

Cine, interpretación y texto: El juego hermenéutico en *Blow-Up* y *Vanilla Sky*

Guzmán, Liliana (Universidad Nacional de San Luis)

En este texto abordaré la doble relación entre la noción de experiencia del arte, como clave de interpretación en la hermenéutica gadameriana, y el texto cinematográfico como un juego interpretativo, propiamente, como un conjunto de sentidos polivalentes entramados en enunciados de lenguaje e imágenes que articulan un tejido plausible de múltiples lecturas e interpretaciones. A este fin, abordaré una hermenéutica de dos films que, quizás, reflejan este carácter multiinterpretativo del texto cinematográfico. Uno de esos films es *Blow Up* (M. Antonioni, 1967), una obra sobre el juego de percepciones e interpretaciones de un fotógrafo y un acontecimiento extraño que no sabemos si es ilusión o realidad, y obra que a su vez está realizada en una adaptación e interpretación de Antonioni acerca de un cuento de Julio Cortázar (*Las babas del diablo*). El otro film es *Vanilla Sky* (C. Crowe, 2001), en la cual contamos con la interpretación de quien escribe/dirige y apoyada, a su vez, en la lectura (cuádruple) que del film realiza su propio director. En este caso, el juego interpretativo de la película se construye no sólo en ese diálogo entre director y espectador, sino también en la propia trama del texto fílmico: el juego de *Vanilla Sky* consta de no saber (ni revelar en ningún momento) si los acontecimientos son una ilusión producida por un sueño (o pesadilla) o por un conjunto de deseos de una subjetividad soñadora que desea transformarse a sí misma en cierta inquietud filosófica por saber quién es (o camino de búsqueda la sabiduría... quizás representada en la figura femenina de Sofía como la mujer soñada), en camino de buscar la morada del pensar, camino en el que se van develando verdades transitorias pero que, sin embargo, se entrampan en la telaraña del juego interpretativo que hace, propiamente, a la obra.

De este modo, procuro aportar una pequeña inquietud por el cine a la hermenéutica y a su reflexión entre la estética, la filosofía y la educación, o la posibilidad de pensar los procesos de subjetivación por mediación formadora de la experiencia del arte, una apertura de espacio a la consideración del cine como texto (M. Rossi, 2007) y como posibilidad de promover la búsqueda del pensamiento en ese juego interpretativo de la imagen y el discurso cinematográfico cuando deviene en experiencia de formación.

La gebilde cinematográfica en *Blow Up* y *Vanilla Sky*

Si abordamos ambos filmes como construcciones que se transforman a sí mismas en tanto transforman la experiencia de sus participantes, desde el lugar que sea, veremos que contienen los elementos que estructuran y dan movimiento a esa “transformación en construcción”, esa gebilde¹. Tales elementos serían, en general, los que se definen como juego, temporalidad, simultaneidad, autorrepresentación, alteridad y evento ontológico o develamiento del ser-ahí de la obra.

En el caso de *Blow Up*, el elemento lúdico se compone de ese movimiento fantástico que realiza la mirada cuando se pone atrás de la cámara fotográfica, esa mirada que descubre, que deja al descubierto algo que no podía ser visto a simple vista y que, sin embargo, no puede ser revelado del todo puesto que el juego también está en la tensión entre percepción imaginaria y percepción real. A su vez, *Blow Up* es un tejido en y sobre la temporalidad: todo acontece en un solo día en la vida del fotógrafo que protagoniza el rol central, y todo es como un paréntesis de tiempo (visual e imaginario) en el tiempo del trabajo: el film comienza cuando él sale como operario de una fábrica, al amanecer, y finaliza cuando

¹ Gadamer, H. *Verdad y Método*, Salamanca: Sígueme, 2003.

después de un día de procurar develar el enigma de la foto en el parque, descubre a la mañana siguiente que todo fue un truco de la imaginación, una trampa de la mirada. Por otra parte, el film es el ensamble simultáneo de varias cosas: la mirada distraída sobre la vida que transcurre, la mirada atenta a las cosas cotidianas que dan belleza, la mirada perspicaz ante lo enigmático tras una pareja underground en el parque, la convivencia de lo antiguo y lo moderno o la reliquia y la cultura psicodélica de la moda y el LSD, el viaje del deseo hacia los ojos de la cámara y consumado en la obra fotográfica y el raptó del deseo en una búsqueda de apresar alguna pregunta sobre una supuesta y evitada muerte. *Blow Up* expone, de suyo, su propio modo de ser una obra cinematográfica constituida en sí misma e inspirada en un cuento de Julio Cortázar, sin embargo, toma su propia tonalidad independiente del cuento y el relato de Antonioni se configura como un ser-ahí singular de la obra misma: como su modo de ser único y según el cual algo se va construyendo y revelando con ella, el enigma de una mirada que no distingue entre verdad y ficción y que tampoco recorta esfuerzos en dejar al espectador expectante sobre esa verdad ficcional y lleno de preguntas. *Blow Up* es, también, una experiencia con la alteridad: con la alteridad de la mirada de modelos interrogadas, con la alteridad de la mirada inquietante de una mujer puesta al descubierto por el ojo de la cámara, y con la alteridad de la mirada sagaz del otro yo del personaje, el fotógrafo. Por último, *Blow Up* es el develamiento ontológico de un enigma que nunca se revela sino a claroscuro: el enigma de un espacio de umbral entre imaginación y realidad, el enigma de la mirada estética que sobrevuela la estética de Londres dejando al desnudo la profunda soledad que la habita, el enigma de la cámara ante un hecho extraño y que no es sino el propio ser de lo que va la trama del film, un aire en elevación que, como las nubes de Cortázar o los pájaros del parque, no se deja apresar sino que preserva encanto y maravilla visual ante el silencio.

Los elementos de *gebilde* en *Vanilla Sky*, por su parte, son tan propios de una *gebilde* como el juego interpretativo de un texto de infinitas interpretaciones. *Vanilla Sky* es un juego del propio narrarse del personaje, de su propio preguntarse y de su propio modo de verse a sí mismo entre lo bello y lo monstruoso. También las verdades acerca de sí son un juego imposible de desmadejar del todo, puesto que es un juego de vaivén entre la ficción y lo real. Como juego de temporalidad, *Vanilla Sky* es el trazado de un tiempo que no dilucidamos como onírico o como recuerdo, pero que es una *epokhé* del tiempo del glamour y las responsabilidades empresariales del personaje para pensarse a sí mismo. A su vez, *Vanilla Sky* es una trama de simultaneidades: ensambla las duraciones de la experiencia del film en quien lo ve, con la experiencia interpretativa de la cámara del director, y las experiencias del mismo personajes que en la figura de David Aames debe recorrer un tránsito desde la banal despreocupación hasta la culpabilidad de asesinato, la monstruosidad y el arrojo a un final que le libere de la angustia de pensarse tratando de comprenderse y ser, finalmente, otro, o estar despierto. Precisamente, en esa búsqueda de sí mismo es que aparece en la obra un movimiento constante de una alteridad que se despliega por sí misma en la sola representación monstruosa del personaje, en su alter ego como espejo quebrado de las fragmentarias imágenes de sí con las que ahora debe pensarse para renacer transformado a una vida auténtica. Por otro lado, en este film encontramos ese evento del ser-ahí de la obra misma, ese juego de develamiento ontológico según el cual *Vanilla Sky* no es un heterónimo de su obra inspiradora, la película española *Abre los ojos* (A. Amenábar), sino una obra en sí misma, trazada por la pintura de Monet y la fotografía otoñal de una New York poblada de corazones solitarios. Finalmente, *Vanilla Sky* es la autorrepresentación fiel del propio ser-ahí de la obra, de la trama oscura de un personaje

que al mejor estilo Wilde, o en pose Dorian Gray, configura un trazado de experiencia interpretativa de sí mismo en el que no sólo se piensa e interroga con sus propias preguntas a partir de las preguntas del otro acerca de sí mismo, sino que también se arroja a la travesía de un camino arduo y oscuro iluminado por la aparición extraña de Sofía y la marca padecida de la muerte y los sueños, esa otra muerte fragmentaria en los que el yo se entrega a una caverna platónica de miedos y preguntas sin otra luz que su propio deseo e inquietud.

El juego interpretativo en las miradas de Crowe y Antonioni

Es curioso cómo ambos filmes constituyen, en cada caso, un juego polisémico e infinito de interpretaciones y, por ende, un haz de condiciones que habilitan o promueven una experiencia de lectura infinita, singular y en cada caso única, con aquello que viene en la obra y que transforma a quien la interpreta. Por un lado, encontramos en *Vanilla Sky* una traducción innovadora y fantástica de su obra inspiradora original, *Abre los ojos*. Y en sí misma, *Vanilla Sky* es el juego de, al menos, cuatro interpretaciones generales de la obra, según los señalamientos de su propio director. Tales interpretaciones serían, aproximadamente, las que siguen:

En la interpretación lineal o convencional de una película, siguiendo su relato de comienzo al fin, el personaje sueña dormido que un alma viene hacia él sobrevolando el Central Park de New York y le despierta a una rutina diurna de obligaciones y apariencias para salvaguardar la fortuna. Aquí el sujeto despierta del sueño con un “abre los ojos” electrónico del reloj despertador y, luego de un ataque de pánico en un solitario Times Square por todas las soluciones publicitadas para su felicidad, comenzaría su relato autointerpretativo de los hechos que sucedieron después a ese despertar;

En una interpretación cortaziana de la obra, encontraríamos que todo es un juego de la imaginación o el sueño y que David Aames está soñando todo el tiempo con sus propios sueños, deseos y angustia ante la muerte y el amor (“juegos de la imaginación, dirá un señor sensato de los que no faltan entre los locos”). Tal interpretación haría del film un relato imposible, cuya evidencia (según señala Crowe) estaría en la fecha imposible de la oblea del Mustang del personaje (30-02-01);

En una interpretación literaria del film, todo lo que le sucede a David Aames sería producto de la escritura imaginaria de su amigo y/o alter ego Brian, el escritor contratado para escribir su historia emulando el ejemplo del padre y su peso familiar y subjetivo del que el muchacho no puede evadirse. En esta lectura, todo sería un relato ficcional escrito por Brian, y confirmado por el amor a una chica ideal en común (Sofía) y la cercanía a una chica corriente (July);

En una interpretación “explicativa”, estaría la historia contada al mismo David Aames por el asistente técnico de *Extension Life*, hacia el final de la película. En ese relato, David se suicida con el rostro deforme un día de agotamiento de sí mismo luego de su primera salida pública a bailar con Sofía y Brian. Según su asistente, David firmó un contrato con el programa *Lucid Dream* y fue criogenizado luego del suicidio y ahora deberá elegir si seguir soñando, puesto que los vacíos de la memoria volvieron y para quedarse a atormentarlo, o si entregarse a la muerte para revivir a una vida feliz, quizás con Sofía. La evidencia de esta lectura estaría dada por el código de paciente en las placas radiográficas realizadas por los doctores que intervienen quirúrgicamente a David tras el accidente y el coma profundo, y que es el mismo código indicado en las bolsas de criogenización de su cuerpo (PL515NT-4R51MS).

Personalmente, elegiría tomar la segunda interpretación del director, la que sugiere que el relato es todo un juego de la imaginación de un joven atribulado por sus propias

inquietudes y que busca desesperadamente pensarse a sí mismo para transformarse y renacer a una vida feliz, auténtica y en lo posible, con virtud. Los signos a tal lectura estarían dados por la fecha imposible del coche, pero también por la presencia inquieta y maravillosa de Sofía, una chica ideal, una chica soñada quizás, pero que hace de figura inspiradora de un amor que infunde amor para pensarse a sí mismo y buscar para sí y para su entorno afectivo el mayor bien posible. Y añadiría una quinta interpretación, sin agotar las infinitas lecturas del film, obviamente, y sería la lectura según la cual en realidad, todo el relato de *Vanilla Sky* es el sueño de su propio personaje en estado de coma profundo posterior al accidente. Esta lectura se apoyaría en el enunciado que es la pieza clave del film y que se pronuncia tres veces: al comienzo para despertar del sueño, hacia mitad del relato cuando David amanece en la calle tras una noche en la disco y con su máscara cerca de su mano, y hacia el final de la película, ya producido el arrojido desde la terraza y transitado como en un avión todo el transcurrir de una vida que muere y renace a otra vida. Este enunciado no es otro sino el pronunciado siempre por Penélope Cruz: “abre los ojos”.

Por su lado, *Blow Up* es un conjunto polimorfo y fantástico de interpretaciones varias. Interpretaciones intratextuales, como también intertextuales, y que se dejarían ver como:

El film es la interpretación de Antonioni acerca de un cuento de Julio Cortázar, tal es *Las Babas del Diablo* (de *Las Armas Secretas*), en un nivel intertextual interpretativo. En la interpretación cinematográfica de Antonioni, basada en su guión que lleva por nombre *Deseo en una mañana de verano*, encontramos el acontecimiento clave a develar en la obra como el intrigante encuentro entre una pareja informal y el ojo de una cámara fotográfica. En este encuentro, según la interpretación de Antonioni, tenemos una mujer joven y un amante mucho mayor, ella es quien se da a la fuga y desesperación al ser descubierta por el fotógrafo. En el relato de Cortázar, la pareja se visualiza como una mujer joven y un muchacho adolescente, y es él quien se da a la fuga cuando aparece el fotógrafo. En ambos casos, el intento de homicidio se visualiza atrás de los árboles y oculto entre las ramas, desde donde emergerá el espacio visual a develar por el fotógrafo. Pero también detrás de los árboles y ramas es donde vemos esconderse al fotógrafo y su mirada inquieta de voyeur deseoso de acción en una mañana aburrida y bellamente nublada.

A nivel intratextual, encontramos que Antonioni no nos descubre si, efectivamente, todo es un suceso imaginario, soñado o verdadero, o acaso producido bajo efectos del LSD que pudo ser algo corriente dada la fecha psicodélica de producción de la obra (1967). De este modo, podría interpretarse que el fotógrafo sueña o imagina que descubre en el parque un potencial asesinato y lo evita a tiempo con la indiscreción de su cámara fotográfica. Pero en definitiva, todo sería obra de una imaginación deseosa de aventuras para distraerse de la rutina y el hastío de una mañana frívola entre modelos bellas pero de las que necesita huir para sentirse bien.

También en un nivel intratextual, encontramos en *Blow Up* una lectura dentro de la obra, una obra dentro de la obra: la fotografía como actriz principal de la cinematografía. En este caso, se trata de la interpretación obstinada que procura hacer el fotógrafo de su propia mirada fotográfica durante un paseo matutino en el parque. En este sentido, observamos que largas horas de la tarde son dedicadas por el fotógrafo a revelar las fotos y tratar de descubrir si, en efecto, alguien estaba escondido al acecho del crimen o si, por el contrario, todo es una ilusión de su propia mirada.

Otra lectura intratextual de la obra sería la que señala la figura evocativa de la pelota y los mimos. En sí, el comienzo y el final de la película están marcados por la presencia de los mimos. En el comienzo, los mimos llegan a desbordar la ciudad de sonrisas y vitalidad. En

el final, los mimos desbordan el parque con sus gritos de algarabía y deseos de vivir, y en esta situación y ya con el fotógrafo abstraído en su propia mirada interrogadora de sí mismo, encontramos la aparición de una pelota imaginaria que es sujeta a movimiento por los mimos y que nos esclaviza (con la cámara de Antonioni) a la mirada dinámica de su ir de un lado a otro. Metafóricamente, quizás esta pelota imaginaria en los juegos de los mimos no sea otra cosa sino la interpretación del cineasta para indicarnos que toda interpretación es sólo eso, un juego, una lectura, una experiencia en movimiento del pensar y que, como la nada de la pelota, todo deviene en la dilución del ser en otra cosa, tal como el fotógrafo en el césped.

De las cuatro lecturas señaladas, elijo esta última para comprender el film, pues de este modo es según el cual veo *Blow Up* como una *gebilde*, como un juego interpretativo polimorfo y singular que habilita el juego que atraviesa a los jugadores externos al film, esos lectores e intérpretes de la película y que no somos sino nosotros, las máscaras de experiencia que se entregan a la cámara de Antonioni, y a la cámara del fotógrafo, y se dejan transformar y devenir otros por obra de la película y su interrogación de la mirada, como un juego interpretativo de sí mismo y de todo texto soñado, real o imaginario.

La experiencia de pensar-nos por y con el cine

¿Qué resonancia produce ese movimiento de vaivén entre el cine como experiencia del arte y el cine como texto hermenéutico o juego de interpretación? He elegido estas dos películas, precisamente, por tratarse no sólo de textos eminentes, de discursos de lenguaje, imagen y temporalidad con múltiples e inagotables interpretaciones, sino también porque ambas obras son exponentes de la química extraña y compleja que construye, fantásticamente, el cine como arte. Y que nos hace pensar. Que se nos entrega en el ser-ahí de cada obra, en cada evento con cada film, como una posibilidad de una experiencia única, singular y, en cada caso, siempre irreplicable. Si el cine piensa el tiempo (M. Rossi, 2007), *Vanilla Sky* y *Blow Up* no sólo piensan el tiempo sino que lo deforman, lo diluyen, lo metamorfosean al punto de hacer de su tiempo en nosotros una experiencia temporal, una *epokhé*, un tránsito apasionado por cada una de sus preguntas sin salida, por cada laberinto que atravesamos con cada experiencia de ambos filmes. Experiencia que actualiza las preguntas filosóficas, y con ella la posibilidad de renovar el vínculo entre arte e interpretación, y experiencia que actualiza la pregunta por la formación, por la posibilidad de renovar la relación entre experiencia y formación, entre experiencia del arte y apertura a la construcción transformadora que es posible en cada acontecimiento del texto cinematográfico como un discurso pensante, como una obra fantástica y colmada de preguntas, como un tejido infinito en el que todo interrogarse es, cada vez, un signo de enigma no del todo develado, como el ojo del fotógrafo de Antonioni ante el ojo de la cámara, como la intensa mirada extrañada de Tom Cruise, o el joven bello devenido en monstruo ante el espejo de sus sueños. Experiencia cinematográfica que, quizás, la educación aún no se atreve a explorar, pero que hoy acontece en actualidad y promesa de futuro para un futuro en el que, si algo es preciso, es pensar nuevamente la posibilidad de la experiencia, la posibilidad de una formación interrogadora y pensante, sensible, por el través de la experiencia del arte, y el juego de la cámara y su hilo de Ariadna, siempre infinito.