

Cine de la Edad de Piedra: una aproximación a la obra de William Kentridge Sebastián Guido*

Resumen

William Kentridge es un artista sudafricano que ha ganado prestigio en las últimas décadas gracias a su peculiar forma de hacer “dibujos animados”. Su ‘Cine de la Edad de piedra’, como él mismo lo denomina, explota elementos simples y sencillos y se opone tanto en forma como en contenido a la animación clásica. Su técnica artesanal lo convierte en un artista excepcional en la escena contemporánea, precisamente en una época donde las imágenes digitales se multiplican y la utilización de la informática está cambiando la forma de hacer cine.

La riqueza de elementos de la producción de Kentridge nos servirá de disparador: una aproximación a su obra permitirá plantearnos preguntas y reflexionar sobre distintos puntos relacionados alrededor del cine y del arte visual en general: los orígenes del cinematógrafo, las características de los films de vanguardia, los dibujos animados, el estatuto de la imagen, el tiempo, la historia, la memoria, el lugar del espectador.

Palabras clave: cine; dibujos animados; imágenes-tiempo

* Sebastián Guido es Estudiante de Ciencias de la Comunicación (UBA) y estudiante de Filosofía (UBA). E-Mail: sebastian_guido@hotmail.com

Su obra filmica

William Kentridge nació en Johannesburgo, Sudáfrica, en 1955. Tiene una obra prolífica que transita distintos registros y soportes: pintura, cine, escultura, títeres, ópera. Comenzó a adquirir notoriedad a principios de la década del 90, especialmente a partir de la realización de breves films de animación. Sus cortos animados y sus dibujos fueron exhibidos en las más importantes muestras artísticas que reúnen las tendencias del arte contemporáneo, como Documenta X en Kassel (1997), las bienales de Venecia (1999), San Pablo (1998) y La Habana (2000); el MoMA de Nueva York, los museos de Arte Contemporáneo de Barcelona y Chicago; así como también en festivales de cine, Avignon (1997) o Cannes (2004).

Kentridge estudió arte en su ciudad y en su juventud hizo trabajos para cine y televisión. A partir de los ochenta comenzó a exponer sus dibujos en diversas galerías. Kentridge dibuja en carbonilla, y se vale de solo cuatro colores: blanco y negro principalmente, y en algunos casos pequeñas pizcas de rojo o azul. Proviene de una línea expresionista, por lo que sus obras tienen un fuerte contenido emotivo. Su primer cortometraje animado data de 1989: *Johannesburg: 2nd Greatest city after Paris*. A éste le siguieron ocho más en la siguiente década, conformando una serie de nueve (*Monument, 1990; Mine, 1991; Sobriety, Obesity & Growing Old, 1991; Felix in Exile, 1994; History of the Main complaint, 1996; Weighing and Waiting, 1998; Stereoscope, 1999; Journey to the Moon, 2003*)¹. Con una estética que evoca al cine expresionista alemán, ninguno de sus films dura más de nueve minutos, son mudos y están acompañados de música instrumental especialmente compuesta para cada uno de ellos. Presentan la ciudad de Johannesburgo y giran alrededor de la relación conflictiva entre dos personajes: Soho Eckstein y Felix Teitlebaum.

¿Cuál es la característica de estas animaciones que le han dado a su autor tanto reconocimiento? Seguramente la combinación de su técnica –única– y el contenido al cual se refiere. Durante las siguientes páginas nos ocuparemos principalmente de analizar y destacar los aspectos técnicos de su producción, que resultan su marca distintiva estética en relación a lo que acostumbramos a entender como cine de animación. Sin embargo, la historia política de su país –

Apartheid incluido- nunca deja de esta presente, y opera como trasfondo de sus animaciones. Sobre el final, citando al propio Kentridge, diremos algunas palabras acerca del contenido.

Apartado tanto de la animación clásica como de las nuevas técnicas de animación digital, sus cortos animados están filmados a partir de no más de 20 o 30 dibujos hechos en gran escala. La técnica tradicional de animación (conocida como *stop motion*) consiste en la yuxtaposición de diferentes hojas con imágenes para crear la ilusión de movimiento. Para crear un film animado se necesitan decenas de dibujantes (aun cuando se utilice la llamada animación por celdas, que permite dibujar sobre un mismo fondo y cambiar únicamente la posición de los personajes), y es un trabajo realmente arduo. Hoy en día, esta animación tiende a desaparecer, reemplazada por la animación computarizada, donde el movimiento es creado directamente mediante la computadora. La novedad de la técnica de Kentridge radica en que el movimiento es creado siempre en una misma hoja (por eso se utilizan tan pocas en un film): sucesivos dibujos, siempre en la misma hoja, contrario a la técnica tradicional en animación en la cual cada movimiento es dibujado en una hoja particular. Crea una estructura principal, a partir de ella borra ciertos sectores o piezas, y reescribe, dando lugar a otra estructura, que guarda marcas de la anterior, así hasta que él decida terminar con las transformaciones. Finalmente el dibujo termina siendo una especie de *palimpsesto visual*, inscripción sobre inscripción que guarda huellas de las anteriores. Cada modificación es captada por la cámara, y suelen mantenerse en pantalla entre $\frac{1}{4}$ y 2 segundos, lo que otorga una progresión muy lenta. Los films así adquieren una idea muy ambigua de movimiento, parecen incluso colocarse entre la quietud y el movimiento.

En los cortos de Kentridge el espectador asiste al proceso de transformación del mismo dibujo, y las marcas del dibujo anterior están todavía presentes, borroneadas u oscurecidas. Junto con la exhibición de los cortometrajes se exhiben los dibujos, que son siempre su estado final, lo que queda de una secuencia mayor, la última de las transformaciones a las que fue sometido. El film puede verse entonces como el proceso de transformación al que fueron sometidas las pinturas y, viceversa, los dibujos pueden verse como los constituyentes del film.

Films dibujados (¿Un cine aurático?)

Esta técnica artesanal que Kentridge utiliza en sus cortos de animación plantea ciertos interrogantes a lo que el espectador está habituado a entender como cine. Alejado completamente de la industria, sus films son producidos en solitario, a partir de unas pocas hojas, y una cámara que las registra. Sabemos las implicancias que el dispositivo técnico introduce en el arte. Son ya clásicas las reflexiones de Walter Benjamin (1982) sobre el estatuto de lo artístico a partir de las invenciones de la fotografía y el cinematógrafo.

No obstante, la obra de Kentridge toma interés porque sin renegar de la tecnología y sus dispositivos, la reutiliza, apropiándose para crear algo singular, alejado de la reproducción en serie que ha marcado la industria cinematográfica. Si bien hablar de “cine aurático” es caer en el oxímoron, podemos decir que la obra plástica de Kentridge le presta algo de su impronta a los films producidos, que aunque siguen la línea de la reproductibilidad técnica de cualquier película, también se resisten a ella. Es este rasgo el que parece darle un aura de *autenticidad* (Benjamin, 1982: 21), es decir, los dibujos de Kentridge tienen un *aquí-ahora* original, otorgado por la mano del artista. Sus obras se exhiben en museos, en galerías, en exposiciones artísticas; lo que él hace es “arte” quizá en el sentido más clásico de la palabra: sus dibujos poseen firma y son únicos. Sin embargo, el autor obtiene reconocimiento no por sus dibujos en sí sino por sus cortos animados; es decir, por su producción cinematográfica, por la inclusión operativa, dentro de su arte, de un medio técnico.

El cine de animación nace en paralelo al cine tradicional, y no es menos técnico que él: centenares de personas trabajan en la realización de un film. Decenas de dibujantes son necesarios para alcanzar el producto final; en una película de animación no tiene sentido preguntarse por un dibujo original: miles de hojas son utilizadas, tampoco hay “un” artista, más bien se trata de diseños de personajes, de fondos, de acciones, donde intervienen diferentes manos, que reproducen ciertas estructuras. Además, el cine animado está históricamente asociado a las grandes industrias (piénsese en Disney o en los animés japoneses). Hoy en día esto se acentúa aún más, cuando la animación digital ocupa los

primeros planos, y la tecnología reemplaza ya completamente la mano del dibujante.

Lo interesante en Kentridge es que sus films parecieran conservar algo del *aura* de sus dibujos. Esto sucede porque los 20 o 30 dibujos que compusieron el film son exhibidos junto a la proyección. Y porque los cortos y los dibujos son exhibidos en lugares que tradicionalmente albergaron y albergan el arte *aurático*: museos, galerías. Por este motivo, la animación de Kentridge parece desafiar los paradigmas de cualquier otro tipo de animación, y no solo mediante su técnica particular sino también por la elección y utilización de los materiales. De alguna manera, su cine está fuertemente enlazado con su arte plástico, llegando a ser indiscernibles uno de otro.

Kentridge busca despojar a sus animaciones de toda connotación relacionada con el entretenimiento. Él prefiere usar el término “dibujos para ser proyectados”, en lugar de dibujos animados o la voz anglosajona *cartoons*. Por eso, sus trabajos son más bien *dibujos filmados* o *filmes dibujados*. Esta suerte de *cine animado-plástico* elude todo el circuito industrial-comercial que una película suele traer aparejada. La difusión reducida de su producción es clara muestra de ello (su única exposición “masiva”, si podría llamarse así, fue en el marco del Festival de Cannes, que en 2004 expuso su obra filmica).

Imágenes-Tiempo: cine y memoria

Como hemos visto, los cortos animados de Kentridge tienen una impronta particular que los hace únicos. Están rodeados de ambigüedad, y la técnica acompaña el contenido. Hay un *tiempo* que depende de la fuerza expresionista de los dibujos, que a medida que avanzan el film, dejan una idea de tiempo que pasa, un proceso donde lo nuevo se emplaza sobre lo viejo sin eliminarlo del todo, donde todavía quedan vestigios que se van desvaneciendo progresivamente hasta desaparecer. Lo interesante es que el espectador asiste a este proceso: observa como las líneas se transforman, como los cuerpos se funden con el paisaje, con las paredes, como un gato se convierte en una máquina de escribir, un teléfono o una bomba.

Kentridge está preocupado por la memoria, y acaso lo demuestre de la mejor forma: *sus mismos dibujos tienen memoria*. El *tiempo* es una categoría central en su producción. Si seguimos a Deleuze en sus consideraciones filosóficas acerca del cine, entonces la obra de Kentridge la podemos ubicar de lleno en *nuestro tiempo*; esto es: como parte del *cine de nuestro tiempo*. Deleuze distingue dos etapas en la historia del cine, un antes y después de la segunda guerra mundial. Se trata de una diferencia de estatuto a nivel visual, a nivel de la imagen misma. Con el neorrealismo italiano y la *nouvelle vague*, aparecería una “imagen-tiempo” que pone en crisis² la “imagen-movimiento” que había sido dominante en las primeras décadas del siglo, sostenida por el cine norteamericano, basado en una estructura Situación-Acción-Situación (Deleuze, 1984:287).

Desde una tradición filosófica que remonta hasta Aristóteles, el tiempo ha sido considerado medida del movimiento. Para Deleuze, el nuevo cine invierte los términos, y da primacía al tiempo. El vínculo entre imágenes deja de ser el movimiento, los elementos y la situación dejan de actuar y reaccionar unos sobre otros. Las imágenes hablan del tiempo, remiten a él, *se confunden con él: son tiempo*. “El montaje ha cambiado de sentido, cobra una nueva función: en lugar de recaer sobre las imágenes-movimiento, de las que desprende una imagen indirecta del tiempo, recae sobre la imagen-tiempo desprendiendo de ella relaciones de tiempo de las que el movimiento aberrante no hace más que depender...el montaje se ha vuelto “mostraje” (Deleuze, 1987:64). Es decir: un cine que narra menos de lo que muestra. Un cine que es mostración, descripción.

Un cine que está dominado por otro tipo de imágenes, que Deleuze llama *op-signos* y *son-signos*, esto es: imágenes ópticas y sonoras puras (1987:361). El movimiento pierde preeminencia, las imágenes ópticas y sonoras puras son las que rompen lazos sensorio-motores, desbordan las relaciones y no se dejan expresar en términos de movimiento, sino que se abren directamente al tiempo (Deleuze, 1984:303).

Para Deleuze, “el singular efecto del *op-signo* es hacer sensible el tiempo, el pensamiento, hacerlos visibles y sonoros” (1987:32). En este sentido creemos va el cine de Kentridge, y de allí extrae su fuerza expresiva: sus imágenes, aunque dibujadas, remiten al tiempo, a un tiempo de la sociedad sudafricana en el que él se crió y vivió (más adelante veremos la arista política), pero ante todo, *un tiempo que*

se expresa en la materialidad de la imagen misma. Al estar las imágenes desvinculadas del movimiento, al *presentar* situaciones ópticas y sonoras puras, la historia pierde supremacía. Los cortos de Kentridge hacen que el espectador se deje llevar, no por el hilo de la historia sino más bien por la expresividad de las imágenes.

No obstante, este cine de las imágenes-tiempo sigue estando encadenado, no hay eliminación del montaje, verdadera esencia del cine. Lo que Deleuze señala es que el movimiento ha dejado de ser el vínculo entre imágenes, que ahora se destacan en sí mismas. Pero ante esta afirmación surge una pregunta, de la que él mismo da respuesta: “¿Con qué pueden encadenarse imágenes puramente ópticas y sonoras si ya no se prolongan en la acción? Quisiéramos responder: con imágenes-recuerdo, o imágenes-sueño” (1987: 362). ¿Qué es lo que une una imagen con la que le sigue?: en el cine de Kentridge es la mano misma del dibujante, que transforma los dibujos, que borra, esboza y vuelve a pintar. No hay principio de acción que unifique el “relato”: su cine mudo, ambiguo, oscuro, lento, poblado de imágenes “primitivas”, borrosas, como sacadas de un sueño o de un recuerdo, se muestra tal cual es, en su pureza, sin mentirle al espectador.

Historia y discurso: las marcas del autor

Más arriba mencionábamos a la *nouvelle vague* como un ejemplo paradigmático del cine de imágenes-tiempo sobre el que Deleuze teoriza. Precisamente Jean Luc Godard, uno de sus principales referentes, fue un especialista en *hacer ver* el carácter de construido que tenían sus películas: actores que miran a cámara, él mismo apareciendo, interpelando al espectador *en tanto espectador*. Un cine autorreferencial que no deja de decir: *esto es cine*. Así, los films animados de Kentridge –más allá de no pretender ningún realismo– se presentan como una sucesión de dibujos hechos a mano. Crean un movimiento continuo donde la mano del dibujante no está ausente (en algunos cortos hasta es posible ver su mano o partes de su cuerpo sobre el dibujo) y en caso de estarlo, el espectador igualmente la supone: las líneas se difuminan progresivamente, la hoja guarda zonas borrosas, los trazos se superponen, los contornos se pierden y se regeneran continuamente; *el corto muestra menos la recreación de un movimiento*

que la transformación de un dibujo. Es como si una escena fuera transformada durante ocho minutos. El hecho de que las marcas de los anteriores dibujos queden visibles obliga al espectador a no olvidar en ningún momento que se trata de un dibujo: las huellas dejadas exhortan al espectador a mantenerse en el nivel del discurso, sin dejarlo entrar del todo en la ilusión diegética.

Aquí se retoma la célebre distinción de Benveniste entre régimen enunciativo de la historia y del discurso, aplicada por Metz al cine. Precisamente para Metz, es en las películas comerciales, de las cuales el cine hollywoodense es paradigmático, donde predomina el régimen de la historia: “La película tradicional se presenta como historia, no como discurso...el principio mismo de eficacia como discurso consiste precisamente en que borra todos los rasgos de enunciación y se disfraza de historia” (Metz, 1979: 83). En cambio, en los cortometrajes de Kentridge, como en las producciones vanguardistas, prevalecería el régimen del discurso, porque se dirigen constantemente al espectador; las marcas de enunciación no están borradas. El espectador se siente interpelado.

Cuando se observa un dibujo animado, se lo observa en el sentido de cualquier película: se interna en el régimen de la historia, el espectador “olvida” que está viendo cine. Los films de Kentridge, aunque narren una historia, por la estética propia de los dibujos, las huellas y las borraduras que contienen funcionan como puesta en evidencia de la *materialidad del dispositivo*. Si bien el dibujo animado no pretende ser realista, su esquema responde al del cine tradicional: las películas de Disney por ejemplo, presentan situaciones prototípicas, personajes buenos y malos, el malo es quien termina siendo derrotado, etcétera. Los lugares comunes y los estereotipos abundan. En Kentridge sucede todo lo contrario. Sus films no siguen un tiempo lineal de la narración, sus personajes no son consistentes; más aún, en relación a lo dicho en los párrafos precedentes sobre la imagen-tiempo: no parecen contar sino más bien describir. Mudos, sus cortos animados son una continua transformación, el espectador asiste a la evolución casi en tiempo real del propio dibujo.

Alguna vez, Antonio Muñoz Molina citó unos versos de Machado para referirse a la obra de Onetti: “Confusa la historia/y clara la pena”. Lo mismo podría aplicarse a Kentridge. Sus dibujos tienen una fuerza expresiva, visual (incluso sonora) que radica en ellos mismos: la historia del Apartheid -confusa, triste,

oscura- está inscrita en los propios trazos. Si bien hay una historia que se cuenta o sugiere, ésta pareciera perderse en las líneas difuminadas que el autor adrede deja visibles. El tiempo pertenece menos a la *narración* que a la *forma*. El paso del tiempo está ahí, *en los dibujos*, la dimensión temporal está inscrita materialmente en ellos.

Un cine de la Edad de Piedra

El propio Kentridge llama a lo que él hace *Stone-Age Filmmaking*. Y es interesante analizar esta denominación. Como hemos visto, se ubica a contracorriente no sólo de la animación clásica, sino de las nuevas tecnologías digitales. Cuando la animación digital tiende a ocupar todo el cine animado contemporáneo (Disney ya ha dado paso completo a su filial, Pixar), Kentridge apela a dibujos simples, sencillos, valiéndose de unos pocos colores. Cuando los grandes filmes animados se valen de las últimas técnicas para lograr el mayor realismo, la mayor definición, la mayor textura en la recreación de fondos y personajes, Kentridge busca obtener dibujos un tanto primitivos, que incluso admiten borrones y tachaduras, donde no sólo no se persigue la perfección de texturas ni la definición, sino que está a la vista el proceso de producción del film.

Claro que “Cine de la Edad de Piedra” es una expresión imposible: el cine es un invento modernísimo. El cine nace moderno. Pero la apelación a lo “primitivo” no es vana: hay una búsqueda de los “orígenes”, un regreso a un cine mágico, maravilloso, eminentemente visual; el cine repleto de trucos de George Méliès³, donde el objetivo era impactar y maravillar los ojos del espectador.

Esta denominación que apela a los orígenes no deja de ser problemática. André Gaudreault se dedica en un artículo precisamente a cuestionar la expresión “cine de los inicios” (2007:13), para referirse a esta etapa previa al “cine institucionalizado”. Gaudreault instala un corte, un punto de ruptura más que continuidad entre aquél cine inicial y el de la década del ‘20. Este “cine primitivo” no llega a ser cine: para Gaudreault será mejor llamarlo “cinematografía-atracción”⁴. Es que la *atracción* era lo buscado por los artistas de la época: “Es un elemento que aparece repentinamente, atrae nuestra atención y desaparece sin desarrollar una línea narrativa o un universo diegético coherente” (2007:24).

En su análisis del cine de fines de siglo XIX y principios del XX, con las obras de Méliès sobre todo, Gaudreault distingue entonces tendencias divergentes, en referencia a lo que luego se conocerá como *cine*, esto es: el cine institucional de los años '20. Esta cinematografía-atracción no está basada en una estructura narrativa; habrá que creerle a Deleuze cuando afirma que no hay nada *esencialmente narrativo* en el cine: su carácter narrativo emana del esquema sensorio-motor y no a la inversa (Deleuze, 1987: 361).

Este “cine primitivo” que Gaudreault prefiere llamar “cinematografía-atracción” nos obliga más que nunca a colocarnos en un nivel visual. Y se trata de volver a una contradicción fundacional del cine como sistema: “Inevitable contradicción que pesa sobre el cinematógrafo, constantemente dividido entre lo momentáneo y la progresión lineal” (Gaudreault, 2007: 25). En términos de Deleuze: entre dar primacía al *tiempo* o al *movimiento*. Este cine inicial privilegia la atracción, la captura de lo instantáneo: la fuerza de las imágenes como tales.

El cine entonces se habría desarrollado a partir de un “triunfo” de la *narración* por sobre la *imagen*, un triunfo del *movimiento* sobre el *tiempo*. Como señala Deleuze, sus potencialidades narrativas se han aprovechado basadas en una estructura de acción-reacción, en un esquema de situación-acción del cual el cine de posguerra es su corolario y su fin. “Lo que después de la guerra pone en entredicho este cine de acción es la ruptura misma del esquema sensorio-motor: el ascenso de situaciones ante las cuales ya no se puede reaccionar, de medios con los cuales no existen sino relaciones aleatorias, de espacios cualesquiera vacíos o desconectados que reemplazan a las extensiones calificadas. He aquí que las situaciones no se prolongan en acción o reacción...son situaciones ópticas y sonoras puras, en las cuales el personaje no sabe cómo responder, espacios desafectados en los cuales el personaje cesa de experimentar y actuar y entra en fuga, en vagabundeo, en un ir y venir...” (Deleuze, 1987:361). Pero en este cine, lo que se pierde en acción, dice Deleuze, se ganará en visión. Ahora se *ve*, hasta tal extremo que el problema del espectador es: “¿Qué es lo que hay que ver en la imagen?” y no ya ‘¿Qué es lo que se va a ver en la imagen siguiente?’. El vidente ha suplantado al actante”. (1987: 361).

Esto es así porque las imágenes *valen por sí mismas*. Las animaciones de Kentridge nos ponen frente a la *imagen* -como el cine de posguerra, como los

espectáculos mágicos de Méliès- y nos exigen leerlas y observarlas como tales, en su *pureza y desnudez*. Los trazos van y vienen, los dibujos se transfiguran, guiados menos por el hilo del relato que por la magia del dibujante y el montaje. Y el espectador lo sabe, *conoce* y *ve* el proceso.

El interés de la obra de Kentridge seguramente radique en esta peculiar combinación, en pleno siglo XXI, de la magia del cinematógrafo de Méliès con algunos rasgos asociados al cine de vanguardia italiano y francés. Lo que une a Kentridge con estas tradiciones disímiles es el lugar central que tiene *la imagen*. Un cine animado que apela a medios sencillos, dibujos expresivos, desenfocando así a un espectador habituado a décadas de cine-acción, eminentemente narrativo.

Una forma diferente de mirar

Hace algunos años, el filósofo italiano Franco Berardi señalaba: “...El problema más importante en la próxima etapa es el de inventar nuevos formatos, nuevos lenguajes de recombinación de lo visual. He visto la obra de William Kentridge: dibujos potentes y sencillísimos, montados en películas de animación (...) No se trata de evitar o temer la imagen, sino de reducirla a su nivel elemental, deconstruirla y recombinarla. Emociones fuertes con medios sencillísimos” (Berardi, 2005).

Recombinación de lo visual. Como dijimos más arriba, la excepcionalidad de la obra de Kentridge radica en la particular combinación que hace de ciertos elementos. Tiempo, imagen, historia, memoria... En sus cortometrajes abundan elementos “fuera de época” (como máquinas de escribir, telégrafos, telares, antiguos teléfonos) que remiten a un pasado, pero no parecen estar colocados como una forma de recuperar el tiempo perdido, ni de citar otra época, sino más bien como un recurso estratégico para apelar a la sensibilidad del espectador. El propio Kentridge afirma: “Pienso que gran parte de mi trabajo intenta extraer un conjunto de respuestas infantiles sobre el mundo. La primera vez que ves una imagen violenta hay un tipo de shock que no se repite cuando has visto miles de imágenes como ésta en televisión. Hay un intento de ir hacia una etapa previa, recapturar la sensibilidad, y pienso que parte de las imágenes que buscan volver atrás en el tiempo intentan eso, captar una forma diferente de mirar” (Tone, 1999).

Otra vez, seguimos hablando de *imágenes* y de *tiempo*. Y su búsqueda de una “forma diferente de mirar” lo acerca nuevamente a la vanguardia francesa. “En Godard hallaríamos fórmulas que expresan el problema: si las imágenes se han vuelto tópicos, en el interior y en el exterior, ¿cómo desprender de todos esos tópicos una Imagen, «justo una imagen», una imagen mental autónoma?” se pregunta Deleuze (1984: 298). El problema del artista acaso sea que nunca se encuentra con la hoja vacía: al contrario, el papel siempre está repleto, saturado de lugares comunes, de tópicos que le vienen de la sociedad en la cual vive. No existe creación *ex nihilo*. La fundamental acción del artista es menos creativa que destructiva: debe borrar y sobre esos lugares comunes sociales, crear lo nuevo. La goma de borrar no es un elemento exclusivo de Rauschenberg, ni mucho menos de Kentrige.

Las ideas Godard acerca del cine, su mismo cine de vanguardia, eran un intento de lucha contra ciertos *modos de representación*. En la frase de Kentrige arriba citada hay una referencia a la imagen televisiva. Recordemos que el encono de Godard contra la televisión, su resistencia a la avanzada del espectáculo, se trataba de una forma de mostrar que el conformismo no es exclusivamente ideológico o discursivo sino visual (Scarpetta, 2007). *¿Qué estamos acostumbrados a ver? ¿Qué no?* Sin ser explícitamente un artista de vanguardia, ni pretender serlo, Kentrige de todos modos nos interpela como espectadores, *nos interpela a ver*.

Pero, ¿qué tenemos que *ver*? ¿Podemos hablar *solamente* de imágenes? ¿Qué nos dice el propio Kentrige?: “Ciertos artistas, desde Matisse a los pintores abstractos, han logrado con éxito preservar una especie de inocencia o ceguera, y continuar trabajando así aun en nuestros tiempos, sin ningún tipo de mala conciencia carcomiendo sus trabajos. Me encantaría ser capaz de trabajar como ellos, pero no me es posible.” “Nunca he intentado hacer dibujos del Apartheid, pero los dibujos y los films están ciertamente alimentados de la sociedad brutalizada que dejó. Estoy interesado en un arte político, es decir, un arte de la ambigüedad, la contradicción, un arte de gestos incompletos y finales inciertos” (Moins, 1998). Los cortos de Kentrige no son un mero experimento formal. Como dijimos más arriba: la técnica acompaña el contenido. La historia es confusa pero la pena clara: la realidad político-social sudafricana no puede ser obviada.

Un cine de la Edad de Piedra compitiendo en secreto con las grandes producciones animadas digitales. Un cine de animación *cuasi-aurático*, de *imágenes-tiempo*, de *trucos mágicos*, que opera a nivel deconstructivo, esto es: poniendo en evidencia el hecho de que toda estructura es una construcción. Acaso la obra fílmica de Kentridge sirva como un lento proceso de desedimentación, de regreso a una imagen rudimentaria que busca estimular otra forma de percepción.

Como señala Berardi, *emociones fuertes con medios sencillos*, ésta quizá sea la fórmula ante la cual Kentridge nos (des)coloca. Y lo hace en una época donde la producción de imágenes se multiplica vertiginosamente, donde cualquier persona en cualquier lugar -celular en mano- es capaz de crear un film y reproducirlo masivamente. Su obra -que busca combinar la pintura, el cine, la política, la magia, la técnica- resalta porque plantea preguntas al cine en tanto medio, al arte visual contemporáneo, a la crítica. Pero ante todo, al espectador. Y se las plantea a nivel de la *imagen*. Nada más, nada menos.

Notas

1- Casi la totalidad de su obra está disponible en internet. Para ver algunos de sus dibujos: <<http://www.gregkucera.com/kentridge.htm>> o

<<http://www.davidkrutpublishing.com/artbase/abf-artist.php?artist=1>> (consulta: 2/2/2012)

En You Tube, con solo colocar el nombre del artista o los títulos de los filmes se puede acceder a múltiples proyecciones realizadas en distintas exposiciones. Los nueve cortos que conforman su principal obra animada están disponibles aquí.

2- Deleuze hace un recuento de las causas "externas" que socavaron la estructura de la imagen-movimiento: "La guerra y sus secuelas, el tambaleo del "sueño americano" en todos sus aspectos, la nueva conciencia de las minorías, el ascenso y la inflación de las imágenes tanto en el mundo exterior como en la cabeza de las gentes, la influencia en el cine de nuevos modos de relato que la literatura había experimentado, la crisis de Hollywood y de los viejos géneros... Se siguen haciendo, claro está, filmes SAS y ASA: por ellos pasan siempre los grandes éxitos comerciales, pero no ya el alma del cine." (1984: 287).

3- La referencia a Méliès es explícita: a principios de 2010, el MoMA de Nueva York reunió lo principal de la obra del sudafricano. Allí, bajo el nombre "The Artist in the Studio", se presentó una muestra fílmica en la cual Kentridge, menos cineasta que mago, juega con las imágenes, en claro homenaje a los films de Méliès.

4- Gaudreault va más allá: el cine institucionalizado se constituye en franca ruptura con el "cine inicial" de Méliès y compañía, que por eso no debería ser llamado "cine": "El punto fundamental de ruptura en la historia del cine no fue la invención de la cámara tomavistas en la última década del siglo sino la constitución de la institución "cine" en la segunda década del siglo XX, una institución cuyo primer principio fue el rechazo sistemático de los usos y costumbres del cine de los inicios, de un pasado al que la institución no le debería absolutamente nada." (Gaudreault, 2007: 28). Una vez que el cine se vuelve narrativo (esto es: se vuelve cine), todos los procedimientos utilizados en la cinematografía-atracción se recontextualizan: dejan de ser trucos mágicos creados con el fin de captar la atención y asombro del espectador y se vuelven funcionales a un relato.

Bibliografía

- Benjamin, W. (1982): “La obra de arte en su época de reproductibilidad técnica” en *Discursos Interrumpidos I*, Madrid: Taurus.
- Berardi, F. (2005): “Mediactivismo, producción alternativa de imágenes”, *El viejo Topo*, n°203.
- Deleuze, G. (1984): *La imagen-movimiento, Estudios sobre cine I*, Barcelona: Paidós.
- _____ (1987): *La imagen-tiempo, Estudios sobre cine II*, Barcelona: Paidós.
- Gaudreault, A. (2007): “Del ‘cine primitivo’ a la ‘cinematografía-atracción”, *Secuencias*, n° 26, 10-28.
- Metz, C. (1979): “Historia/discurso: nota sobre dos voyeurismos” en *Psicoanálisis y Cine. El significante imaginario*, Barcelona: Gustavo Gili.
- Moins, P. (1998): “William Kentridge: Quite the Opposite of Cartoons”, *Animation World Magazine*, Issue 3.7. Disponible en <http://www.awn.com/mag/issue3.7/3.7pages/3.7moinskentridge.html> (consulta: 2/2/2012)
- Scarpetta, G. (2007): “Jean-Luc Godard, el rebelde”, *Le monde diplomatique*, Edición cono-sur, n° 98, 42-43.
- Tone, L. (1999): “An Interview with William Kentridge”, *Archives of American Art*. Disponible en <http://artarchives.net/artarchives/liliantone/tonekentridge.html> (consulta: 10/3/2012)