA !!!!!ε ≡ (o_ _)o

Neste contexto sucede unha das grandes polémicas en relación co Hipercinema: a súa imaxe acelerada. Para Steyerl, esta aceleración das imaxes pobres (na súa vertixinosa capacidade de viralizarse internacionalmente nun par de horas, na súa difusión simultánea a través de distintas redes, na velocidade da súa montaxe) testemuñan “a violenta dislocación, transferencia e desprazamento de imaxes: a súa aceleración e circulación no interior dos círculos viciosos do capitalismo audiovisual”⁵⁰. Para ela, estes procesos vólvense interesantes en tanto que son nítidos da forma na que se presenta o hipercapitalismo, pero tamén por como esta velocidade presenta unha falta de estabilidade que pode romper con certos moldes xerárquicos. No seu ensaio, *En caída libre. Un experimento mental sobre a perspectiva vertical*, Steyerl propón a caída libre como imaxe crave do mundo, presentándoa así:

“Imaxina que caes. Pero non hai terra.

Moitos filósofos contemporáneos han sinalado que o momento actual ten como condición dominante a falta de fundamentos. Non podemos presumir que haxa unha base estable sobre a que se sosteñan seguridades metafísicas ou mitos políticos fundacionais”⁵¹.

Esta metáfora bebe directamente da definición de Lyotard da postmodernidade como unha época na que se perderon os grandes relatos da historia, onde a maioría de aspectos que se crían fundamentais comezan a tremer. Por unha banda, isto podería entrar en contradición coa teoría de Fisher de que o pensamento xeral é que “non hai alternativa ao capitalismo”, en tanto que o capitalismo sería o único fundamento sobrevivente á postmodernidade; pero que sobreviva como sistema socioeconómico non implica que sobreviva como fundamento. A ideoloxía capitalista non se penetrou no ideario colectivo como unha “organización perfecta”, senón como “a organización menos mala de todas”.

⁵⁰ *Íbid.* p. 34

⁵¹ *Íbid.* p. 15

A esperanza comunista de crear o mellor dos mundos posibles ha caído fronte á crenza capitalista de que “este xa é o mellor dos mundos posibles”.

Seguimos, por tanto, caendo en picado sen fundamentos, baixo sistemas que sabemos imperfectos e inxustos, pero, talvez, está caída sen final da que fala Steyerl e que parece tan terrible nun inicio poida volveuse unha das nosas fugas do sistema: “Mentres caes, o teu sentido da orientación podería empezar a enganarche. O horizonte axítase nun labirinto de liñas que se esborrallan e perdes toda conciencia de que é o que está arriba e que abaixo, que vén antes e que despois, perdes conciencia do teu corpo e dos teus contornos. Os pilotos testemuñaron mesmo que a caída libre pode detonar un sentimento de confusión entre un e a aeronave. Ao caer, as persoas poderían sentirse como cousas mentres que as cousas poderían sentirse como persoas. Os modos tradicionais de mirar e percibir fanse cachizas. Altérase todo sentido do equilibrio. Distorsiónanse e multiplican as perspectivas. Xorden novos tipos de visualidade. [...] A desorientación débese en parte á perda dun horizonte fixo. E coa perda do horizonte comeza tamén a retirada dun paradigma estable de orientación que estableceu ao longo da modernidade os conceptos de suxeito e de obxecto, de tempo e de espazo. Ao caer, as liñas do horizonte estalan, viran e superpóñense”⁵². A montaxe acelerada produce unha sensación similar. Por unha banda, marea, confunde, é adrenalítico e, ao mesmo tempo que se presenta todo este aparato sensorial, permítenos establecer un marco de distorsión onde as saídas preséntansenos. O capitalismo vólvese coherente na súa forma e o seu contido e desvélanse as súas configuracións ideolóxicas. Mentres que certo cinema comercial é un produto capitalista, obras como a de Michael Bay, Tony Scott ou Richard Kelly son a imaxe viva do capitalismo. Esta mimésis de forma e contido vólvese unha mimeses de caracteres aristotélicos maiores, como ben marca Rancière: “Por esta razón, a arte das imaxes en movemento atópase en condicións de investir a vella xerarquía aristotélica, que privilexiaba o *muthos* -a racionalidade da trama- e desvalorizaba o *opsis*, o efecto sensible do espectáculo. Non é só que a arte do visible anexouse, mercé ao movemento, a capacidade de relatar. Nin tampouco que unha técnica da visibilidade substituíse á arte de imitar as formas visibles. É o acceso aberto a unha verdade interior do sensible, que resolve as querelas de prioridade entre as artes e os sentidos porque primeiro de nada resolve a gran querela entre o pensamento e o sensible. Se o cinema revoga a vella orde

⁵² *Íbid* p. 16-17

mimético, é porque resolve a cuestión da mimesis na súa raíz: a denuncia platónica das imaxes, a oposición entre a copia sensible e o modelo intelixible”⁵³.



Imaxe da rodaxe de *Mission Impossible: Fallout* (Christopher McQuarrie, 2018)

É habitual criticar este tipo de películas por estar “mal escritas”, entendida a boa escritura como unha ausencia de buracos de guiión, un desenvolvemento marcado por pautas convencionais e cunha psicoloxía dos personaxes coherente en base ao pensamento hexemónico do que é un pensamento coherente. Pero o hipercinema non trata de nada disto. É principalmente conceptual e os seus personaxes son, en moitos casos, meras ideas ou iconas que reciben alteracións en canto ao seu significado ao longo da obra. É, ademais, unha experiencia sensorial e priorizar a *setpiece* en si, é dicir, a creatividade e o carisma da acción; fronte á razón de por que unha *setpiece* existe realmente. É similar á historia dos xogos de loita, como as sagas de *Street Fighter* ou *Mortal Kombat*, que teñen un pequeno modo campaña fiada por unha historia absurda que serve contextualmente para os combates, que é o aspecto central. Rancière cita a Epstein e pide cinema máis aló do seu modelo aristotélico: “O cinema é verdade. Unha historia é unha mentira.” Estas liñas de Jean Epstein poñen de relevo o problema exposto

⁵³ Rancière, J. (2007). *La fábula cinematográfica*. Barcelona: Paidós. p. 6

pola noción de fábula cinematográfica. Escritas en 1921 por un mozo de vinte e catro anos, dan a benvida baixo o título de ‘*Bonjour cinéma*’ á revolución artística da que, segundo el, o cinema é portador. Con todo, os termos cos que Jean Epstein sintetiza esa revolución parecen invalidar o propósito mesmo do libro: o cinema é á arte das historias o que a verdade á mentira. Con iso non só está a dicir adeus á infantil espera do desenlace do conto, coa súa voda e os seus moitos fillos, senón á «fábula» en sentido aristotélico, á orquestración de accións necesarias ou verosímiles que, mediante a ordenada construción do nó e o desenlace, permite que os personaxes pasen da felicidade á infelicidade ou da infelicidade á felicidade”⁵⁴. A ausencia de verosimilitude dá pé a novas formas narrativas que xogan co absurdo, o exceso, a repetición, o estraño e outras cuestións varias que serían menos interesantes de formalizar desde unha estrutura aristotélica. Este aspecto entra en coherencia coa importancia que ten no hipercinema figuras do *slapstick*, como Chaplin ou Keaton, cuxas historias están máis focalizadas en dirixir un sketch sobre outro e crear momentos de acción emocionantes que nun drama de psicoloxía de personaxes.

⁵⁴ *Íbid*

9. NOLAN, AS FORMAS NAS QUE PODERIAMOS ODIARTE

Tenet (Christopher Nolan, 2020) volveu viral, unha pequena tempada, a frase de “Non trates de entendelo, sínteo”. Isto facía relación á trama, que se complicaba entre liñas temporais e buracos de guiión, pero nada disto importaba, porque o importante estaba no seu estado sensorial. O seu cinema, en cambio, é realmente unha mimeses do capital, grazas a el é mais fácil “entender” como funciona e cales son os seus intereses -en especial na triloxía do cabaleiro escuro”, ao mesmo tempo que é sorprendentemente útil en como sente o hipercapitalismo -algo máis notorio en películas como *Memento*-. David Bordwell, no seu libro sobre Nolan, fala sobre como é un oportunista que fala de “a política” sen entrar en “o político”, algo moi habitual na saga James Bond que tanto admira. Isto é, interésalle falar de conflitos internacionais reais e establecer un diálogo directo con acontecementos que outorgan maior sensación de *zeitgeist* e de tratarse dunha obra realista, pero isto non implica que queira facer un xuízo, nin expoñer, nin problematizar nada eses procesos históricos. Só lle interesan en tanto que escenario. Bordwell cita a Umberto Eco, dicindo que este “se queixou unha vez de que Superman, que ten o poder de redirixir ríos, evitar colisións de asteroides e denunciar a corrupción política, dedica demasiado tempo a atrapar ladróns de bancos. Nolan e os seus colegas trataron de responder á acusación de Eco imprimindo gravidade sociopolítica á habitual serie de atracos, pelexas, persecucións, explosións, secuestros, bombas de relojería e negociación de reféns”. O Cabaleiro Escuro invoca ideas sobre o terrorismo, a tortura, a vixilancia e a necesidade de manter ao público na escuridade sobre os seus heroes”⁵⁵. Como di Bordwell, isto é especialmente remarcable en *The Dark Knight* (Christopher Nolan, 2008), cuxa paranoia terrorista e os ataques á integridade dos cidadáns das grandes urbes post-11S está implícita na súa película, pero só serve para xogos de thrillers e setpieces, non desde un punto de vista ideolóxico. A película, en ocasións, demostra unha sorprendente mirada optimista nas accións comunitarias, como a secuencia na que, dous barcos ameazados con voar polo aire a non ser que un deles acabe co outro barco antes, acaba en tregua ao ver que ninguén quere matar a ninguén, mesmo se isto implica a súa propia morte. En cambio, o final da película, defendendo os ataques de falsa bandeira e a manipulación popular polo ben común, demostra pouquísima confianza nas opinións

⁵⁵ Bordwell, D., & Thompson, K. (2019). *Christopher Nolan: A Labyrinth of Linkages*. Wisconsin: Irvington Way Institute Press. p. 5

populares, que deben ser dominadas para que non exista un caos que acabe nunha distopía anárquica.

Bordwell critica esta actitude tachándoa de oportunista xa que “os cineastas utilizan o reflexo do zeitgeist principalmente como punto de conversación. Creo que se dan conta, talvez só tacitamente, de que as películas que fan non captan o espírito da época, supoñendo que tal cousa exista, senón que simplemente cosen de forma oportunista o que teñen a man. As películas de Hollywood son estratexicamente ambiguas en materia política e social. Esta manobra axuda a desarmar as críticas dos grupos de interese (‘Mira os puntos positivos que poñemos’) e dá á película un aire de seriedade moral (‘Ves, as cousas non son simples; hai zonas grises’)”⁵⁶. E, aínda que coincido no seu punto, considero que este oportunismo é interesante en tanto que, como as películas de Bond, si que representan a ideoloxía que se atopa detrás das súas figuras. Estas contradicións son típicas do capitalismo, pero onde de verdade Nolan exerce o seu mellor retrato das formas do capital é na terceira entrega, *The Dark Knight Rises* (Christopher Nolan, 2012), onde se envolve todo nun discurso marcadamente fascista e anarcocapitalista. Nolan fai unha referencia ao movemento *Occupy Wall Street*, salvo que, neste caso, trátase da cidade de Gotham e son os presidiarios os que queren acabar co sistema que os oprimiu. A cidade será evacuada, sendo as únicas persoas que permanecen nela reféns e a resistencia á anarquía, a policía, quen se encargará xunto a Batman de restaurar a orde previa. Durante o proceso de ocupación da cidade sucede un réxime autoritario que ataca, principalmente, a banqueiros e políticos corruptos. Batman, como multimillonario que non traballou na súa vida por herdar unha fortuna de pequeno, decide apoiar aos políticos corruptos e á policía, a pesar de ser elementos criticados en anteriores entregas, porque sempre será un sistema “menos mal” que as súas alternativas. *The Dark Knight Rises* non é unha obra oportunista, é un manifesto absoluto do realismo capitalista, de como a crítica ao estado polo neoliberalismo entra en contradición ao apoiar as forzas de seguridade do estado, de como un millonario debe saltarse a xustiza para poder facer o ben común, de como, mesmo con todo o malo do sistema, xamais será tan mala como a súa alternativa revolucionaria. En cambio, Nolan nas súas entrevistas, nega estas teorías, afirmando que non había unha revelación política que el quixese, pero,

⁵⁶ *Ibid.* p. 6

en cambio, hai unha afirmación política que se afirmou e mostra a ideoloxía detrás destes elementos.

10. O TEMA DA CIDADE

No Hipercinema, a ambición por un maximalismo, polo seu comentario social, por ser máis vertixinosa e excitante que nada, acaba matando ao seu propio sistema por descontrolado. Ese é o poder do movemento. No seu ensaio sobre *La escritura de lo invisible*, Barthes fala sobre como con Diderot establécese unha estética do plano como elemento ideolóxico:

“Sábese que a estética de Diderot repousa plenamente sobre a identificación entre a escena teatral e o cadro pictórico:

a peza perfecta é unha sucesión de cadros, é dicir, unha galería, un salón: a escena ofrece ao espectador “tantos cadros reais como momentos favorables para o pintor permite a acción”. O cadro (pictórico, teatral, literario) é un simple recorte, de bordos netos, irreversible, incorruptible, que afunde na nada todo o que lle rodea, innominado, e eleva á esencia, á luz, á vista, a todo o que entra no seu campo; esta discriminación demiúrgica implica un pensamento elevado: o cadro é intelectual, pretende dicir algo (moral, social), pero tamén afirma saber como hai que dicilo; á vez significativo e propedéutico, impresivo e reflexivo, emocionante e consciente das vías da emoción”⁵⁷.

Pero o Hipercinema négase ao plano, céntrase na montaxe, na velocidade, na axilidade e o movemento. Está máis preto do que propón Steyerl coa vertixe: “Pero se aceptamos a multiplicación e desliñarización dos horizontes e as perspectivas, as novas ferramentas de visión quizá tamén sirvan para expresar e mesmo alterar as condicións contemporáneas de perturbación e desorientación. As recentes tecnoloxías de animación 3D incorporan múltiples perspectivas, deliberadamente manipuladas para crear unha imaxinería multifocal e non lineal”⁵⁸. Xogos como *Superliminal* (Pillow Castle, 2019), onde a perspectiva coa que observas un obxecto nun espazo específico modifica o seu tamaño real ou *Hyperbolica* (CodeParade, 2022), onde se exploran mundos non-euclidianos son experiencias que exploran a modificación espacial do mundo, pero só desde unha perspectiva física e non desde unha cuestión política. A falta de horizonte e a

⁵⁷ Barthes, R. (1986). *Lo obvio y lo obtuso*. Barcelona: Paidós Comunicación. p. 94

⁵⁸ Steyerl, H. (2014). *Los condenados a la pantalla*. Buenos Aires: Caja Negra. p. 43

falta de centro da montaxe do hipercinema tamén ten elementos de desorientación sensorial, pero non necesariamente que presenten novas formas de revolución política. Algo que pode non ser malo per se, pero si que explica os límites creativos do sistema capitalista. En cambio, estes cambios de perspectiva si permiten novas formas non só de ver o espazo físico, senón de cartografar o capital.

É habitual citar dous das obras de Paul W.S. Anderson máis reivindicadas para falar deste espazo dixital, xa falamos do seu *Pompeii*, agora considero máis útil falar da quinta entrega da súa *Resident Evil, Resident Evil: Retribution* (Paul W. S. Anderson, 2012), onde Alice, protagonista de toda a saga, terá que escapar dun complexo industrial onde se atopará con distintas simulacións de espazos reais e clons que o habitan para rescatar a un clon da súa filla, quen morrera no primeiro ataque zombi. Entre estes espazos simulados non só se atopará a súa propia casa, tamén Times Square, Tokyo ou a Praza Vermella de Moscova mentres lles ataca os zombis do Exército Vermello. Esta combinación de recreacións espaciais, duplicados de xente real, mortos que volven á vida, un tempo histórico anacrónico, iconografía baleira de significado, multinacionais con control absoluto -mesmo tras a apocalipse-, un mundo militarizado na súa vida máis básica e a sensación constante de estar a sobrevivir presentan un tipo de ansiedade moi contemporánea. *Resident Evil: Retribution* é a adaptación dun videoxogo e a súa estrutura gamificada dá pé a presentar unha nova orde social: “Observas que mundo tras mundo, cova tras cova, o que prevalece é a mesma agonía, a mesma lóxica dixital dun contra outro, que termina en vitoria ou derrota. A agonía manda. Todo ten valor só cando se compara con outra cousa: todo o mundo ten valor só cando se compara con outro”⁵⁹. As simulacións vólvense pantallas, fases polas que a protagonista vai pasando, algunhas mesmo repetidas doutras películas. Todo sente como un ciclo inacabable que esgota á protagonista. A visión militarizada da vida se xunta coa súa gamificación, só sobrevive o máis forte, só pasa de fase aquelas persoas que son capaces de superar o reto. Entre todo este barullo, como dixen antes, *Resident Evil: Retribution* vai, realmente, sobre unha nai que atopa unha nova oportunidade para recuperar á súa filla morta. A cidade vólvese ao seu favor, cun cartel anuncio de Norton que lle insiste: “*Protecting the Stuff that matters*” [“Proxetendo as cousas que importan”]. A obra de Anderson, sexa nunha estación espacial, nunha apocalipse zombi ou no medio dunha catástrofe natural; nunca se deixa caer nun nihilismo absoluto, nin que os mecanismos de alienación permitan deshumanizar

⁵⁹ Wark, M. (2007). *Gamer Theory*. Harvard: Harvard University Press. p.11

á protagonista. Non só sobrevive fisicamente, sobrevive mentalmente ao capital. E este cartel remite ao “The World is Yours” [“O mundo é teu”] de *Scarface* (Howard Hawks, 1932), onde un gran cartel publicitario da cidade relacionar de forma irónica coa vida do protagonista. A diferenza é que, nese exemplo, o cartel é irónico, a cidade parece rirse da traxedia do protagonista, mentres que aquí a cidade funciona como lema representativo da nai que protexe á súa filla e os seus compañeiros “Protecting the Stuff that matters” e, nese sentido, está máis preto de Agnès Varda na súa obra *Le bonheur* (Agnès Varda, 1968) cando, no medio dunha conversación entre dous amantes, a cidade comeza a mandar mensaxes románticas a través dos cartaces dos establecementos.



Fotograma de *Resident Evil: Retribution* (Paul W.S. Anderson, 2012)

Este tipo de cinema non parte dunha definición específica de cidade. Non é como o cinema da modernidade preocupado na definición das súas grandes cidades (Nova York, Los Angeles, París...), senón que a cidade vólvese un elemento en si carente de identidade propia. Non é unha cidade, senón a cidade como idea. Desde 2010, Vancouver converteuse na terceira cidade doe máis se roda en América do Norte, sendo o fogar de rodaxe de moitas superproduccións de Hollywood -atraídos polos beneficios fiscais de Canadá-. En cambio, poucos son os que poden afirmar, sen pensalo moito, unha película

que lles emocione que se ambiente en Vancouver. Isto é porque as películas non se sitúan en Vancouver, senón que se rodan en Vancouver. A súa arquitectura moderna, pero falta de identidade cultural, fai que as súas rúas sexan facilmente substituíbles para historias ambientadas en grandes urbes sen necesidade de especificar cal é esa. É o que McKenzie Wark chamou a atopía: “En VICE City, o mundo existe xa feito como un espazo de xogo completo, unha atopía. Non é ‘ningunha parte’ (utopía) nin ‘outro lugar’ (heterotopía), senón ‘en todas partes’ (atopía)”⁶⁰. O interese de Vancouver para os produtores é que pode ser calquera cidade. A súa identidade é a indefinición.

Se a imaxe de *Resident Evil: Retribution* pode ser, en parte, definitoria do hipercinema, é por como nela está a súa vulgaridade, a súa falta de sutilezas, os seus modelos capitalistas máis vivos que nunca -unha quinta entrega dunha saga de películas, cun anuncio de *Mountain Dew* e outro de *Norton* co que a película se relaciona directamente-, nas rúas baleiras dunha cidade simulada onde dúas persoas tentan sobrevivir. O hipercinema é máis claro que outros modelos de cinema de masas, porque evidencia o cinema de masas como cinema de capital. Jordi Claramonte fala de como as categorías que presentan non poden ser só fórmulas epistemolóxicas abstractas, senón que presentan unha posible lectura do mundo: “Por iso é que unha teoría contemporánea das categorías non pode consideralas só como conceptos do entendemento, na tradición neo-kantiana, senón que ten que dar tamén conta delas —como quería Marx— en tanto que poñen de manifesto algúns dos fundamentos estruturais do mundo real, exactamente igual que a análise modal. Noutras palabras, as categorías son categorías porque —en certa medida— permítennos coñecer, pero —e este é o punto que queremos destacar— permítennos coñecer porque logran captar —de novo en certa medida— algúns dos fundamentos estruturais do mundo real”⁶¹. E, aínda que como xa comentase anteriormente, as estruturas do mundo son tan múltiples que non poidan quedar expresadas nun único obxecto artístico, se creo que aquí se presentan as estruturas nas que o capital consegue desvelarse a si mesmo, non desde unha perspectiva marxista, nin desde as formas da vangarda, senón sendo máis capitalista que nunca.

⁶⁰ *Íbid.* p. 65

⁶¹ Claramonte, J. (2021). *Estética Modal. Libro segundo*. Madrid: Tecnos. p. 164-165

11. + CAMP + KITSCH

An exercise in poor taste.

Tagline de *Pink Flamingos* (John Waters, 1972)

Pero estes excesos son, dunha forma clara, tanto unha expresión tanto *kitsch* como *camp* dalgún dos vicios máis vulgares do cinema contemporáneo. Barthes defende o *kitsch* dicindo que “implica o recoñecemento dun alto valor estético, pero engadindo a idea de que pode ser de mal gusto, e que de tal contradición pode nacer un monstro fascinante”⁶². Gran parte destas obras que trato foron defendidas mediante a etiqueta do Vulgar Auteurism, unha serie de críticas que se escribiron na segunda metade da década pasada onde se encomiaba unha serie de directores que, durante moito tempo, foron repudiados en tanto que vulgares e que agora se defenden como autores. A min interésame pouco a parte de autores, que sinto que é unha forma de lexitimación innecesaria, que quita o foco sobre a obra en si para devolverlla aos directores como autores. En cambio, síntome profundamente atraído polo vulgar e a defensa do vulgar. O vulgar, ademais, ten unha relación directa co exceso. No cinema europeo prémíase a sutileza, a delicadeza e os modais; pero ningunha destes tres adxectivos ten o menor potencial revolucionario. Isto é especialmente visible nos xéneros musicais, que máis transformadores son en canto máis se lle acusa de vulgares polas xeracións anteriores. O paso do *punk* ao *post-punk*, coa súa lexitimación intelectual, é tamén a morte do *punk* mesmo. Algo similar pasa co *rap*, aínda que este caso é máis complicado, cando pasa de considerarse unha música principalmente racializada e de contexto obreiro a presentarse en grandes museos (como é o caso de Yeezus de Kanye West no MoMa) ou a despolitizarse ata o punto de ser cantado por xente branca para cancións de amor (que máis baixo pódese caer que Jack Harlow?). E, aínda que isto presente arestas e forme parte de progresos concretos e evolucións que non necesariamente poidan presentarse como malos, si considero que se perde gran parte do potencial destas obras en canto deixan de considerarse vulgares (que non por iso perden, por suposto, outros múltiples intereses). Volvendo ao *punk*, creo que por moito que de Ídelles sexa un grupo radicalmente politizada, as súas formas estéticas

⁶² Barthes, R. (1986). *Lo obvio y lo obtuso*. Barcelona: Paidós Comunicación. p.199

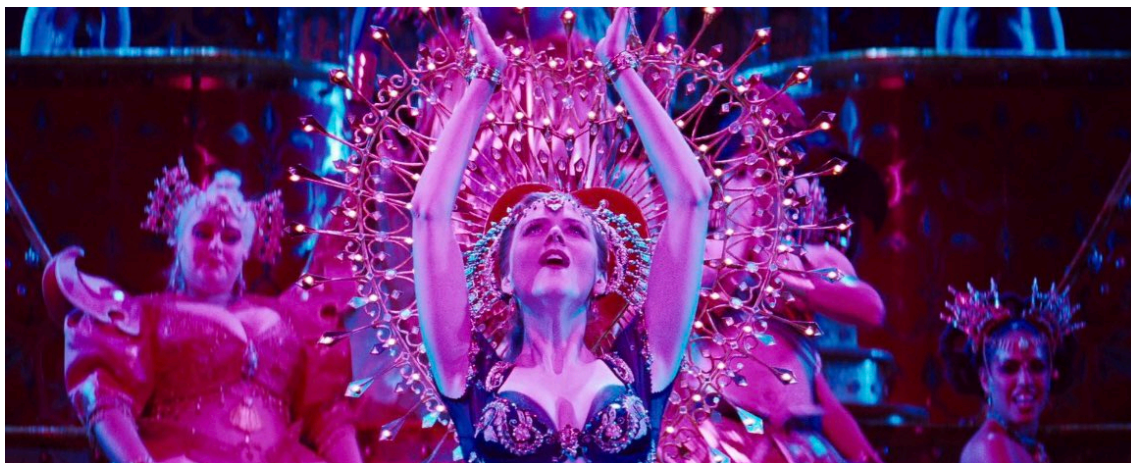
lexitimadas co paso do tempo e o envellecemento das súas xeracións creadores, non presenta o mesmo potencial revolucionario que representou The Clash nos setenta.

Barthes trata este mesmo problema cando fala sobre a ineficiencia das vellas formas artísticas e o potencial detrás da vulgaridade: “A arte..., esa cousa tan antiga. El arte é algo que debe destruírse (proposición que é común a moitas experiencias da Modernidade). O *pop art* inviste os valores. ‘O que caracteriza ao pop é, ante todo, o uso que fai do desprezado’ (Lichtenstein). As imaxes de masa, consideradas vulgares, indignas de consagración estética, reverten na actividade artística, a título de materiais, apenas tratados”⁶³. E é que, realmente, a vulgaridade non é tanto do contido como dos materiais e a forma. A vulgaridade adquirese no ton do expresado e, ata a maior afirmación de amor, pode soar vulgar se está enúnciase desde algúns marcos deslexitimados. William Shakespeare é un dos autores máis consagrados da historia, pero cando Baz Luhrmann o previrte en *Romeo + Juliet* (Baz Luhrmann, 1996), da nada Shakespeare deixou de sentirse alta cultura para sentirse cultura pop. Pero, é nesa transición, onde Shakespeare volve ser un obxecto para as masas volvéndose unha das películas máis taquilleiras dos noventa. Se reactiva a Shakespeare socialmente, volve intervir no mundo e deixa de presentarse como unha figura desde a distancia da historia. Consegue o que moitos cineastas de esquerda buscan, afastarse dos seus círculos intelectuais de galerías e universidades para conectar a un nivel popular. Luhrmann contesta da seguinte maneira ante a sorpresa da xente do triunfo dunha obra tan antiga: “Direiche algo sobre a cultura pop no que respecta a esta película. Neste momento, hai unha tormenta nos EE.UU. sobre ela; a xente está a dicir: ‘Como é que William Shakespeare é o número uno no despacho de billetes?’. E outros din: ‘Como é que o estilo cambia cada trinta e cinco segundos?’. A resposta fácil é que, como todo o mundo di, é unha versión da MTV. Pero, de feito, sacamos o noso estilo, se se quere ‘o estilo pop’, do rei do pop, e o rei do pop no mundo isabelino era William Shakespeare. É dicir, morrerías fronte a tres mil bébedos gritando. Farías calquera cousa, pero calquera cousa, para captar a súa atención e atraelos para contar a túa historia. Así que, con Shakespeare, tes un momento de comedia, seguido dunha canción popular, seguido dunha violencia increíble, seguido de puro drama. Todos eses elementos están escritos no texto, ou xa existían nas producións isabelinas de *Romeo e Xulieta*”⁶⁴. É curioso como, nestes fragmentos,

⁶³ *Íbid* p. 203

⁶⁴ Ryan, T. (2014). Baz Luhrmann: Interviews. Mississippi: University Press of Mississippi. p. 15

Luhrmann non se le a si mesmo tanto como un autor como unha ferramenta de tradución dun espírito popular que se altera superficialmente co tempo, pero cuxa esencia prevalece desde hai séculos. É unha relectura histórica puramente postmoderna, pero fascinante na súa concepción de ser un anacronismo. As súas películas son, mesmo rodadas en analóxico, portentos técnicos de desenvolvemento de decisións estéticas moi enmarcadas nunha mirada contemporánea; pero grava sobre todo obras históricas desde estes novos marcos que gustan de evidenciarse como inaccesibles a esas épocas. Como nas secuencias finais de *Intolerance: Love's Struggle Through the Ages* (D.W. Griffith, 1916), cando todas as temporalidades da película chocan nunha última *setpiece* común, a obra de Luhrmann non se presenta como retrato dun período histórico, senón como mostra da supervivencia de certos sentimentos ou intereses que sobreviven ao tempo. De feito, o admite non só expolo como unha relación entre a época de Shakespeare e os noventa, senón como unha despedida en si mesma de todo o século XXI: “Para nós tamén ten moito sentido. Pensa no eclecticismo vitoriano. Porque o que estamos a facer é: estamos a resumir. Estamos a avanzar cara ao final dun milenio. Estamos ao final dun gran período. E estamos a resumir todo o que veu antes”⁶⁵.



Fotograma de *Moulin Rouge* (Baz Luhrmann, 2001)

É tamén similar ao que explica Rancière nas súas fábulas. O cinema adquire as formas dunha biblioteca de imaxes que usan e se reusan e póñense en contacto desde unha ontoloxía plana. Dá igual que sexan alta cultura ou cultura de masas, se vén do s. XV ou

⁶⁵ *Íbid* p. 16

acaba de crearse. “Tal é a arte da idade estética: unha arte *a posteriori* que desfai os encadeamentos da arte figurativo, xa sexa contrariando a lóxica das accións encadeadas mediante o devir-pasivo da escritura, ou ben reformulando os poemas e cadros do pasado. Devandito traballo presupón que todo a arte do pasado está agora dispoñible para o seu relectura, revisión, repintado ou reescritura; pero tamén que calquera cousa deste mundo -obxecto banal, lepra dun muro, ilustración comercial ou outros- está ao dispor da arte no seu dobre potencial, como xeroglífico que cifra unha época do mundo, unha sociedade, unha historia e, á inversa, como presenza pura, como realidade espida aderezada co esplendor novo do insignificante”⁶⁶. O cinema de Luhrmann, é por tanto, non o retrato dunha época, senón un xogo lúdico dos seus signos. E todo isto non deixa de ser unha forma particular de *camp*, de quitarlle a sobriedade imposta a Shakespeare e devolveo ao mundo tan novo como unha vez foi. Este proceso estético non é unha mera broma, senón unha subversión do bo gusto e as prácticas elitistas: “O *camp* é un estilo que existe desde fai moito, moito tempo. Citando a Óscar Wilde, consiste en tratar un tema moi serio dunha maneira moi parva, para poder tratalo. En realidade é un estilo de enxeño. O mundo empantanouse por unha perspectiva demasiado cerebral das cousas. Creo que desarmar aos que adoptan un enfoque basicamente frío e intelectual de todo é unha gran estratexia. Iso non quere dicir que o que facemos non teña sentido. Todo o que facemos é forte, todo o que facemos é decorativo e todo o que facemos é o noso estilo. Pódese dicir que é *camp* ou *gay* ou o que sexa; o que significa, en verdade, é que é liberantemente divertido, pero trata de algo de significado. Certamente, ten un significado para nós”⁶⁷.

Na súa segunda *Estética Modal*, Jordi Claramonte expresa a problemática dunha obsesión por “o bonito” en tanto que poida converterse en kitsch irrisorio: “Este xogo en negativo dos valores dimensionais é pouco menos que irrenunciable se é que non queremos pasar por alto unha par-che tan importante do conxunto da produción artística e a sensibilidade estética como pode ser todo o inmenso dominio dos disvalores estéticos: do ridículo, o *kitsch*, o abxecto, o basto... e o feo en última instancia. [...] así podemos atoparnos con que un exceso de anchura correrá o serio risco de comprometer nos nunha procura sen concesións do bonito e o comprobante... que nos levará polo aire ao *kitsch* máis terrible. E coidado porque o *kitsch* non é en absoluto o contrario do bonito, senón unha especie —tan ben intencionada como se queira— de exceso de preocupación polo

⁶⁶ Rancière, J. (2007). *La fábula cinematográfica*. Barcelona: Paidós. p. 14

⁶⁷ Ryan, T. (2014). *Baz Luhrmann: Interviews*. Mississippi: University Press of Mississippi. p. 16-17

bonito, o resultado dunha hexemonía inmoderada —neste caso— da dimensión da anchura”⁶⁸. Pero esta preocupación pola beleza vólvese obsesión, o en caso de Lurhmann, e nese proceso tan extremo adquire un punto feísta ou desagradable para gran parte das persoas polo seu ton maximilista e radical. Esta distancia créase en tanto que á beleza esíxeselle, en moitas ocasións, saír natural, como imprevista; mentres que o de Luhrmann é unha beleza hiper-recreada dixital e artificialmente entre xigantescos sets e grandes grupos de efectos especiais. Non deixa un espazo libre do plano intensamente atraente e iso molesta a gran parte da crítica europea. Como comentei antes, cos casos de *Moulin Rouge!* e *Elvis*, a obsesión polo pop acáballes destruindo e mostrándoos desde a súa soidade e decadencia. Este límite que se atopa no cénit tamén é retratado por Claramonte: “E é interesante porque nos axuda a entender que a Beleza sendo unha expresión do logrado non por iso pode quedar inmovilizada nin deixar de estar sometida a tensións. Para todo o pensamento clásico isto deixábase ver mediante o momento da **aristeia**, do máximo logro dun mesmo e do seu curso de acción característico. Aínda que por suposto a *aristeia* sempre se sitúa nun territorio ambiguo, debido a que é á vez cénit e ameaza de declive: a *aristeia* no seu apoxeo asómase sempre aos seus propios límites, ás lindes do seu propio exceso a partir do cal a beleza pode ben converterse en remedo acartonado de si mesma ou nalgunha forma particularmente irrisoria de *kitsch*”⁶⁹.

⁶⁸ Claramonte, J. (2021). *Estética Modal. Libro segundo*. Madrid: Tecnos. p. 291

⁶⁹ *Íbid* p. 315

12. CONCLUSIÓN: Perversión, vicio e socialismo

“A autodesstitución do ollo, sempre amo ou sometido, en beneficio do movemento, non dá unicamente a fórmula dunha arte nova, senón tamén a da realización inmediata dun mundo novo”⁷⁰.

“A aceleración infinita do tempo real recorta os tempos da actividade mental ata a dislexia, ata o pánico. O organismo consciente reacciona ante esta situación aferrándose a automatismos psíquicos tecnolóxicos e sociais que substitúen á elección consciente. Non hai xa posibilidade de elixir porque todo desenvólvese rápido, porque a atención no tempo está saturada”⁷¹.

A primeira cita é de Rancière, onde se nos propón unha destitución do ollo para a creación dun mundo, situando a clave desta nova construción no movemento. A segunda é de Bifo Berardi, que reacciona á aceleración por saturar e crear pánico. Eu estou máis próximo de Rancière, crendo que unha estética do movemento ten o poder emancipatoria que non ten o estatismo. Non considero que o pánico sexa malo, como para Bifo Berardi. Considero, de feito, que o pánico pode ser unha ferramenta útil vendo as formas expansivas e neutralizadoras de movementos antagónicos que ten o capitalismo. O hipercinema é a cara desvelada do capitalismo, na súa terrible a agonizante existencia. É o cinema que non oculta afablemente o seu rostro e, por suposto, a experiencia de devolverlle a mirada produciría pánico. Pero non hai que deixar que o pánico nos neutralice, algo no que axuda o propio hipercinema, senón ao que hai que afrontarse estudando os dispositivos que a conforman, a maneira na que crea distancia co espectador e permite mellor unha análise ideolóxica, como evidencia a súa ficción para ofrecer un retrato do disfrace, a maneira na que a estética hexemónica acaba neutralizándose a si mesma.

Houbo un *tweet* famoso dunha seita católica que dicía que ter sexo máis de dous minutos era “perversión, vicio e socialismo”. O hipercinema trae a perversión e o vicio, nós traeremos o socialismo. Pero, para iso, terase que facer unha análise do hipercinema abrazando as contradicións que propón, tanto para saber que ferramentas nos son útiles,

⁷⁰ Rancière, J. (2012). *Las distancias del cine*. Castellón: Ellago, p.39

⁷¹ Berardi, F. B. (2007). *Generación Post-Alfa : patologías e imaginarios en el semicapitalismo*. Buenos Aires: Tinta Limón. p. 187

como para saber cales son as máis definitorias dos movementos do capital. Desprestixialo é un desperdicio estético e político. Vivamos ese cinema extremo, rompámonos os oídos cos seus altos decibelios, queimémonos os ollos coas súas imaxes aceleradas e logo revolucionemos o mundo ao ritmo de hyperpop.

Trabajos citados

- Aumont, J., Bergala, A., Marie, M., & Vernet, M. (1985). *Estética del cine: Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona: Paidós.
- Balsom, E. (2021). *Ten Skies*. Australia: Fireflies Press.
- Barthes, R. (1986). *Lo obvio y lo obtuso*. Barcelona: Paidós Comunicación.
- Berardi, F. B. (2007). *Generación Post-Alfa : patologías e imaginarios en el semicapitalismo*. Buenos Aires: Tinta Limón.
- Berardi, F. B. (2003). *La fábrica de la felicidad*. Madrid: Traficantes de sueños.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2019). *Christopher Nolan: A Labyrinth of Linkages*. Wisconsin: Irvington Way Institute Press.
- Claramonte, J. (2016). *Estética modal. Libro primero*. Madrid: Tecnos.
- Claramonte, J. (2021). *Estética Modal. Libro segundo*. Madrid: Tecnos.
- Eisenstein, S., & Aleksandrov, G. (Dirección). (1927). *Октябрь* [Película].
- Fisher, M. (2018). *Realismo capitalista. ¿No hay alternativa?* Buenos Aires: Caja Negra.
- García Espinosa, J. (Setiembre-Diciembre de 1970). Por un cine imperfecto. *Hablemos de cine*(55/56), 37-42. Obtenido de <https://www.programaibermedia.com/julio-garcia-espinosa-por-un-cine-imperfecto/>
- Gilman, S. (5 de Enero de 2014). Review de Ninja: Shadow of a Tear (2013). Obtenido de <https://letterboxd.com/theendofcinema/film/ninja-shadow-of-a-tear/>
- Groys, B. (2016). *Arte en flujo*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Marx, K. (1888). *Tesis sobre Feuerbach*. marxist.org. Obtenido de <https://www.marxists.org/espanol/m-e/1840s/45-feuer.htm>
- Marx, K., & Engels, F. (1974). *La ideología alemana*. Montevideo, Barcelona: Ediciones Pueblos Unidos, Ediciones Grijalbo.
- Nakahira, T. (June de 1970). Rebellion Against the Landscape: Fire at the Limits of Peperual Gazin. *Graphication*.
- Rancière, J. (2007). *La fábula cinematográfica*. Barcelona: Paidós.
- Rancière, J. (2012). *Las distancias del cine*. Castellón: Ellago .
- Rancière, J. (2016). *Béla Tarr. Después del final*. Buenos Aires: Cuenco de plata.
- Rancière, J. (2018). *Tiempos Modernos*. Madrid: Shangrila.
- Ryan, T. (2014). *Baz Luhrmann: Interviews*. Mississippi: University Press of Mississippi.
- Steyerl, H. (2014). *Los condenados a la pantalla*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Taylor, B., & Nevelidine, M. (Dirección). (2009). *Crank: High Voltage* [Película].
- Taylor, B., & Nevelidine, M. (Dirección). (2009). *Gamer* [Película].

Varda, A. (Dirección). (1968). *Le bonheur* [Película].

Wark, M. (2007). *Gamer Theory*. Harvard: Harvard University Press.

Yalcinkaya, G. (28 de Enero de 2022). Goodbye hyperpop: the rise and fall of the internet's most hated 'genre'. *DAZED*. Obtenido de <https://www.dazeddigital.com/music/article/55293/1/the-rise-and-fall-of-hyperpop-the-internets-most-confusing-music-genre>

Yalcinkaya, G. (18 de Julio de 2022). Pop culture is dead – and that's a good thing. *DAZED*. Obtenido de <https://www.dazeddigital.com/life-culture/article/56571/1/pop-culture-is-dead-dime-square-microtrends-tiktok-web3>

Zhang, C. (19 de Noviembre de 2020). Is Glitchcore a TikTok Aesthetic, a New Microgenre, or the Latest Iteration of Glitch Art? *Pitchfork*. Obtenido de <https://pitchfork.com/thepitch/is-glitchcore-a-tiktok-aesthetic-a-new-microgenre-or-the-latest-iteration-of-glitch-art/>