

GERMAN A. DUARTE



UTADAO

UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ JORGE TADEO LOZANO

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

PROGRAMA DE CINE Y TELEVISIÓN

German A. Duarte

Conversaciones con Peter Watkins
Conversations with Peter Watkins



Duarte, German A.

Conversaciones con Peter Watkins = Conversations with Peter Watkins / German A. Duarte ; entrevista traducida del inglés por Laura Fattori -- Bogotá : Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, 2016.

168 p. ; 14 x 21 cm.

ISBN: 978-958-725-195-1

1. WATKINS, PETER, 1935- - ENTREVISTAS. 2. PRODUCTORES Y DIRECTORES DE CINE - INGLATERRA - ENTREVISTAS. I. tit.

CDD791.430942"D812"

Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano
Carrera 4 N° 22-61 – PBX: 242 7030 – www.utadeo.edu.co

Conversaciones con Peter Watkins

ISSN: 978-958-725-195-1

Primera edición 2016

© Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano

RECTORA: Cecilia María Vélez White

VICERRECTORA ACADÉMICA: Margarita María Peña Borrero

DECANA DE LA FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES: Sandra Borda Guzmán

DIRECTOR DPTO. DE COMUNICACIÓN Y CINEMATOGRAFÍA: José Augusto Ventín Sánchez

DIRECTOR DE PUBLICACIONES: Andrés Felipe Echavarría

REVISIÓN DE TEXTOS: German A. Duarte

ENTREVISTA TRADUCIDA DEL INGLÉS POR: Laura Fattori

CONCEPTO GRÁFICO Y DISEÑO DE CARÁTULA: Cristina Crane

DIAGRAMACIÓN: Laura Fattori

COORDINACIÓN Y REVISIÓN EDITORIAL: Mary Molina

FINALIZACIÓN CARÁTULA: Luis Carlos Celis

IMPRESIÓN DIGITAL: Xpress Estudio Gráfico y Digital

PROHIBIDA LA REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL POR CUALQUIER MEDIO SIN AUTORIZACIÓN ESCRITA DE LA UNIVERSIDAD

IMPRESO EN COLOMBIA - PRINTED IN COLOMBIA

Índice

1. La obra de Peter Watkins como engranaje central en la historia de la cinematografía.....	7
2. Cronología.....	63
3. Conversación (texto en español)	71
4. <i>Conversation (English text)</i>	121

La obra de Peter Watkins como engranaje central en la historia de la cinematografía

El desarrollo de la cámara cinematográfica significó un cambio radical en la representación del espacio. Pero no solo eso. Como toda tecnología, la cámara de los hermanos Lumière -que a su vez era proyector- transformó la actividad cognitiva, así como nuestra percepción de la realidad. La irreversibilidad del tiempo se puso en cuestión. Como afirmaba el cineasta y filósofo Jean Epstein:

« Les chevaux planent au-dessus de l'obstacle; les plantes gesticulent; les cristaux s'accouplent, se reproduisent, cicatrisent leurs plaies; la lave rampe; l'eau devient huile, gomme, poix arborescent; l'homme acquiert la densité d'un nuage, la consistance d'une vapeur; il est un pur animal gazeux, d'une grâce féline, d'une adresse simiesque. Tous les systèmes compartimentés de la nature se trouvent désarticulés Il ne reste plus qu'un règne: la vie. »¹

« Los caballos planean por encima del obstáculo; las plantas gesticulan; los cristales se aparean, se reproducen, curan sus heridas; la lava se trepa; el agua se convierte en aceite, en goma, brea arborescente; el hombre adquiere la densidad de una nube, la consistencia de un vapor; él es un puro animal gaseoso, de una gracia felina, de una agilidad simiesca. Todos los sistemas de compartimentación de la naturaleza se desarticulan. Queda solo un reino: la vida. »

1. Epstein J. 1946, *L'intelligence d'une machine*, Paris, p. 6. (Trad. Autor).

A lo largo de la historia, el desarrollo de una nueva tecnología ha desatado nuevas teorías filosóficas. Más aún si el desarrollo concierne el campo de los medios visuales. Pensemos en la cámara obscura y en Alhacén, en el telescopio y en Galileo, sin olvidar la Monadología de Leibniz y la estrecha relación entre el mundo descrito por el gran filósofo alemán y el microscopio de Anton van Leeuwenhoek; pensemos también en la necesidad de desarrollar un mecanismo de reproducción de imágenes en total ausencia de intervención humana y su relación con las teorías sobre la percepción de Wedgwood. Siendo una nueva tecnología, la cámara cinematográfica también desató una serie de pensamientos y teorías filosóficas. Entre muchas, pienso en la obra de Henri Bergson, o la influencia que tuvo el cine en el pensamiento de Deleuze, y más recientemente en algunas reflexiones hechas por Žižek, entre otros. Pero me parece importante resaltar que el contexto socio-político que vio el nacimiento de la tecnología de imágenes en movimiento hizo de esta tecnología, en pocos años, un actor político de primer orden, y de cierta forma esto se convirtió en su esencia.

Durante la compleja y tortuosa articulación que hizo de esta tecnología un arte, la cámara cinematográfica en poco tiempo emigró de la esfera científica a la esfera política y social. Recordemos que la fotografía abrió la posibilidad de reproducir la naturaleza con un alto grado de «objetividad». Esta noción de objetividad era apoyada, principalmente, por la real existencia del objeto representado. El objeto fotografiado realmente existió. En otro espacio, de acuerdo; en otro tiempo, de acuerdo: en su *hic et nunc*. Pero la imagen fotográfica era realmente una representación. Esa acción o efecto de representar: verbo cuya etimología evidencia una

gran complejidad semántica. Del latín *repraesentare*, que, como podemos notar, lleva dos prefijos: *re-* (reiteración, hacia atrás) y *prae-* (delante, antes, más). Ambos prefijos vienen a actuar sobre el verbo *esse* (ser, estar, existir). En las palabras de Bazin, el objeto fotografiado es «efectivamente re-presentado, es decir hecho presente en el tiempo y en el espacio.»² Y es precisamente esta característica de la imagen fotográfica la que la hizo por un momento instrumento científico y por el resto de su historia instrumento de control social, instrumento político.

Reconstruyendo brevemente el *iter* seguido por la tecnología fotográfica, desde la foto fija hasta la imagen en movimiento, nos damos cuenta de que las condiciones para que la noción de objetividad de la imagen fotográfica fueran aprovechadas por el poder político estaban ya dadas. No es un recorrido fácil de entender, como no lo es ningún proceso social. Pero hoy, con una visión retrospectiva, y más aún con el cambio de tecnología que estamos viviendo, es más fácil entender ese largo y fantástico proceso. No es necesario ir hasta las profundas raíces de la tecnología de reproducción de imágenes para comprender la necesidad, y a su vez la fascinación, que la creación de imágenes, sin intervención humana, generaba en el ser humano. Les propongo que dejemos de lado los experimentos de Ahlacén, la perspectiva de Bacon, el *De subtilitate* de Girolamo Cardano, así como el *Magiae naturalis* de Giovanni Battista Porta y los experimentos de Friedrich Risner, de Johan Kepler y Athanasius Kircher. Olvidemos que la fotografía, ‘el escribir con la luz’, pone

2. Bazin A. 2008 (1975), *Qu'est-ce que le cinéma?*, Paris, p.13. (Trad. Autor).

sus raíces en el *Scotophorus pro Phosphoro Inventus* de Heinrich Schulze, o en la técnica de siluetas de Étienne de Silhouette, en la obra de Jean Hellot, *Sur une nouvelle encre sympathique*, que veía la luz como una ‘tinta graciosa’. Les propongo dejar de lado las largas discusiones sobre quién entendió que los haluros de plata eran fotosensibles. Olvidar que hay quien piensa que los alquimistas medievales conocían la técnica. Me tomo el atrevimiento de llegar hasta pedirles que olvidemos también los magníficos experimentos sobre la percepción del gran Thomas Wedwood y del mismo Joseph Nicéphore Niépce, el primero en fijar una imagen permanente sobre una superficie usando un mecanismo óptico (la cámara obscura) y un proceso químico (el bitumen de Judea). A mi parecer, ninguna tecnología se inventa de la nada. Siendo un fiel bergsoniano y leibniziano, no concibo la existencia de sistemas cerrados. Sigo fielmente a Leibniz y considero que la naturaleza de una idea reside en su capacidad de integrarse en una línea sucesiva de raciocinios que derivan de muchas otras ideas, éstas últimas, a su vez, conectadas a otra infinidad de ideas. La noción de ‘inventor’ *ex nihilo*, corresponde a la estructura narrativa que adoptamos, o nos impusieron, para entender procesos sociales complejos. Esa misma estructura narrativa que nos ha llenado la historia de buenos y malos, de héroes y villanos, de bondad y maldad, de genios que en su humilde taller de orfebrería ‘descubrían’ la imprenta; de grupos de jóvenes que luchaban por el bien contra el mal establecido por los viejos. Somos víctimas de esa narratología que nos ha cegado y nos ha hecho creer que la tecnología determina procesos sociales. La misma que nos ha hecho creer que la voluntad humana es ajena al proceso tecnológico. Considero que la tecnología es parte del proceso social, que es bastante complejo y caótico.

Por eso, les propongo que veamos los pilares del cine en la avaricia e inteligencia de Louis-Jacques-Mandé Daguerre.

La construcción visual que gobernó todo el siglo XIX derivaba de dos experimentos muy diferentes en su objetivo pero que compartían, o convergían, en su esencia: el *Allschau*, o visión de la totalidad. Por un lado tenemos el Panóptico de Jeremy Bentham, diseñado en 1785, y por el otro, el Panorama de Robert Barker, patentado en 1787. Se presume que la necesidad del *Allschau* derive directamente del nuevo horizonte que el globo aerostático, el 5 de junio de 1783, le ofreció al ser humano. Fue la primera vez que pudimos ver la tierra desde otro ángulo, y no cualquiera: desde el ángulo de Dios. No podemos tener la certeza de que Bentham se inspirara en el globo aerostático para adoptar la visión divina en la construcción del Panóptico. La única certeza que tenemos es que la posibilidad de ver desde tal altura transformó el concepto de 'horizonte' en el campo de la geografía, de la astronomía y del arte, y esto generó la necesidad de reproducir la profundidad del infinito percibida desde la altura. El horizonte, en el campo artístico, empezó a significar lejano (*lointain*), transformando así la idea desarrollada en el seno de la perspectiva geométrica. Recordemos que la perspectiva se había servido de muchos 'trucos' para engañar al ojo y poder crear la sensación de profundidad en una superficie bidimensional. Pensemos en la perspectiva aérea, que se valía de construcciones cromáticas para crear la sensación de distancia. A partir del momento en el que el ser humano adquirió la posibilidad de ver desde las alturas, el horizonte, que era entendido como lejano, empezó a ser asimilado como el infinito. Muchos pintores del romanticismo plasmaron ese infinito en sus obras, pero sobre

todo, ponían a sus personajes en frente del espacio profundo y sinfín. Caspar David Friedrich es uno de esos maestros que recrearon, a través de la pintura, la infinitud universal que encontraba al ser humano, con su inmenso espíritu, observándola. Se ha pensado que ese nuevo horizonte, ese espacio lejano e infinito, haya generado en la sociedad de aquel periodo una tal sensación de emancipación que los sentimientos de libertad y subjetividad, plasmados en la obra de Friedrich y vividos por el ser humano que adoptaba, o creía hacerlo, la visión divina desde un globo, estén estrechamente conectados con el concepto de ciudadano (*citoyen*), el cual decapitó el feudalismo y sentenció su final. Dos años después, Bentham le respondió a ese viento de libertad con el Panóptico; un aparato disciplinario, como lo concebía su creador.

Lo que es importante resaltar es que tanto el globo aerostático, como el Panóptico y el Panorama son mecanismos que transforman la percepción. El caso del Panóptico disloca la visión transformando el proceso natural del *ver - ser visto*. La disimetría de la visión impuesta por el Panóptico transforma el punto de vista, y ahí, en ese orden espacial, el prisionero no puede ver, pero sí es visto, lo que implica tener la sensación de estar siempre vigilado. Por su parte, el Panorama, que comparte la organización espacial del Panóptico, ubica al espectador en la parte central –la parte del carcelero en el Panóptico– y lo sumerge en una representación pictórica a 360°, la cual alude la infinita profundidad de la naturaleza. El Panóptico es claramente un instrumento de control y el Panorama un instrumento que libera nuestros sentidos, permitiéndonos una experiencia sensorial única. Los dos convergen en su construcción circular, ponen al observador en

la parte central y transforman el mecanismo de la visión. Por su parte, el Panorama se sirve de la ilusión creada por la colosal magnitud de la imagen a 360° para crear una cierta sensación de objetividad en el espectador.

Fue bastante rápido el proceso que hizo del Panorama un gran espectáculo. Surgió en Inglaterra y pocos años después invadió todas las capitales europeas. En París, en Berlín o en Londres, sus habitantes podían ver esas construcciones circulares, llamadas rotondas, y, dentro de ellas, en Londres podían 'visitar' París, en Berlín Londres y en París, curiosamente, podían ver París. Así es, lo que fue la capital del mundo se miraba el ombligo. En junio de 1800, el primer Panorama exhibido en París, en la rotonda ubicada en el boulevard Montmartre, se llamaba *Vista de París*. Ahí, el espacio de la ciudad se reconfiguraba de tal manera que el espectador podía apreciar la ciudad en su totalidad. En este caso, una vista desde los techos del palacio de las Tullerías. La técnica de los Panoramas se empieza a transformar. De una simple visión a 360°, útil para la topografía, pasa a ser el espectáculo de rotondas, que pocos años después se articulará para permitir los Panoramas en movimiento. El espectador consumía experiencias sensoriales, viajes a ciudades distantes, y el Panorama, a su vez, perfeccionaba esas experiencias. De un paseo por París, pasamos a un viaje en tren por el sur de Inglaterra, o a simular una batalla naval. Los Panoramas en movimiento eran básicamente rollos de tela enormes que desfilaban a una cierta velocidad en frente de la ventana de un tren, ahí se encontraba el espectador, tal vez degustando una buena cena mientras veía por su ventana desfilan los paisajes emblemáticos del viaje transiberiano. Los Panoramas y Panoramas en movimiento marcaron un siglo,

fueron el *Zeitgeist* del siglo XIX. En estas magníficas rotondas convergían las visiones que el ser humano había adquirido desde esa primera vez que se subió a un globo aerostático y pudo ver con los ojos de Dios. La visión móvil, adquirida por las nuevas tecnologías en el transporte como los trenes, las transformaciones en el planeamiento urbano y la arquitectura empezaban a crear la necesidad de una visión virtual, esa que traería la fotografía pocos años después, y que nos trae de nuevo al punto de partida y pilar del cine: la avaricia e inteligencia de *Monsieur* Daguerre.

Como recién hemos afirmado, los Panoramas marcaron todo un siglo; fue el siglo de los aparatos de visión, el del nacimiento de la *visión virtual*. Las rotondas invadieron las capitales europeas, pero poco a poco empezaron a ser opacadas por la imagen en sí. Ya no bastaba la sensación de inmersión que el espectador tenía cuando entraba a la torre central, esa del carcelero en el Panóptico, y observaba la totalidad de un paisaje, de una ciudad, representada a 360°. La atención del espectador empezó a distraerse por la reproducción ‘objetiva’ de las imágenes. Muchos artistas dedicados a los Panoramas, o Panoramas en movimiento, habían empezado a usar la cámara obscura para que la representación pictórica fuera percibida aun más real. Y cuanto más se perfeccionaba la técnica pictórica, más pequeñas eran las rotondas. «*Voilà!*», se habría dicho Daguerre al entender que el público lo que buscaba no era inmersión (hablamos de público porque ya no eran espectadores, se trataba propiamente de un público que consumía imágenes y pagaba por ellas, que era lo más importante). La gente buscaba tener la certeza de que la imagen percibida correspondiera perfectamente al objeto representado.

Ya en 1815, Nikolaus König había presentado su *Exposition du diaphorama de la Suisse*, que contaba con ocho paisajes que orquestaban diferentes tonalidades de color mezclándolas con diferentes grados de transparencia. König le da particular importancia a la iluminación ya que las representaciones pictóricas fueron concebidas para ser iluminadas de forma directa e indirecta, pero sobre todo, *recto-verso*. El Diaphorama de König se convertirá en la inspiración de Daguerre y su Diorama (del griego *di* = a través - y *orama* = vista). Es, a mi parecer, el Diorama de Daguerre el embrión del cinematógrafo. Para mejorar la técnica de iluminación *recto-verso*, Daguerre realizó la composición pictórica sobre material translúcido; translúcido como la película fotosensible. Usó lámparas de gas, cortinas y obturadores para mejorar la iluminación y trabajar con precisión la luz que formaría las imágenes. Daguerre emprendió la gradual desmaterialización de la imagen y nos llevó progresivamente a una visión virtual. El fenómeno de desmaterialización de la imagen ejercido por Daguerre lo podemos ver claramente en dos famosos y relevantes Dioramas realizados por él. El primero data de 1831, *Vista del Monte Blanco tomada desde el valle de Chamonix*. En él, Daguerre, manejando con suma maestría los juegos de luz conjugados a la perfección con las transparencias de la imagen, puso en escena la visión del valle de Chamonix con objetos realmente provenientes de Chamonix. Dictando el final de la materialidad, o mejor, el inicio de la inmaterialidad que hoy en nuestra era digital es claro. La tendencia no es ajena a ningún medio. Si pensamos en la escritura, el aligeramiento del soporte empieza desde la tableta de arcilla, los huesos, los metales como el bronce, la plata y el oro, la madera recubierta de cera, la piedra, el papiro, el cuero, los pergaminos, el papel, el impulso eléctrico.

El Diorama de Chamonix empezó a aliviar la imagen de la materialidad. La escena empezaba a ser pensada como proyección de luz y no como organización material del espacio. Un híbrido fue *Vista del Monte Blanco tomada desde el valle de Chamonix*. Una montaña dibujada por la luz presentaba una parte de un chalet traído de Chamonix. Había árboles dibujados por la luz cuya sombra protegía a unas ovejas reales: ovejas que venían de Chamonix. El público celebró con furor la genialidad de Daguerre y en ese momento el espectáculo de los Panoramas y los Panoramas en movimiento llegó a su final. La gente se maravilló por la desorientación creada a través de la conjugación entre materialidad e inmaterialidad. Los artistas, muchos de ellos, acusaron a Daguerre de ser un embustero, un ladrón, un asesino del arte. Apocalípticos siempre los ha habido, y siempre los habrá. Mientras el público ovacionaba al maestro francés, el mundo del arte se unió para desacreditar su trabajo. Y a ellos Daguerre elegantemente les respondió:

« It is just for this mixture of nature and art that many art critics blame me; they say that my live goat, my chalet and my real fir trees are illegitimate aids for the painter. That may be well be so! My only aim was to produce the most complete illusion; I wanted to rob nature, and therefore had to become a thief. If you visit the Valley of Chamonix you will find everything as it is here; this chalet with projecting eaves, and the tools you see here, even the goat down there, I brought back from Chamonix.»³

3. Gernsheim H. – Gernsheim A. 1956, L.J.M. Daguerre (1787-1851). *The World's First Photographer*, Cleveland, p. 30. (Trad. Autor).

« Es sólo por esta mezcla de naturaleza y arte que muchos críticos de arte me culpan; dicen que mi cordero vivo, mi chalet y mis árboles reales son ayudas ilegítimas para un pintor. ¡Es probable que sea así! Mi único objetivo era producir la ilusión más completa; yo quería robar a la naturaleza, y para ello tenía que convertirme en un ladrón. Si usted visita el valle de Chamonix se dará cuenta de que todo lo que está aquí; este chalet con aleros y las herramientas que se ven ahí, incluso la cabra ahí abajo, los traje de Chamonix. »

Algunos críticos apreciaron la maestría de Daguerre, y en el *Journal des artistes* publicaron su admiración en forma de verso.

« Son obscure foret, chef-d'œuvre de peinture,
Trompe les yeux du peintre, égale la nature,
Et ce savant tableau, si plein de vérité,
Par son aspect fait croire à la réalité. »⁴

« Su oscura selva, obra maestra de la pintura,
Engaña los ojos del pintor, igual que a la naturaleza,
Y este sabio cuadro, tan lleno de verdad,
Por su aspecto hace creer en la realidad. »

Los espectadores de *Vista del Monte Blanco tomada desde el valle de Chamonix* nunca imaginaron hacia donde los llevaría el proceso de inmaterialidad entablado por Daguerre. El espectáculo dejó de ser la inmersión en imágenes de dimensiones colosales. Luces, colores y realismo guiaban al mercado de las imágenes, y Daguerre, un hombre de negocios, empezó a perfeccionar los efectos de iluminación y su conjugación con las tonalidades y las formas permitidas por la transparencia del soporte usado. Tres años después

4. Gernsheim H. – Gernsheim A. 1956, L.J.M. Daguerre (1787-1851). *The World's First Photographer*, Cleveland, p. 34. (Trad. Autor).

del *Vista del Monte Blanco tomada desde el valle de Chamoni* Daguerre perfecciona la técnica del Diorama y crea lo que él llamó el Diorama a doble efecto (*à double effet*) y lo que podríamos con toda tranquilidad llamar cinediorama, si tomamos la raíz griega *kiné*.

En el *Diorama del Porto di Grand*, Daguerre compuso una representación pictórica con diferentes imágenes que se sobreponían en algunos puntos. Gracias al uso de la iluminación *recto-verso* y de la selección cromática de la iluminación, el Diorama creaba elipsis temporales y espaciales, todo ello sin solicitar el movimiento del espectador. En un mismo plano bidimensional, como el de una pantalla cinematográfica, y en completa quietud, el espectador percibía elipsis temporales y espaciales en el mismo plano. El espectador, como el de las viejas salas de cine, percibía el movimiento en el mismo plano, un plano inmóvil: era magia; era cine. Dos imágenes diferentes sobre el mismo plano, dos nociones espacio-temporales diferentes sobre la misma dimensión, esto era, por ejemplo *Una misa de media noche en Saint-Étienne-du-Mont*, un Diorama a *double effet* del 1834. En este Diorama, el espectador apreciaba el interior de una iglesia vacía que gradualmente, mientras el sol empezaba a caer, el recinto a oscurecerse, las velas y las lámparas a encenderse y los fieles a llegar a la misa nocturna: ¡si esto no es diégesis!

La lógica del cine estaba puesta sobre la mesa. Teníamos el material traslúcido, la iluminación como instrumento estructurador de la imagen, el movimiento desarrollándose en el mismo plano y un mercado desarrollado, ese que se nutría y nutría a su vez la bulimia por las imágenes que la sociedad

europaea desarrolló desde que las rotondas empezaron a poblar sus ciudades. Faltaba algo, y ese algo Daguerre lo perseguía con frenesí: la 'objetividad' que solo podría ser alcanzada con la fotografía. Lo que sigue es bien sabido. Daguerre, que ya usaba la cámara oscura para realizar sus Dioramas, contacta con Niépce, el litógrafo que ya estaba muy cerca del desarrollo de una técnica que conjugara la cámara oscura y un proceso químico que reproduciría y fijaría imágenes sin intervención humana. Niépce lo llamaba proceso heliográfico, y Daguerre, después de haber hecho algunas mejoras, se autoproclamó como único inventor del daguerrotipo. Nació así la fotografía, y poco después el cine. Lo importante, para esta corta introducción, es que con el daguerrotipo se logró la reproducción mecánica de las imágenes, pero sobre todo, debido a la naturaleza de la imagen fotográfica, la imagen empezó a ser percibida con un aura de objetividad. Y ese, a mi parecer, será el problemático fenómeno que nos acompañará durante más de un siglo. Se pensaba que lo que se veía en la imagen correspondía perfectamente al objeto representado.

Como expuesto anteriormente, el cinematógrafo ya estaba prácticamente realizado. Faltaba llegar a la fotografía instantánea, o en otras palabras, reducir el tiempo de exposición al mínimo posible; faltaba la equidistancia entre imágenes, es decir la serialidad de fotogramas en un soporte fotosensible; y faltaban las garras de arrastre de la película, único, pero grandioso desarrollo de los hermanos Lumière. Daguerre formuló la lógica del mecanismo, pero, sobre todo, creó la sensación de objetividad generada por la imagen fotográfica y el mercado aupado por la compulsión de imágenes, por la irrefrenable y absurda búsqueda de la

ilusión, del engaño, de la trampa para los sentidos. Esa fue la sociedad que recibió al cinematógrafo. La sociedad francesa que como pasatiempo iba a ver espectáculos de ilusionismo, que pagaba para entrar en las rotondas de los Panoramas, que se subía a trenes inmóviles para recorrer un falso viaje en el transiberiano exprés. Buscaban una representación perfecta, la llamada objetividad.

Fue breve el periodo en el que el cinematógrafo representó una atracción. La primera fase, bastante corta, se caracterizó por la curiosidad del público. Frecuentaban cafés donde el ilusionismo, el baile y el alcohol se mezclaban con una corta proyección de imágenes, estas últimas, observadas solo para cerciorarse de que realmente las imágenes fueran en movimiento; para asegurarse de que el mecanismo de los hermanos Lumière sí funcionaba. Una vez que el público conoció esta nueva tecnología, las imágenes en movimiento empezaron a afirmarse como un medio 'objetivo' de comunicación. El fenómeno de remediación inició. La cámara empezó a alimentarse de todas las prácticas sociales de aquel periodo. Iniciaron los viajes de los famosos *journalistes* de los hermanos Lumière. París fue inundada por imágenes de lugares exóticos. Los parisinos conocieron, a través de las imágenes en movimiento, sus colonias. La vida cotidiana de la burguesía francesa empezó a ser pública, y como los espectáculos de ilusionismo eran parte fundamental de esa vida cotidiana, la remediación también hizo del ilusionismo una práctica cinematográfica.

George Méliès, segundo engranaje del cine y de su rol social, el 26 de abril de 1898, proyectó, en el teatro Robert Houdin de París *L'Explosion du cuirassé Maine*. Con esta película, Méliès

hizo del cine un medio de comunicación de masa: no solo siguió el fenómeno de remediación que había hecho que el cine se apropiara de mecanismos de construcción de sentido pertenecientes al teatro (fue Méliès quien trajo el método teatral al cine), a la literatura, al espectáculo de ilusionismo (recordemos que Méliès fue también quien inició a crear efectos con la imagen en movimiento para simular trucos de magia como la desaparición) a la pintura y la fotografía, sino que George Méliès también pensó el cine como una industria de entretenimiento y a su vez como un medio de información. Y es precisamente el 26 de abril de 1898 que Méliès, en una película, hizo converger todos estos factores. *L'Explosion du cuirassé Maine* es un truco de ilusionismo efectuado gracias a los efectos especiales que Méliès había desarrollado. En esa película hay 'visiones subacuáticas', explosiones, buzos y los motivos del inicio de una guerra que cambiaría para siempre el mundo. La particularidad de este film es que no es del todo una ficción, pero a su vez se aleja completamente del documental. Es lo que Méliès llamaba *actualité reconstituée*.

Las *actualités* eran básicamente cine-noticieros. Estas encuentran su raíz en las primeras películas de los Lumière, en la grabación de la vida cotidiana de la burguesía francesa. Algunos cineastas entraron a la historia por la realización de *actualités*, por ejemplo Promio o Doublir. Ellos eran esos famosos *journalistes* que recorrían el mundo, especialmente las colonias, para llevar a Francia imágenes de aquellos lugares lejanos. La diferencia de las *actualités* y esas que Méliès llamaba *actualités reconstituées*, era que Méliès las realizaba en estudio, en su mítico estudio en Montreuil. Allí Méliès ponía en escena eventos actuales de relevante importancia, eventos que hacían parte de la vida pública.

Después, las *actualités reconstituées* se proyectaban como un cine-noticiero, y la gente consumía aquellas imágenes. No podríamos afirmar a ciencia cierta que estas puestas en escena fueran percibidas como información veraz; no obstante, tampoco podríamos decir que el público las consumiera como una mera ficción. Lo que sí podemos decir es que en este momento se empezó a generar un fenómeno mediático que establecía la macabra ecuación de la información visual: lo que no está en imágenes no existe.

Sabemos que la gente consumía estas noticias reconstruidas para de cierta forma sentirse partícipes del evento, que normalmente era un evento importante: por ejemplo, la coronación del Zar. No todos podían asistir la coronación del Zar, pero gracias a Méliès todos podían hacerlo; recordemos que la imagen fotográfica era percibida como una representación objetiva, y, de cierta forma, la gente se sentía partícipe de la historia.

La importancia de *L'Explosion du cuirassé Maine* está en la inmediatez adquirida por la imagen en movimiento. La velocidad determinada por el telégrafo puso en movimiento el imaginario colectivo hacia la búsqueda de la información en directo, o mejor, hacia la inmediatez del espectáculo mediático. La invasión de Cuba en 1898 es un claro testigo de la irrupción de una nueva tecnología en una sociedad que empezó a establecerse como sociedad del espectáculo. Los corresponsales ya tienen acceso al telégrafo y al cable interoceánico para transmitir sus noticias. Las cámaras de Edison y de la Vitagraph empiezan a filmar, por primera vez en la historia, operaciones militares. La prensa amarilla ya

había empezado una obra de propaganda para justificar una intervención de los Estados Unidos en la isla caribeña.

Con el inicio de los problemas diplomáticos entre España y Estados Unidos, Méliès empezó a seguir, con los medios de comunicación disponibles, el agravamiento de la crisis. Recordemos que en 1897 Cuba todavía era colonia española. El 15 de febrero de 1898 el acorazado estadounidense Maine, enviado a las costas cubanas, explotó causando la muerte de 260 personas. Este fue el evento que generó la guerra hispano-americana. La explosión del Maine desencadenó a la prensa sensacionalista que fomentó el conflicto diplomático. El gobierno de los EE.UU. le atribuyó la explosión del buque a una mina naval española, mientras que el imperio europeo, en completa decadencia, afirmó que la explosión se había producido por un daño mecánico de la embarcación norteamericana. El 23 de abril de 1898 España se ve obligada a declararle la guerra a los Estados Unidos, guerra que los norteamericanos definieron *Splendid Little War*, dada su breve duración y poquísimas pérdidas humanas. Esta guerra significó el final del imperio español, transformando así la geopolítica mundial. España termina por concederle Cuba, Puerto Rico y la isla de Guam a los Estados Unidos, y estos últimos ocuparon Filipinas.

Seis días después del ataque al Maine, y un día después de que el presidente McKinley le declarara la guerra a España, fue proyectada *L'Explosion du cuirassé Maine*. Mientras las relaciones diplomáticas se degradaban y la prensa amarillista alentaba la guerra, Méliès, informándose a través del telégrafo, ponía en escena el noticiero del ataque al acorazado. El público sintió que la inmediatez se había logrado.

Con Méliès el cine se transformó en un punto de encuentro de fenómenos sociales complejos. Podemos ver claramente que el cine sirvió de espectáculo para los ilusionistas –la misma imagen era una ilusión de la objetiva representación–, se convirtió en un negocio, en medio de comunicación, empezó también a ser entendido como medio de control social, pero sobre todo, gracias a Méliès, el cine se mostró como un instrumento narrativo en todos sus efectos. Un instrumento narrativo que abarcaba el arte, la industria y la tecnología.

Las obras de Méliès también plantean un problema que nos lleva a cuestionar nuestras bases culturales. De hecho, la obra de Méliès en su totalidad es muy variada, consta de ciencia ficción, como *Voyage à la Lune* (1902), reportaje reconstruido, como *L'Explosion du cuirassé Maine* (1898), show de magia, como *Le livre magique* (1900), y por esta razón pone en discusión la milenaria diferencia entre el *logos* y el *mythos* en la trama y en el razonamiento filosófico.

Recordemos, a través de un diálogo de Platón, que Protágoras, con la intención de explicarle a sus interlocutores el arte de la política, les pregunta si ellos prefieren que argumente a través de una historia (*mythos*) o si por el contrario prefieren que use un razonamiento (*logos*). Según Protágoras, existen dos formas para guiar una demostración. La primera, y la más conocida, es a través del *logos*, el cual se asocia con la razón, la demostración y las nociones de razonamiento abstracto y computación. El segundo, el *mythos*, se asocia a la narración, a la historia, el contenido de la cual puede ser verdadero o falso. Según Protágoras, la gran diferencia es que el *mythos* está lleno de gracias (*charis*) y es más divertido. El *mythos* es a su vez, así como el *logos*, un instrumento

de demostración. Pero usando el *mythos*, el raciocinio se adorna de gracia, algo que el *logos* ignora completamente. Podríamos afirmar que el razonamiento filosófico ha tratado de marginar el *mythos* transformándolo o traducéndolo en otro lenguaje, el lenguaje del *logos*. Pienso, por ejemplo, en la taxonomía occidental que separó la poesía, la narrativa, el arte y la dramaturgia del razonamiento filosófico, haciendo así intraducibles dichas expresiones en el lenguaje del *logos*. Umberto Curi afirma que hubo algunas excepciones, y que el *mythos* se ha aceptado en el *logos*. Por ejemplo, *Prometeo encadenado*, *Edipo Rey*, *Antígona* y *Medea* son obras que testimonian la presencia del *mythos* en el *logos*, ya que estas obras reconstruyen el pensamiento griego de la edad clásica. Pero el cine, desde sus primeros años, empieza a transformar nuestra noción de realidad, nuestra forma de organizar y estructurar pensamientos complejos, y, sobre todo, nuestra memoria histórica. Tal y como es el tiempo narrativo de la imagen cinematográfica, un tiempo única y exclusivamente en presente, la sociedad empezó conjugarse en ese mismo tiempo. Bien lo demostró Méliès, el mundo empezaba a vivir un mismo evento, un mismo presente. Sin embargo, también demostró que todo era una ilusión. Que todo era *logos* y a su vez *mythos*. No podía ser de otro modo. Desde la cámara de los hermanos Lumière, la frontera entre *mythos* y *logos* empezó a hacerse sutil. Además, el concepto de arte volvió a tomar la esencia de su base etimológica: del griego τέχνη. De hecho, el arte empezó a perder su connotación romántica: ya no se entendía como una facultad especial de la mente humana. La reproducción tecnológica de la imagen volvió a traer a la superficie la tecnología en la expresión humana. Y Méliès lo demostraba magistralmente: por un lado, mejorando su arte como ilusionista con la tecnología; por

otro lado, esculpiendo la realidad a la que se limitaba la imagen fotográfica. Méliès construía espacios inexistentes pero imaginables, y lo hacía a través de objetos reales. El cine no podía escapar de eso. Recordemos que la imagen fotográfica era percibida como representación objetiva.

Méliès ponía en escena historias moldeando la realidad. Es por eso que el cine, durante su desarrollo, no concebía la diferencia entre documental y ficción. En otras palabras, el cine mezclaba una forma narrativa percibida como racional, como *logos*, y una entendida como divertida, una llena de gracia. La imagen en movimiento era vista y presentada como un documento de la vida basado en una objetividad aparente, y, cuando la ficción era evidente, se presentaba como la teatralización de la vida; esta seguía siendo un **documento** de ficción. Si vemos las primeras películas, por ejemplo *La salida de la fábrica Lumière en Lyon* (1895), vemos que durante muchos años, y todavía hoy en algunas aulas, se enseña y se percibe como una pieza de la vida real; como lo que hoy erróneamente llamamos documental. Pese a que esta película haya sido concebida como una pieza publicitaria, y más aún cuando vemos que los ‘trabajadores’ usan unos vestidos muy elegantes, típicos de la burguesía francesa del siglo XIX, seguimos viendo esta película como un documental. Hay sin lugar a dudas una puesta en escena, y, sin embargo, esta película construye su propia realidad: se funde el documental y la ficción. Podríamos decir que es la puesta en escena de un documento verídico sobre el contexto socio-económico que generó el arte cinematográfico. De igual manera podemos ver que el acto narrativo siempre es un acto de manipulación, pero también que el medio audiovisual, gracias al sentido de veracidad que le otorga la imagen fotográfica,

hace de ese acto de manipulación aún más profundo, por dos razones fundamentales. La primera, la percepción de la imagen fotográfica en movimiento como una representación veraz, real, objetiva de la naturaleza. La segunda, y más compleja aún, nuestros sentidos son completamente ocupados, absorbidos y fascinados por la imagen. Y cuando a esto le sumamos, como lo hicimos pocos años después de haber desarrollado el cine, el montaje, tenemos en nuestras manos un medio con capacidades hipnóticas. Y no es una coincidencia que el cine haya sido desarrollado por George Méliès, un ilusionista. Y menos coincidencia es que el cine haya encontrado un público en una sociedad que consumía de manera compulsiva imágenes, *trompe-l'œil*, espectáculos de magia y experiencias sensoriales dirigidas hacia la realidad virtual.

Como hemos afirmado anteriormente, la tragedia griega podría ser entendida como un tipo de construcción narrativa que en su seno acoge tanto el *mythos* como el *logos*. El cine, por cuestiones inherentes al medio audiovisual, ejerce el mismo fenómeno. El cine es *logos* y es *mythos*, y, articulándolos, llega a ser testimonio de una visión del mundo muy clara. Toda obra cinematográfica ofrece al espectador, de una forma bastante autoritaria, una idea del mundo. Sobra recordar que el director de cine crea una realidad moldeando la realidad, impone una visión: en otras palabras, informa al espectador. Y cuando digo 'informa', pienso en la compleja etimología que este vocablo presenta. Recordemos que su raíz latina (*in – formare*) nos remonta a una acción de dar forma, delinear, y si la llevamos a un sentido figurado, nos encontramos en el espacio semántico de entrenar, instruir, educar. En otras palabras, dar forma mental. Es en el siglo XVII que este

verbo empieza a entrar en el universo semántico de reportar hechos o eventos.

Y si no hubiera sido así, si el cine no informara, si no amalgamara en sí el *logos* y el *mythos*, si no nos divertiera mientras nos impone una forma mental, mientras desarrolla razonamientos complejos sobre la sociedad, la hegemonía cultural y, por ende, económica y política de los Estados Unidos no habría empezado por Hollywood. El gusto por los grandes automóviles, por la Coca-Cola y el *Rock and Roll* que se expandió por Europa después de la Segunda Guerra Mundial, y poco después por todo el occidente, era simplemente la punta del iceberg. En medio de ese fenómeno cultural, muy poca gente se preguntaba por qué expresiones culturales exclusivamente norteamericanas empezaban a ser usadas, y sentidas, por jóvenes europeos o latinoamericanos. Porque el *Country*, el *Rock and Roll*, o los *Wéstern* empezaban a ser parte de las expresiones culturales ajenas a esos ritmos, géneros, o simplemente, realidades.

El poder de la imagen en movimiento había empezado la obra de homogenización que hoy es mucho más notoria. Hoy, a su vez, es mucho más evidente que el capitalismo no es una fuerza de producción material, sino una fuerza de producción de sentido. Y este mecanismo semiótico, esa *semioesfera*, está completamente formateada, elaborada y actualizada por la narración audiovisual. Entender el mecanismo de creación de sentido establecido por la narración audiovisual significaría entender el mecanismo que dirige, gobierna e implanta en nosotros deseos: esas pasiones que mueven en su totalidad el sistema económico y político que habitamos. Ya Marx se había preguntado: ¿Qué es lo que gobierna el

deseo hacia la mercancía, hacia el objeto manufacturado? El misterio de la mercancía. Aun siendo una relación entre sujeto y objeto manufacturado, es decir, siendo una relación física entre objetos, «la forma en que cobra cuerpo la mercancía y la relación de valor de los productos del trabajo no tiene absolutamente nada que ver con su carácter físico ni con las relaciones materiales que de este derivan. Eso que aquí adquiere, a los ojos de la gente, la forma fantasmagórica de una relación entre objetos materiales, es solamente una relación social concreta establecida entre la misma gente.»⁵

Una relación social –que años después Debord llamaría la sociedad del espectáculo– completamente mediada por la tecnología y por la relación que ésta impone entre el sujeto y el objeto. En las palabras de Debord:

« Toute la vie des sociétés dans lesquelles règnent les conditions modernes de production s'annonce comme une immense accumulation des spectacles. Tout ce qui était directement vécu s'est éloigné dans une représentation. »⁶

« Toda la vida de las sociedades en las que prevalecen las condiciones modernas de producción se anuncia como una inmensa acumulación de espectáculos. Todo lo que se vivía directamente se ha alejado en una representación. »

5. "Dagegen hat die Warenform und das Wertverhältnis der Arbeitsprodukte, worin sie sich darstellt, mit ihrer physischen Natur und den daraus entspringenden dinglichen Beziehungen absolut nichts zu schaffen. Es ist nur das bestimmte gesellschaftliche Verhältnis der Menschen selbst, welches hier für sie die phantasmagorische Form eines Verhältnisses von Dingen annimmt." Marx K. *Das Kapital*, BD. I, Berlin 1960. 77f. (Trad. Autor).

6. Debord G. 1967, *La société du spectacle*, Paris, ¶ 1. (Trad. Autor).

Como el fenómeno fantasmagórico resaltado por Marx, el espectáculo no consiste en una serie de imágenes. Ni la mercancía ni las imágenes son objetos, pero tanto el espectáculo como la mercancía, a través de esa extraña y profunda relación de fascinación que estas ejercen en nosotros, representan una relación social entre personas. Una relación mediada por imágenes, por ilusiones, por sentimientos desencadenados de forma misteriosa. Y es por eso que encuentro en la obra de Daguerre y de Méliès la esencia del cine, que, como toda tecnología, nos alejó de la experiencia directa, sustituyendo la vida por una representación, la cual progresivamente se iría convirtiendo en el lazo que nos conecta y moldea nuestra vida social. Podemos ver que el misterio, la atracción, la fantasmagoría de la mercancía y de la imagen en movimiento presentan claras analogías. Podríamos en este punto abrir un capítulo sobre la reificación de las expresiones culturales. Entrar en los bastos y fundamentales análisis desarrollados por la Escuela de Frankfurt sobre la industria cultural. Pero esto de cierta forma nos alejaría del sujeto de esta corta introducción. Por eso, quisiera llevar de nuevo su atención a Daguerre y a Méliès.

Como vimos anteriormente, Daguerre aupó la bulimia social por la imagen y esto le permitió crear un mercado remunerativo que a su vez le exigía y le permitía económicamente mejorar la tecnología de la reproducción mecánica de imágenes. Posteriormente, el desarrollo de la técnica, aportado por los hermanos Lumière, se dio en un contexto social en el que el consumo de experiencias sensoriales se había masificado. El ilusionismo representaba una gran atracción popular, y Georges Méliès era un importante exponente del arte de la ilusión. En su obra encontramos muchos elemen-

tos que hasta nuestros días, más de un siglo después, forman parte de la práctica social de consumo de imágenes. Pero también encontramos que la obra de Méliès representa un gran paso para la formación de una estructura narrativa audiovisual. Pocos años después de las grandes obras de Georges Méliès, el cine descubrió su capacidad de articular mejor el espacio narrativo. Poco a poco la cámara fija, hija de la remediación con el teatro que entendía la cámara como el ojo de un espectador en la sala, comenzó a moverse y empezó a descubrir y entender el montaje. El cine empezaba a espacializar el tiempo, a homogenizar espacios diferentes, a articular y desarrollar una diégesis concreta. Y este proceso fue guiado por la noción de objetividad, naturaleza de la imagen fotográfica y la fascinación por la imagen, verdaderos objetos manufacturados que poco a poco se convirtieron en único vínculo social.

Podríamos decir que el cine encuentra su paleta narrativa totalmente desarrollada con la obra de D. W. Griffith; *The Birth of a Nation* (1915). En este filme encontramos una narración articulada capaz de desarrollar acciones paralelas, algo que en su época era bastante difícil de idear, si tenemos presente que la imagen cinematográfica solo conoce un tiempo: el presente. La taxonomía descrita anteriormente encontró en *The Birth of a Nation* un drama épico que se posicionaba en el *mythos*, en el entretenimiento, en la ficción. Tal vez fue el riesgo de perder un público que creía en la imagen fotográfica como documento verídico, como instrumento narrativo que trata exclusivamente con la realidad, lo que impulsó la creación de una división de la narración cinematográfica. Fue así que siete años después del éxito de Griffith, en 1922, *Nanook of the North*, de Robert F. Flaherty, empezó a ser

entendido como un documental; como la exposición objetiva de eventos reales. Nació así la clásica oposición entre ficción y documental, diversión e información, realidad y fantasía. Ya el atento lector podrá intuir que dicha dicotomía es falsa. O mejor, que todas las grandes obras cinematográficas de ficción tienden a ir hacia el documental y todos los grandes documentales usan la ficción, como afirmaba Jean-Luc Godard. Inútil en este punto afirmar que todo es ficción o lo contrario: que todo es documental. Inútil buscar a los culpables de esta dicotomía. Como vemos, es un fenómeno que ha acompañado al occidente desde tiempos remotos. Podríamos caer en el facilismo y traer a colación al ilustre culpable de la división narrativa entre el documental y la ficción en el campo de la imagen en movimiento: John Grierson, quien resaltando la belleza e importancia de *Nanook of the North*, llamó a esta película *Documentary Film*. Sin embargo, *Nanook of the North* no representa ninguna ruptura con los trabajos realizados en ese periodo. Es más, corresponde y responde a la producción cinematográfica europea que se había dado hasta ese entonces. No diverge en nada del cine de expedición, de la puesta en escena de lugares exóticos, de las imágenes de las poblaciones africanas o asiáticas. *Nanook of the North* aparentemente documenta la vida de un esquimal. Es clara la puesta en escena, es clara la ficción, pero este filme es considerado el primer documental.

Pocos años después, la división entre la ficción y el documental empezó a hacerse más profunda. Ciertamente no en términos narrativos, pero sí en el consumo, en la industria y en la distribución. El cine documental se caracterizó por tener un público limitado, por ser más económico y por servir de experimento narrativo a muchos autores que después se

dedicaron a la ficción. El público del documental se acerca a la narración con una sensación consciente de información objetiva. El público del cine documental quiere informarse sobre un evento, sobre un lugar, sobre una vivencia íntima. Pero la noción de objetividad, que en una primera instancia era producida por la naturaleza de la imagen fotográfica, empezó ser imitada, convirtiéndose así en un estilo. En otras palabras, la sensación de objetividad empezó a apoyarse más sobre un estilo narrativo que sobre la propia naturaleza de la imagen fotográfica. Obviamente, esto empieza a ser evidente cuando la tecnología del video daba sus primeros pasos. Y es precisamente en esa gran ruptura generada por el video, por la televisión, que la obra de Peter Watkins se desarrolla.

Como vimos, la diferencia entre documental y ficción nunca ha sido nítida. La narración cinematográfica, la narración con imágenes en movimiento, siempre ha tenido que manipular un material que corresponde a lo que nuestros sentidos perciben: un material real. Y es por eso que considero fundamental la obra de Peter Watkins, un director que desde el inicio de su carrera, en su más tierna juventud, por intuición llegó a la necesidad de poner sobre la mesa la problemática de la aparente división entre ficción y documental. Para ello, de cierta forma era necesario volver a las raíces de la narración cinematográfica; es decir, proponer una estructura narrativa que compartía mecanismos de ambas familias. Hoy conocemos a Watkins como el precursor del docudrama, pero como veremos, cuando Watkins llega a la realización cinematográfica, la televisión ya había empezado su obra de remediación y el cine ya se alimentaba de esta.

Fue durante la década de 1950 que Watkins empezó a dirigir sus primeras películas, y todas ellas tenían como tema central la guerra. En la entrevista que sigue este texto, nos contará que fue un niño criado durante la Segunda Guerra Mundial, y con toda seguridad esto lo inclinó a tratar estos temas desde sus primeras películas. Pero más allá de esas vivencias personales, creo que la información en tiempos bélicos se ha caracterizado por usar formas de manipulación de la audiencia bastantes refinadas, y esto ponía al joven realizador inglés en la obligación de usar y analizar los mecanismos de creación de sentido que durante muchos años guiaron a la población y hasta la llevaron a morir en el frente. Ese es el tema central de los primeros éxitos de su carrera amateur con *The Web* (1956), *The Field of Red* (1958) y *The Diary of an Unknown Soldier* (1959). En esta última película, el joven autor ya gozaba de cierta notoriedad en el mundo del cine amateur, y ya había empezado a trabajar para grandes producciones.

Intencionalmente dejó fuera de esta primera fase de su trabajo su última película amateur *Forgotten Faces* (1960). Durante las tres primeras películas, y especialmente en *The Diary of an Unknown Soldier*, Watkins desarrolla una crítica directa a la guerra pero a través de una narración inspirada en el neorrealismo italiano, y es por ello que vemos un decisivo acercamiento al soldado como hombre y no como máquina de guerra. Ya desde los primeros minutos tenemos la voz fuera de campo del soldado, de un ser humano que había desaparecido durante las películas de propaganda, encaminadas a mostrar la fuerza de una nación y sobre todo empecinadas en borrar los miedos de sus jóvenes en el frente. Watkins nos trae la voz de un soldado desde el corazón

de la Primera Guerra Mundial, desde el 24 de septiembre de 1916. La película humaniza al soldado a través de un monólogo interno; el soldado deja de ser cartel publicitario, como lo fue durante la guerra. El soldado abandona los mitos de valentía, la gloriosa muerte en el frente por la patria. Escuchan música, comen, hacen chistes, pero siempre con un nudo en la garganta, siempre con un miedo intenso. El soldado desconocido se hace grupo a través de esta película, deja de ser un simple soldado y se universaliza. Mira directamente a la cámara, como es usual en el neorrealismo, habla, llora y teme por su vida. Repite, y nos repite: «Si los que organizan la guerra supieran...» La película termina con un plano de dos fusiles con sus cascos evidenciando el lugar de sepultura de dos soldados. El soldado desconocido pasa en frente, y en su monólogo nos relata: «Nos dicen que es una cosa grandiosa morir por la patria, pues bien, vayan a decírselo a estos dos.»

El trabajo sucesivo será *Forgotten Faces*, y este será el último trabajo amateur de Watkins. En esta película, inspirada en el neorrealismo, sigue trabajando con actores naturales, y con ellos reconstruirá la revuelta húngara de 1956. Esta película representa los primeros pasos de la gran innovación narrativa que Watkins desarrollará en su vida profesional. De hecho, decide rodar todo como si estuviera sucediendo frente a las cámaras de un cine-noticiero. Como Méliès, propone una *actualité reconstituée*. Watkins nos propone una nueva modalidad de mostrar la historia, y, por ende, nos demuestra como la historia es manipulada por los medios de comunicación de masas: los cuales ya tienen en sus manos la narración de la historia de la humanidad.

La revuelta húngara fue rodada en Canterbury. La voz en off de la película precedente cesa de ser el monólogo del soldado y toma una dimensión completamente diferente: es la voz del presentador de un cine-noticiero. La primera imagen de la película nos muestra a una víctima en la Budapest del 29 de octubre de 1956. La narración periodística se estructura con la reconstrucción cronológica de la revuelta. La voz en off nos actualiza sobre los eventos. Después de unas escenas de la reconstrucción de la batalla, la voz del periodista nos invita a ver a los estudiantes que hacen parte de la revuelta. Vemos una manifestación pacífica dirigiéndose a la plaza a la que nunca llegarán. La voz nos comunica las decisiones políticas tomadas por el poder soviético, mientras el espectador empieza a ver la reconstrucción de la masacre que lleva a cabo el ejército. Sirviéndose de un hecho histórico, Watkins utiliza el mensaje que Imre Nagy, presidente del Consejo de Ministros húngaro, envió a la población a través de la radio. El anuncio de la inminente represalia de la Armada Roja marca el final de la película. Los tanques de guerra entran a la ciudad. Los edificios son ametrallados: «No hay tiempo para sepultar a los muertos, no hay tiempo para llorarlos.» Empezamos a ver pasar uno a uno los personajes de esta historia: muertos, desaparecidos, refugiados, condenados a muerte.

El montaje que nos propone Watkins en esta película nos lleva a sentir claramente la simulación de una narración periodística. Vemos claramente que la sensación de objetividad deriva directamente de un estilo de montaje y de una forma de rodar que se asemeja a la imagen del noticiero televisado de aquella época. De esta forma se empieza a articular la crítica directa a los medios de comunicación audiovisuales efectuada por Watkins. Si bien en ese periodo, como afir-

ma Watkins en la entrevista que sigue, él no era consciente de esto, es evidente que desde *Forgotten Faces* empieza a simular la imagen que la sociedad percibe como objetiva, y, en consecuencia, empieza a desmontar todo el aparato mediático que gira entorno a la noción de objetividad. Es importante resaltar que en *Forgotten Faces* y en sus trabajos sucesivos, *Culloden* y *The War Game* (1965), Watkins crea un estilo en la narración cinematográfica que él llama the *news-reel style*, y esto nos muestra cómo la sensación de objetividad en el espectador es simplemente creada por un estilo narrativo. Tal y como lo planteábamos al inicio de este texto, la diferencia entre ficción y documental no es nítida, y sin embargo el espectador percibe el documental como pura información, como una narración objetiva.

En el *news-reel effect* encontramos el primer engranaje de la gran obra de Watkins. En este tipo de narración podemos localizar la columna vertebral de la sensación de objetividad generada por los medios de comunicación de masas. Recordemos que cuando Watkins plantea esta forma narrativa ya la imagen de video estaba presente, y esto imponía otro tipo de acercamiento a la imagen. Ya no era fotografía, ya la imagen no implicaba la real existencia del objeto representado, sino que constituía un mero impulso eléctrico.

Es en 1965 que Watkins realizó la película que cambió por completo su vida y puso al desnudo el autoritarismo y la obra de manipulación ejercida por los medios de comunicación. *The War Game* es una película –o docudrama, tal y como fue definida– que nos muestra los horrores que hubieran podido suceder después de un ataque nuclear. *The War Game* es un futuro posible que se basa sobre el silencio del

gobierno inglés acerca de los efectos de un ataque nuclear. La película nace en un clima político muy agitado por el temor de una inminente guerra nuclear. Fue rodada en el Kent, en las ciudades de Tonbridge, Gravesend, Chatham y Dover. La preproducción se caracteriza por la organización de algunos encuentros con ciudadanos para discutir el tema de la película, pero sobre todo la situación política de aquella época. La estructura de la película será compuesta por una investigación periodística sobre las diferentes posiciones políticas, religiosas y científicas en torno a la crisis nuclear y a la carrera armamentista. En esta investigación, Watkins demuestra de qué forma la amenaza nuclear soviética hace de Inglaterra un adversario débil, pero sobre todo un objetivo militar de primer orden. El guión de esta película es una investigación científica e histórica. Watkins organizó a un grupo de médicos, científicos, psicólogos e historiadores para desarrollar una especie de modelo que le permitiera entender las consecuencias que hubieran podido derivar de una crisis nuclear. Los efectos devastadores de un bombardeo nuclear los reconstruyó en su película a través de los testimonios de Hiroshima, Nagasaki, Tokyo, Hamburgo y Dresden.

La primera característica de la película es que simula cabalmente la imagen televisiva. Como afirma Watkins, «yo repetí el estilo de “usted-esta-ahí” de la inmediatez del tele-noticiero.» Pero la innovación y el gran aporte que esta película hace es el método de simulaciones desarrollado por Watkins. De hecho, como vimos anteriormente, Watkins llevó a cabo una investigación sobre los efectos de una explosión nuclear. Usando eso como base, Watkins en su película simula la ejecución del plan nacional del gobierno inglés en caso de crisis nuclear con la Unión Soviética. Durante la puesta en

escena de ese plan nacional, Watkins empieza a descubrir sus falencias, pero sobre todo, denuncia el desinterés del gobierno por la protección de algunas clases sociales. Durante las simulaciones, se lleva a cabo el desalojamiento de viviendas previsto en el plan nacional, y Watkins, quien trabajó con personas que realmente vivían en aquellas poblaciones, demuestra que debido a problemas económicos y de discriminación racial, los ciudadanos no aceptarían, cómo el gobierno inglés daba por hecho, convertir sus hogares en refugios de desplazados. Es más, en una serie de entrevistas queda al descubierto que mucha gente ignoraba los planes del gobierno y que nunca los aceptaría.

La película sigue simulando la crisis nuclear hasta la explosión de la bomba. Después de la explosión, Watkins pone en escena el plan nacional para brindar apoyo médico en caso de explosión termonuclear. De nuevo, el director demuestra que el gobierno no estaría en capacidad de afrontar una tal catástrofe y que, como en Dresden, Hiroshima y Nagasaki, todo el sistema sanitario colapsaría y los heridos graves serían ejecutados por la misma policía.

La complejidad narrativa de esta película es evidente. Vemos como Watkins pone en escena la destrucción de la bomba basándose en eventos reales. Vemos también cómo reconstruye declaraciones de hombres políticos y autoridades religiosas basándose en artículos periodísticos, entrevistas, etc. Conjuga la situación política con entrevistas reales realizadas en las calles. Sobre todo, aplica a través de simulaciones el plan del gobierno inglés paso a paso, punto por punto. Ciertamente, la película puso en dificultad al poder político. De hecho, no solo demostraba su desinterés e ineficacia, sino

que también ponía al desnudo la sinrazón de la carrera armamentista, la cual representaba el principal interés económico del Occidente en ese periodo.

Con *The War Game* Watkins sufre su primer golpe por parte de la máquina de la industria de los medios y también por parte del poder político. De hecho, en el caso de la censura aplicada a *The War Game*, la BBC, donde Watkins trabajaba y con quien había producido la película, perdió su autonomía y se sometió a las órdenes del poder político. Seguramente el tema de la película era bastante sensible, y, sobre todo, ponía al descubierto muchas falencias del gobierno. Por esta razón, en el septiembre del 1965, se organizaron algunas proyecciones privadas, y secretas, para los agentes del Ministerio de Defensa, del *Post Office*, encargado de las telecomunicaciones, y a algunos oficiales de las fuerzas armadas, pero sobre todo para Sir. B. Trend, secretario del primer ministro H. Wilson.

The War Game fue excluida de la programación, tanto de las salas de cine como de la televisión. La película fue puesta bajo llave y Watkins fue marginado como director y como personaje público. Algunos ciudadanos hicieron una petición para que la película fuera proyectada, pero la BBC, que tenía que conservar su imagen de ente independiente, justificó la exclusión de la película argumentando que *The War Game* era un fracaso artístico. En una carta abierta, la BBC justifica su decisión con duras palabras contra Watkins: "The War Game had been banned as an artistic failure!" Los medios de comunicación tomaron parte en el debate, y muchos, por no decir todos, se sumaron a la posición del gobierno, con argumentos tan superficiales como contradictorios como el

del *Daily Sketch*: “Brilliant. But it must stay banned.” La película fue prohibida durante 20 años y empezó a circular solo con motivo de la conmemoración de los cuarenta años del ataque nuclear en Japón.

Con esta película Watkins cierra el primer ciclo de su obra. A partir de *The War Game* su trabajo se encontrará sistemáticamente con la censura. La narración cinematográfica de Watkins a ese punto está completamente desarrollada, y el docudrama, a pesar de la censura, empezó a encontrar un lugar en la sociedad, convirtiéndose en un arma de denuncia y de análisis político-social.

Los años 1960 representan para la obra de Watkins cierto alejamiento de los temas bélicos. Podríamos argumentar que los problemas con la BBC le dejan ver al joven director inglés que el gran problema no era la información sobre la carrera armamentista, ni descubrir planos secretos del gobierno. Eso no era lo que representaba la mayor amenaza para los poderes establecidos. De hecho, él mismo, en la entrevista a continuación, nos dice que el conflicto con la BBC por el caso *The War Game* radica en ese tipo de estructura narrativa, ese tipo de composición periodística ficcional, que de cierta forma minaba las bases del gran sistema de los medios de comunicación. Dicho sea en otras palabras, minaba y destrozaba el aura de información objetiva percibida por el público. Es por eso que sus próximas películas se alejan del tema de la guerra y empiezan a indagar sobre el sistema de creación de sentido. Estas películas, que se desarrollan durante la Guerra de Vietnam, exploran los medios de comunicación como creadores de una consciencia reificada. El análisis y la crítica que el director comienza a formular

ahondan en modo particular en los efectos que los medios de comunicación de masa tiene sobre la población, en modo especial sobre los jóvenes.

Podríamos agrupar *Privilege* (1966), y *The Gladiators (The Peace Game)* (1968) en esa temática. Claro está, cada película estudia el fenómeno de la comunicación de masa y la creación de deseos íntimos y de reacciones histéricas de otra manera. Alejándose del estudio sobre la creación de la percepción de objetividad con la imagen en movimiento, Watkins, durante la segunda mitad de los años 1960, resalta la forma particular con la cual los medios de comunicación de masa se concentraron (algo que sucede todavía en nuestros días) en la creación de divinidades mediáticas.

En esa época, de forma casi imperceptible, los medios de comunicación de masa empezaron a ejercer un control aún más profundo sobre los jóvenes. A través de la *pop-culture*, el deporte, la religión, entre otros, el poder político-económico empezó a ejercer un control muy profundo. En la crítica de Watkins, vemos como la maquinaria mediática se encarga de reelaborar expresiones artísticas de la cultura *pop*, expresiones que se habían caracterizado por su sinceridad y su pertenencia a la juventud. Este tipo de control consiste en la creación de un nuevo mito, un dios capaz de volverse portavoz de un modo de vida: de una visión concreta de la sociedad. Dicha neodivinidad se vuelve inmediatamente un modelo a seguir, un modelo que dicta la forma de relacionarnos, determinando así una línea de pensamiento y de vida: es un ser humano que no se comporta como un ser humano, un ser humano que se convierte en producción de imaginario, un ser cuyo cuerpo es mercancía y cuyos pensamientos son eslóganes publicitarios.

La histeria que desencadena el contacto con estos personajes deificados nos muestra con claridad los niveles que pueden ser alcanzados por la sobrecarga semiótica que ejerce la *infoesfera*. Siguiendo las teorías de Franco Berardi, llamo *infoesfera* a la atmósfera mental en la cual la mente se forma y entra en contacto con otras mentes. Ciertamente, la *infoesfera* nos impone tiempos, nos impone procesos y formas de relación con otras mentes. Y es precisamente el desarrollo de esta *infoesfera* y sus efectos sobre la psique el modo de lectura que podríamos tener de *Privilege*. Esta película trata de poner al desnudo el *modus operandi* de la industria cultural para transformar las expresiones artísticas en productos de adoctrinamiento. Emerge con claridad la utilidad del dios mediático, ese vector capaz de actualizar el espectáculo, que recordemos, según Debord, no es un conjunto de imágenes, es una relación social entre personas mediatizada por imágenes.

Privilege fue rodada en Londres durante el verano de 1966, mitad actores naturales, mitad actores profesionales (incluyendo dos estrellas *pop*, el cantante Paul Jones y la modelo Jean Shrimpton.) Ya desde la primera escena, el actor principal, Steven Shorter (Paul Jones), nos adentra completamente en una divinidad mediática. La turba enfebrecida lo espera en la calle. «Steven Shorter no es un presidente, no es un hombre político, es un cantante *pop*», nos dice una voz fuera de campo. Durante el primer espectáculo interpretado por Shorter podemos ver claramente la histeria de los jóvenes por ver a su ídolo encadenado. De hecho, el performance simula el encarcelamiento de Shorter mientras canta *Send me free*. Claramente, el performance crea algunas analogías con un ritual. Primeros planos del público en lágrimas pidiendo clemencia por su ídolo que está a punto de ser crucificado.

En *Privilege* la narración no cesa de construirse entorno a un estilo documental: los actores miran directamente a la cámara, tenemos preguntas de tipo periodístico formuladas por una voz fuera de campo.

En un plano personal, *Privilege* significa para Watkins el inicio de su exilio. Después de varias censuras y después de ser marginalizado como director en Gran Bretaña, Watkins llegará a Estocolmo gracias al apoyo de Sandrews, el distribuidor más grande de películas en los países nórdicos. Gracias a este apoyo, Watkins pudo realizar *Gladiators*. Si en el caso precedente, con *Privilege*, se había concentrado en la trama creada entre la cultura *pop*, la industria cultural y el poder político, con *Gladiators* su crítica se concentra en los mecanismos de producción dirigidos por un poder político-económico basado sobre la guerra y el desarrollo nuclear. *Gladiators* se construye sobre la puesta en escena de un futuro próximo: las potencias nucleares del Oriente y del Occidente organizan un juego de paz. Dicho juego de paz consiste en la simulación de una guerra que, en teoría, tiene como objetivo canalizar los instintos agresivos de los participantes. A través de esta simulación, Watkins desarrolla una operación contraria con respecto a los medios de comunicación. Si Méliès nos enseñó la esencia del ilusionismo en la narración cinematográfica, Watkins nos muestra que la simulación destruye la ilusión abriéndonos las puertas a una realidad que se aleja de la consciencia y el imaginario establecido. Recordemos que la ilusión es indestructible, y como afirmaba Baudrillard en *Le crime parfait* (1995), la ilusión no se puede combatir con la realidad porque de cierta manera esta se vuelve una ilusión al cuadrado: la ilusión se combate con una ilusión más fuerte.

Watkins de cierta forma anticipó en *Gladiators* el fenómeno de guerra mediática que se dará años después en la primera Guerra del Golfo. *Gladiators* es de hecho una guerra televisada en directo, con publicidades y sponsors. La película pone en evidencia los «valores» creados por un poder establecido delineando esa máquina del consenso que genera la unidimensionalidad. La máquina del consenso en *Gladiators* es encarnada por el computador, un abstracción del poder que también se muestra como un símbolo del cambio: la máquina en *Gladiators* es control y condena, pero también salvación y libertad.

En *Gladiators* sentimos claramente la influencia del clima político de la época. Los movimientos estudiantiles y sobre todo la situación de Francia marcaron profundamente la realización de la película. Mientras Watkins rodaba *Gladiators*, en la Sorbona se luchaba. Por eso en este juego de guerra, en el que encontramos entrevistas directas a la cámara a algunos protagonistas, podemos escuchar diálogos como el siguiente:

Voz en off: ¿Y usted no piensa que la máquina... el sistema... el juego lo estén utilizando?

B-3: Por ahora no, pero sé que cuando haya terminado los estudios y esté fuera de la universidad entraré en la vida de la sociedad. En ese momento el sistema podrá utilizarme plenamente, y por ese motivo estoy aquí. Yo no quiero que eso suceda. Yo quiero absolutamente destruir el sistema antes de que ellos me usen a mí y a los demás.

En este diálogo encontramos las reivindicaciones de los estudiantes de mayo de 1968. Dos años después de *Gladiators*, Watkins propondrá una obra en la que el tema central es un juego de castigo. En *Punishment Park* (1970),

su primera película en los Estados Unidos, Watkins se inspira en el agravamiento de la guerra en Vietnam. Justo en el momento en el que los medios de comunicación empezaban a hacerse presentes entre las masacres y los bombardeos indiscriminados, mientras las fuerzas militares estadounidenses efectuaban los bombardeos secretos ordenados por Nixon en Camboya, Watkins usa como vector narrativo a los movimientos estudiantiles, y, siguiendo sus protestas y reivindicaciones, nace *Punishment Park*.

En una zona desértica de California, un «tribunal» condena por desertión y rebelión a dos grupos de jóvenes pacifistas. Pero les ofrecen una alternativa, una posibilidad para evitar la detención y encarcelación. Lo único que deben hacer es participar al juego de castigo en el *Punishment Park*. La pena consiste en recorrer a pie una distancia de 80 kilómetros en el desierto hasta llegar a una bandera estadounidense. Los jóvenes tienen tres días y dos noches para completar el juego y durante este tiempo estarán constantemente vigilados por policías armados. Como en todas las películas precedentes, los medios de comunicación de masa desempeñan un papel de primer orden en el desarrollo de la trama. Pero, a diferencia de las películas anteriores, en *Punishment Park* estos se vuelven testigos-actores-autores de la historia. Tenemos que tener presente que fue en esos momentos que en la Guerra de Vietnam los medios de comunicación empezaron a ejercer un papel de denuncia y que estos contribuyeron decisivamente al fin del conflicto. De hecho, fue cuando las imágenes de los aviones llenos de ataúdes con las banderas norteamericanas y las imágenes de la devastación de los pueblos en Vietnam, especialmente de la entonces niña Kim Phuc, empezaron a hacer parte del imaginario

colectivo. Como en la Guerra de Vietnam, en *Punishment Park* la televisión en un primer momento es simplemente un testigo, pero progresivamente empieza a denunciar y poco a poco se transforma en un participante del juego: además de denunciar, la televisión entra en conflicto con los policías que empiezan a asesinar a los participantes.

Como en *Gladiators*, también en *Punishment Park* aparece un grupo de estudiantes que se niega a participar en el juego. Se quieren disociar del sistema organizado por el juego punitivo. Pero a mi parecer, lo más interesante de estas historias es que ponen en evidencia la eficacia del pacifismo, ya que no solo representa la respuesta definitiva a la guerra en Vietnam, sino también la destrucción total del sistema. Con el pacifismo, el sistema basado sobre el desarrollo nuclear habría caído completamente, y con ello los mecanismos de producción habrían quedado obsoletos, lo que significaba en ese periodo la destrucción total del sistema establecido por la conjugación entre el poder político y económico. La revolución torna pacifista, el acto revolucionario se basa en la decisión individual, encarnada en la desertión, pero sobre todo en la transformación de los medios de comunicación de masa, convirtiéndolos en unos medios libres que ejercen un papel directo en la vida democrática. De esta forma Peter Watkins logró poner al desnudo la compleja y delicada participación de los medios de comunicación de masa en una sociedad democrática. Con *Privilege*, denunció el valor que el poder económico y político podía atribuirle a un personaje del espectáculo. Esto con el fin de crear e imponerle parámetros estándar a los jóvenes. Con *Gladiators* y *Punishment Park* se denuncia la organización mediática para crear la sensación de constante

peligro, de guerra inminente, una ilusión que ponía en movimiento un control social sobre la ciudadanía.

La crítica de Watkins, en los trabajos sucesivos, se va a volcar contra los medios de comunicación. Pero esta vez no será una crítica que pasará a través de alusiones, tampoco será vehiculada por historias, ni personajes. La crítica que propondrá Watkins se basará en la forma narrativa. De hecho, poco a poco Watkins empezará a poner en evidencia los mecanismos de creación de imaginario y, sobre todo, mostrará cómo la imagen en movimiento y la televisión en sus pocos años de existencia habían desarrollado estándares narrativos que generaban un cierto tipo de atracción o fascinación en el espectador, disminuyendo así la capacidad crítica del ciudadano.

Después de *Punishment Park*, Watkins realizó *Edvard Munch* (1973). Aunque esta película sigue siendo la película más conocida de este gran director inglés, la crítica y los medios atacaron ferozmente el estilo de la película y al mismo director. La película fue proyectada en muchas salas norteamericanas y en diferentes canales europeos. No corrió con la misma suerte su siguiente trabajo, *The Seventies People* (1974). Esta última película fue rodada en Dinamarca, y trataba el tema de los altos niveles de suicidios en los jóvenes daneses. La crítica danesa destruyó la película atacando el estilo, la narración, el tema, pero también al director por el hecho de ser extranjero. La sociedad danesa no aceptó ser juzgada por un extranjero que ponía en cuestión el sistema social del país nórdico. *The Seventies People* fue transmitida una vez en Danmarks Radio y un par de veces en la televisión noruega y danesa; nunca más encontró difusión. Podemos intuir

que esta película desapareció del mercado por algunas declaraciones del primer ministro danés quien se declaró abiertamente contrario a la proyección de *The Seventies People*. Sin embargo, el interés de Watkins por Dinamarca no murió, y en 1977 realizó *Aftenlandet – Evening Land*. Producida por el Danish Film Institute, esta película es todavía más crítica que la precedente, ya que trata de las medidas represivas de la policía danesa contra las huelgas organizadas para parar la construcción de un submarino nuclear. Después de muchas críticas en los medios de comunicación, la izquierda danesa catalogó al director de terrorista, y la derecha lo llamó comunista. La película no fue nunca proyectada y Watkins aceptó la invitación de abandonar el país.

Para poder ver otra obra de Watkins tocará esperar hasta 1986, año en el que presentó *The Journey* (1986), una de las obras más difíciles del autor. Esta película le tomó más de cuatro años. Se rodó y editó durante su periodo de exilio por doce países y cinco continentes. Gracias al apoyo de diversas producciones, en especial manera de los movimientos pacifistas suecos, el filme pudo ser finalmente editado. Es en esta película que empezamos a ver el análisis y la crítica a los conceptos de la monoforma y del reloj universal. *The Journey* consiste en doce horas de imágenes que por su duración se oponen a cualquier forma de autocensura. De hecho, en esto consiste el fenómeno del reloj universal: una estandarización de la duración de los ‘productos’ audiovisuales para que puedan entrar en la programación televisiva. En otras palabras, el reloj universal es la imposición de duraciones preestablecidas a través de las cuales las cadenas de televisión pueden imponer un tipo de censura argumentando que los tiempos impuestos por el mercado

deben ser respetados. El fenómeno del reloj universal nos muestra claramente que las reglas del mercado durante la década de 1980 ya habían reificado completamente las expresiones artísticas que se habían materializado a través del medio audiovisual. *The Journey* fue proyectado solo tres veces, en WNET en Nueva York y en dos estaciones locales en Canadá.

Como hemos podido ver, Peter Watkins sufrió a lo largo de su carrera todo tipo de censura. A través de su trabajo encontramos cómo la censura se ha transformado durante los años. En los primeros trabajos, durante los años 1950 y 1960, especialmente con *The War Game*, vemos que venía impuesta desde la esfera política. Un tipo de censura que se asemeja a la ejercida por las dictaduras durante la Segunda Guerra Mundial. Con la crisis bélica terminada y afianzadas las democracias en el viejo continente, empezamos a ver otro tipo de censura más semejante a la autocensura. Ya era imposible amputar completamente la información, y por eso se ejercía la censura calificando la obra de mediocre y poco rentable. Poco a poco nos acercábamos a una censura ejercida por el poder económico. Ciertamente, el resultado era el mismo, pero los argumentos y quienes la ejercían habían cambiado. Un engranaje del mecanismo de censura que hoy vivimos es sin lugar a dudas el reloj universal. Imponiendo tiempos narrativos precisos, los medios de difusión encuentran en él un argumento bastante eficaz. Si a eso le sumamos la práctica del *pitching*⁷, tenemos el mecanismo completo. El

7. El *pitching* es una presentación verbal, usualmente acompañada de imágenes, que expone un proyecto cinematográfico o televisivo. Generalmente

pitching determina la posible existencia de una obra, que al simple hecho de enfrentarse a la práctica del *pitching* se está transformando en un mero producto. Es durante los años 1980 que estos dos fenómenos se van a instaurar y van a empezar a estandarizar la narración audiovisual. Este cambio en el lenguaje audiovisual, y el afirmarse el control de grandes grupos económicos en la cabeza de los medios de comunicación de masa, llevaron a Watkins a realizar una serie de seminarios sobre el desarrollo de medios alternativos. Durante estos seminarios en Nueva Zelanda, en 1991, Watkins tuvo la oportunidad de desarrollar el *Media Project*, un trabajo en video que critica el tratamiento mediático de la primera Guerra del Golfo. Un año después, en 1992, Watkins hará *The Freethinker*, cerrando así un gran periodo de su vida artística.

The Freethinker se generó en el contexto de la obra pedagógica encaminada a la promoción y el desarrollo de medios alternativos. La película retoma la esencia del trabajo colectivo en el cine documental, y fue realizada en un colegio de Estocolmo por 24 estudiantes. El método de trabajo de Watkins adquiere un pliegue ulterior: el rechazo total a la jerarquización de la producción audiovisual.

En un primer momento, *The Freethinker* fue acogido por algunos festivales en Canadá y en Francia, pero rápidamente fue boicoteado por la televisión y por el sistema educativo. Ciertamente, este nuevo método colectivo de producción

la presentación la hace el director, el productor o el guionista con el objetivo de obtener la financiación necesaria para desarrollar el proyecto. Esta práctica se caracteriza por el estricto control de tiempo (usualmente pocos minutos) que tiene el presentador para convencer al grupo de inversionistas.

audiovisual incentivaba la transformación de la industria y, de paso, proponía un cambio radical en los métodos de enseñanza usados por todas las academias y facultades de cine y televisión alrededor del planeta. Tal y como le sucedió a Vertov después de la revolución rusa, cuando quiso dotar a los campesinos de cámaras para que empezaran a producir sus propias obras y empezaran a desarrollar una red de comunicación cinematográfica entre pueblos, Watkins representó un peligro para el poder establecido. Con *The Freethinker*, propuso una conexión directa entre público e instrumentos para la realización de obras audiovisuales. Recordemos que ya en aquel momento las cámaras de video eran accesibles y los materiales necesarios para la edición también estaban a la mano del ciudadano de a pie. Las academias y universidades cerraron inmediatamente las puertas a este método de trabajo.

La Commune (Paris 1871) (1999) nace en ese contexto, casi una década después de la operación Tormenta del Desierto. Era un momento en el que la tecnología digital e Internet estaban empezando a ser asimiladas por la sociedad. Un momento en el que la información en directo era un hecho banal para una sociedad que empezaba a descubrir nuevos lugares de difusión y nuevos lenguajes narrativos. *La Commune* podría ser considerada la obra maestra de Peter Watkins. Es en esta película que aplica magistralmente el método, el estilo, la crítica y todo el trabajo desarrollado desde la década de 1950. *La Commune* concretiza de manera ejemplar la crítica a los medios de comunicación de masa.

Ad portas del nuevo milenio, la situación social, política y económica del mundo era indefinida. La globalización, las

catástrofes ecológicas, el poder ejercido por los medios de comunicación, las nuevas tecnologías que empezaban a mostrar su capacidad de control sobre el ciudadano, y, como afirma Watkins, la voluntad de eliminar el desarrollo de la capacidad crítica del sistema educativo llevaron al director a revocar un capítulo incómodo del pasado reciente de Francia y de toda Europa. El análisis en *La Commune* se enfoca en el poder de los medios de comunicación de masa. Ahora más que nunca, los medios de comunicación se habían transformado en instrumentos de control político, y lo que le interesaba a Watkins era indagar las reacciones de una sociedad en periodos de crisis. La vida en comunidad, los movimientos sociales, o simplemente la participación directa del ciudadano en la vida democrática eran conceptos que se habían mostrado como ideas viejas y románticas, y por este motivo Watkins quiso poner en escena, a través de simulaciones, una revuelta que exigía derechos, que exigía más participación política.

Las diferentes formas de lectura que ofrece esta película convergen hacia la formación de una nueva organización social en respuesta a una situación de crisis. Pero la película no se limita a poner en escena el desarrollo de una revuelta. Se adiciona un análisis completo de la complejidad de los medios de comunicación de masa, ejemplificados por la puesta en escena de noticieros televisivos que siguen los hechos de la revuelta en París en 1871. El trabajo de la «televisión comunal» se presenta como respuesta a la información manipulada de la «televisión nacional de Versalles» e incita al ciudadano a ejercer el derecho a informar y a ser informado. Claramente, el contexto tecnológico del nuevo milenio permitirá mucha más participación en el proceso informativo.

Pensemos que mientras Watkins rodaba su obra maestra, empezaban a emerger medios alternativos que transformaban la estructura comunicacional. Pienso especialmente en *Indymedia* o *Napster*, experiencias que nos dejaron como legado la comunicación entre pares.

En *La Commune* la simulación es mucho más compleja que en los trabajos precedentes. Se recrea la situación de crisis y contemporáneamente ofrece la posibilidad de analizar los diferentes factores actuando. Las normas o pasos traídos del teatro por Méliès al cine desaparecen. Con Watkins, el actor se convierte en director, el guión deja de ser un plan cerrado para rodar y empieza a adquirir vida con la participación libre de los actores. Para entender la película tenemos que dar un paso atrás y analizar el proceso de preproducción y realización.

La investigación de los hechos de la comuna de París comienza muchos meses antes. Un equipo compuesto por A. Bluysen, M.-J. Godin, L. Colantonio, S. Lataste y L. Cochener empieza a trabajar intensamente con un grupo de historiadores A. Dalotel, M. Cordillot, M. Cerf, R. Tombs y J. Rougerie. El estudio llevado a cabo por este grupo de personas se concentra en aspectos específicos de diferentes protagonistas de los eventos históricos de la comuna: la iglesia, las mujeres, las escuelas, etc. Pero no solo se estudian los hechos; la investigación también se encarga de estudiar la arquitectura, los uniformes militares y los hábitos. La información producida por esta investigación no era destinada a terminar plasmada en un guión. El paso sucesivo se caracterizó por el trabajo con los actores, los cuales se dividieron en grupos que representaban cuerpos

sociales que participaron en la revuelta en 1871: la unión de mujeres, los burgueses, los oficiales de la guardia nacional, los extranjeros que participaron, el cuerpo político y militar de Versalles, el cuerpo elegido en la comuna. No fue Watkins quien impuso al actor su personaje. No fue un *casting*. Cada actor tenía que confrontarse con su vida y tenía que crear un paralelo entre su vida en 1999 y la vida de un francés del siglo XIX. El trabajo de cada actor se confrontó directamente con la investigación histórica, y en grupo se empezó a pensar en la organización de las simulaciones. Watkins y el grupo de investigadores preguntaban a los actores qué habrían hecho en un día preciso de 1871 y de esa forma se empezó a construir la narración.

La atención en la película se concentra en el undécimo *arrondissement*. Las escuelas dejaron de ser laicas, el pan ha desaparecido, la revolución precedente (la gran revolución de 1789) es percibida como una revolución que llevó al país a la catástrofe. La inminente restauración de la monarquía, y la organización de los comuneros será la base de la trama de esta película.

Originalmente la película fue planeada para durar dos horas. Pero el método de simulaciones y la colectivización hicieron que la película fluyera y fuera imposible hacerla más corta. El trabajo final es un ataque directo al reloj universal: *La Commune* dura cinco horas y cuarenta y cinco minutos. También esta película fue víctima de la censura. El canal televisivo franco-alemán ARTE, reconocido en otras ocasiones por difundir documentales y trabajos cinematográficos «incómodos», impidió la difusión de *La Commune*. Como productor, ARTE empezó a inmiscuirse

en la realización de la película durante la edición imponiendo sus tiempos y obligando al grupo de trabajo a realizar montajes alternativos. La producción llegó a pedir que se cortaran algunas escenas, y estas imposiciones empezaron a multiplicarse a tal punto que el equipo de Watkins empezó a rechazarlas categóricamente. El objetivo de ARTE era «estandarizar» la narración usando la monoforma. El grupo de Watkins aceptó las peticiones de la producción pero con la condición de poder informar al público sobre las modalidades de censura impuestas por ARTE. A ese punto, la producción aceptó la película como había sido originalmente concebida. Sin embargo, la transmitió solo una vez y durante las horas de la noche, y además, bloqueó la distribución de DVD y VHS. Tal vez el tema era muy incómodo, ya que el sistema educativo en Francia evitaba programas para profundizar sobre la historia de la comuna. También tenemos que pensar que Watkins en esta película propone un método colectivo que mina los intereses económicos y políticos de una sociedad basada en la comunicación de masa.

La experiencia de *La Commune* es un claro ejemplo de cómo la monoforma representa el núcleo de la censura en nuestro contexto democrático, ya que ésta es inherente al modo con el cual estructuramos la narración en el campo del audiovisual. La monoforma, en un análisis superficial, es el bombardeo de sonido e imágenes al que el cine comercial nos ha habituado; es una estructura veloz, fluida, pero estructuralmente fragmentada. Si vamos a los inicios de la imagen en movimiento, como expuesto en las primeras páginas de este texto, el cine encuentra su esencia en dos ejes fundamentales. El primero, encarnado por la figura de Daguerre; el mercado, el consumo, y la obsesión por el

consumo de imágenes que tienen que ser percibidas como reproducciones objetivas de la realidad. El segundo, en estas páginas, encarnado por Méliès; la atracción del espectáculo, la fascinación por la magia del efecto. Progresivamente, el cine empezó a ser entendido como un instrumento narrativo en todos sus efectos, y es por esta razón que se creó la división anteriormente mencionada entre el documental y la ficción. Sabemos que el documental va a ser percibido como una narración objetiva, y la ficción poco a poco empezó a ser comprendida como puro entretenimiento. Pero si indagamos las raíces de la monoforma encontraremos que ya desde los primeros experimentos de edición, desde la Escuela de Brighton y desde Griffith, se buscaba un tipo de articulación narrativa que nos permitiera el desarrollo de acciones paralelas, un montaje rápido, alternar planos que reforzarían el *pathos* y guiarían las emociones y atracciones creadas por la imagen en movimiento. La llegada del sonido va a potencializar esas atracciones a través de efectos sonoros, efectos de voz, cortes violentos para crear *shock* y melodías dramáticas para acentuar el sentido trágico de alguna escena. Hoy la monoforma se manifiesta en diferentes maneras. Por ejemplo, los documentales se apoyan en una voz en off que encierra la estructura narrativa con entrevistas cortas y sin relación. Todo es guiado por el fuerte vector que se encarna en la voz que narra. La monoforma es monótona y presenta una estructura casi grotesca obsesionada en la búsqueda del *shock* derivado del montaje rápido y acompañado por efectos de postproducción. La monoforma es una estructura preestablecida. Bien sea por rapidez, por comodidad o simplemente mediocridad, es aplicada por periodistas, directores, productores y por la industria audiovisual en general.

La búsqueda de la fascinación, del hipnotismo que la monoforma ejerce, se basa en la fragmentaria rapidez de los planos, en los colores y los sonidos. En la televisión, la monoforma se manifiesta en los tiempos de entrevista, en las palabras estándar pronunciadas por los periodistas, en los videos que acompañan cada información. Y si conjugamos esta estandarización de la misma estructura narrativa con el reloj universal, tenemos como principal consecuencia una aceleración de los tiempos narrativos que impiden el desarrollo crítico por parte del espectador. La imposición de estas estructuras narrativas crean a su vez un efecto de «profesionalidad» en la información que refuerza al poder que gestiona los medios de producción y los canales de difusión. La «profesionalidad» garantiza el acceso a los medios de comunicación, ya que si se respetan las reglas de la monoforma el producto audiovisual será visto como profesional y, en consecuencia, respeta técnicamente los estándares impuestos por los medios de difusión. La ecuación es correcta, y el resultado se ve en los millones de ciudadanos observadores pasivos, fascinados por la forma narrativa, excluidos de los medios de comunicación y paralelamente excluidos de la vida democrática.

Si bien alejarse de la monoforma parece un ejercicio imposible, con la obra de Peter Watkins tenemos un primer paso hacia dicha liberación. Intuimos que el hecho de tomar una cámara cinematográfica implica caer con seguridad en toda esa serie de convenciones, efectos, ritmos y construcciones narrativas predefinidas. Pero también sabemos, tal y como lo planteó Watkins durante la última fase de su gran obra, que podemos desarrollar diferentes formas narrativas que le impongan al espectador dar un paso atrás y esca-

parse de la fascinación que la imagen en movimiento ejerce desde hace más de un siglo. El eje Daguerre-Méliès, puesto en evidencia en estas páginas, con la obra de Watkins empieza de cierta forma a desmontarse. Como pudimos ver, el componente económico inherente a la imagen en movimiento, así como la noción de objetividad que se declinó con la obra de Méliès en el ejercicio de la fascinación y la atracción, con la obra de Watkins, estos fenómenos encuentran un momento de reflexión. Hoy podemos ver claramente que la convergencia del documental con una clara puesta en escena no era un simple estilo sino una recapitulación de la forma en la que se había construido esa práctica social que llamamos cinematografía.

Hoy, llegando a los años veinte del siglo veintiuno, podemos darnos cuenta de que se nos impone la necesidad de desarrollar un debate abierto sobre la monofoma y sus efectos. El estudio de la obra de Watkins, a mi parecer, es un buen primer paso. De hecho, la forma narrativa que él pudo desarrollar durante su actividad artística y los análisis que expuso en sus escritos teóricos nos permiten claramente poner en evidencia una forma narrativa diferente que plantea como primer engranaje del problema mediático la noción de objetividad. El segundo engranaje de la crisis mediática estaría representado por una articulación de estándares narrativos establecidos y desarrollados en el seno de la producción cinematográfica, y su estrecha relación con una práctica social basada en el consumo colectivo y eufórico de imaginario. De este derivan los ritmos narrativos, las formas estándar de construcción de sentido a través de las imágenes en movimiento y la forma pasiva de consumo de sentido por parte del espectador. En otras palabras, la forma y los efectos de

la monoforma. Este cuadro teórico, en mi opinión, impondría un vasto análisis sobre las nuevas formas de producción y consumo de imágenes. El contexto tecnológico en el que nos encontramos lo impone. Es innegable el gran cambio que la imagen digital está generando progresivamente, pero, bajo mi punto de vista, este gran cambio no ha implicado transformaciones sustanciales en la construcción narrativa basada en la monoforma. Con toda seguridad la monoforma se ha acentuado y las velocidades narrativas se han elevado reduciendo así la capacidad crítica del espectador. Por otro lado, es notoria la incrementación de imágenes y narraciones audiovisuales. Por tal razón, considero como fenómeno central para un estudio sobre la monoforma, la tendencia a la colectivización de la producción audiovisual y las facilidades de difusión que Internet pone a disposición. Podríamos intuir que dichas facilidades progresivamente, en un escenario positivo, dismantelarán la estructura jerárquica de la producción de sentido en el campo del audiovisual. Sin embargo, estas posibilidades imponen con urgencia un debate libre y abierto sobre la monoforma. Crecimos con ella y por ende estructuramos nuestras narraciones guiándonos con ella. Evitar un tal análisis, basándonos en la absurda idea de que la monoforma representa una cierta gramática audiovisual, nos llevará a perder esta gran oportunidad que la tecnología digital podría estar ofreciéndonos.

Iniciando el segundo decenio de este nuevo milenio, tuve el honor de encontrarme en París con el gran director inglés Peter Watkins. Era un periodo en el que la opinión pública estaba viendo un auge de manifestaciones y organizaciones sociales que se caracterizaban por el uso que estas le estaban dando a las redes sociales y a los nuevos medios de comunicación.

Llevaba años trabajando sobre la obra de Watkins y ya había aparecido en las librerías italianas mi libro *Peter Watkins. La scomparsa dell'orologio universale. Peter Watkins e i mass media audiovisivi*. Veía claramente que el método elaborado por Watkins en su gran obra cinematográfica desarrollaba algunas lógicas que la producción audiovisual en nuestro contexto digital estaba aplicando naturalmente; pienso en el desarrollo colectivo de la obra y en una cierta apertura de los espacios narrativos. Y este fue fundamentalmente el motivo de nuestro encuentro. Mi curiosidad sobre lo que un autor como Watkins podría pensar de todo lo que estaba aconteciendo en el mundo en aquel preciso momento. Quería saber lo que él pensaba sobre los nuevos medios de comunicación y cómo su obra, fuertemente castigada por la censura, se podría poner en relación con un posible nuevo universo mediático diseñado por las posibilidades que la tecnología digital estaba ofreciendo. Era fundamental entender las motivaciones y el proceso que lo llevó a formular la crítica a los medios de comunicación.

Siempre agradeceré a Peter Watkins y a su hijo Patrick haber aceptado nuestro encuentro en París y espero que las páginas que siguen se conviertan en una introducción en América Latina a la gran obra de este director inglés. Pero, sobre todo, espero que estas páginas se conviertan en el inicio de un gran debate social sobre la monofrma y los efectos sociales que ha tenido durante tantos años.

German A. Duarte
Bogotá, Junio 2016.

Cronología

1935. Peter Watkins nace en Norbinton (Surrey, UK)

1948. Va a la escuela pública Christ College, en Gales, hasta 1952.

1953. Después de la experiencia con el grupo de teatro de la escuela, durante los primeros años de la década de 1950, Watkins se inscribe en la Real Academia de Arte Dramático (RADA) de Londres.

1954. Durante dos años cumple el servicio militar obligatorio. Estuvo a punto de ser enviado a Kenia para combatir la rebelión de los Mau-Mau.

1956. Realiza *The Web*. Gracias a esta película se convierte en un director reconocido en los circuitos de películas amateur. La película obtiene un importante reconocimiento en la competición *Ten Best* (los Oscar del cine amateur).

1958. Realiza *The Field of Red*, película que desapareció.

1959. Realiza *The Diary of an Unknown Soldier*. Rodada mientras trabajaba como asistente de edición para la *World Wide Pictures*.

1960. Realiza *Forgotten Faces*. Una película que trata la revuelta húngara contra el régimen soviético en 1956.

1961. Primer matrimonio con Françoise Letourneur.

1963. Es contratado por la BBC para desarrollar varios proyectos. Realiza *La Gangrène* (hoy desaparecida) que se basaba en un libro publicado en Francia en 1958 y que contenía la detallada reconstrucción de las torturas a las que fueron sometidos cinco inmigrantes argelinos por la policía francesa. Trabajar en la BBC le permite empezar a elaborar una crítica de los medios de comunicación de masa. Desde esta posición empezará a evaluar las graves consecuencias derivadas de la manipulación mediática.

1964. Realiza *Culloden*. La película es una reconstrucción documentalista de la batalla de Culloden, combatida en 1746 en Escocia entre el ejército inglés, bajo las órdenes de el duque de Cumberland y los hombres de Charles Eduard Stuart. Esta batalla, que fue realmente una masacre, inició la obra de pacificación de Escocia. Con este trabajo innovador, que conjuga el documental con el drama, Watkins es reconocido y galardonado por la *British Screenwriters Award of Merit* de la *Society of Film and Television Arts*. Peter Watkins empieza a ser apodado '*The British Orson Welles*'.

1965. Realiza *The War Game*. La película, ambientada en Gran Bretaña, escenifica un ataque nuclear y sus consecuencias sobre la población civil. Con esta película, Watkins denuncia la falta de preparación de Gran Bretaña en el caso de ser atacada. Después de algunas proyecciones secretas en la oficina del primer ministro inglés Harold Wilson, la BBC ordena la suspensión de la película durante veinte años. Al descubrir los lazos entre el gobierno y la BBC, Watkins renuncia a su trabajo en el canal televisivo inglés.

1966. Realiza *Privilege*, una crítica frontal a la industria de la música *pop* y a las fuentes de entretenimiento creadas por el *establishment* británico para guiar las ideas políticas de los jóvenes ingleses. Las críticas a esta película se sumarán a los duros ataques a *The War Game*.

Después de trabajar en un proyecto con Marlon Brando sobre las guerras de los indígenas Sioux, *Proper in the Circumstances*, proyecto que fue rechazado por la Universal Pictures, Watkins decide abandonar Inglaterra y nunca más volverá a trabajar con la televisión o el cine británico.

1969. Empieza a trabajar en su segundo largometraje: *Gladiators*, una película pacifista que pone en escena un juego de guerra organizado por la comunidad internacional con el fin de prevenir la tercera guerra mundial. Los *International Peace Games* consisten en reales batallas entre equipos de soldados de las potencias mundiales.

En este periodo empieza a crecer en Watkins el interés por los Estados Unidos. Trabaja en una trilogía sobre la guerra de independencia, la guerra civil, y las guerras contra los nativos, pero la Learning Corporation of America y la Columbia Pictures rechazan con firmeza el proyecto.

1970. Realiza *Punishment Park*, un falso documental que denuncia la política de represión efectuada por el presidente Nixon. Cuatro días después del estreno en Nueva York la película fue censurada en los Estados Unidos.

1971. Realiza *States of the Union*, un proyecto en video sobre la guerra civil norteamericana. El proyecto fue realizado con fotografías.

1973. Se transfiere a Noruega donde realiza su película más conocida, *Edvard Munch*. Filme biográfico sobre el pintor expresionista noruego. De esta película existen dos versiones, una de dos horas y cincuenta minutos para el cine, y otra de tres horas y media para la televisión.

1974. Realiza en Dinamarca *The Seventies People*, un largometraje sobre el elevado número de suicidios en la juventud danesa. La película fue duramente criticada por los medios de comunicación y no volvió a ser proyectada.

1976. Realiza, para el instituto de cine en Dinamarca, *Aftenlandet (Evening Land)*, un largometraje que denuncia la represión de la policía danesa a una serie de huelgas organizadas contra la construcción de un submarino nuclear.

1977. Las duras críticas y la prohibición de proyectar su trabajo obligan al director a emigrar de nuevo. Comienza de esta forma una nueva fase en el trabajo de Watkins que va desde 1977 hasta 1986. Durante este periodo dicta conferencias en academias y facultades de cine y comunicación. Tomando como tema central *The War Game*, organiza una serie de seminarios y charlas para analizar a fondo el papel de los medios de comunicación de masa en la sociedad contemporánea, los efectos que estos tienen sobre el público, el problema de la fuerte presencia de la violencia en la televisión y la fragmentación de la información televisiva. En torno a estas conferencias se organizaron, asimismo, seminarios y talleres en los cuales los estudiantes analizaron los noticieros televisivos y se desarrollaron métodos alternativos de comunicación. En 1977, Watkins se dedicó al estudio de la monoforma y esto lo llevó a trabajar en una serie de pro-

yectos en cadenas televisivas en Europa, América y Australia: sobre los anabaptistas en Münster en 1532 para la West Deutscher Rundfunk; sobre Alexander Scriabin; sobre Filippo Tommaso Marinetti, para la RAI-TV. Estos trabajos nunca se concluyeron.

1978. Viaja por los Estados Unidos proyectando y organizando conferencias sobre *Edvard Munch*.

1979. Crea en Sidney *The People's Commission*, una asociación que tiene como objetivo la discusión abierta del papel de los medios de comunicación de masa en la región. Durante el mismo año se dedica a investigar sobre August Strindberg (1849-1912), autor dramático, poeta y fotógrafo. El proyecto será rechazado por el Instituto Sueco de Cine. Correrá la misma suerte *The Indian Point Reactor*, un trabajo sobre la posible explosión de una central nuclear en las cercanías de Nueva York.

Aquel mismo año, Joseph A. Gomez publicó el libro *Peter Watkins*.

1980. Se dedica con sus estudiantes de la Universidad de Columbia al estudio de la manipulación ejercida por los tele-noticieros, así como al análisis de la estructura narrativa de las *soap-operas*.

1986. Después de cuatro años de investigación, Watkins edita *The Journey*, una película rodada en cinco continentes. La película dura 14 horas y 30 minutos, y critica el papel de los medios de comunicación al incentivar la carrera armamentista. Con *The Journey* se abre la posibilidad de liberar la narración cinematográfica del reloj universal. *The Journey*

será transmitido solo tres veces, en la WNET de Nueva York y en dos estaciones locales de Canadá.

1987. Continúa el trabajo teórico con la elaboración de un ensayo crítico. Gracias a este trabajo obtiene una financiación de la *New Zealand Peace Foundation* para desarrollar métodos alternativos de comunicación en las escuelas de Nueva Zelanda.

1991. Realiza *The Media Project*, una crítica video al *modus operandi* de los medios de comunicación de masa durante la Guerra del Golfo.

1992. Finaliza el proyecto iniciado en 1979 sobre el autor dramático August Strindberg; la película, que fue llamada *The Freethinker*, fue desarrollada en la Folk High School en Estocolmo en el marco de una serie de talleres de producción audiovisual. La película fue boicoteada por las cadenas televisivas suecas.

1994. Toma residencia en Lituania, el país de su actual esposa.

1997. Es publicado *La Face cachée de la lune*, un texto realizado en ocasión de los setenta y cinco años de la BBC. El texto analiza la relación crítica entre los medios de comunicación de masa y el público. Emerge la clara noción de que la monofrma es un instrumento de censura y propone alternativas pedagógicas para nuestra sociedad mediática.

1999. En coproducción con ARTE, rueda su obra maestra *La Commune (Paris 1871)*, una reconstrucción de la insu-

rección parisina de 1871. En este trabajo emerge la presencia activa de los medios de comunicación de masa, así como su papel en el agravamiento de la crisis social. En *La Commune (Paris 1871)* la investigación histórica es un factor de primer orden. Watkins rompe violentamente con los métodos convencionales de la narración audiovisual y cambia a su vez el método de trabajo clásico, desde la dirección hasta la edición. La película fue rechazada por la misma cadena televisiva que la produjo.

2001. Geoff Bowie realiza *L'Horloge universelle, la résistance de Peter Watkins*. En esta película, producida por la Oficina Nacional del Filme en Canadá, se analiza en profundidad el método desarrollado por Peter Watkins en *La Commune (Paris 1871)*.

2003. Se publica el ensayo *The Media Crisis*. En este texto se completa el pensamiento y el mensaje de Watkins. Encontramos las denuncias del director, un análisis detallado de la crisis mediática y de su intensificación después del 11 de septiembre de 2001.

2009. German A. Duarte publica en Italia el libro *La scomparsa dell'orologio universale. Peter Watkins e i mass media audiovisivi*. El año siguiente, aparece *L'insurrection médiatique – Médias, histoire et documentaire dans le cinéma de Peter Watkins*, editado por Jean-Pierre Bertin-Maghit y Sébastien Denis.

Conversaciones con Peter Watkins

German Duarte: La primera pregunta que me gustaría hacerle es por pura curiosidad. Cuando yo era niño, en Colombia, durante los años 1980 hubo un gran movimiento político. La extrema izquierda cesó la guerra. La sociedad, especialmente los estudiantes, propusieron una nueva Constitución Nacional.

Recuerdo acompañar a mi padre a votar; era día de elecciones. Después le pregunté: «¿Por qué votaste por la izquierda?». Yo pensaba con total seguridad que la derecha iba a ganar. Tenían mucha propaganda en televisión. Pagaban mucho dinero por la publicidad y ocupaban todos los espacios importantes en los medios; siempre estaban presentes. Para mí –en ese entonces yo tenía apenas siete años– uno debía votar por el partido político que fuera a ganar. Ese día mi padre me explicó por qué había votado por la izquierda. También me explicó la diferencia entre la izquierda y la derecha. Me explicó el significado del voto. Muchos años después me di cuenta que fue en ese momento cuando empecé a reflexionar sobre el poder de los medios de comunicación. Me di cuenta de que fui en cierto sentido una víctima de la manipulación mediática. ¿Tuvo usted alguna experiencia como esta en su infancia? ¿Cuándo empezó a reflexionar sobre el poder de los medios de comunicación?

Peter Watkins: Estuve pensando en esa pregunta, porque, entre las que me envió, usted me preguntaba si yo fui

influenciado por Vertov. Lamento decirle que no fue así. No tengo ese tipo de influencias, que yo sepa, al menos no esas influencias formales. Lo que es importante decir es que soy un niño de la Segunda Guerra Mundial, en el sentido en que yo vivía en las afueras de Londres cuando fue fuertemente bombardeada por los alemanes.

Viniendo de Francia, los alemanes solían sobrevolar nuestra casa para llegar a Londres. En aquellos tiempos, durante la guerra, dormíamos en la sala de estar debajo de una mesa especial. El gobierno había producido en grandes cantidades mesas de acero reforzadas con un tipo de rejilla para evitar el vidrio que explotaba de las ventanas. Recuerdo estar acostado ahí abajo, escuchando a los alemanes pasar por encima. Tenían una bomba especial que tenía un motor, en Inglaterra la llamábamos *The Doodlebug*.⁸ Hacía un sonido extraño: «Puppuppup». De repente dejaba de sonar, y uno sabía que estaba cayendo.

Nunca he olvidado eso, y por supuesto, mucha otra gente tampoco lo ha hecho.

Después fui a un colegio en Gales, lo que llamamos un internado. No me gustaba, pero había grupo de teatro y me enamoré apasionadamente de la actuación. De no haber sido así creo que me hubiera escapado del colegio.

Después de eso, tuve que entrar inmediatamente al ejército porque en ese tiempo el servicio militar era obligatorio en

8. *Vergeltungswaffe 1*, más conocida como V1 o arma de represalia 1. Fue el precursor del misil de crucero. La V1 fue usada por la Luftwaffe entre el 1944 y 1945 contra Inglaterra, especialmente en Londres.

Inglaterra. Cuando lo terminé, mi intención era volverme actor, pero alguien me mostró una película en 8 milímetros que había hecho sobre una manifestación política de la izquierda en una ciudad costera en Inglaterra. No puedo imaginar de qué se trataba porque las ciudades costeras en Inglaterra son extremadamente conservadoras; el hecho es que había una manifestación. Yo estaba fascinado con esa pequeña cámara de 8 milímetros. Entonces, literalmente de la noche a la mañana cambié mi deseo de actuar por el de hacer cine. Conseguí una cámara de 8 milímetros, muy pequeña y linda, y trabajé con un grupo de actores amateur con los que había colaborado anteriormente. Empecé a hacer películas amateur que fueron inmediatamente sobre la guerra. Es por eso que le cuento sobre la Segunda Guerra Mundial. Todas eran sobre la guerra, y todas eran amateur.

Mi primera película amateur la hice en 1956, se llamó *The Web*. Se ambientó en la Francia ocupada. Recuerdo una escena que estaba grabando –yo estaba aprendiendo sobre dramaturgia cinematográfica– y recuerdo haber hecho un corte de acción en la película. Había un soldado alemán corriendo hacia la cámara y yo corté, justo después de que él saliera de cuadro, y volví a cortar cuando entraba de nuevo al cuadro, como si hubiera saltado por encima de la cámara. Recuerdo que me sentí muy orgulloso de haber hecho eso. Un amigo mío, que era un cineasta bastante agudo dijo: «¡Ah, ese es un buen corte!» Recuerdo eso. Y es más o menos así como uno aprende estas reglas, como se empieza el proceso de manipular a la audiencia.

Hice también una escena dentro de un viejo búnker alemán, uno de verdad, cerca de donde rodábamos esta película.

Estábamos en un campo militar donde, de hecho, yo había estudiado antes cuando hice mi entrenamiento militar; así que volví allá. Tenía una escena –una toma– de un soldado alemán viendo a los Maquis –la resistencia francesa– entrar y salir del búnker, yendo detrás de la ranura, alineando su rifle y disparándoles. Había algo en la manera en que rodé eso; la imagen tenía algo de grano y temblaba un poco, y recuerdo pensar: «Ah... esto parece un noticiero».

En 1959, hice una película llamada *The Diary of an Unknown Soldier*. Estaba ambientada en la Primera Guerra Mundial. En esa me esforcé mucho más, porque ya había empezado a reflexionar sobre esto. Seguí con la cámara a unos soldados atacando; era muy intensa. Para este entonces yo ya usaba una 16 milímetros. La imagen tenía mucho grano. Después hice otra película que tenía incluso más esas características: *The Forgotten Faces*, sobre la revuelta húngara.

German Duarte: Entonces usted ya había desarrollado el estilo de noticiero en sus primeras películas. Debo decir que estoy bastante sorprendido de que el cine soviético no haya sido una influencia en su trabajo.

Peter Watkins: No, para nada. Fue la prensa francesa. Fue *Paris Match*.

German Duarte: La idea que yo tenía sobre el estilo de noticiero era que derivaba directamente de la libertad narrativa ofrecida por el medio televisivo. Por eso pensé que usted había

desarrollado este estilo más tarde. Pensé que sus primeras películas estaban más influenciadas por, digamos, Vertov. Pensé haber visto la influencia de Vertov en el estilo libre de sus primeros trabajos.

Peter Watkins: No. Ni siquiera había escuchado hablar de él en ese entonces, estoy seguro.

German Duarte: ¿Fue en esta película, *The Forgotten Faces*, cuando usted empezó a desarrollar la crítica sobre la manipulación de los medios de comunicación?

Peter Watkins: Espere, es un poco más complicado que eso. Para ese momento estaba pensando más en modos de trabajar y en maneras de lograr un mayor impacto en la audiencia. Así que en ese momento estaba en la trampa, pero no lo sabía. Recuerdo que por ese tiempo empecé a ser bastante crítico con la televisión y empecé a ver que mucha de ella se parecía a las grandes películas a color de Hollywood, lo que se me hacía muy artificial, y no creía que eso fuera una buena manera de comunicar problemas reales de la vida a la gente, porque les permitía escapar de esos mismos problemas. Es la manera en que trabaja la televisión en general. Así que empecé a pensar, supongo que por los inicios de los años 1960, en trabajar de una manera más 'noticiaria', en una manera de conectar al público con los problemas sociales. Para ese entonces estaba muy intrigado y preocupado por la revuelta húngara, porque había conocido algunos húngaros en Londres, y un gran número de ellos eran refugiados

que venían de Budapest en ese tiempo, en 1960-1961. Así que hice *The Forgotten Faces* basado en gran medida en la lectura de *Paris Match*.

Recuerdo estar acostado en el piso de mi casa, mirando las fotos una, y otra vez, y otra más. No había muchas, tal vez una o dos ediciones, alrededor de doce fotografías; no eran tantas. Pero de alguna manera, algo sobre eso, sobre la manera en que la cámara estaba sostenida, sobre cómo los objetos en el fondo podían estar fuera de foco: era algo que le daba una sensación totalmente diferente de la narración de Hollywood que seguía altos estándares de fotografía y edición. Entonces, en aquel momento, estaba más o menos comparando ambas narraciones, y pensando que en mi cine quería intentar capturar un poco de ese algo que había en *Paris Match*. Parte de eso era que la gente mirara a la cámara.

Hubo una fotografía en particular que siempre recuerdo en la que la resistencia sacaba del edificio a la policía húngara –que se llamaba *Államvédelmi Hatóság*, la *ÁVH*– y les disparaban contra la pared. Creo que fue un fotógrafo húngaro el que sacó tres o cuatro fotos mientras los ejecutaban. Y hay una foto, justo antes de que los mataran, donde por lo menos uno o dos de ellos miran directamente a la cámara, y el fondo aparece tembloroso y borroso. Esa era mi formulación, cosas como esas, pero esa en particular.

Luego intenté producir eso. Y hay una escena en *The Forgotten Faces* donde, de hecho, recreo ese evento, y creo que, para una película amateur, es increíble porque se ve exactamente como si estuviera ocurriendo. Incluso encon-

tramos tres personas, que no eran para nada húngaros, pero se veían igual que estos secuestradores... increíble. Pero eso no es en cuanto a ser crítico, eso es en cuanto al estilo le concierne. La crítica llegó lentamente.

German Duarte: ¿Durante *The War Game*?

Peter Watkins: No, yo diría que por *Culloden*. Porque para *Culloden* estábamos en la Guerra Fría con la Unión Soviética. Norteamérica estaba peleando la Guerra de Vietnam, y todo el tiempo veíamos imágenes televisivas de Vietnam.

German Duarte: Entonces podemos decir que durante la Guerra de Vietnam usted se dio cuenta que la televisión era autoritaria.

Peter Watkins: Aún no. Es muy importante que entienda que no pasa así como así. De hecho, cuarenta años después, creo que todavía no me ha pasado. Es muy importante decirlo. Los problemas de los medios audiovisuales son tan enormes y complejos, y estoy empezando a darme cuenta ahora por primera vez –como no he hecho una película por un largo tiempo– de todos los problemas en los que me metí con el trabajo y la jerarquía. No creo haber hecho una película particularmente radical en cuarenta años, para nada.

Si vamos a devolvemos hasta el inicio... Usted sabe, la cronología es muy larga. En *Culloden*, lo que intentaba hacer

era usar una forma de cine que replicara el noticiario de televisión para aplicárselo a la historia, y así poder hacer la historia tan relevante para la audiencia como lo fue la Guerra de Vietnam. Así que tomar algo como la Rebelión Jacobita de 1746 y Bonnie Prince Charlie, que en Escocia es pura mitología, puro romanticismo y nada que ver con lo que de verdad pasó –nadie sabía realmente sobre la batalla de Culloden– e intentar hacer real eso... ¿Lo ve?, real... usando esa pregunta... surge otro problema.

Eso fue por 1964, y luego yo trabajaba con entrevistas a cámara, algo que la gente no había visto hasta ese entonces. Me sumergí por completo en eso con *Culloden*. Sin embargo, aquí es donde comienzan los problemas. En algún punto, no puedo recordar exactamente cuándo, entre *Culloden* y *The War Game*, en algún momento entre esas dos, empecé a querer retar la autoridad televisiva. No puedo decirle exactamente de dónde vino esa idea, pero me di cuenta de que una vez que yo imitara un noticiario, pretendiendo que algo era real –pero que no lo era– estaría jugándole un truco a la audiencia. Yo esperaba que la audiencia entendiera el truco, porque ellos sabrían que en 1746 no había cámaras cinematográficas. No fue así porque se entendió como un nuevo estilo, pero no al nivel que yo de verdad quería.

En *The War Game* fui más allá. Para esa película yo ya mezclaba estilos. *The War Game* tiene algo de teatro y algo de noticiario que yo estaba tratando de mezclar. Estaba haciendo experimentos tratando de, una vez más, desbancar la idea de que la realidad era realmente real. Pero no lo era; era creativa.



ESTE LIBRO EDITADO POR LA
UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ JORGE TADEO LOZANO
SE TERMINÓ DE IMPRIMIR EN EL MES
DE SEPTIEMBRE DE 2016

Pocos años después del desarrollo y popularización del cine, surgieron dos grandes tendencias que con el tiempo crearon la falsa dicotomía entre el documental y la ficción. Sin poder escapar de la naturaleza de la imagen fotografía, la imagen en movimiento dio lugar, de forma natural, a la creación de formas narrativas ficcionales que se elaboraban a través de representaciones objetivas de la realidad. Si bien de una manera reductiva, se percibían en el cine dos esferas opuestas que se plasmaban bien a través un documento objetivo, bien por una narración fruto de la imaginación. En otras palabras, la contraposición entre Lumière y Méliès.

La trayectoria de Peter Watkins, iniciada en la década de 1950, cuestiona esta falsa dicotomía y pone al desnudo la inmensa máquina de imaginario que se había apoderado de la industria cinematográfica y televisiva. Considerado como el padre del docudrama, Peter Watkins nos concede esta entrevista donde analiza su obra cinematográfica y reflexiona sobre los efectos de las nuevas tecnologías.