



Espacios esquizofrénicos.
Destrucción y creación en el arte
contemporáneo

María Teresa Vilariño Picos

Universidad de Santiago de Compostela
fetere@usc.es

Resumen: El uso, a veces indiscriminado, de la fragmentación, muy asumido por las obras posmodernas, intenta responder a un predominio del concepto de *espacio* en el arte del siglo XXI sobre el de *temporalidad*, que ha definido desde el Modernismo el paradigma de lo literario. El arte del siglo XXI responde a una “estética de lo efímero”, que privilegia la instantaneidad y la simultaneidad, un marco en el que el ‘sujeto’ ha perdido la capacidad de organizar de forma coherente su pasado y su futuro.

En este artículo se revisará la noción jamesoniana de *esquizofrenia*, asociada a la pérdida de memoria, y a su plasmación literaria, cinematográfica e hipermedial, a través de esa técnica de la fragmentación.

Palabras clave: Fragmentación, pérdida de memoria, esquizofrenia, literatura, ciberliteratura, cine.

A Paul Virilio

“Tomen una hoja, divídanla en cuatro secciones iguales y enumérenlas. Luego corten los fragmentos y alteren su orden: el fragmento 1 con el 4; el 3 con el 2. Pueden hacerlo con cualquier texto. Por ejemplo, un libro de poemas que hayan leído varias veces: Shakespeare, Rimbaud... el que más les guste. Las palabras van perdiendo su significado tras años y años de repetición. Seleccionen y extraigan varios fragmentos de los poemas y transcribanlos a una nueva página. Finalmente recorten la hoja en tantas secciones como deseen: entonces se encontrarán con un nuevo poema. Tantos poemas como ustedes quieran. Tantos Shakespeares y Rimbauds como deseen”

William Burroughs

Durante el mes de febrero de 2006, asistí en París a una exposición que tenía lugar en el Centro Georges Pompidou, titulada “Big Bang. Destruction et création dans l’art du 20e siècle”. Hacía ya tiempo que, trabajando en el campo de la literatura y las nuevas tecnologías, en el de la protohipertextualidad y la hipertextualidad, se me había ocurrido detenerme en el poder de la memoria o en su pérdida como elementos no sólo temáticos, sino también estructurales, que configuran una serie de obras fragmentadas en cuanto a su lógica argumental, desordenadas en su elaboración temporal, incomprensibles, a veces, desde el punto de vista de la interpretación clásica. El uso, a veces indiscriminado, de la fragmentación, muy asumido por las obras posmodernas, intenta responder a un predominio del concepto de *espacio* en el arte del siglo XXI sobre el de *temporalidad*, que ha definido desde el Modernismo el paradigma de lo literario. Entre estas obras de arte literarias del siglo XXI, que forman parte de un “nuevo mundo posmoderno”, tal y como señala Céline Lafontaine en *L’empire cybernétique* (2004: 143), las hipertextuales (narrativas, poéticas o teatrales) se erigen como productos mixtos que comparten elementos del cine, del teatro y de la *performance*, de la pintura, la música o el vídeo. La poesía que crean las nuevas tecnologías, por ejemplo, no se define ya, según Jean-Pierre Balpe, por su relación directa y fiel con el mundo, sino por “une spéculation abstraite sur les possibilités combinatoires des parcours dans la langue, quelles qu’en soient par ailleurs les complexités” (1991: 27).

El arte del siglo XXI responde a lo que Christine Buci-Glucksmann (2003) denomina “estética de lo efímero”, con su consecuente método de la valoración de la instantaneidad, y confirma las palabras de Jacques Lacan en su definición de *esquizofrenia*, reapropiada por Fredric Jameson para referirse al sentido de la cultura posmoderna. Jameson manifiesta que la crisis de la *historicidad* lleva asociada la sustitución de las fórmulas temporales por una lógica espacial. El sujeto ha perdido la capacidad de organizar de forma coherente su pasado y su futuro, por lo que la única opción que le queda es poner en funcionamiento un “cúmulo de fragmentos y una práctica azarosa de lo heterogéneo, fragmentario y aleatorio” (Jameson, 1996: 46 y 47); El sujeto se ha sumergido en el terreno del olvido en el que se ha perdido ya la profundidad temporal.

La idea de *esquizofrenia* le sirve a Jameson, por tanto, como modelo estético para comprender la cultura posmoderna, por cuanto supone una ruptura enorme en la cadena expresiva, en la trabazón sintagmática de la serie de significantes que constituye una aserción o un significado: cuando la “relación queda rota, si se quiebra el vínculo de la cadena de significantes, se produce la esquizofrenia en la forma de una amalgama de significantes distintos y sin relación entre ellos” (1996: 48). Por este motivo, la mente del esquizofrénico, incapaz de unificar el pasado, el presente y el futuro de la oración como el pasado, el presente y el futuro de la experiencia biográfica, queda reducida “a una expresión de puros significantes materiales o, en otras palabras, a una serie de presentes puros y sin conexión en el tiempo” (*ibidem*).

Al desaparecer la memoria, constructora del pasado y del mundo, según Henri Bergson o Paul Ricoeur, únicamente permanece el instante dislocado, en el que ya no existen unas relaciones de causa-efecto, sino de simultaneidad (*cfr.* Gervasi, 2002: 316). Si esa inconexión se traslada a la máquina del ordenador, a su memoria, la esquizofrenia se multiplica hasta el infinito.

El uso del ordenador aplicado a la literatura proporciona la posibilidad, como ya había constatado Michel Butor (en Barou, 30 de noviembre de 1989), de inventar un número indefinido de historias, de textos móviles, a partir de una única matriz. En su caracterización de la literatura ligada al ordenador, Butor manifiesta cómo su sueño de un texto que sea como una máquina, como una máquina de escritura que sueña, como una máquina que sea como un texto, se concreta en una técnica del corte:

“Jusqu’au moment où au contraire je coupe, je coupe. Je coupe beaucoup. Je coupe beaucoup parce que ce n’est pas intéressant. Parce que cela fait double emploi. Parce qu’il y a plusieurs fois la même citation” (Butor, en Santschi 1993: 35). Y Butor corta como lo hace William Burroughs y la fragmentación se modela como una técnica cuyo objetivo más directo es el de conducir al lector a la pérdida de sí mismo y de su sentido de orientación, sólo para que pueda volver a encontrarse de nuevo. Los textos informáticos, literarios así mismo, se convierten en vehículos atemporales que desembocan en cualquier espacio, mutando de manera perpetua: “J’aime ce sentiment de désorientation absolue que ne pourra être transmué en émerveillement que lorsqu’on saura des tas de choses, que lorsqu’on aura à disposition des quantités de moyens autres” (Butor, en Santschi 1993: 7).

La creación literaria, volcada en la informática, engendra monstruos aleatorios, instantáneos, interactivos y deslocalizados (*vid.* A. Vuillemin, 1990: 211 y ss.). En términos de Jean-Noël Vuarnet, la literatura electrónica tiene el poder de ser creada en un lugar concreto y único y de ser leída de manera simultánea en otro muy distinto, en varios lugares compartidos de manera global. También puede, por otra parte, ser manipulada y transformada en la distancia, espacial igualmente, por lo que se crea una sistema laberíntico que “n’a été fait pour personne [...] mais tous sont faits pour lui/pour remplir ses innombrables réseaux formulaires protocoles procédures mondiales planétaires et bientôt cosmiques” (en Balpe 1991: 23 y 24).

La deslocalización o la “demorfosis” (Balpe, 1991: 17) que caracterizan a la literatura hipertextual, volátil, caligramática, cuya morfología está formada por variantes irrepetibles, se acompaña en varios protohipertextos, literarios y cinematográficos, y en algunos hipertextos, de la problematización de la *memoria* y del *olvido*, mediante lesiones cerebrales, la amnesia, la perturbación que produce el alcohol, el insomnio o el deseo de suicidio [1]. Muchas formas de olvido se asocian igualmente de manera fortuita con accidentes de tráfico, como el que abre la hipernarración *afternoon. A Story* (1987), de Michael Joyce, o la película de David Lynch, *Mulholland Drive* (2002). En términos científicos, un accidente ocasiona un traumatismo muy intenso, que Michel Delage (2003: 25) denomina de tipo II, y que se corresponde con una pérdida de sentido, que acaba por desbordar las capacidades de ligazón psíquica, tal y como habíamos adelantado en la concepción de *esquizofrenia* de Jacques Lacan. En términos aplicados a los *mass media*, a la televisión en concreto, Gérard Imbert demuestra la gran incidencia del imaginario de la violencia, y del accidente, en distintos formatos, vinculado a la idea de *azar*. Para Henri-Pierre Jeudy (1990), por último, se ha generado una cultura del desastre (la cultura posmoderna), guiada por un deseo de catástrofe, que ejercerá de pieza clave, mediante la angustia o el miedo, en la configuración de los relatos de nuestro tiempo.

Me interesa traer a la primera línea teórica la teoría de Gilles Deleuze sobre la imagen-movimiento y la imagen-tiempo en el cine contemporáneo para entender mejor la relación entre cultura actual y el concepto de *memoria*. Para Deleuze, la imagen-acción ha entrado en crisis en el cine actual por cinco motivos fundamentales: en primer lugar, la imagen ya no reenvía a una situación globalizante o sintética, sino a un espacio en el que los personajes pueden pasar de ser principales a secundarios en un momento y en el que se delinear de manera múltiple en una obras que se constituyen en *sketches*. Deleuze elige como modelo ilustrativo de su exposición *Nashville* (1975) de Robert Altman (por aquel entonces Altman aún no había estrenado *Short Cuts*, 1993). En segundo lugar, se rompe la línea lógica y temporal de los acontecimientos que se suman los unos a los otros en un marco espacial; la ligazón de la historia empieza a debilitarse, desenvolviéndose mediante frecuentes elipsis. El único hilo conductor que acaba por unirla es el azar. En tercer lugar, la acción ha sido sustituida por el recorrido, el viaje, la balada urbana y los trayectos de ida y vuelta. En cuarto lugar, el único recurso que adquiere validez en este mundo sin totalidad ni encadenamiento lógico, esquizofrénico, por tanto, es el

del *cliché*, los *slogans* sonoros o visuales, las citas anónimas de gran actualidad, pero también los *clichés* psíquicos. Todo concluye en una quinta característica para un cine en el que la miseria, interior y exterior, ha oprimido al mundo y a la conciencia (vid. G. Deleuze, 1983: 279-284).

Veamos cómo se suceden una tras otra todas estas características en los ejemplos cinematográficos, literarios e hipertextuales que a continuación recojo.

En *Abre los ojos* (1997), de Alejandro Amenábar, y en su *remake* norteamericano *Vanilla Sky*, de Cameron Crowe (2001) se mezclan la idea de accidente de coche, con la pérdida de memoria, la fantasía, la somnolencia y la historia formalmente extraña. Casi al comienzo de la película, Nuria (interpretada por Najwa Nimri) conduce un coche a toda velocidad, en el que también viaja César (Eduardo Noriega). Movida por unos celos que la han desquiciado, Nuria empuja el coche por un barranco, muriendo (supuestamente) en el accidente y dejando a César totalmente desfigurado física y mentalmente. En esta destrucción doble del protagonista radica la configuración revuelta de la película, que pone continuamente del revés los intentos de interpretación coherente del mundo por parte de César. Como espectadores, nuestra visión se ciñe a la del propio protagonista, siendo incapaces de reconstruir una globalidad de sentido hasta no muy bien acabada la historia. Del mismo modo, la pérdida de memoria inmediata explicaba la elaboración temporal, inconexa y “moviolizada” de *Memento* (2000), de Christopher Nolan, a partir del traumatismo craneal que sufre Leonard Shelby (Guy Pearce). En los dos textos anteriores, las alteraciones temporales, que avanzan y retroceden sin previsión, conducen al espectador, tal y como revela Pierre Beylot a propósito de *Matador* (1986) de Pedro Almodóvar, o de *Minority Report* (2001) de Steven Spielberg, a retornar una y otra vez sobre el recorrido de los personajes y sus acciones, siguiendo el proceso de reversibilidad temporal que asimismo sigue el protagonista: “le personnage fait l’expérience de la réversibilité du temps, rêvant de ce qui est en même temps son passé et son avenir” (2005: 164).

En el caso de la película de David Lynch, la protagonista Rita/Camilla Rhodes (Laura Herring) pierde la memoria cuando sufre un accidente de coche al que sobrevive:

INT. EXT. - CADILLAC LIMOUSINE

[...] There is an explosion of metal and glass amidst thunderous tearing sounds as the two cars become one in death. The convertible screams past with hardly a notice.

The driver of the limousine dies instantly as his body is jettisoned through the windshield. The other man is torn as the cars screech over him. The woman is brutally thrown into the back of the front seats as a cloud of dust and flying rocks engulfs her. The disastrous moving sculpture of the two cars wants to climb up the hill, then stops and slides back toward the road. The Cadillac tips onto its side. Then all is silent. A fire erupts in the sedan and as the dust clears we see the woman appear, then crawl out of the Cadillac to the road. Her face is vacant. There is a bleeding cut just above her forehead. She stands for a moment clutching her purse -lost, then begins to walk as if in a trance across Mulholland down through the bushes and into darkness.

El resto de la película, incomprensible desde una perspectiva de la lógica lineal pero sí desde la lógica del caos, se convierte también en una búsqueda frenética de

Rita por resolverse a sí misma, cuando descubre que no se acuerda de nada en una de sus primeras conversaciones con Betty/Diane Selwyn (Naomi Watts):

BETTY (cont'd)

Rita?

RITA (crying harder)

I'm... sorry. I ...

Betty's heart softens.

BETTY

What is it Rita?

RITA (still sobbing)

I'm...I'm... oh no... I thought when I woke up... I thought sleep would do it...

Betty kneels down in front of her.

BETTY

What's wrong?

RITA (crying)

I don't know who I am.

BETTY

What do you mean? You're Rita.

RITA (crying)

I'm not. I don't know what my name is.

I don't know who I am!!

(en <http://www.lynchnet.com/mdrive/mdscript.html>) (25/06/2007)

Los juegos que Lynch confecciona en *Mulholland Drive*, y que ya había ensayado en *Lost Highway* (1996), le permiten darle la vuelta a las expectativas del espectador, obligándole a que ejerza un trabajo incesante de ligazón de imágenes, a que anote punto por punto el mínimo detalle para poder reconstruir una falsa globalidad, a partir de la destrucción. Algunas pinceladas son altamente significativas y otras se quedan en un simple deleite estético. Pero todas ellas se superponen en una unidad general, en una poética de lo mínimo (muy querida para Gaston Bachelard y altamente reveladora en el campo de las nuevas tecnologías), en donde el espectador no puede prescindir de nada.

El director mexicano Alejandro González Iñárritu ha dirigido, entre otras, dos películas que responden a esa estructura fragmentaria y esquizofrénica de la que estamos hablando. En *Amores perros* (2000), en primer lugar, Iñárritu concibe tres historias paralelas, aparentemente sin muchos puntos de unión entre ellas, que se reúnen en un accidente de coche entre un automóvil, que huye de un grupo de delincuentes y en el que viajan Octavio (Gael García Bernal), Susana (la novia de su hermano) (Vanessa Bauche) y Cofi, su perro, y el vehículo de Valeria (Goya Toledo), una modelo extranjera. Valeria está a punto de comenzar una nueva vida con su amante Daniel (Álvaro Guerrero), que acaba de abandonar a su esposa y a sus hijas. Por último, observamos la historia de “el chivo” (Emilio Etchevarría), exguerrillero comunista y asesino a sueldo, involucrado, con el resto de los personajes en el accidente de tráfico. Del mismo modo, el accidente de coche constituye el eje conductor alrededor del que se explica el comportamiento de los personajes y se reconstruye la trama del relato en *21 grams* (2003) del mismo González Iñárritu. Toda la fragmentación de la película encuentra sentido en el momento en el que Jack Jordan atropella por azar al marido y a las hijas de Christina Peck y se fuga del lugar de los hechos. Los tres personajes principales de la película, Paul Rivers (Sean Penn), Christina Peck (Naomi Watts) y Jack Jordan (Benicio del Toro) son contradictorios y multidimensionales como la estructuración de la obra.

Por otra parte, *Crash* de Paul Haggis, comienza (¿o termina?) con dos investigadores que han tenido un accidente de tráfico en Los Ángeles (al igual que en la película de David Lynch), han dado varias vueltas de campana y establecen un diálogo muy extraño si se sitúa al inicio de la obra:

-It's the sense of touch.

-What?

-Any real city, you walk, you know?

-You brush past people. People bump into you.

-In L.A., nobody touches you.

-We're always behind this metal and glass.

-I think we miss that touch so much that we crash into each other just so we can feel something.

-You guys okay?

-I think he hit his head.

-You don't think that's true?

-Stay in your car.

-Graham, I think we got rear-ended.

-I think we spun around twice.

-And somewhere in there, one of us lost our frame of reference.

And I'm gonna go look for it.

(la cursiva es mía)

Crash se dispone mediante multitud de historias fragmentadas y simultáneas que intentan resolver este enigma inicial y que ayudan a Graham a reconstruir el mundo perdido por la indiferencia y la falta deshumanizadora de contacto físico. La película de Haggis sirve como exponente de la cualidad de lo “dysnarratif” de la que habla Yannick Mouren, a propósito de la técnica del *flash-back* en el cine. *Crash* estaría formada por una serie de sintagmas indeterminados desde el punto de vista del orden, en la que el autor ha suprimido todos los signos de encadenamiento. Por este motivo, el espectador se ve en la problemática de tener que resolver el estatuto de todas y cada una de las secuencias (*vid.* Mouren, 2005: 62).

Pero aún podríamos escoger otro ejemplo de la novela de Umberto Eco, *La misteriosa fiamma della regina Loana* (2005). La obra de Eco se abre con la aparición de Giambattista Bodoni que sufre de amnesia parcial después de ser víctima de un accidente. Bodoni no recuerda nada de su memoria personal, unida a las emociones, y sólo puede reconstruir su existencia mediante el poder intertextual e hipertextual de citas literarias, cinematográficas, ensayísticas, de las revistas, del cómic (recordemos la característica número cuatro de Deleuze), desembocando en una novela *apocalíptica*, que suma imágenes y códigos de muy distinto signo [2].

En el caso ya más que analizado del hipertexto narrativo *afternoon. A story*, Peter cree que puede haber visto a su hijo y a su ex esposa muertos al borde de la carretera, después de haber sufrido un fatal accidente: “I want to say I may have seen my son die this morning”. A partir de este posible punto de arranque, el personaje principal efectúa un viaje compulsivo, intentando resolver si son verdaderamente sus familiares los que han perdido la vida. Lo curioso es que este relato se instala y se lee con *StorySpace* en la memoria electrónica del ordenador, de naturaleza imprecisa, que procede por asociaciones, aproximaciones o generalizaciones, mediante un *décalage* estructural. A la historia de Peter se suman otras varias que acaban por no progresar, por estancarse y sumir al lector en la incertidumbre, tal y como nos advertía Michael Joyce en sus *Directrices* al lector.

El accidente de tráfico como motivo inicial se retoma en el hipertexto en español *Pentagonal*, del chileno Carlos Labbé J., publicado en la sección *Hipertulia* de la revista de la Universidad Complutense de Madrid *Espéculo* (<http://www.ucm.es/info/especulo/hipertul/pentagonal>):



HECTOR AGUIRRE

DOLOR.— Una de las mujeres heridas durante la riña, Edith, relata que la navidad de sus tres hijos fue arruinada por los delincuentes.

revenderlos y obtener dinero para seguir la juerga.

"Mi marido se defendió y terminó con puñaladas en todo el cuerpo", lloró. "Sabemos que estos raperos vienen del sector de Parinacota"

sentenció.

"Nosotros reunimos a 395 niños en la población, porque ese es el número que maneja la junta de vecinos", afirmó una madre que representaba a las señoras de la villa.

o muere en incendio

pedir que salvaran a su familia.

calidad de Catripulli, interior de Pucón, dejándola abandonada en horas de la noche en una bolsa plástica. La lactante habría perecido por asfixia. El cuerpo de la pequeña víctima fue encontrado por un niño del lugar, quien dio aviso a sus familiares y éstos a la policía. La mujer fue detenida luego de diversas diligencias en el área.

SANTIAGO CENTRO:

Accidente causa dos muertos y un herido

Una falla de frenos habría provocado la embestida de un automóvil a la antigua **puerta principal** de un conocido banco céntrico. En el accidente perecieron la astrónoma **Miranda Vera**, que conducía el vehículo, y una joven estudiante, aún **no identificada**, que protegió a un **perro** callejero. Según se indicó, el portero de un edificio aledaño recibió **heridas** de consideración y fue trasladado a la Posta Central.

QUILICURA:

Asaltan a familia :

Segunda pantalla de *Pentagonal*

Las palabras en negrilla se corresponden con los enlaces de texto y es curioso observar cómo si pinchamos en el que corresponde a **perro**, el texto que surge es altamente inconexo, en un homenaje a James Joyce o a William Faulkner:

Adelante así y así comida de la humana que tiene aroma, pata en mi piel, placer. Adelante y rápido cuando no hay animales brillantes fríos que matan. Adelante, adelante, descanso. Madera del árbol viejo mojado, el estrépito, hacia el costado, adelante, la pata con sangre. Chupo. Un humano, **él en mi pata** me arde, sacudo y un **estrépito** de mí.

Todo el hipertexto se constituye de este modo, incluyendo citas y recursos de distintos medios (como el *e-mail*) y autores.

Por último, en el hipermedia *Of Day, of Night* (2004), Megan Heyward, a medio camino entre la literatura, el cine, el vídeo y la informática, plantea un buen modelo de la vitalidad de la memoria y el sueño como instrumentos que tendrán que aplicarse en la navegación.



Pantalla de *Of Day, Of Night*,
procedente de la New Media
Gallery de la propia autora,
<http://newmedia.australia.or.jp/artist/info.php?name=megan>
(27/06/2007)

Al igual que en otros hipertextos (*Califia, Victory Garden, Patchwork Girl, Lust, Foreward Anywhere, Samplers, Rizography* o *WOE*) la desorientación, muy perceptible ya en la carrera errática de la protagonista por un bosque, se intenta paliar con el uso de la cartografía. El mapa de *Of Day, of Night* se vuelve más nítido cuando el lector interactúa con la pantalla mediante el ratón. Sofía nos cuenta que tiene treinta y cuatro años y que hace unos meses ha perdido la capacidad de soñar y de poner, por tanto, en juego su memoria. El médico la obliga a realizar una serie de ejercicios (*Halfway*) que no surten efecto, por lo que un año más tarde ella misma se propone vagabundear por lugares desconocidos, recoger objetos que sean atractivos, describirlos, imaginar sus historias y ordenarlas en una cabina-espacio-de-simulación, lugar del sueño.

Todas las zonas del mapa (*Market, Café, Street, River*) tienen algo en común: en el mercado recoge una caja china, un pincel, una muñeca, una furgoneta y un coche de juguete; en la calle, una revista entre la basura, una caja de cerillas y una brújula; en la terraza del café, una cajetilla de tabaco y, dentro de ella, algunos cigarrillos y un mechero, además de un *bloc* que, al abrirlo y al pasar sus hojas, deja al descubierto, de manera confusa e inconexa, una serie de notas, tachones y un nuevo mapa; en el río, por último, halla un abridor y una lata, tapados por hojas y barro.



Cuando Sofía apilotona todos los objetos en el enlace *Describe*, inventa para cada uno de ellos una historia diferente que reactiva la memoria del pasado. El conjunto de estas historias, como el conjunto de los objetos, es amorfo, fragmentario, sin conexión racional entre sus miembros. La cabina del sueño es el único lugar que permite reordenar las historias según la voluntad de cada uno de nosotros para llegar a un nuevo mapa nocturno y onírico. El movimiento espacial por su geografía abre una serie de vídeos con imágenes superpuestas sin ningún hilo conductor entre ellas.

En todas las obras citadas, hay un intento, que reside siempre en los personajes, pero también en el lector y en el espectador, de recuperar un orden de vida a partir de la destrucción [3]. Y todas estas expresiones, que son sólo un ejemplo mínimo de lo que podemos encontrar en la creación contemporánea, responden muy bien, en mi opinión, a esa exposición del Centro Pompidou que establecía como punto de partida. Porque *Abre los ojos*, *Vanilla Sky*, *Memento*, *Mulholland Drive*, *Amores perros*, *21 gramos*, *Crash*, *La misteriosa llama de la reina Loana*, *afternoon. a Story*, *Pentagonal*, y *Of Day, of Night* se formulan dentro de una concepción posmoderna del mundo en la que el cuerpo se ha desfigurado a través de la fealdad hasta rallar en la monstruosidad (recordemos el hipertexto de Shelley Jackson *Patchwork Girl*), en donde las relaciones personales se han revertido caóticas (*21 gramos* o *Crash*), en donde las pautas temporales han desaparecido totalmente en beneficio de la espacialidad, horizontal y geométrica (*Of Day, of Night*), en donde el *vouyerismo*, la transgresión se han convertido en formas de vida (*afternoon*), en donde el *pathos*, el dolor de vivir controlan nuestro recorrido diario (*21 gramos* o *Crash*), en donde lo grotesco, la melancolía, la nostalgia, la desaparición, el azar, lo aleatorio, la indeterminación, el onirismo, la alucinación, la idiotez, la locura o lo híbrido revelan el poder de los afectos y constituyen las condiciones de la creatividad. Todos los cineastas y narradores mencionados en estas líneas activan una memoria involuntaria, que se desactiva totalmente en sus producciones. Todos ellos engendran visiones que reavivan una lucidez subversiva y crítica.

A los términos ya señalados podríamos seguir añadiendo otros tantos que evidencian una nueva manera de proyectar el arte de nuestro siglo: la infancia, el juego, la vanidad, el sarcasmo, el pastiche, la ironía, la suspensión del tiempo fuera de la historia, la soledad, la desposesión de uno mismo y la noción de “blanco”; tantos espacios en blanco que reúnen en sí mismos la dualidad de lo lleno y lo vacío, la dicotomía entre su definición como punto de origen y como lugar de lo sublime frente al límite, el fin, el grado cero y la plenitud.

Notas:

- [1] «Il n'existe pas de technique de l'oubli, nous en sommes encore aux processus naturels du hasard-lésions cérébrales, amnésie ou l'improvisation manuelle, que sais-je, un voyage, l'alcool, la cure de sommeil, le suicide» (Balpe, 1991: 9).
- [2] También podríamos mencionar *Les Choses de la vie* (1970), de Claude Sautet, *Bleu* (1993), de Krzysztof Kieslowski, *La ardilla roja* (1993), de Julio Medem, *Crash* (1996), de David Cronenberg (pese a que la organización de la trama es lineal), *The Butterfly Effect* (2004), de Eric Bress y J. Mackye Gruber o *La boîte noire* (2005), de Richard Berry.
- [3] Puede consultarse el libro de Ángel Abuín González, *Escenarios del caos* (2006) en donde el autor efectúa un análisis de algunas películas de David Lynch, David Cronenberg, Alain Resnais o Chris Marker, en relación con la hipertextualidad.

Referencias bibliográficas

- Abuín González, Ángel (2006): *Escenarios el caos. Entre la hipertextualidad y la performance en la era electrónica*. Tirant lo Blanch, Valencia.
- Balpe, Jean Pierre et Bernard Magné (dirs.) (1991): *L'imagination informatique de la littérature*. Presses Universitaires de Vincennes, Saint-Denis.
- Barou, Jean-Pierre (1989): «Butor, Balzac et l'ordinateur». En *Libération*. 30 de noviembre, p. 24. También en *Entretien. Quarante ans de vie littéraire, 1956-1996*. París: Joseph K. Editeur, 1999, vol. 3, pp. 230-232. Del mismo autor «Rencontre: Butor et le machine à lire». En *Le Monde*, 11 de diciembre de 1993, p. XII. En *Quarante ans de vie littéraire, 1956-1996*, pp. 323-327.
- Beylot, Pierre (2005): *Le récit audiovisuel*. Armand Colin, París.
- Buci-Glucksmann, Christine (2003): *Esthétique de l'éphémère*. Éditions Galilée, París.
- Delage, Michel (2003): «Le Traumatisme psychique de la memoire au récit». En Monique Léonard (comp.). *Mémoire et écriture. Actes du*

Colloque organisé par le Centre Babel a la Faculté des Lettres de l'université de Toulon et du Var les 12 et 13 mai 2000. París: Honoré Champion, pp. 24-42.

Deleuze, Gilles (1983): *L'image-mouvement*. Les Éditions de minuit, París.

Gervasi, Bertrand (2002): «Traqué, détraqué. *Memento* ou le texte d'une mémoire brisée». En Christian Vanderdope y Denis Bachand (dirs.) *Hypertextes. Espaces virtuels de lecture et d'écriture*. Éditions Nota Bene, pp. 314-328.

Imbert, Gérard (2002): «Azar, conflicto, accidente, catástrofe : figuras arcaicas en el discurso posmoderno (entre lo eufórico y disfórico) », en *Trama y fondo*, n° 12. http://www.tramayfondo.com/numeros_revista/12/imbert.pdf (última revisión 25/06/2007)

Jameson, Fredric (1996): *Teoría de la postmodernidad*. Trotta, Madrid.

Jeudy, Henri-Pierre (1990): *Le Désir de catastrophe*. Aubier, París.

Lafontaine, Céline (2004): *L'empire cybernétique. Des machines à penser à la pensée machine*. París: Seuil.

Mouren, Yannick (2005): *Le flash-back*. Armand Colin, París.

Santschi, Madeleine (1993): *Une schizophrénie active. Deuxième voyage avec Michel Butor*. L'Age d'Homme, Lausanne.

Vuillemin, Alain (1990) : *Informatique et littérature (1950-1990)*. Genève, París.

María Teresa VILARIÑO PICOS, <http://web.usc.es/~fetere/>, es Profesora Titular de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada en la Universidad de Santiago de Compostela. Ha publicado últimamente, junto con Anxo Abuín González, el libro titulado, *Teoría del Hipertexto. La Literatura en la era electrónica*. Madrid: Arco Libros (2006). Entre sus libros anteriores figuran *La idea de la Literatura. Fenomenología y Estilística literaria en el ámbito hispánico*. Zaragoza: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Zaragoza (2001) o *Literatura e cinema*. Santiago de Compostela: Servizo de Publicacións da Universidade de Santiago de Compostela. Monográfico do *Boletín Galego de Literatura*. N° 27, 1º trimestre (2002), en colaboración con Patricia Fra López. Sus líneas de investigación son: Filosofía y Literatura, Literatura Comparada, y Ciberliteratura. Es en este último campo en el que se han publicado trabajos como «Verdad y perspectiva: una lectura orteguiana de la *ciberliteratura*». En *Hispanística XX*. 19, *Réel, Virtuel et Verité*, Université de Bourgogne, 2001, 361-371; «Literatura e novas tecnoloxías». En Arturo Casas (coord.), *Elementos de crítica literaria*. Vigo: Xerais, 2004, pp. 615-650 (capítulo 18); «Redefiniendo la poesía experimental: la holopoesía de Eduardo Kac». En *Campus Stellae. Haciendo camino en la investigación literaria*. Santiago de Compostela: Servizo de Publicacións da Universidade de Santiago de Compostela, 2006, pp. 105-114 y en

<http://www.ekac.org/holofilol.html>; o «De la poética del videojuego a los mundos habitados *Muds*». En Virgilo Tortosa (ed.). *De la poética del texto al hipertexto*. Alicante: Servicio de Publicaciones da Universidade de Alicante, en prensa.

© María Teresa Vilariño Picos 2007

Espéculo. Revista de estudios literarios. Universidad Complutense de Madrid

El URL de este documento es

<http://www.ucm.es/info/especulo/numero36/esesquiz.html>

2010 - Reservados todos los derechos

Permitido el uso sin fines comerciales

Súmesese como [voluntario](#) o [donante](#), para promover el crecimiento y la difusión de la [Biblioteca Virtual Universal](#). www.biblioteca.org.ar

Si se advierte algún tipo de error, o desea realizar alguna sugerencia le solicitamos visite el siguiente [enlace](#). www.biblioteca.org.ar/comentario