



TRABAJO FIN DE GRADO

TÍTULO DE LA INVESTIGACIÓN: APLICACIÓN DE TEORÍAS
PSICOANALÍTICAS LACANIANAS AL MUNDO CINEMATOGRAFICO: LA
PULSIÓN ESCÓPICA Y LA MIRADA; EJEMPLIFICANDO EN LA FILMOGRAFÍA
DE MICHAEL HANEKE

Facultad de Comunicación

Grado en Comunicación Audiovisual

Alumno: Sergio Mejías Ruiz

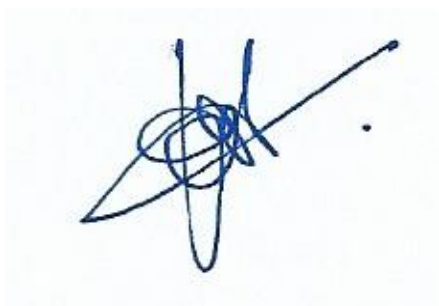
Tutor: Juan José Vargas Iglesias

Curso académico: 2016/2017

Convocatoria: Diciembre

Universidad de Sevilla

2017



APLICACIÓN DE TEORÍAS PSICOANALÍTICAS LACANIANAS AL MUNDO CINEMATOGRAFICO: LA PULSIÓN ESCÓPICA Y LA MIRADA; EJEMPLIFICANDO EN LA FILMOGRAFÍA DE MICHAEL HANEKE

Resumen: Si bien el mundo cinematográfico nació sin la intencionalidad de usar el sentido del oído para completar el proceso fílmico de ver una película, el sentido de la vista siempre ha formado parte de este proceso. Valga la redundancia, necesitamos de este sentido para “ver” una película, pero hace falta algo más aparte del órgano de los ojos como tal para que realmente podamos apreciarla y, asimismo, no solo será con el uso de este órgano en sí lo que nos lleve a la interpretación que le damos a cada acto de una película, nos hará falta algo más. Este algo más será aquello que depositamos en lo que vemos, la mirada, por tanto detallaremos y analizaremos este concepto de mirada desde una perspectiva psicoanalítica, ejemplificando en la filmografía de Michael Haneke, director que proyecta en sus largometrajes cuestiones poco éticas de la sociedad actual.

Palabras claves: Psicoanálisis, inconsciente, Objeto a, la mirada, Jacques Lacan, Sigmund Freud, esquizia del ojo y la mirada, significante, pulsión, sujeto, Michael Haneke, *Funny Games*, *La Pianista*, *Código Desconocido*.

Abstract: Although film industry was born not in search of using the hearing sense to face the filming process of watching a film, the vision sense has always been part of that process. We need that sense to "watch" a film but it takes more than the single eye organ to actually appreciate it. Furthermore, it would not just be necessary for us to use this sense in order to interpret each act of the film, we will need something more. This would be what we leave on what we see, the look. For this reason we will go through and analyze this concept of look from a psychoanalysis prospective, using examples of Michael Haneke filmography, director who shows unethical matters of today society in his films.

Keywords: Psychoanalysis, unconscious, Object a, the look, Jacques Lacan, Sigmund Freud, schizia of the eye and the look, significant, drive, subject, Michael Haneke, *Funny Games*, *La Pianista*, *Código Desconocido*.

ÍNDICE

1. OBJETIVOS	3
2. METODOLOGÍA.....	4
3. MARCO TEÓRICO.....	5
1. PSICONÁLISIS	5
1.1 <i>Sigmund Freud</i>	6
1.1.1 Síntoma.....	6
1.1.2 Saber del inconsciente	7
1.1.3 Pulsión	8
1.2 <i>Jacques Lacan</i>	9
1.2.1 El significante	10
1.2.2 Estructura del inconsciente.....	11
1.2.3 Teoría del goce	12
1.3 <i>Pulsión escópica</i>	15
1.3.1 Pulsión – Significante – Objeto a	15
1.3.2 Pulsión escópica: Objeto a – la mirada.....	18
1.3.3 La esquizia del ojo y la mirada.....	20
2. MUNDO CINEMATOGRAFICO Y FANTASÍA.....	22
2.1 <i>Alucinación paradójica</i>	22
2.1.1 Cine como fantasía - espectador.....	23
2.1.2 Cine como fantasía - autor.....	24
2.1.3 La barrera de la cuarta pared	25
2.2 <i>Michael Haneke</i>	26
2.2.2 Filmografía y cuestiones estéticas	27
2.2.3 Películas a destacar en este proyecto.....	28
4. DISCUSIÓN Y APLICACIÓN	31
1. EL SIGNIFICANTE Y LOS SIGNIFICADOS DE UNA PELÍCULA	31
2. INCONSCIENTE ESTRUCTURADO COMO LENGUAJE EN EL CINE.....	33
3. LA LÍNEA, LA LUZ Y LA PANTALLA	36
4. PLANO CINEMATOGRAFICO COMO ‘CUADRO’	36
5. LA CÁMARA Y SU FUNCIÓN EN EL MUNDO DE HANEKE.....	38
6. EL SUJETO-ESPECTADOR EN UNA PELÍCULA DE HANEKE	39
7. EL CINÉFILO Y EL OBJETO FETICHE.....	41
8. PERCEPCIÓN VISUAL Y ALUCINACIÓN PARADÓJICA	42
9. ESTRUCTURA DEL MONTAJE EN LAS PELÍCULAS DE HANEKE	43
10. LA VIOLENCIA EN LOS MASS MEDIA Y EN LA FILMOGRAFÍA DE HANEKE.....	45
11. LA MIRADA Y EL POSTFEMINISMO	47
12. LA FUNCIÓN ESCÓPICA EN EL MUNDO ARTÍSTICO GENERAL.....	47
5. CONCLUSIONES	50
6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	52

1. Objetivos

En este proceso de investigación-análisis se llevará a cabo la aplicación de algunas teorías defendidas por Jacques Lacan en el marco del psicoanálisis al mundo cinematográfico, con ejemplos de la filmografía del director de cine francés Michael Haneke; centrándonos más en concreto en la pulsión escópica y la mirada como Objeto 'a'. Dentro de esta filmografía de Michael Haneke, nos centraremos en la descomposición por secuencias o planos de las películas *Funny Games*, *La pianista* y *Código desconocido*. Esta descomposición y análisis se hará según convenga mediante el uso o la aplicación progresiva de las teorías psicoanalíticas lacanianas que comprenden al sentido de la vista.

Me decanté por realizar este proyecto de investigación debido al interés que me suscitaba la comprensión de un aspecto, a priori básico, como es la mirada en el ser humano, desde la perspectiva del psicoanálisis. De este modo he intentado tratar todos los puntos posibles que puede llegar a abarcar este concepto de mirada en la sociedad y en el mundo cinematográfico.

Por ello, realizaremos en el marco teórico una recopilación de los aspectos más importantes que conciernen al inconsciente, y con ello sus tecnicismos para poder formar una estructura sólida desde la descripción del inconsciente como tal, hasta aspectos más concretos de la misma. En resumidas cuentas podríamos detallar en una serie de puntos el objetivo de dicho trabajo de investigación:

- Introducción a los aspectos básicos del psicoanálisis para su posterior aplicación
- Percepción y conocimiento de la existencia del psicoanálisis en el mundo cinematográfico.
- Tratamiento del mundo cinematográfico como concepto de fantasía y su aplicación del inconsciente sobre la misma.
- Valor real de la mirada en cuanto a términos psicoanalíticas y su proyección de ésta en la pantalla.
- Conocimiento de la posición sujeto-espectador en el acto de ver una película en cuanto a la visualización de ésta.

2. Metodología

Una vez hemos decidido el aspecto teórico sobre el que vamos a tratar el trabajo analítico e investigativo y definido, del mismo modo, los objetivos que queremos lograr con ello, procederemos a detallar el método que vamos a utilizar para la consecución de estos mismos objetivos.

En primer lugar me sumergiré en el estudio y el conocimiento del psicoanálisis desde su base, para así poder plantear posteriormente de manera correcta cualquier punto que vaya a correlacionar con algún largometraje y sus secuencias. Esta documentación me llevará a mencionar autores de libros como Juan D. Nasio, para comprender la idea global de lo que vendría a ser el psicoanálisis y sobre todo, mencionar dos grandes figuras como Jacques Lacan y Sigmund Freud a la hora de leer sus teorías y explicaciones acerca de los impulsos instintivos del ser humano.

Así, el análisis constará de varios procesos para su total elaboración:

- I. Investigación y documentación del psicoanálisis como estudio general.
- II. Posterior análisis concreto hacia las teorías psicoanalíticas y tratados redactados por Freud y Lacan acerca de las pulsiones, centrándonos en el Seminario XI de Lacan acerca de la pulsión escópica y la equizia del ojo y la mirada.
- III. Detallar la posición del cine y sus características dentro del bagaje psicoanalítico.
- IV. Conocimiento de la filmografía de Michael Haneke y su estética e imposición de valores en sus largometrajes y estudio concreto posterior de las películas del mismo: *Funny Games*, *La Pianista* y *Código Desconocido*.
- V. Aplicación de las teorías psicoanalíticas expuestas en el marco teórico al cine como objeto al que mirar y ejemplificación de esta aplicación con las películas mencionadas en el punto anterior.

3. Marco teórico

Al tratarse de la aplicación de teorías bastante precisas en el campo psicoanalítico, nos hará falta un extenso marco teórico que abarque, aunque in media res, desde el inicio del proceso psicoanalítico hasta la propia pulsión escópica (centrándonos, en cierto modo, en esa esquizia del ojo y la mirada). Ello, con la intención de, una vez llegados al último punto, entendamos qué queremos decir cuando expresemos las ideas mediante tecnicismos. Así que dividiremos el susodicho marco teórico en dos bloques igual de importantes para este trabajo de investigación, ya que se trata de la unión de ambos: el psicoanálisis y el mundo cinematográfico.

1. PSICONÁLISIS

El psicoanálisis, siendo el precursor y padre Sigmund Freud, será el estudio de interés y, asimismo, de investigación del cual sacaremos toda la teoría necesaria para poder explicar posteriormente el método de análisis de las películas de Michael Haneke. De este modo, podemos decir que el psicoanálisis se encarga de intentar poner en pie y dar una estructura al funcionamiento mental humano, así como de tratar temas conflictivos que a día de hoy siguen sin resolverse dentro del cuerpo del mismo; siendo el caso de las facultades psíquicas propias de nuestro organismo.

Con este objeto de investigación se intenta tratar y dar posibles soluciones a problemas emocionales, internos y externos, que podamos llegar a padecer en la vida; o hacer reflexionar sobre actos y conductas características que hacen que nos sintamos de un modo u otro. Así, lo que se busca mediante el tratamiento psicoanalítico en una persona es la mejora de uno mismo en cuanto a calidad de vida, mediante la comprensión y el posible entendimiento de estos actos que nos llevan a provocar sensaciones insatisfactorias.

El psicoanálisis tiene como base el estudio de lo que el sujeto, a priori, desconoce; siendo este el subconsciente y los impulsos instintivos reprimidos. Por lo que, como todos sabemos, es un campo bastante confuso y complicado. Además, tras él, han salido corrientes psicoanalíticas divergentes, como la corriente freudiana y la lacaniana que, aunque confluyen en ciertos aspectos (además de que la corriente psicoanalítica lacaniana tiene su base en la freudiana), en otros tantos interfieren de manera clara.

Una vez realizada esta carta de presentación hacia el psicoanálisis, procederemos a detallar los aspectos del mismo, necesarios para este trabajo de investigación.

1.1 Sigmund Freud

La teorías, así como la estructura mediante la cual se sostiene todo el estudio del psicoanálisis tiene su base en Sigmund Freud, médico neurólogo austriaco de procedencia judía (6 de mayo de 1856 – 23 de septiembre de 1939). Esta figura intelectual es tenida en cuenta como una de las más célebres en el campo médico del siglo XX.

Con su estudio de la histeria, profundizó en el campo del psiquismo para dar pie a los conflictos psíquicos reprimidos que poseemos los seres humanos. En este psiquismo más desarrollado, Freud estipuló una división de la vida psíquica en tres regiones o sistemas: la conciencia, lo preconscious, y el inconsciente. Así, la conciencia está imposibilitada para acceder a lo inconsciente debido a la represión que existe sobre los impulsos, impulsos reprimidos que constituyen este inconsciente. Con esto, diremos que todo ser humano es “afectado”, inevitablemente, por el inconsciente, aun sin saber que es afectado por él. Estos efectos pueden alcanzar a cualquier palabra, ya que se halla inmerso en la lengua.

Nos encontramos entonces ante dos ámbitos distintos de los cuales se tiene una clara diferencia, uno es la cura analítica y otro la experiencia analítica. La experiencia analítica es la que nos interesará para detallarnos el momento en el que el sujeto o paciente (dependiendo si hablamos de psicoanálisis clínico o no) demuestra, de un modo u otro, la presencia del inconsciente en el lenguaje. Es por esto que los psicoanalistas se interesan a gran escala en el lenguaje, haciendo hincapié en el momento en que el lenguaje falla; así, daremos cabida a ese lenguaje y manera de expresar el inconsciente del sujeto también en el mundo cinematográfico.

Uno de los acontecimientos más importantes de esta experiencia analítica es el síntoma.

1.1.1 Síntoma

El síntoma es una experiencia analítica, ya que es la acción en que el sujeto demuestra, de manera consciente e inconsciente, que es afectado por algún tipo de sentimiento o estado. Es una manifestación oral que tiene dos caras subyacentes:

- Cara signo: La cara signo se podría describir como aquello que representa algo que le ocurre al sujeto. Es una manera representativa que tiene dicho sujeto para dar a ver que está afectado por algo. Es la cara interpretada por el propio sujeto. Cuando el sujeto sufre, lo interpreta y lo da a ver.
- Cara significante: El síntoma aparece como un hecho o acontecimiento tal y como hemos visto, y éste, a su misma vez, anuncia una repetición. El síntoma es también significante porque el propio sujeto dice algo sin saber lo que dice exactamente. Es aquí donde podemos darnos cuenta de que el sujeto no está al tanto de su parte inconsciente del cuerpo.

Este síntoma aparecerá en una persona en el momento preciso en que debe aparecer, y se manifiesta sin la percepción de que lo hemos manifestado; como cuando hablando, se nos escapa alguna palabra sin querer y no sabemos por qué hemos dicho tal palabra, lo que en ocasiones denominamos como “lapsus”.

Como hemos dicho anteriormente, describiendo la cara significante del síntoma, éste anuncia una repetición. La interpretación del síntoma producido en el sujeto es la repetición del propio síntoma pero dicho por el analista, este analista podríamos considerarlo en términos de “analista-terapeuta” o en términos de “analista-espectador”, el cual interpreta en la pantalla de una sala un síntoma. Añadiremos a esto, que la repetición no se da siempre del mismo modo que se da el síntoma en el sujeto, sino que podrá variar en sus formas y modos, aunque tengamos la percepción de que la repetición ha sido idéntica. Además, volviendo al término “analista-espectador”, tenemos que tener en cuenta el deshecho de la idea de unidad sujeto como una única persona, la repetición no existe como tal en una única unidad imaginaria denominada individuo. Esto lo último lo analizaremos de manera algo más detallada en el subapartado del significante.

1.1.2 Saber del inconsciente

Como hemos dicho, el sujeto no es consciente de por qué el síntoma aparece, sin embargo, éste aparece en el momento exacto en el que debe aparecer. A esto se le denomina el saber del inconsciente, valga la redundancia, el inconsciente es un saber que el sujeto ignora. Pero no solo ese saber inconsciente provoca la externalización del síntoma en el periplo exacto, sino que, es este mismo saber el que hace que la palabra o acto se repita posteriormente en boca de otro sujeto o sujetos, teniendo en cuenta la inexistencia de la unidad de individuo.

Así, ateniéndonos a las consecuencias de que el sujeto (o la pantalla, como iremos comparando en líneas posteriores) irá expresando e interpretando constantemente síntomas producidos por la experiencia analítica dentro de la psique del sistema humano, podríamos verlo como una unión simbólica de síntomas-dichos, comúnmente denominado cadena virtual de dichos o bien, cadena de decires reprimidos. Con virtual nos referimos a que se dice inconscientemente y se puede repetir más tarde una vez ya se ha interpretado y puesto en conocimiento, viniendo a ser este saber del inconsciente.

Sigmund Freud fue la persona que le puso nombre a este saber, es decir, la persona que dio origen a la palabra inconsciente tal y como la conocemos y con el sentido que le damos hoy día, por lo tanto fue él quien le dio la consistencia suficiente como para formar este saber del inconsciente.

1.1.3 Pulsión

A modo de síntesis, podemos decir que los impulsos por los que se ve influidos y que, de manera inconsciente, son transmitidos y expresados por el sujeto hacia fuera, están creados por energías innatas o impulsos, denominadas pulsiones. Estas pulsiones son una especie de fuerza que impulsa al sujeto a hacer lo que hace con el fin de satisfacer una tensión interna. Pero según Freud estas tensiones internas nunca quedan satisfechas completamente ni existe un objeto preciso para su satisfacción; es aquí donde apreciamos la diferencia entre pulsión e instinto (en el instinto, la tensión va dirigido a un objeto concreto y, accediendo a este objeto, la tensión se descarga). Estas pulsaciones se forman, según Freud, por cuatro elementos heterogéneos: la fuerza, el fin, la fuente y el objeto.

El conjunto de pulsiones conforman el deseo, pero dado que las pulsiones carecen de objetos concretos predeterminados, el deseo carece de un objeto que sea algo fijo. Por lo tanto, cada vez que el humano llega a cumplir un objeto deseado, se ve compelido hacia otro objeto deseado, y así nunca queda satisfecho completamente.

El mito de la pulsión es una actividad de ida y vuelta, en tanto que se trata de una actividad de “captura” de una parte del cuerpo del Otro, alcanza y carcome el campo del Otro. Para que sea efectiva esta actividad pulsional es necesaria la libido como una laminilla según la teoría lacaniana que complementa a las pulsiones de Freud. Esta laminilla hace avanzar y alcanzar al Otro, arrancándole parte de este y volviendo a sí mismo, de ahí que sea de ida y vuelta. De este modo nos encontramos ante un objeto heterogéneo que se encuentra excluido del propio sujeto y de ese Otro; este objeto pulsional, denominado “objeto a”

constituye el agujero, ese lugar de falta central entre el sujeto y el Otro. En el caso de la pulsión escópica, de la cual hablaremos más adelante, ese objeto a será la mirada, en tanto que forma ese agujero, ese lugar entre el sujeto y el Otro que no pertenece a nadie.

Después de hacer una breve descripción de lo que vendrían a ser las pulsiones, nos centraremos en la pulsión de muerte, pulsión catalogada por Sigmund Freud en el texto “Más allá del principio del placer” en 1920. En esta pulsión, Freud explica la intención del ser viviente a volver a formar parte del estado inorgánico; de este modo explicaríamos el hecho de que uno lleva a cabo una repetición de significantes finita, y ese fin está en la muerte. Ese mismo límite, siendo el fin, hace que el ser viviente tolere vivir y pueda coexistir con esa satisfacción parcial del deseo, gracias, en parte, a la libido; la cual deriva hacia el mundo exterior mediante los objetos pulsionales. Si no se llevara a cabo esta externalización para el goce parcial, mediante la libido, y no supiéramos que la vida tiene un carácter limitado, no toleraríamos el hecho de vivir. Freud le llamó a esa repetición de significantes “automatismo de repetición”, el cual porta estos mismos consigo sin saberlo.

Pero no será Sigmund Freud quien realice la teoría de la pulsión escópica como tal.

1.2 Jacques Lacan

Tras la instauración de las pulsiones dentro del bagaje teórico psicoanalítico de Freud, Jacques Lacan continuó con la idea de que el comportamiento humano estaba regido por esta estela de impulsos irrefrenables. Jacques Marie Emile Lacan (13 de abril de 1901 – 9 de septiembre de 1981), psiquiatra y psicoanalista francés, expresa que el ser humano posee dos pulsiones más de las ya comentadas por Freud: la pulsión escópica y la pulsión invocante. La pulsión escópica será la teoría principal de la cual se sustentará este trabajo, pero la comentaremos más en adelante, para terminar de tratar todo lo referido a las pulsiones y el inconsciente.

Dicha persona propuso una relectura de la obra de Freud, ya que no se sentía conforme con la ortodoxia planteada por los psicoanalistas de la época. Se especializó en la psiquiatría y, más particularmente en la psicosis paranoica. Lacan también es considerado un personaje célebre de su época y, además, un psicoanalista bastante complicado y enrevesado en sus escritos y seminarios.

De este modo, pasaremos a retomar el concepto de significante desde la posición de ser una parte crucial de la manifestación del síntoma, y retomando la pulsión de muerte para dar pie al concepto de corte.

1.2.1 El significante

Como habíamos dicho, el significante vendría a ser esa parte del síntoma que el sujeto dice en el momento exacto, gracias a ese “saber del inconsciente”, pero sin que el propio sujeto sepa dice, ya que desconoce esta parte del campo, de la psique, que le es propia al ser humano.

Debido a esto, el significante carece completamente de sentido alguno, ya que no está destinado a formarse por un sentido, se halla fuera de la lógica; este significante funciona y trabaja por encima de quienes lo interpretan y del sentido que el Otro (analista, otro sujeto, espectador) le da. Por esto, en el preciso instante en que un significante pasa a ser interpretado, sea por quien sea, éste pasar a convertirse en signo, ya que ha dejado de ser “aquello que dice sin saber lo que dice”. Seguirá siendo significante, pero también se compondrá como signo para quien lo interpreta. Así, el primero en darle un sentido será el propio sujeto que manifiesta el síntoma, de este modo, ya que el síntoma siempre es interpretado. La manera por el cual el sujeto da sentido al significante para pasar a ser signo es mediante el conocimiento, y éste se expresa a través de la imagen del cuerpo. Tal y como dijimos en el subapartado del saber inconsciente, se produce una cadena de dichos virtuales (recordemos la denominación virtual debido a que no se sabe por qué está diciendo eso el sujeto), y esta cadena siempre comienza por uno, por un significante. Una vez se ha producido este uno con el significante, se lleva a cabo la repetición de significantes, las cuales siempre empiezan en uno, dar pasar a repetirse en los siguientes: S1, S2, S3....

Entonces, según lo redactado en cuanto a la repetición del significante, podemos detallar las tres características con las que rompe este concepto:

- El tiempo cronológico.
- Espacio euclidiano.
- Supuesta unidad de una persona. Por ejemplo la repetición de un signo representado ficcionalmente en una pantalla mediante un largometraje no atañe

únicamente a un sujeto, ya que no se entiende el sujeto como una única unidad, aquí estaríamos hablando de sujeto como espectador como conjunto.

Estas tres características se pueden apreciar del mismo modo en el mundo cinematográfico, ya que un largometraje se puede visualizar siempre que uno quiera, en el espacio donde se quiera apreciar (sin que sea ese espacio real donde se representa la ficción del acto, ya que el espacio de la acción de la pantalla no existe en la realidad), y por un conjunto de sujetos.

Cabe destacar del mismo modo, que cuando en el psicoanálisis se utiliza el término significante, se utiliza desde un punto de vista bastante alejado al que se refiere el mismo término en concepto de estudio lingüístico.

En relación al significante y a la pulsión de muerte, hablaremos ahora del concepto de corte. Coexisten dos aspectos inseparables en un mismo ámbito:

- El agujero real; ese lugar de falta central invariable donde se halla el objeto a (objeto pulsional) y el cual cumple su función de actividad para satisfacer parcialmente el deseo.
- Corte o inscripción significante; este corte se debe a la demanda que ejerce el Otro, es decir, el tipo de relación que se mantiene con ese Otro.

Esta demanda del Otro produce una hendidura, un desgarre (tal y como vimos en el uso de la libido para la pulsión) del cuerpo que provoca una pérdida. Dicha pérdida provoca una muerte parcial, haciendo así referencia a la pulsión de muerte.

En resumidas cuentas: El objeto a satisface parcialmente el deseo por la actuación de la libido representada como una laminilla, provocando una pérdida del cuerpo en cuanto a demanda del Otro; un corte que conlleva una muerte parcial, remitiendo a la pulsión de muerte una y otra vez mediante el automatismo de repetición.

1.2.2 Estructura del inconsciente

En palabras de Jacques Lacan, el inconsciente está estructurado como lenguaje. Esto viene a decir que, dado que realmente se produce una cadena de dichos virtuales irrefrenable y constante, esta propia cadena podría ser pensada desde un ámbito lingüístico y, más concisamente, Lacan utiliza los términos metonimia y metáfora para estructurar dicho lenguaje del inconsciente.

Hemos mencionado en líneas anteriores que el término *significante* en psicoanálisis poco se parece al mismo término usado en la lingüística, lo mismo ocurre con los términos *metáfora* y *metonimia*. Esto es debido a que el psicoanálisis no estudia la lingüística en sí, es decir, no se interesan en el lenguaje correcto, sino el momento en que el propio lenguaje falla, dando lugar a los “lapsus”, los síntomas (el signo y el *significante* que posteriormente será interpretado).

La característica principal de la estructuración del inconsciente como lenguaje, es que sus efectos aparecen en la lengua como tal, la lengua hablada (de ahí el interés del analista en que el sujeto falla a la hora de expresarse en su propio lenguaje). De este modo, Lacan va a denominar “*Lalengua*” para describir mediante un término la manera en que el inconsciente se manifiesta dentro de una lengua. *Lalengua* sí que tiene un valor dotado de sentido, a diferencia del *significante*, este sentido se produce gracias al cuerpo y a la imagen del cuerpo. Dado que el conocimiento del síntoma se produce por el cuerpo, y este cuerpo le da sentido formando ese conocimiento, podemos apreciar ese propio sentido también en *Lalengua*. Hay que destacar también el inevitable uso del inconsciente en la lengua hablada, esto es, que no existe modo alguno de hablar del consciente sin que el sujeto que habla sea afectado por el inconsciente.

Si bien, hemos concretado dónde se crea ese sentido de *Lalengua*, siendo la imagen del cuerpo, tenemos que recordar que la inscripción *significante*, en el momento del corte (el cual nos encontramos ante el objeto *a*), se produce una separación de parte del propio cuerpo del sujeto, un desgarre, una pérdida por la demanda de Otro. En el siguiente apartado trataremos que viene a ser el cuerpo en sí y qué se produce en él.

1.2.3 Teoría del goce

En tanto que se produce una actuación de las pulsiones mediante el objeto *a*, llevando a cabo esos impulsos instintivos, se produce así un goce parcial. Es goce parcial lo situamos también en el cuerpo, por lo que podemos decir que el cuerpo es meramente el lugar de goce. Hay que tener en cuenta que un cuerpo que goza en psicoanálisis se refiere tanto a satisfacción como a pena, no es como tal placer; sino que se trata de la máxima tensión del cuerpo. Así, un ejemplo de máxima tensión, de cuerpo que goza, es un cuerpo que sufre intensamente un dolor. Esto podemos ejemplificarlo más en adelante con los protagonistas del film *La pianista*.

De este modo, sabiendo que el objeto a tiene como intrínseco una pérdida del sujeto, y que se produce un goce parcial en esa pérdida, diremos que gozar viene a ser lo mismo que perder en este ámbito. El cuerpo goza con una pérdida, con la máxima tensión, la cual será siempre parcial. El síntoma conlleva este goce parcial sustitutivo, esto es que gracias a este goce parcial, gracias a este síntoma, se evita otro goce mayor. Entendamos goce mayor con dolor mayor, teniendo en cuenta que el goce es la máxima tensión, y la máxima tensión es el dolor. Se trata pues de una manera de externalizar un problema para evitar otro mayor; evitar el goce-Otro. En este sentido, Lacan advierte de que no hay relación sexual en el goce, este no tiene sexo definido, ya que no hay relación simbólica entre un significante del goce masculino y uno del goce femenino. Así, el sexo es un lugar que carece de nombre para él.

A diferencia de la máxima tensión como es el goce, el placer se trata de esa disminución de tensión. Con esto, vamos a detallar tres términos importantes:

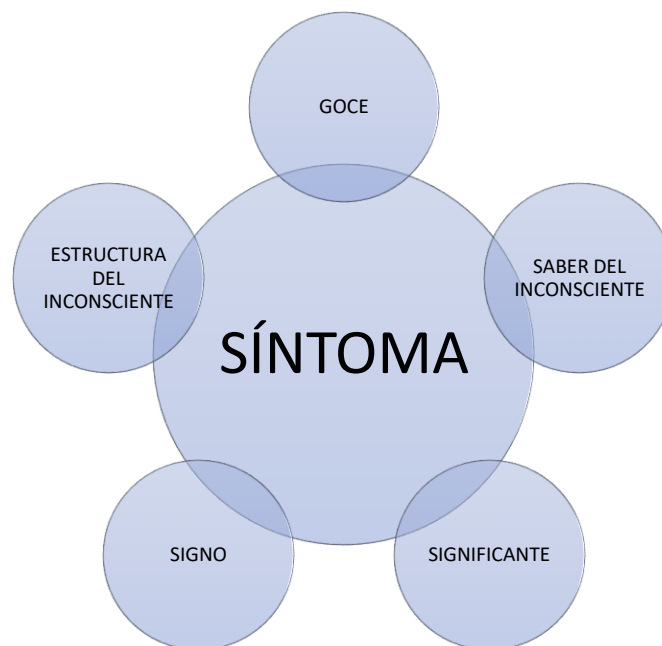
- Placer: Como hemos dicho, el placer es la disminución de tensión, por lo tanto también es la disminución de dolor; o que hace poner un muro, una especie de barrera al goce ya explicado.
- Deseo: El deseo, como hemos tratado en el apartado de pulsión, se satisface parcialmente con objetos sustitutivos de placer (por ejemplo la mirada, como objeto a, es decir, el síntoma; o la fantasía, tema que explicaremos más adelante), pero nunca se va a poder llevar cabo la satisfacción plena del deseo. Esta imposibilidad de satisfacción completa se debe a la inmersión del ser humano habituado en un mundo simbólico, donde el sujeto habla y, como tal, cada palabra puede tener varios significados distintos, por lo que le es imposible la “posesión” completa de la satisfacción del deseo. Hay que destacar que, cuanto más satisfecha a necesidad (mediante el goce parcial), menos posibilidad existe de mantener este deseo.
- Goce: El goce, así pues, es el método que tiene el sistema o ser hablante, por el que se da cuenta de la imposibilidad de la satisfacción completa de ese deseo. Por lo que el sujeto se dedica a proyectar su deseo en objetos y pantallas que lo satisfacen de manera parcial, y así, el deseo como tal irá cambiando constantemente de lugar y objeto.

Existen tres instancias del goce, estas instancias hacen diferencias la manera o el valor del goce que se realiza, dependiendo del grado en sí:

1. Una instancia viene a ser la del goce-Otro, aquello que el sujeto rechaza para evitar esa máxima tensión, ese mayor dolor, y como tal, se excluye la supuesta satisfacción plena de deseo.
2. La segunda instancia es el grado de goce donde realmente sí se produce y el cual el sujeto no evita, pero se produce de manera parcial; hablamos así del goce parcial que se produce con el objeto a, como por ejemplo la mirada en la pulsión escópica.
3. La tercera y última instancia es la del goce relativo a la significación, es decir, el goce que se produce cuando un acto o una palabra es dicha con su respectivo mensaje.

Al igual que el saber del inconsciente el sujeto, aunque sí puede reconocer cuándo tiene placer, no sabe realmente cuándo está gozando. Éste no sabe la medida o el grado en que su cuerpo lleva a cabo un goce por la pérdida de ese objeto a; por lo tanto, el goce es un goce del cual el sujeto está excluido, al no ser consciente de tal acto.

En relación a todo lo explicado anteriormente, procederemos a realizar un breve esquema para un mejor entendimiento del concepto de síntoma y las características que le son propias:



1.3 Pulsión escópica

Habiendo ya definido y entendido los conceptos previamente expuestos, poniendo cierto énfasis en ese acto del síntoma que provoca el goce parcial gracias a las pulsiones y a ese lugar de falta central y agujero, donde se produce la pérdida debido a la demanda del Otro y que es denominado como objeto a, pasaremos a definir más concretamente qué hablamos cuando estamos hablando de objeto a.

1.3.1 Pulsión – Significante – Objeto a

Una de las cualidades por las que se satisface parcialmente el deseo es mediante el significante, con un símbolo. El objeto a se escribe, propiamente dicho, con esa “a” como símbolo en minúscula. Esto se debe a que es la primera letra de la palabra “Otro” escrita en francés (“autre”); ese autre es el Otro al que va dirigida la demanda por la que se produce dicha pérdida ya mencionada. Al Otro también le podremos llamar como semejante. El psicoanálisis no se atiene a la espera de dar una respuesta para “Quién” es ese Otro, sino que, en vez de responder a esto, decir crear o poner un nombre a dicha dificultad, así y por ello, lo denominamos como Objeto a. Es Jacques Lacan quien decide tutearlo de este modo.

Este objeto a, al igual que hemos dicho como una de las características principales de la pulsión, se define fundamentalmente como algo heterogéneo al sistema; es decir, se halla fuera de él, como si el sistema en sí lo produjera en exceso. Es aquí donde podemos asociar este Objeto “a” a la exclusión de un significante. Lacan sostiene que es necesario que exista un elemento de fuera, o eliminado del sistema, para que el resto del sistema tenga consistencia como tal, se mantenga en pie. El psiquiatra utiliza la denominación “producto residual” para referirse a ese elemento heterogéneo que crea el sistema en tanto que en exceso, pero que le da consistencia; y, a su vez, también utiliza el concepto de “plusvalía” para definir plus de goce.

De este modo, para Lacan el sistema necesita dos cosas para que se produzca una real consistencia y se mantenga en pie por sí misma:

- Un elemento excluido.
- Un producto eliminado.

Cuando hablamos de elemento excluido estamos hablando del elemento que es homogéneo al conjunto, mediante el cual se produce una relación simbólica, como es el

cuerpo (recordemos cuando dijimos que el sujeto está excluido del goce al no ser consciente del mismo). Esta homogeneidad hace que todo este aspecto, en tanto que se halla dentro de un orden simbólico, también está regido por las leyes de la lógica, y rige todo aquello que se halla encadenado a este orden.

El producto eliminado, es ese producto heterogéneo que el sistema ha creado en exceso y, como el significante, carece completamente de sentido, y por tanto escapa de las leyes de la lógica. Un ejemplo de este producto residual sería la mirada, es decir, producto eliminado, heterogéneo y fuera de la lógica. La mirada como Objeto a en tanto que residuo o pérdida. Pero, sin embargo, podemos encontrar otros productos eliminados según la teoría psicoanalítica, como la placenta, el seno, las heces y la voz.

Siguiendo esta teoría psicoanalítica lacaniana, son necesarias, a priori, tres condiciones para que exista una pérdida:

- Condición imaginaria.
- Condición real.
- Condición simbólica.

·Ateniéndonos a la necesaria condición imaginaria, ésta se refiere a la necesidad de que sobresalga del propio cuerpo del sujeto, es decir, desde el propio sujeto hacia fuera. Además, esto debe poder ser agarrado, cortado o arrancado, un ejemplo de ello son el seno y los excrementos.

·La segunda condición, condición real, tiene que ver con lo que Freud denominó como “zona erógena” en cuanto al aspecto anatómico de esta condición, la cual destaca por el carácter orificial o de abertura que posee la zona, es decir, tiene la posibilidad de abrirse y cerrarse. También, aparte de tener dicho carácter, entra dentro de la condición real el hecho de que el objeto esté ligado a orificios que palpitan, como el ano y la boca. En el siguiente apartado hablaremos de por qué la mirada también posee esta condición.

·En cuanto a condición simbólica, nos referimos a que no puede haber demanda que no implique consigo una demanda posterior que le vuelva al sujeto; esto es, la condición simbólica necesita un juego de dos demandas propiamente dichas: la demanda del propio sujeto al Otro y del Otro al propio sujeto. Así, decimos que la actividad pulsional en el apartado de pulsión, es un proceso de ida y vuelta. Detallaremos en esta condición aspectos referidos al amor, ya que la demanda como tal necesita el aporte del

reconocimiento; es decir, no solo el sujeto reconoce el Otro, sino que se tiene la necesidad de que el Otro reconozca al sujeto.

Habiendo mencionado el término de amor, haremos un inciso en este concepto, parándonos en lo que Jacques Lacan denominó como trazo unario, y a lo que previamente Freud le puso el nombre de rasgo unario. Este trazo o rasgo unario sería pues, el “porte” o trazo, valga la redundancia, que tiene el propio sujeto del propio rasgo del objeto amado y perdido a lo largo de toda una vida. Es decir, el sujeto ama a aquel que posee el rasgo del objeto anteriormente, y ese objeto se repite en todos esos seres amados y perdidos, todos tienen algo de similar; por lo que esta teoría vendría a decir que ese algo que tiene de similar, ese trazo es el propio sujeto.

Volviendo al complejo ámbito del Objeto a, éste lo podemos entender también atendiendo a su problemática:

- El objeto se separa.
- El objeto no pertenece ni al sujeto ni al Otro.
- El sujeto se hace objeto.

Es en las dos primeras partes cuando se produce lo que ya hemos descrito como pérdida, cuando se excluye del sujeto (heterogéneo) y cuando, además, pasa a formar parte de ese agujero donde no se halla ni en el propio sujeto ni en el Otro. Asimismo, al ser perdido ese mismo objeto se alucina; pero, en relación con la condición simbólica de la vuelta de la demanda del Otro al propio sujeto, se lleva a cabo una tentativa de recuperar ese objeto perdido, y es donde se produce la alucinación y, por tanto, la confirmación de la pérdida efectiva.

En la tercera parte es cuando el sujeto pasar a ser ese mismo objeto que se pierde. El seguimiento de la teoría expuesta, advierte de que no existe pérdida verdadera sin que el sujeto se identifique con el objeto que se pierde. Este es el modo que tiene un sujeto para satisfacer de otro modo el deseo parcialmente: mediante la identificación con el objeto, ya pueda ser en una alucinación, en un sueño o en una fantasía (siendo el caso del cine). El deseo se satisface y se sostiene con dicha fantasía.

De tal modo, con todo este diremos que el Objeto a, en definitiva, es el efecto del significante en el ser hablante, es el producto de la incidencia del significante en el cuerpo, teniendo en cuenta la condición simbólica. Cuando el lenguaje incide sobre la imagen del

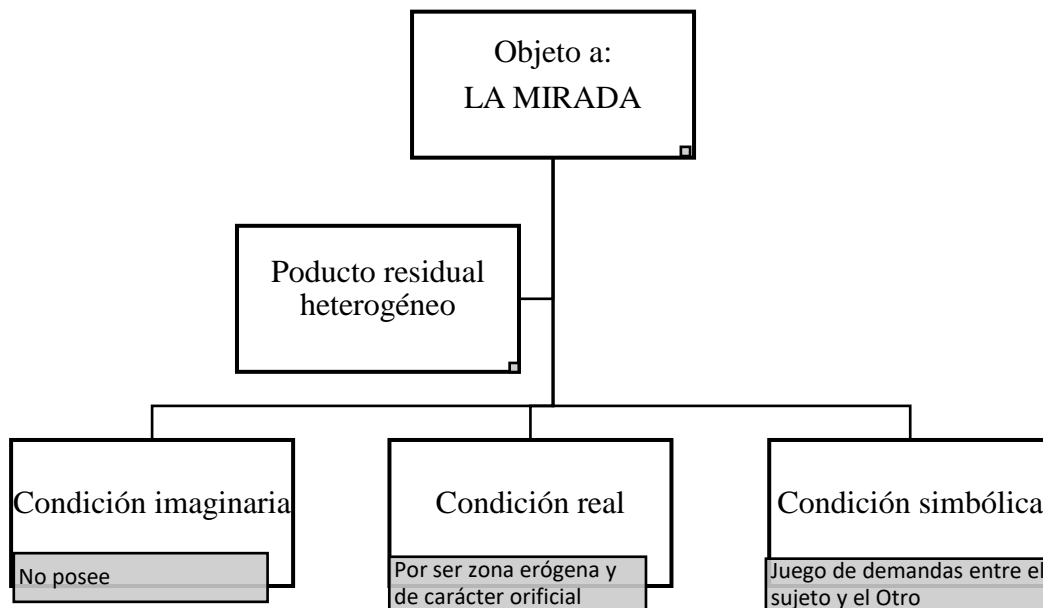
cuerpo, algo del propio cuerpo se pierde (producto eliminado), por lo que este producto eliminado es el Objeto a.

Una vez que ya hemos detallado qué es la pulsión, que efectos produce y mediante qué objeto, siendo este el Objeto a, pasaremos a concretar en el marco teórico el objeto de estudio principal de este proyecto: la mirada.

1.3.2 Pulsión escópica: Objeto a – la mirada

La mirada como objeto faltante, como la pérdida del sistema necesaria para la consistencia del mismo, constituye el campo escópico. La pulsión escópica es la que sitúa al Objeto a, a ese lugar de falta central, en la mirada (objeto por el cual se produce un goce parcial, evitando así llegar a ese goce-Otro). La mirada es aquello que falta en la imagen es, a su vez, la esencia de la visión y su causa. Si bien, el órgano de la percepción es el ojo y la percepción se produce en el ojo, el sujeto tiene la ilusión de, estando en un punto, “ver afuera” y de “ser mirado desde otras partes”. Así, es esto, la mirada, lo que complementa el proceso que configura el ojo. En cuanto a condición simbólica, es en la imagen del cuerpo donde situamos al ojo, pero hace falta esta externalización para la consistencia del sistema.

La mirada es ese producto eliminado, heterogéneo, fuera de la lógica, por lo que es un producto residual, el producto externo necesario para el sistema en cuanto a la pulsión escópica. Tal y como hemos dichos en líneas anteriores, hay tres condiciones por las que un objeto debe pasar para que se produzca una pérdida, pero no es tal que así en el caso de la mirada, dado que la mirada no posee condición imaginaria, no puede ser agarrado como tal. Sin embargo, sí que posee condición real, en el sentido de que, aunque no sea la mirada en sí la que palpita sí que lo hacen los párpados, y es de carácter orificial en tanto que se abre y se cierra.



En cuanto a la teoría del goce en relación con la mirada, hay un aspecto a tener en cuenta y es que según el psicoanálisis ver no es lo mismo que mirar. Para el psicoanálisis cuando el sujeto ve no está gozando, solo se trata de placer, por lo tanto podemos decir que el goza está realmente en mirar. Y respecto a esto, diremos que la diferencia entre ver y mirar es que mirar es mirar cuando el sujeto es todo mirada; sin embargo cabe la posibilidad de ver y no ser todo ojos, es decir, se podría estar viendo y al mismo tiempo estar reconociéndose a sí mismo el sujeto mientras lo hace.

El goce del perverso voyerista está en que está perdiendo la mirada, en tanto que se halla en un estado de máxima tensión, no solo está viendo, por lo tanto el sujeto voyerista pasa a ser es objeto que está perdiendo en ese momento debido a lo que la incidencia del significante en el cuerpo provoca dicha pérdida y, como tal, está gozando. Tal y como hemos dicho, el sujeto, cuando se identifica con el objeto que se pierde, pasa a ser ese mismo objeto, entonces cuando el perverso mira y es todo mirada (a diferencia de estar viendo) está satisfaciendo con una puesta en acto perversa un deseo de manera parcial. En el mundo cinematográfico entonces, el sujeto es espectador, que mira una pantalla, pasando a ser ese mismo, y mediante la pantalla satisface parcialmente el deseo, se produce un goce parcial del espectador. La pantalla, de este modo, podría formar parte de la alucinación, debido a esa identificación con el objeto. Así, la pantalla del cine es la fantasía como tal.

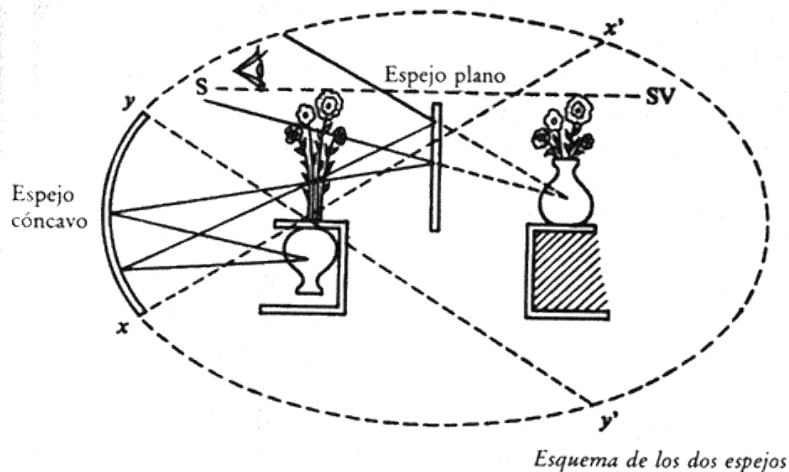
La mirada es el objeto de pulsión cuando el sujeto no ve nada más, cuando, fascinado por ese Otro, el sujeto se incluye en eso que ve. Si es un cuadro, por ejemplo, cuando el sujeto lo contempla se lleva a cabo el momento de mayor actividad pulsional ya que, según Lacan, éste nos está arrancando los ojos. De tal modo, una vez ocurrido esto, pasar a formar parte del cuadro. Al igual pasa en el mundo cinematográfico.

1.3.3 La esquizia del ojo y la mirada

La esquizia podría definirse como el proceso o el acto de externalización de la mirada respecto del ojo, la separación que se produce entre ambos. La esquizia constituye la característica de la experiencia analítica explicada a principios de este marco teórico

Jacques Lacan habla en su seminario 11 sobre el ojo como una especie de metáfora cuya intención es mostrar lo que verdaderamente hay dentro de él, la preexistencia de una mirada; por la cual, el ojo del sujeto ve desde un punto pero es mirado a sí mismo desde todas partes. La vía de la visión hace que se lleve a cabo una representación de cosas y figuras, las cuales pasan y se transmiten y más tarde se eluden, es aquí donde juega el papel principal la mirada. En palabras de Maurice Merleau-Ponty “Somos seres mirados, en el espectáculo del mundo”, es decir, aquello que nos hace conscientes nos hace ver también que somos conscientes para los demás, que el sujeto que somos nosotros existimos para el Otro porque ese Otros también nos ve. De aquí, Lacan sostendrá la convicción de que el mundo es omnivoyeur, aunque cree que la mirada se haya elidida en este mundo.

Lacan llega a definir un cuadro como trampa para la mirada, en el sentido de que un cuadro no es tal que así sin la mirada del sujeto. El cuadro “termina de pintarse” en el fondo del ojo del sujeto, donde se realiza la recomposición de la imagen tras pasar por la estructura del espejo a la inversa, de este modo el sujeto también se halla en el propio cuadro, y es aquí donde se encuentra la mirada entre ambos.



Esquema expuesto en el seminario IV de Jacques Lacan

En el “me veo verme” de Lacan, habla sobre la captación del mundo exterior según la percepción reflexiva de la representación que se produce de los objetos, marcado por una idealización inamovible que hace que el sujeto solo pueda ver aquel objeto representado por él mismo. En este proceso de reflexión, el sujeto pasa a hallarse en un estado de anonadamiento activo, en tanto que el sujeto se ve reducido a la visión del mundo según su propia presencia en él.

En el momento en que el sujeto hace por acomodarse a la mirada, ésta provoca en el propio sujeto la muerte parcial, el desfallecimiento del propio sujeto según la concepción de corte. Esto es, en el registro del deseo, el sujeto no puede tomar ningún objeto como objeto de deseo para satisfacerse de manera completa, ya que la mirada le es inasible.

Lacan utiliza el término pantalla-tamiz para hacer referencia al obstáculo que habría entre el objeto en sí y la imagen que se produce dentro del ojo, por lo tanto la pantalla-tamiz somos nosotros mismos situándonos en el centro de estos dos. Este “nosotros” está compuesto por diversos elementos que acaban configurando y remodelando la imagen hasta que podamos identificarla y convertirla en la propia imagen. Posibles agentes de los que componen ese “nosotros” son las distintas convenciones del arte, los esquemas de representación, los códigos de la cultura visual, etc. Por lo tanto, aunque la imagen sea la misma, distintos sujetos pueden representarla de distintas formas; siendo este uno de los motivos por lo que nosotros también formamos parte del cuadro previamente explicado.

La teoría de la esquizia del ojo y la mirada también expresa cierta estructura y orden al campo de la visión, teniendo en cuenta la función de las imágenes. Todo aquello que

pertenece al modo una imagen en el campo de la visión puede verse reducido a la relación de la imagen ligada con una superficie geométrica (con los aspectos que ello conlleva, como puede ser el trayecto de la luz). La perspectiva geométrica va más referida a la determinación del espacio comprendido en sí que a la propia vista; en este sentido, una persona ciega, aunque no posee el sentido de la vista, puede reconstruir, imaginar y concebir un campo de espacio real de manera simultánea a la persona que sí está viendo, solamente con aprehender la función temporal de la instantaneidad. Por esto la mirada hay que buscarla no solo en el ojo como órgano, no en la vista como tal, ni en lo que se crea dentro del cuerpo humano, sino en aquello que dejamos en un cuadro para poder tener una representación de él.

2. MUNDO CINEMATOGRAFICO Y FANTASÍA

En este segundo apartado, más conciso al tratarse de un tema más fácil, hablaremos acerca del mundo cinematográfico como tal y el papel que cumple el mismo dentro del marco del psicoanálisis. Posteriormente procederemos a dedicar unas líneas hacia Michael Haneke y las películas sobre las que vamos a ir tomando de ejemplo para tratar los subapartados expuestos en la discusión de este trabajo de investigación.

2.1 Alucinación paradójica

La alucinación paradójica viene a ser la confusión de distintos niveles de realidad que se producen en el sujeto; esto se produce cuando el sujeto alucina lo que realmente se halla presente, lo que en ese momento se percibe de manera efectiva (recordemos que la alucinación se produce en los procesos donde el Objeto se separa y cuando pasar a estar entre el sujeto y el Otro). Es en esta situación, cuando el sujeto no sabe si está en un estado onírico, si está soñando o si realmente le está ocurriendo aquello que le pasa. Así, la pantalla pasará a ser esa fantasía por la cual el sujeto duda de esa ilusión de realidad.

El espectador se deja arrastrar por las cualidades y elementos que se muestran en pantalla (en conjunción con temas externos como el sonido), para provocar esa pérdida de la mirada, pasando a ser objeto de aquello que pierde, y convirtiéndose en parte de lo que ve, de la película como tal.

2.1.1 Cine como fantasía - espectador

Así, según la teoría psicoanalítica, la fantasía consiste en el instante en que el sujeto pasa a ser objeto, como hemos descrito anteriormente, identificándose de tal modo el sujeto con el propio objeto.

La fantasía es un montaje de la pulsión como actividad significativa, que puede ser real o imaginario, de la representación del inconsciente. En esta fantasía se realiza la acción por la cual el sujeto se deja llevar por el objeto pulsional, pero para que exista esta fantasía debe existir una construcción real mediante materiales o modelos por el cual el sujeto pierda la mirada; es aquí donde introducimos el término de la imagen en la pantalla en el cine, la cual sirve de molde para esta fantasía, esta alucinación paradójica que se produce en el sujeto. En la pantalla donde se visualiza una película, las imágenes virtuales toman consistencia de lo real del sujeto, haciéndose pasar por real, de este modo pasa al sujeto a confundirse con lo real mientras mira la pantalla. Esto, teniendo en cuenta que el sujeto no divisa el sonido, los colores o demás elementos del cine como unidades independientes, sino que lo entiende como un conjunto en sí.

Aquí añadiremos el concepto de escopofilia, el placer sexual de ver, el gusto por mirar. Es indudable que el espectador está invadido por parte de este concepto, ya que es el sujeto-espectador en sí el que decide ir a una sala de cine (como ejemplo de espacio donde visualizar un largometraje, aunque existen muchos más) para visualizar una pantalla de donde saldrán imágenes durante un periodo impreciso de tiempo. Esta tendencia a mirar es crucial en la labor de la estructura psicológica, también, del fotógrafo y del cineasta.

La diferencia de la fantasía entre un espectador que está en el cine y un sujeto que está soñando es que el espectador realmente es consciente de que lo es y de que está viendo una película, sin embargo el sujeto que sueña no sabe que ha tenido una experiencia onírica hasta que se despierta. Es por esto que la ilusión paradójica del cine no se trata tanto como una ilusión de realidad (siendo el caso de lo onírico), sino de cierta impresión de realidad. El grado en que esa impresión de realidad se vea afectado en menos o mayor medida dependerá en el grado en que la actividad pulsional escópica demuestre una mayor efectividad hacia ese objeto. Para que exista este mayor grado de afectividad, será necesario que el sujeto disminuya su estado de vigilancia durante el proceso fílmico y puede confluír en el mismo sujeto la ambigüedad de ser una realidad o impresión de ésta.

De este modo, no es extraño que el sujeto-espectador pueda hallarse en este confuso estado, ya que lo mostrado en pantalla también estará sustento a comportamientos y actitudes corporales marcados por síntomas (podríamos llamarlos como signos “virtuales” en la película, en el caso de poder ser interpretados), parecidos a la propia realidad del sujeto; queremos decir con esto que lo que se produce en pantalla el sujeto al mirarlo asume una percepción fílmica y esta es una percepción real, ya que el propio espectador es capaz de percibir sonidos e imágenes del mismo modo que pueden hacer en conjunto una efectiva representación de un universo diegético y así, existe en la percepción consciente del sujeto-espectador. En este estado de ambivalencia donde el espectador concibe lo mostrado en pantalla con una percepción consciente, pero pudiendo obtener de ella la alucinación de impresión de realidad, nos lleva realmente a un estado onírico del espectador sin ser realmente este estado. Esto puede ocurrir debido a ciertos parecidos de manera general con el hecho de soñar, los cuales podrían ser:

- ❖ Los espectadores se hallan en un mismo lugar y quietos durante todo el proceso fílmico.
- ❖ Espectador entumecido por lo que ocurre en pantalla, dependiendo de la relación empática del mismo con lo que está sucediendo.
- ❖ A veces se muestra cierto aturdimiento a la hora de terminar una película. Los espectadores, si han conseguido esa impresión de realidad, se muestran confusos y reflexivos cuando se acaba el film. A esto le añadimos que al terminar las luces se encienden, siendo una especie de símil al momento en que uno despierta del sueño.

2.1.2 Cine como fantasía - autor

Pero no es solo el espectador el que se ve involucrado por la concepción de esta fantasía a la hora de depositar la actividad pulsional en este Otro que es la pantalla; este Otro también está involucrado y formado por el comportamiento y el sistema propio del autor de la obra. Al igual que en los sueños, el film no solo está constituido por el “contenido manifiesto” que el autor ha depositado conscientemente en su obra, sino que también debemos tener en cuenta el “contenido latente” del mismo, la fantasía inconsciente de la obra, aquellos significantes o impulsos instintivos que tiene el autor y que ha plasmado en su obra de manera inconsciente. Como ya dijimos, es inevitable la aparición del inconsciente en cualquier aspecto consciente el sujeto; y es esto lo que también ocurre en

aquello que crea, así la fantasía de la obra del autor está conformada por la totalidad de sus sentidos, sea consciente el sujeto o no de ellos.

Con ello, es importante anotar que no es necesario que la obra del autor sea propia en cuanto a guion o tratamiento de imagen; ésta puede tratarse de algún aspecto objetivo con intención histórica o biográfica y, aun así, tener estas connotaciones inconscientes del autor plasmadas en las mismas obras. Además, otro aspecto a tener en cuenta en el ámbito del autor a la hora realizar una obra, será el alcance de la misma hacia el resto de personas según el manejo de los significantes y signos que se vea expresado en el largometraje; con esto, objetamos que la manera en la que se representa y se lleva a cabo un estado, conflicto, o trama del guion, está relacionado directamente con la comercialización y el alcance del largometraje.

2.1.3 La barrera de la cuarta pared

En resumidas cuentas, el cine a la hora de proyectar imágenes, consta de un elemento o plataforma mediante el cual las imágenes son, propiamente dicho, proyectadas. Ese elemento es la pantalla en el mundo cinematográfico, y es el objeto que separa al espectador de lo que ocurre en esas imágenes virtuales. Es a esta pantalla la que denominamos como cuarta pared, la frontera entre lo real y lo imaginario.

Esta cuarta pared es a donde va dirigida la actividad pulsional de la mirada, es decir, el objeto a de la pulsión escópica y por la cual el sujeto-espectador pasa a convertirse en objeto; el objeto es la pantalla, pasar a estar dentro de ella mediante la descrita alucinación. Pero esto no significa que la cuarta pared siempre haya existido como algo meramente físico, ya que tiene su origen en el teatro. Decimos entonces que las primeras tres paredes son las que rodeaban el escenario como tal, la pared trasera y las dos laterales, y la cuarta pared era invisible, imaginaria, y separaba a aquellos espectadores que acudían al teatro respecto de los actores que se hallaban en el escenario inmersos en la reproducción de una trama ficcional.

Sin embargo, aunque exista en el mundo cinematográfico este objeto material que crea la independencia de actores y de espectadores, de realidad y de representación fílmica, puede provocarse una ruptura de la misma. Esta ruptura se produce cuando el actor dentro del largometraje, hace ver al sujeto-espectador que sabe que existe, que sabe que está representando algo para alguien que le ve, pudiendo hacerlo mediante un gesto o acto. Este hacerse ver es propio de las teorías psicoanalíticas lacanianas en el concepto de la

esquizia del ojo y la mirada y el proceso en que el sujeto es omnivoyeur, en conocimiento de que no solo mira, sino que también es mirado por alguien. Será aquí donde se haga presente este aspecto psicoanalítico en las piezas audiovisuales; más adelante mostraremos un ejemplo de ello en la obra de Michael Haneke titulada *Funny Games*.

2.2 Michael Haneke

Michael Haneke es director y guionista cinematográfico aunque previamente fue director teatral, nacido el 23 de marzo de 1942 en Munich, Alemania. En cuanto a estudios, en su currículum consta de haber estudiado psicología, filosofía y dramaturgia en la Universidad de Viena. Ha trabajado como crítico de cine, editor y dramaturgo propiamente dicho, dirigiendo obras de Strindberg, Goethe y Hienrich von Kleist. Además de haber realizado sus estudios en Viena, desde 2002 es profesor en la academia de cine de la propia ciudad y en 2006 se estrenó como director de ópera.

Se trata de un director cinematográfico bastante peculiar, y el cual es continuamente puesto en duda por su manera en cierto modo “poco ortodoxa” de mostrar algunos temas conflictivos en la gran pantalla; pero aun así, resulta ser un director bastante admirado y con un punto de vista muy diferente respecto a los demás directores. Es por esto que lo considero óptimo para ejemplificar la discusión del trabajo, ya que además, Michael Haneke siempre se ha visto interesado por el tratamiento psicoanalítico del mundo cinematográfico, y asimismo, es capaz en algunas de sus películas de poner al espectador en máxima tensión mientras la visualizan. De este modo, haremos una lista de los premios más importantes obtenidos a lo largo de su carrera, para verificar que realmente se trata de un director célebre y con peso en la era del cine actual:

- ✚ 2012 Óscar Mejor película en lengua inglesa: *Amor*.
- ✚ 2010 Globo de Oro Mejor película en lengua no inglesa: *La cinta blanca*.
- ✚ 2012 Globo de Oro Mejor película en lengua no inglesa: *Amor*.
- ✚ 2012 Premio BAFTA Mejor película de habla no inglesa: *Amor*.
- ✚ 2001 Festival de Cannes, Gran Premio del jurado: *La pianista*.
- ✚ 2005 Festival de Cannes, Mejor director: *Caché*.
- ✚ 2009 Festival de Cannes, Palma de Oro: *La cinta blanca*.
- ✚ 2012 Festival de Cannes, Palma de Oro: *Amor*.
- ✚ 2013 Premios Goya, Mejor película europea: *Amor*.

2.2.2 Filmografía y cuestiones estéticas

Michael Haneke posee una extensa lista de obras dirigidas por él mismo y escritas algunas, pero todas se caracterizan por la personalidad marcada del propio autor a la hora de llevarlas a cabo:



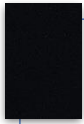
El séptimo continente.
1989



El vídeo de Benny. 1982



71 fragmentos de una
cronología al azar. 1994



La cabeza de las
zanahorias (guion) 1995.



Funny Games. 1997



El Castillo. 1997



Código Desconocido.
2000



La pianista. 2001



El tiempo del lobo 2003



Caché. 2005



Funny Games U.S. 2007



La cinta blanca. 2009



Amor. 2012



Happy End. 2017

En cuanto a las cuestiones estéticas tal y como hemos mencionado, se caracterizan por cierta crudeza en las imágenes así como en la manera de tratar los temas problemáticos candentes en nuestra sociedad actual. Haneke estudia rigurosamente cada uno de sus relatos y los dota de una estructura personal, mediante la cual el conjunto actúa como engranaje por donde pasa aquello que el director quiere representar. En muchas de sus obras nos encontramos el concepto de violencia, pudiendo este ser interpretado psicológicamente o de manera literal, como es el caso de *Funny Games* o *La pianista*.

Con la violencia en sus imágenes el director muestra la hipocresía de nuestra sociedad en cuanto a la asimilación de ésta en los medios de comunicación. De tal modo, las obras de

Haneke son complejas de visualizar, debido a que no son lo que comúnmente conocemos como algo estético o “bonito”. El lenguaje, así como el sonido, también cumplen una función decisiva en sus largometrajes ya que, mediante estos, se expresa o se muestran los signos que harán ver al espectador lo que Haneke quiere mostrar con sus obras: la pérdida del sistema de valores, la cuestión de la moral en el ser humano, las tragedias actuales y su “normalización” respecto a ellas, etc.

Los paradigmas que recorre Michael Haneke a lo largo de sus películas vienen a ser la parte más conflictivas de los problemas actuales, los presenta y los plantea en sus obras de un modo de vista característico. Con ello, busca llamar la atención del espectador y provocar cierta “escandalización” sobre las imágenes representadas en pantalla; por lo que el espectador juega un papel importante en sus obras, llegando a decir que es decisivo para el correcto funcionamiento de las mismas. Así, Haneke es consciente de lo que busca con estas obras y, en conocimiento de cierto bagaje psicoanalítico, sabe utilizarlo de manera propicia para dotar a los personajes de estructura consciente con síntomas provenientes del inconsciente. Además, en varias ocasiones juega con el ámbito de la cuarta pared del cine, para llevar a cabo ese dinamismo del espectador previamente dicho.

2.2.3 Películas a destacar en este proyecto

Sin embargo, aunque todas sus películas nos pueden resultar útiles para la ejemplificación de los conceptos tratados en este proyecto de investigación sobre psicoanálisis, nos centraremos a ser posible en tres largometrajes del propio director (aunque mencionemos obras suyas en alguna que otra ocasión). Estas son las películas principales que vamos a mencionar:



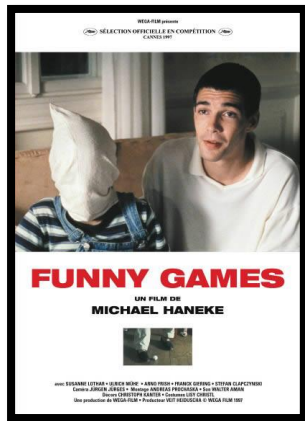
- **Título:** Código desconocido.
- **Título original:** Code inconnu.
- **Año:** 2000
- **Duración:** 117 minutos.
- **Música:** Giba Gonçalves.
- **Fotografía:** Jürgen Jürges
- **Género:** Drama, historias cruzadas.

Comenzaremos hablando de la película *Código desconocido*. Es una película donde se aprecia la fragmentación característica de algunas películas de Michael Haneke. A lo largo de esta fragmentación se pueden observar las situaciones polémicas vividas por personajes distintos, haciendo que la ausencia de música enfatice estos problemas. Haneke trata los problemas familiares como un marco o representación de la complejidad de los valores positivos de los seres humanos, muchas veces siendo ultrajados por lo inmoral. Uno de los temas a destacar en la trama del guion es el racismo vigente en alguno de sus personajes, y sobre todo, la manera en cómo los demás actúan o no sobre ese racismo.



- **Título:** La Pianista.
- **Título original:** La Pianiste.
- **Año:** 2001
- **Duración:** 126 minutos.
- **Música:** Martín Achenbach.
- **Fotografía:** Christian Berger.
- **Género:** Drama psicológico.

La Pianista ha sido otra de las grandes películas que ha dirigido y escrito Michael Haneke. Su trama se basa en la vida de una profesora de piano, que censurada por su madre realiza actos que la llevan a frecuentar locales eróticos y se deja llevar por uno de sus alumnos, el cual logra seducirla. En este film está más candente la representación de los impulsos del ser hablante y humano que somos nosotros mismos. La protagonista se deja llevar por esos actos y por ellos acaba terminando en una historia trágica, sucumbida por los mismos actos de deseo que se ciernen sobre ella. Se trata pues, de una película inquietante, donde el espectador puede llegar a sentirse violento con la visualización de la misma; aspecto que siempre busca Haneke, hacer partícipe al espectador en todas sus obras.



- **Título:** Funny Games.
- **Título original:** Funny Games.
- **Año:** 1997.
- **Duración:** 108 minutos.
- **Música:** Varios.
- **Fotografía:** Jürgen Jürges.
- **Género:** Thriller psicológico.

A pesar de ser la película más antigua de las tres expuesta, he visto óptimo situarla en última estancia debido a su grado de importancia. La película trata sobre la tentativa violenta de dos jóvenes ricos hacia una familia normal; el aspecto importante de esta película y el cual desconcierta al espectador, es el hecho de que estos jóvenes no buscan otra cosa sino divertirse. Por lo tanto Haneke muestra aquí su “violencia por diversión, placer” sin mostrar algún motivo más importante. Con dicho largometraje Haneke expone su crítica hacia los medios de comunicación que normalizan la violencia y al sujeto que acepta esa normalización en su propia vida. Además de lo terrible de las imágenes que se muestran en la pantalla con este largometraje, Haneke también jugará con el término que comentamos anteriormente de la cuarta pared; de este modo el director rompe con la misma, haciendo que el espectador se vea sumergido en esa violencia y pudiéndose sentir participe de las conflictivas acciones de los jóvenes.

En el siguiente apartado, siendo la discusión, trataremos aspectos propios del cine en conjunción con algunas teorías psicoanalíticas, y ejemplificando esta unión de campos mediante la filmografía de Michael Haneke, concretando en las películas que acabamos de describir brevemente.

4. Discusión y aplicación

1. EL SIGNIFICANTE Y LOS SIGNIFICADOS DE UNA PELÍCULA

El cine, como arte, se concibe desde una percepción distinta a otros estilos artísticos como pudiera ser el teatro o la pintura. La percepción de una película está compuesta por una mayor cantidad de ejes que un cuadro, estos ejes son por ejemplo la parte visual y la parte auditiva; sin embargo, en comparación con el teatro su diversidad perceptiva es menor, en tanto que el cine es creado como una falsa realidad.

Si bien en el teatro estamos ante la visualización de una representación de hechos en el espacio real y el momento exacto en el que se está visualizando la obra, en una película atendemos a la percepción de un significante imaginario, dado que la pantalla nos muestra una realidad, pero ésta avisa de que no se está produciendo en el momento, por lo tanto también indica una ausencia. La profundidad de este imaginario representándose en un objeto material (pantalla) real será el único significante perceptivo para el espectador. Pero esto no significa que estemos hablando de un único significado.

Los significados de los que se puede componer una película pueden ser los mismos que aspectos generales de otros lenguajes artísticos, es por ello que no existen significados concretos a un estilo artístico, pero sí existen significantes manifestados de un único modo. Así, en *La Pianista* observamos y le damos un significado a la manera en que la protagonista toca el piano, pero ella lo expresa desde un fantasma, lo real del cine, es decir, lo imaginario en el sujeto-espectador; y esto solo se puede comprender desde el significante por el que está compuesto el mundo cinematográfico. Entonces, no estamos hablando, en cuanto a significante, de un estilo o estética de la composición visual, sino más bien del efecto que provoca ese propio estilo o estética dentro de la pantalla y la manera en que se expresa e interpreta fuera de ella la hora de visualizarla, el efecto que provoca en el sujeto-espectador. En este sentido, no estaríamos hablando únicamente de rasgos característicos de una única película o un conjunto concreto de películas, sino rasgos que componen la materia propia del significante cinematográfico y la forma de la misma. Ejemplificaremos con tres únicas películas a grosso modo, pero intentaremos referirnos al mundo cinematográfico como tal en cuanto a sus códigos de representación.

Del mismo modo, una vez que hemos intentado hacer una sinopsis de lo que vendría a ser el significante imaginario propio del arte cinematográfico, realizaremos una descripción de la manera en que podemos alterar la visualización de este significante, produciéndose la inexistencia de un fin a los significados de una película. Al igual que la interpretación de un síntoma es personal, viéndose el psicoanalista sumergido en parte del problema del paciente a la hora de interpretarlo, en una película el espectador pasa a formar parte de la película una vez lo interpreta y le da un significado propio, el cual está sujeto a características de una cultura, una sociedad, una edad, unas circunstancias, etc. A pesar de que, visualmente, podamos apreciar el mismo contenido manifiesta teniendo en cuenta los códigos de los que está compuesto (como podrían ser el guion en tanto que estructura textual o aspectos técnicos del cine), para hallar el contenido latente será necesaria la participación propia del sujeto, así como ya la participación previa del director de la película a la hora de crearla u organizarla del modo en que se visualiza. Es por esto mismo que no podemos cuantificar de manera concreta el número de significados que posee una película, ya que, si situamos al espectador como terapeuta o psicoanalista en tanto que interpreta los signos que se representan en la pantalla, esta interpretación estará sujeta a subjetividades propias y diferentes de cada persona según las variantes posibles ya comentadas.

Sin embargo, dentro del propio cine se han creado una serie de reglas o juegos por lo que, comúnmente, pasan todas las películas para querer llegar a expresar algún aspecto o sentimiento y que el espectador los interprete de este modo. Es aquí donde el psicoanálisis intenta profundizar en este significante imaginario, situando al propio psicoanálisis en el cine como finalidad en sí mismo, debido a la creación de esta estructura propia que ya posee el cine.

Así, podríamos encasillar, desde un punto de vista muy general, a las películas “comerciales” en las cuales los códigos o figuras de cine han sido ya comúnmente expuestas y utilizadas y el espectador ya tiene la capacidad de interpretarlas fácilmente de un modo; y las películas que salen de esos códigos, ya que el espectador no se familiariza con ellos, y al mismo tiempo por lo tanto, no siendo consciente de ellos. Al desaparecer esa familiarización, el espectador tiene una sensación de extrañeza hacia estas películas, es el caso por ejemplo en cuanto a distintivo cultural de una película india si la visualizase una persona eurocentrista.

Dejando aparte el concepto de cultura, otra variante es el método de representación de una obra audiovisual, aun perteneciendo dicha obra y el espectador al mismo país. Es aquí donde situaremos a Michael Haneke, el cual provoca en el espectador cierto gusto por la estética que persigue el director o, por lo contrario, la sensación de extrañeza anteriormente comentada y por consiguiente, la no familiarización con los códigos de la película y exclusión de participación en la propia película. Aunque a esto debiéramos añadirle otra variante, ya no siempre es necesario sentirse identificado o familiarizado con dichos códigos; siendo el significante el mismo (mundo cinematográfico), el sujeto-espectador podrá interpretar lo que se muestra en pantalla pero esta vez de manera inconsciente, esto es, Haneke juega cómo un signo en la pantalla puede manifestarse dentro del propio espectador y dado que entiende de ello, hace al espectador partícipe de dicho signo mediante la “rotura” de la cuarta pared. Así, cuando uno de los personajes de la película *Funny Games* guiña un ojo mirando a cámara, nos está diciendo que el sujeto-espectador, aunque no se vea familiarizado con este código, pasa a formar parte de la pieza que está visualizando. De este modo, tal y como hemos comentado, Michael Haneke buscará no solo que el sujeto-espectador le proporcione un significado a sus películas, sino también éste se vea provocado por la sensación que se intenta transmitir en el film, ya sea una sensación positiva o, por el contrario, negativa (De hecho, en la mayoría de películas del director, la sensación del espectador es de desconcierto o desesperación por la situación, pudiéndose calificar éstas mismas de sensaciones negativas); ello acentuado por actores que interpretan papeles donde los personajes son neuróticos o psicóticos, influenciados en gran medida por impulsos instintivos que les llevan a actuar en determinadas situaciones de un modo “irracional”, dado esto por la acentuación de la actuación del inconsciente y su método de representarse (síntomas).

Es por esto, por lo que Haneke juega con el método de expresar ciertas situaciones y ponerlas en un contexto o de un modo poco convencional en el campo cinematográfico, enfatizando la parte más instintiva y pulsional de sus personajes, utilizando la manera que tiene el inconsciente de representarse en la imagen del cuerpo (en este caso, de los actores).

2. INCONSCIENTE ESTRUCTURADO COMO LENGUAJE EN EL CINE

Tal y como hemos intentado explicar en el marco teórico, el inconsciente posee cierta estructura, y esta estructura se organiza como un lenguaje dentro de la propia lengua

materna. Esta estructura se basa principalmente según Jacques Lacan en la metáfora y la metonimia, dos figuras que sus características poco tienen que ver a priori en psicoanálisis respecto de la lingüística. Del mismo modo, dentro de una película nos encontramos ante la imposición general de una lengua hablada, una propia gramática, y es aquí donde se va a representar este consciente y esta representación del inconsciente mediante síntomas; podría decirse que, aunque volvemos a decir que es un guion y como tal está previamente estudiado y escrito, Haneke intenta establecer el uso de *Lalengua* de Jacques Lacan en los diálogos que se producen entre los personajes de sus películas. Aquí, debemos tener en cuenta que, de manera inevitable, el consciente está formado por el inconsciente y dentro de éste el sujeto se halla excluido al no saber de él, es por esto que siendo una representación o no, el inconsciente jugará de forma decisiva en la interpretación de los propios actores.

Dentro de esta preocupación por la lengua materna de la película y por *Lalengua*, nos encontramos ante la variante de significaciones según dicha lengua materna, ya que ésta posee rasgos de vocabulario que a veces son únicamente identificables en esa lengua. Sin embargo *Lalengua* puede actuar de tal modo en varias y significar lo mismo, ya que ésta como tal está dotada de significantes y estos no tienen sentido en sí mismo, sino que somos nosotros los que transformaremos eso en un signo en tanto que lo interpretamos. Un ejemplo de esto puede ser cuando en *Código Desconocido* los personajes africanos se ponen a hablar en su propio idioma y no se les entiende, pero sí podemos ver cierta preocupación en sus rostros; en grandes rasgos, este síntoma se ha decidido representar de tal modo, posteriormente el espectador lo interpreta pasando a ser un signo de preocupación, pero sin tener conocimiento exacto de si hablaban sobre algo que realmente conlleva dicha preocupación.

Ante esta imposición de hacer ver la preocupación de los personajes, Michael Haneke intenta hacer consciente lo inconsciente de un modo puramente ficcional para que el espectador, consciente o no de lo que ocurre en pantalla, capte este mensaje y lo interprete tal y como el director quiere que lo haga. Este intento de Haneke de hacer consciente lo inconsciente se debe, redundantemente, a que lo inconsciente solo aparece a través de sus resultados conscientes (recordando, de este mismo modo, que el saber del inconsciente y su lenguaje se halla dentro de la lengua materna del sujeto y como tal de su propio consciente) y además, que no podemos percibir ni expresar nada sin la presencia de este propio inconsciente.

Volviendo a la metáfora y la metonimia, figuras propias del inconsciente estructurado como lenguaje, Jacques Lacan dirá que éstas tienen sus principios correspondientes, la metáfora adquiere su principio en la condensación y la metonimia adquiere su principio en el desplazamiento. De este modo, la condensación en el cine viene a ser la superposición de significantes donde se establece la metáfora y el desplazamiento el giro de significación demostrado por la metonimia. Ambas forman en una película el orden de lo simbólico dentro del inconsciente de la película:

- La metáfora dentro de un largometraje: Podríamos describir la metáfora dentro de un film como la imagen o el sonido extradiegético. Una condensación de imágenes (en tanto que supone un número de imágenes indeterminadas durante un tiempo limitado) que en su totalidad pueden producir una representación de algo o algún lugar que no se visualiza en esas propias imágenes. En cuanto a sonido extradiegético podemos ejemplificarlo en la escena donde matan al niño en la película *Funny Games*, escuchamos el sonido pero si visualizar que realmente le han disparado; esta condensación del momento implica la metáfora de la muerte del niño sin visualizar el acto en sí.
- La metonimia dentro de un largometraje: La metonimia implica contigüidad en las imágenes que se visualizan o el sonido, esta contigüidad puede deberse a la propia diégesis de la película, las escenas previas al acto donde se produce la metonimia, o bien en la propia experiencia del espectador previa a la visualización de la película. Esta contigüidad supone un desplazamiento de energía de la imagen o el sonido a la siguiente imagen o siguiente sonido, conformando así una estructura relativa que le da forma a la propia figura metonímica.

Este desplazamiento comentado según la metonimia, puede tener su existencia en el recorrido del pensamiento latente del propio director al contenido manifiesto representado en la película, es por esto que Sigmund Freud advertirá que los destinos de pulsiones son, en su mayoría, desplazamientos. Así, la intensidad que pudiera tener el espectador a la hora de ver un determinado plano en una película de Haneke, puede mantenerse visualizando los siguientes planos aunque éstos carezcan de la misma intensidad; de este modo podemos decir que no solo el desplazamiento se ve reflejado del pensamiento latente al contenido manifiesto, sino también en los efectos provocados de una imagen a otra o de un plano a otro de una película.

Pero la metáfora en tanto que condensación, y la metonimia en tanto que desplazamiento, no serán los únicos factores a tener en cuenta a la hora de psicoanalizar el mundo cinematográfico.

3. LA LÍNEA, LA LUZ Y LA PANTALLA

Lo observado en pantalla mediante nuestros ojos se atiene a una dimensión geométrica que, gracias a esta, podemos apreciar esta misma pantalla de un modo concreto. Esta dimensión geométrica se ve influida por el propio ojo, la pantalla y factores como la luz, que hacen que podamos apreciar lo que vemos. Gracias a la luz, la imagen o un plano se crea “en el interior” de nuestro ojo dándole forma y consistencia, por lo que podemos llegar a decir que el plano o la película como tal completa su función de película una vez se halla dentro del ojo del sujeto-espectador.

De este modo, dependerá del punto de mirada el hecho de cómo se mira dicha película. Esta mirada es el objeto utilizado en término de pulsión para, gracias a la luz, atravesar la opacidad de la pantalla que se sitúa de frente y captar la impresión de realidad de aquello que se muestra en el interior de la misma. La creación de los relatos en *Código Desconocido*, no se termina de construir si no es dentro del ojo y todo lo que ello conlleva; factores de luz, interpretación, punto de mirada, impresión de realidad o construcción de un sentido a los significantes imaginarios.

4. PLANO CINEMATOGRAFICO COMO ‘CUADRO’

Lacan sitúa el término ‘cuadro’ al momento en que el sujeto se localiza como tal; el artista, entonces, intenta imponer visualmente su obra a todos los demás (en este caso sujeto-espectadores) como sujeto, como mirada en sí. Michael Haneke lleva a cabo la construcción de una realidad y, mediante la visualización de secuencias que tienen aspectos en común impuestos por él mismo, hace que el espectador tenga impuesto un modo de mirada, una manera en que el director quiere que veamos su propia obra. De este modo, recalando que el espectador es espectador porque decide serlo en tanto que es una elección propia el acto de visualizar una película (siendo ésta un ‘cuadro vivo’), Lacan utiliza una expresión para describir el momento en que el artista ofrece algo que ver, una especie de trampa para satisfacer al espectador, pero esto conlleva en sí el proceso de abandono de la propia mirada (recordemos la fantasía en el marco teórico como el momento en que el objeto a de la pulsión escópica deja de formar parte del propio sujeto)

y la imposición o el intento de ésta de la mirada del propio artista hacia el espectador. La expresión utilizada por Lacan bien se parece a otra que Michael Haneke comentó durante una entrevista a la hora de conversar sobre este mismo aspecto:

“¿Quieres ver? ¡Pues aquí tienes, ve esto!” (Lacan, 1964, p.108).

“Fíjate en lo que acostumbras a mirar” (Michael Haneke, entrevista realizada por Serge Toubiana, 1997).

Con esto Haneke advierte al espectador que él, como director, ofrece algo que ver para satisfacer parcialmente el deseo, pero ese algo le costará “un precio”. Así, en las películas del director nos podemos situar en la piel de asesinos como en *Funny Games*, e incluso llegaremos a ser cómplices de los asesinatos provocados por los personajes, sin que a priori queramos serlo. Esta complicidad se produce por el recurso escópico de la identificación con estos asesinos, que se produce a su vez por la ruptura de la cuarta pared. En este aspecto, Michael Haneke en cuanto a su uso de la violencia en sus películas y la manipulación de los espectadores a la hora de aceptar esa violencia podríamos decir que se trata de un director que se maneja a través de la crueldad, sin embargo, a diferencia de los medios de comunicación que exponen la misma violencia de un modo subliminal, Haneke admite y confiesa que lo que verá el espectador será la violencia propia como tal, sin ocultarla.

Siguiendo del plano como “cuadro lacaniano”, el ojo como órgano se situará entonces entre aquello que ve aparentemente y aquello donde Haneke impone su mirada; aquí entonces es cuando nos percatamos de ese lugar de falta de la actividad pulsional en cuanto al objeto a (siendo aquí la mirada), ya que el espectador deposita su propia mirada en el plano, en el sujeto Otro. Dado que el sujeto pasa a ser aquello que ve, convirtiéndose en objeto, el espectador en la teoría lacaniana pasa a ser el cuadro que visualiza, y el espectador la película que se expone. Como tal, habrá que decir que el sujeto no solo es aquello que ve y se convierte, también es aquello que no ve; esto es debido a que el sujeto deja de ser sujeto en sí, está elidido como sujeto en tanto que depona la mirada, por lo que dejará de ver aquello que el cuadro o el plano no quiere que veamos. Por lo que desde un determinado punto de vista, el sujeto-espectador no está presente del todo, es manejado (manipulado) a “control remoto”, pero de manera inconsciente debido a su necesidad de satisfacer parcialmente el deseo, dándole a la obra su deposición del Objeto a de la pulsión escópica (la mirada) para ello, pero teniendo en cuenta que el plano se construye

finalmente a la hora de interpretar aquello que se ve (la representación de una impresión de realidad [cine como fantasía]), por lo tanto, dentro del sujeto.

En resumen, diremos que el plano termina de realizarse en el “ojo” del sujeto, donde se realiza la recomposición de aquello que ve tras pasar por una estructura del espejo a la inversa (esquema del punto ‘La esquizia del ojo y la mirada’ del marco teórico de este proyecto), de este modo el sujeto también se halla dentro del propio plano, y es aquí donde se encuentran la mirada inducida por el director de la obra audiovisual y la propia mirada que deposita y por la que se recompone finalmente el plano del sujeto-espectador.

5. LA CÁMARA Y SU FUNCIÓN EN EL MUNDO DE HANEKE

La constitución del significante imaginario del mundo cinematográfico, viene dado por una serie de aspectos organizados en cadena, tal y como hemos podido observar a lo largo de estas líneas; ante ello existe una dualidad, un doble movimiento a la hora de ver la película: lo que vemos nosotros y la cámara a la hora de grabar al objeto de interés (Además, también hemos visto otras dualidades como la presencia-ausencia a la hora de hablar sobre un plano como cuadro en cuanto a término lacaniano se refiere).

Esta dualidad se sostiene mediante la proyección y la introyección. La proyección se debe a ese objeto material (cámara) que apunta al objeto de interés (según qué en cada plano), esto enfatiza la imposición de la mirada del director hacia el sujeto-espectador. Por otro lado, la introyección se debe al momento en que ese objeto de interés se visualiza por un sujeto-espectador, en tanto que es receptivo de estas propias imágenes. Así, se enfatiza mediante la fantasía del cine (propriadamente dicho), la representación de una realidad como una impresión real de ésta, dentro del significante imaginario, aunque el objeto que expone esta representación, como es la pantalla, sí sea real.

En este sentido, en el momento en que la cámara se hace pasar por sujeto para luego hacérselo ver a un sujeto real, tendríamos que añadir, pues, las cuestiones técnicas propias de la cámara como material tecnológico. Es decir, los movimientos de cámara así como los cambios de encuadre no son creados por el espectador a la hora de visualizar la película, sino que los establece la propia cámara y, con ello, puede hacernos ver algunas cosas de un determinado modo u otro. Como ejemplo no serviremos de algunos planos detalle de las manos en la película *La Pianista*, como táctica para crear en el espectador la sensación de inquietud o inestabilidad del personaje mientras toca el piano, haciéndonos ver de un modo más conciso el estado de ánimo en que se halla.

“Existen dos clases de realidad. Lo real bruto registrado tal cual por la cámara y lo que llamamos real y que vemos deformado por nuestra memoria y falsos cálculos” (Robert Bresson).

Tras ver que el sujeto se halla inducido no solo por el director y su mirada, sino también por la cámara como material tecnológico, pasaremos a explicar la constitución del sujeto dentro de una película, en este caso, dentro de las películas de Michael Haneke.

6. EL SUJETO-ESPECTADOR EN UNA PELÍCULA DE HANEKE

Si bien hemos comentado que en el ‘cuadro vivo’ como vendría a ser una película, el sujeto-espectador pasa a formar parte de la propia película, este sujeto no se halla dentro de la construcción de la misma; es decir, la imagen del cuerpo del sujeto-espectador no se visualiza en la película, en la pantalla. Pero, esto no imposibilita que el sujeto no perciba lo que ve como una realidad “imaginaria”, como esa impresión de realidad. Esto es debido a que el propio sujeto sabe que existe como tal y sabe reconocer a los demás sujetos y, asimismo, sabe (mediante el saber del inconsciente, donde el sujeto está excluido pero queda la imagen del cuerpo) que éste se convierte en objeto para la película. En este sentido la presencia o ausencia del sujeto material, en tanto que cuerpo propio, en la pantalla no es necesaria para la creación de una impresión de realidad; aunque, para ello, es necesario que ya se haya estudiado a sí mismo como sujeto existente (marcando aquí el punto del estadio del espejo de Jacques Lacan como explicación al momento en que el bebé se da cuenta de que existe como sujeto).

De este modo, en el mundo cinematográfico es necesaria la presencia del sujeto para completar el acto funcional de una película y, además, la consciencia de que el sujeto existe como tal, para posteriormente volverse objeto en la pérdida del Objeto a, pero éste no participa en todos los sentidos. Esto quiere decir que el sujeto en un film es “omnipercibiente”, ya que él como espectador solo mira, no ocupa un lugar en la pantalla; hace acto de presencia en la sala para completar el proceso fílmico del significante cinematográfico mediante la mirada y el oído y, así, poder percibirlo.

Ante esto, hay que tener en cuenta que un espectador cuando accede a ver una película, es consciente de que lo que ocurre en una película no es, por definirlo de un modo figurado, “real”, sino que es una construcción con una estructura cercana a una realidad; así, sabe que lo que ocurre dentro de la pantalla se trata de una verosimilitud ficcional, pero es el propio sujeto-espectador el que accede a dejarse llevar por esta verosimilitud

para que se produzca una ilusión diegética, una representación de lo imaginario pero con un aspecto de impresión de realidad, el acto de la fantasía como tal a la hora de visualizar la película. Para ello, el espectador habrá de realizar una gestión imaginaria para beneficiar esta impresión, una identificación con los actos, sensaciones o aspectos de la película, pasando de lo real del sujeto-espectador a lo simbólico de una película a la hora de proyectar una realidad ficcional. Es aquí cuando el espectador recalca el apunte del “parece real”, pero sabiendo que debe haber un regreso a esa realidad del sujeto. Como recordaremos, para que se lleve a cabo la actividad pulsional por completo, es necesario un proceso de ida y vuelta, una pérdida del sujeto provocando el lugar de falta pero una vuelta en sí misma que verifique esa pérdida.

Esta sumisión del sujeto-espectador a la hora de “dejarse llevar” por lo que ve y, se enfatiza con lo que ya hemos comentado sobre esa apariencia de la realidad de una película, de ello se encargará el director, provocando aún más esa impresión de realidad en ese estado de fantasía. Michael Haneke es consciente de ello, por lo que en sus películas utiliza todo el material posible para dicha recreación o representación. Con esto, Haneke intenta en sus obras una mayor participación del espectador respecto a otros directores cinematográficos; es el “¿Queréis ver? ¡Pues aquí tiene, ve esto!” de Lacan en su máxima expresión en el mundo del cine.

Michael Haneke a la hora de jugar con esto, utiliza diversos métodos, por ejemplo, en el caso de la película *Código Desconocido*, Haneke construye dicha obra como una especie de caja china donde se ven únicamente fragmentos de distintos personajes, requiriendo así un esfuerzo mayor por parte del sujeto-espectador para dotarle de sentido y recomponer todos esos fragmentos, a veces incluso con el uso de la metonimia, recreando mentalmente partes de la película que ni siquiera han llegado a visualizarse. Otro ejemplo de la participación del espectador, provocando así una mayor impresión de realidad, será en el largometraje de *Funny Games*. En esta última película Haneke recurre, no en pocas ocasiones, a la ruptura de la cuarta pared y, dado que el sujeto cuando ve una película está predispuesto a dejarse llevar, esta ruptura provoca el reforzamiento de la fantasía de lo que se ve. Más concretamente, el espectador es cómplice en *Funny Games* de la violencia que está ocurriendo en la pantalla, ya que los personajes actúan de modo que saben que alguien los está viendo; los personajes son conscientes de que existen voyeristas que están visualizando sus graves actos (“Queremos deleitar al público” dice uno de ellos en una de las últimas secuencias de la película).

Las miradas a cámara y los comentarios realizados en ocasiones hacen que el espectador participe en la trama del guion de forma activa pero, será en el momento en que se rebobina parte de una secuencia donde Michal Haneke hace uso de la manipulación en su máximo esplendor para jugar con el espectador en la ambivalencia de este “imaginario-real”.

“El placer está en mostrar al espectador hasta qué punto es manipulable” (Michael Haneke, entrevista realizada por Serge Toubiana, 1997. Hablando acerca de la escena en la que se rebobina la secuencia)

Haneke adoctrina al espectador, el espectador es parte del drama que ocurre en pantalla y es cómplice y culpable de la estructura que se le da a lo que ve en esta película; además, el sujeto se declara así conscientemente voyerista de la violencia que ve y de su gusto por ello, ya que es él quien toma la decisión de seguir viendo la película tras los actos violentos. Lo mismo pasa en este sentido con la película *La Pianista* en los momentos en que visualizamos una violencia activa y, sin embargo, aun siendo consciente de ello, nos quedamos a ver terminar el film.

7. EL CINÉFILO Y EL OBJETO FETICHE

Si bien hemos comentado que es necesario por parte del sujeto cierto “dejarse llevar” para sentirse dentro o parte de la película, también será necesario cierto conocimiento de la maquinaria utilizada para la realización de dicha película. Con esto, seremos capaces de crear una mayor sensación en este dejarse llevar, evitando así que el espectador se pare a pensar qué métodos ha utilizado el director para llevar a cabo un plano u otro. Si el sujeto se atiene como espectador meramente y, éste mismo, entiende o es asiduo a la experiencia del cine, asumirá los métodos por los que se puede realizar materialmente un plano y en vez de ocupar parte de su pensamiento en ello, lo dedicará a aceptación de esa realidad, a ese dejarse llevar pero en un mayor grado que si no tuviese conocimiento alguno del mundo cinematográfico. De este modo, el goce parcial en cuanto a pérdida del Objeto a, será aún mayor, ya que no existe frontera u otro pensamiento que provoque una evasión de esta impresión de realidad.

En consonancia con lo explicado acerca del querer seguir viendo la violencia que se está produciendo en la pantalla, trataremos el objeto fetiche como tal por parte del sujeto-espectador. Esto se debe a que el sujeto sitúa a aquello que ve en la pantalla como objeto fetiche, el sujeto se encuentra fascinado por lo que visualiza y renuncia a ver todo lo

demás. Haneke juega constantemente en sus película sobre la posición de este objeto; dado que sus tramas suelen girar en torno a los aspectos obscenos o inmorales de la sociedad, el sujeto-espectador a veces llega a encontrar irritante el hecho de que el objeto fetiche, por el que este propio sujeto se halla fascinado, sea algo tan inapropiado como la violencia.

En el ámbito del fetichismo es importante el hecho de lo que se ve y lo que no, debido principalmente a la característica de la sugerencia; es decir, lo que en una película se sugiere, sin mostrarlo realmente en pantalla, hace que se cree en la mente del espectador. Esta sugerencia provoca la excitación del deseo, enfatizando el imaginario del ser hablante y con ello la actividad pulsional que ello conlleva. Los cambios de plano, encuadres o movimientos en la cámara, pueden provocar un suspense que acentúan la misión de lo libidinal por cumplir la satisfacción del deseo. En el momento en que se muestra tal cual un objeto en pantalla, el deseo por ello desaparece, pasando formar parte de otro objeto y provocando este goce parcial continuo de la pulsión escópica. Este método de ocultar el objeto de deseo, para acentuarlo aún más (aunque ese deseo vaya hacia zonas poco éticas del ser humano en el caso de las tramas sobre las que trata Haneke) lo podemos apreciar en las tres películas sobre las que hemos estado ejemplificado todo este proyecto, ya sea mediante la omisión del hecho en sí pero con sonido extradiegético que nos hace imaginar el hecho (ocurriendo esto en *Funny Games* cuando matan al niño), como cortar la secuencia donde se halla el objeto fetiche y reanudarla minutos más tarde (como ocurre en los relatos de *Código Desconocido*).

8. PERCEPCIÓN VISUAL Y ALUCINACIÓN PARADÓJICA

Este punto se refiere al tema ya tratado en el marco teórico sobre el cine como fantasía. Aquí nos detendremos en la principal diferencia entre lo onírico del ser humano y la experiencia fílmica, siendo esta el hecho de que el soñador no sabe que está soñando hasta que despierta pero el sujeto-espectador de la película, como hemos comentado anteriormente, sí sabe que está realizando una experiencia fílmica. La acentuación del objeto fetiche en el suspense existente en las secuencias de Haneke provocan un mayor grado de impresión de realidad, y por ello, un mayor grado de participación afectiva, viniendo éste a ser una mayor alucinación paradójica. El sujeto-espectador en las películas de Haneke, por lo tanto, pueden llegar a tener un mayor conjunto de sensaciones (no siendo del todo positivas, como irritabilidad, obscenidad o desconcierto). Esta situación

irritable es provocado, de este modo, no solo por lo obsceno de la película que ha creado el director, sino también por el grado en que el sujeto lo sitúa como real.

La confusión de lo onírico con el acto de ver una película hacen complementar este estado. De este modo, generalmente la sensación o los sentimientos que provoca Haneke en sus películas hacia el espectador es de situaciones desagradables y, por tanto, conlleva a la desaprobación del espectador hacia esos actos. Sin embargo, será éste mismo el que aguante toda la película hasta el final; “desahogando” así su instinto pulsional en la visión como voyeurista de esos propios actos. Es, de este modo, en esta alucinación producida, donde se sustenta el cine como fantasía, y donde se produce el goce parcial en la pérdida del Objeto a; por lo tanto, el estado de vigilia del sujeto-espectador disminuye considerablemente, y es aquí donde Haneke actúa con sus obras para “jugar” con el espectador de manera inconsciente (de manera inconsciente en el sentido del sujeto, en tanto que no es consciente del todo al estar llevándose a cabo una manipulación hacia su persona por aquello que ve representado). Este modo de actuación lo realiza mediante actos conocidos como libidinales, actitudes corporales, formas de atavío o modelos de desenvoltura o de seducción.

Aunque, sin embargo, esto no tiene por qué decir que una película transgresora como la de Haneke desvele los deseos del inconsciente de un sujeto siempre, siendo estos deseos exactamente los mismos que se muestran en pantalla en una película; sino que, en cierta medida, es esta visualización y el alcance del aparato psíquico debido a la actividad perceptiva la que, junto a otros factores, pueda ofrecernos contenido o el manifiesto propio de la aprehensión onírica del sujeto (distinto generalmente al contenido onírico de la propia cinta fílmica). Así, tras ello, consideramos que se está produciendo la desinhibición de la motricidad del ser hablante, y con ello esa disminución del estado de vigilia.

9. ESTRUCTURA DEL MONTAJE EN LAS PELÍCULAS DE HANEKE

El montaje, en cuanto a estructura de la película, será también una parte decisiva para una efectiva y afectiva percepción de lo que se representa. Haneke, consciente del discurso psicoanalítico a la hora de realizar sus obras, lleva a cabo una operación sintagmática en el montaje de las secuencias y planos que se visualizarán posteriormente de la obra, combina todos los elementos posibles para poder formar una cadena fílmica completa pero sin la necesidad de que conformen un sentido como tal en la diégesis, ya que este

sentido de la estructura lo proporcionará finalmente el sujeto a la hora de reorganizar las secuencias dentro de su mente. Un ejemplo de ello es *Código Desconocido*, en tanto que no tiene una estructura completa de sentido en sí misma, ya que las secuencias de los personajes se hallan separadas y van saliendo conforme avanza el largometraje. Así, como en la mayoría de las películas, se tiene en cuenta una contigüidad en el efecto-montaje de la cadena fílmica mediante yuxtaposiciones, fundidos a negro, o por ejemplo, seguimientos extradiegéticos producidos por los sonidos que continúan aunque las imágenes varíen. Para la comprensión racional de la película, se lleva a cabo la realización de planos que crean estos actos que representan una realidad; y son estos mismos, los que después se añaden como elementos al discurso de la película mediante una disposición o montaje propio, a través de metáfora y la metonimia.

“Lo propio del cine es transformar el objeto en signo” (Roman Jakobson, *Roman's Jakobson's cinematographic thinking*).

Tal y como dice Jakobson, el cine intenta llegar al sujeto mediante la transformación de los objetos representados en signos, y ello lo hace dotando a ese objeto escogido de un sentido propio dentro de la diégesis del film. De este modo, lo que en cualquier otra película la proyección dentro de la pantalla de unos personajes que visualizan una televisión no consta de valor simbólico alguno, en la película *Funny Games* el hecho de que conste en acta la presencia de la televisión encendida tras la muerte del hijo puede hacernos ver la comparación o la normalización que se tiene hacia la violencia en los medios de comunicación que visualizamos en la televisión y que, en cierto modo, ruboriza o escandaliza si eso mismo que vemos en televisión nos sucediera a nosotros mismos.

A lo largo de una o varias películas podemos percatarnos de figuras fílmicas que corresponden a determinados momentos o determinadas sensaciones y que se hallan en el flujo fílmico, en el discurso que ello comprende. Con el paso del tiempo y la experiencia cinéfila, estas figuras pueden consolidarse como propias a lo largo de varias películas y con un sentido general, pero, debemos tener en cuenta que cada obra audiovisual se constituye como un todo en conjunto, no independizado por segmentos o unidades; por lo que una figura fílmica o signo no siempre corresponde a un solo principio de figuración, será necesario apreciar la película al completo para dotar un sentido único a la figura que hay o se ha formado durante el montaje, y ver si ésta concuerda con otras películas.

10. LA VIOLENCIA EN LOS MASS MEDIA Y EN LA FILMOGRAFÍA DE HANEKE

No es extraño abarcar un único punto para tratar el tema de la violencia en un trabajo que trata sobre la mirada desde un punto psicoanalítico, esto es debido al énfasis de Michael Haneke y su interés en que el espectador visualice sin censura alguna todo tipo de violencia o aspectos inmorales de la sociedad humana, aspectos que ya pusimos a la hora de definir la estética fílmica del propio director. Haneke jugará constantemente con la comunicación y los problemas que ello deriva entre los personajes de sus largometrajes; asimismo, estos problemas de comunicación serán una expresión simbólica de lo que para él representan los medios en la sociedad.

La teoría crítica del director es la de la culpabilidad del espectador a la hora de aceptar la violencia en los medios de comunicación masivos, refiriéndonos al espectador en tanto que visualiza (experiencia visual) una noticia patética (en términos de patetismo, penoso, triste). Analiza las imágenes que se proyectan hoy día como una epidemia de la sociedad actual, donde se ha producido una normalización de la violencia de un modo encubierto y directo (es decir, sin decir que es violencia literalmente lo que se ve, pero proyectando literalmente la violencia); y además, también se lleva a cabo una fácil manipulación de este espectador evocando sentimientos mediante imágenes de archivo ficcionales. Para Haneke la televisión, así como otros medios de comunicación, han propiciado la difícil distinción entre lo que está bien y lo que está mal, haciendo que el sujeto que visualiza estas imágenes dude y, en ocasiones, se vea confundido. Haneke sostiene que el espectador de televisión, voyerista de los crímenes que ve y por tanto un sujeto perverso, por ello mismo acaba siendo cómplice de lo que sucede en la sociedad, asumiendo y normalizando las situaciones que se muestran en pantalla por muy trágicas que sean; a diferencia de esta descontextualización de la violencia en los Mass Media. Haneke utilizará ésta misma, pero de manera directa y advirtiéndole que es precisamente eso lo que verán, por lo que, si bien Haneke manipula al espectador igual que los medios de comunicación, el director antes avisa de que lo va a hacer; con esto recalcamos el hecho de que el director nos da algo para mirar y saciarnos esta actividad pulsional, pero ello conlleva un precio. Si, tal y como hemos pretendido explicar en este proyecto, somos aquello que miramos, entonces definitivamente el sujeto de la sociedad actual es inevitablemente violento; ya que, aunque no actúe de forma decisiva en los actos que conllevan ser violento, sí acepta las imágenes que le llegan y las sitúa en un aspecto

normal y hoy día, lamentablemente, monótono (en tanto que un sujeto puede admitir que es algo que ocurre diariamente y que no se le puede hacer nada ante las barbaries sucedidas).

Además, el propio director también recurrirá a la crítica de la estética de la belleza como tal, ya que sostiene que en la filmografía actual, hasta los aspectos trágicos y dramáticos se hallan bajo un velo de belleza poco propio de las cuestiones trágicas; así se intenta atraer al espectador, pero estaría traicionando a la imagen en el sentido de lo que es dramático. El director muestra la violencia tal y como es, cruda y desagradable de ver, ya que no puede existir belleza en estos aspectos.

“De lo terrible, lo bello solo es el grado que aún soportamos” (Rilke, *Las elegías de Duíno*).

Por todo esto, en el mundo cinematográfico de Haneke los personajes sufren una percepción del mundo inquietante, lo ven como un mundo extraño y asfixiante y esta normalización de la violencia les lleva a realizar actos violentos sin necesidad de motivo alguno; aquí el caso de *Funny Games*, donde sus personajes no tienen realmente un motivo justificado por el que actuar de forma violenta, únicamente lo hacen por entretenimiento. Es aquí donde se muestra la crítica de Michael Haneke hacia esos medios de comunicación que buscan la aceptación del espectador como influencia para ostentar un mayor poder económico o político a través de la proyección de imágenes poco o nada éticas. Aunque, acata que no solo es la televisión como tal, el mundo cinematográfico también hace de la violencia algo completamente normal a la hora de matar a un personaje secundario en cualquier película y que el sujeto-espectador no reaccione ante tal acto. Estas plataformas han provocado, según Haneke, la ausencia de valor moral y aspecto crítico ante estos casos y en tanto que Haneke representa de manera directa y sin censura alguna la violencia, muchos espectadores se sorprenden e irritan cuando visualizan algunas de sus películas, porque son lógicamente parecidas a lo que este mismo espectador ve diariamente, pero no está acostumbrado a verlo sin esa violencia encubierta (televisión u otros medios de comunicación) o ese velo de belleza (mundo cinematográfico).

Igual que en *Funny Games* ante la complicidad de los asesinatos, aceptamos la agresión producida en *La Pianista* y, nuestro instinto compulsivo hace que sigamos viendo la película, pasando el objeto de deseo (u objeto fetiche) “de mano en mano” conforme van

pasando los planos y las secuencias hasta el final. Si el sujeto-espectador se queda hasta el final es porque quiere, ya que no está obligado a quedarse, y si se queda queriendo, es porque necesita hacerlo para complacer en este deponer la mirada.

Michael Haneke, en su filmografía, nos devuelve la consciencia de lo que viene a ser la violencia y su realidad, sin tapujos. Para ello, hace consciente lo inconsciente, nos lleva a formar parte del plano y de la trama en general mediante la ruptura de la cuarta pared y hace que nos esforcemos en crear una estructura a los fragmentos representados en la pantalla.

11. LA MIRADA Y EL POSTFEMINISMO

Aunque, a priori, pueda parecer sacado de contexto en este trabajo o se tratara de un aspecto que no tiene cabida aquí, es importante tener en cuenta que: si bien el creador de la obra audiovisual nos da algo que ver y, para ello, nos ofrece una mirada; ésta mirada será generalmente masculina, debido al considerable mayor número de directores cinematográficos masculinos respecto a los femeninos.

Puesto que en el cine clásico la cámara es controlada en su amplia mayoría por un hombre, la percepción del espectador está íntimamente ligada a una visión masculina, lo que conduce a un ámbito de reflexión sobre el ámbito feminista. El objeto de la mirada de un varón va a ser el que prevalezca en la mayoría de los casos, ello no quiere decir que la mujer no mire, sino que su interés permanecerá oculto a los ojos del espectador. Un ejemplo ante tal caso lo podemos apreciar en el género fílmico del *Film noir*, donde nos encontramos ante la presencia de la figura de la *Femme fatale* mediante el cual se ven involucrados los actores masculinos. Esto implica que no solo es destacable y, en cierto modo, preocupante la dominación de la visión masculina, sino que además figuras fílmicas como esta (no únicamente, ya que también podemos encontrar este aspecto en la literatura) acabarán provocando el deseo activo de la mujer en su esfuerzo por atraer al hombre a lo que le es prohibido.

12. LA FUNCIÓN ESCÓPICA EN EL MUNDO ARTÍSTICO GENERAL

No solo será Michael Haneke el director cinematográfico que incluya pensamientos psicoanalíticos a sus obras audiovisuales, existe otro gran número de películas que se ven influenciadas por aspectos que conciernen este psicoanálisis y estudio del inconsciente. Por realizar un ejemplo ante tal caso, nos encontramos con la película *La piel que habito*,

en la cual podemos observar al sujeto voyerista, insaciable y que depone su mirada en ese Otro, siendo tal caso la protagonista. Asimismo, en el largometraje *I Origins* también se presta una gran atención a todo aquello relacionado con la mirada, tanto es así, que en la trama se plantea la teoría de que sea de esa mirada del ser humano de donde nazca Dios o la semilla que hace que Dios exista. Si queremos ampliar otros ejemplos en cuanto al uso del inconsciente a la hora de influenciar en el lenguaje y en el ser hablante en su totalidad, podemos mencionar la película *Arrival*; donde se aprecia cómo influye el lenguaje a la propia persona en su pensamiento de manera directa. De este modo, hemos intentado poner ejemplos claros que tratan expresamente algunos de los temas aquí expuestos, pero es inevitable que toda película lleve consigo el uso del inconsciente y su interpretación.

En este tratado sobre la aplicación de teorías psicoanalíticas al mundo cinematográfico, e de suma importancia mencionada a David Lynch, el cual, este psicoanálisis actúa de forma decisiva a la hora de dirigir sus obras, sobre todo aquello relacionado con lo onírico del ser humano. Por esto mismo, para poner un ejemplo sobre este aspecto onírico y psicoanalítico de Lynch y su forma de poner su punto de vista en su obra audiovisual, haremos un breve análisis de su ópera prima *Cabeza borradora*. Dicha película está inspirada en Filadelfia, lugar donde vivía Lynch; pero no se trata de un film de realismo urbano, sino más bien de la contemplación del territorio urbanístico en términos exagerados y oscuros, una visión lúgubre de las calles, las cuáles no eran quizás tan tenebrosas como aparecen en las secuencias. De este modo, lo que observamos no es la realidad de la situación en la que se halla el protagonista, sino el protagonista dentro de lo que Filadelfia y sus calles le provocaban a Lynch, lo que él sentía cuando vivía en aquella zona. Se trata de una película sobre los estados interiores de Lynch, más que una representación de la realidad de la época.

No se trata, por tanto, de una visualización bonita o bella, con lo que el sustantivo de belleza conlleva en sí; por lo que esta visión provocó cierto desconcierto a los espectadores que visualizaron la obra por vez primera, acostumbrados a otro tipo de cine. Tal fue el desconcierto, y lo es aún para algunos, que en ciertas partes de la ópera prima de Lynch se pueden sostener como secuencias propias de un estilo fílmico humorístico y, sin embargo, otras como secuencias claramente expresadas del cine de terror.

Lo onírico del largometraje también se verá traducido visualmente en el esperpento de la situación del bebé y su estado, así como los sueños que tiene el protagonista; de este modo

se enfatiza esa “fealdad” de la obra (palabra concreta dicha por el propio David Lynch en una entrevista en 1980 para describir el mundo interior de la película).

Esta manera de hacer ver la película está directamente relacionada con la admiración de Lynch hacia el pintor Francis Bacon, artista claramente destacable por su manera de elaborar cuadros a priori grotescos o “difíciles de ver”, teniendo en cuenta que estamos sumergidos en esa moda o costumbre de que todo debe ser bello o hermoso para que sea correcto y aceptable. Para hacer una breve descripción del estilo de las obras de Bacon, así como el estilo de Lynch, mencionaremos al filósofo Gilles Deleuze, el cual utilizó en algunos de sus escritos la denominación “violencia de la sensación”.

Dicho ejemplo expuesto, sirve como base para tener una percepción de las posibilidades de visiones, ya no solo reales o, más bien dicho, realistas; sino de sensaciones, estímulos, pensamientos o estados que pueden hacer que una persona como Lynch transmita una película de manera tan característica y elocuente, creando así una atmósfera independiente a la que estamos acostumbrados. Una atmósfera que, entendida en términos psicoanalíticos, podemos apreciar ciertos signos, sustraídos de algunas secuencias en la nos percatamos de la neurosis del director en la elaboración del tratamiento fílmico de la obra.

Siguiendo este contexto artístico, destacaremos también una figura bastante conocida en el mundo del arte escultórico, la figura del David de Miguel Ángel. Con esta figura, vamos a hablar del concepto de *Terribilitá*, concepto artístico relacionado también con la mirada y la pulsión escópica. Esta expresión se utilizó para definir la mirada de David, donde nosotros, siendo sujetos que miran su escultura, pasamos a ser un Goliat atrapado por su propia mirada. De tal modo, el espectador está en el lugar de Goliat, el enemigo de David, la mirada que proyecta David es de terror y el espectador se vuelve a su vez mirada, por lo tanto el espectador pasa a ser objeto. Así, el espectador queda atrapado por la mirada de este Otro, siendo David. Esta fuerza pulsional de la mirada se ha intentado recrear en varias ocasiones en el mundo cinematográfico, con el fin de obtener el mismo valor que posee la mirada en esa escultura.

5. Conclusiones

Tal y como hemos estado viendo a lo largo de la discusión, la mirada en cuanto a Objeto a de la pulsión escópica no solo se centra en un único aspecto, sino que se puede tratar desde múltiples variantes, tales como: el sujeto, el autor, la cámara o a través del propio montaje que se lleve a cabo en los planos realizados. Lo que sí se concreta con este estudio, es la posible existencia de una actividad pulsional en tanto que deponemos una mirada hacia un objeto, haciendo visible nuestro inconsciente mediante significantes interpretados y lo que todo esto conlleva; es decir, aspectos como la sustitución del sujeto como ese Objeto a y por lo tanto como el sujeto Otro o el goce parcial que implica la satisfacción parcial del deseo y suprimiendo el goce-Otro. Estas líneas teóricas aplicadas al mundo cinematográfico podrían expresarse de tal modo: la verificación, desde la perspectiva psicoanalítica según la pulsión escópica, de que el espectador pasa a ser la película que ve y formar parte de ésta, conllevando una posible alucinación paradójica en el momento que tenemos cierta impresión de realidad sobre aquello que se representa, y además la satisfacción del espectador a la hora de visualizar voluntariamente dicha película, provocando esta misma satisfacción en su inconsciente en tanto que disminución del deseo y sustitución del goce-Otro.

Es por tanto, que la película será ese algo que dar a ver para Jacques Lacan, ese objeto mediante el cual el sujeto se sentirá satisfecho en su cierta medida, y también ese objeto que en ocasiones nos mostrará lo onírico del ser hablante que somos, en tanto que mediante ese habla exponemos el consciente del cual tenemos conocimiento, pero también el inconsciente del cual el sujeto es excluido. Así, la mirada será ese lugar de falta, el punto intermedio entre la realidad del sujeto y lo imaginario de lo que se representa en la pantalla; imaginario que, con la complicidad del propio sujeto por un “dejarse llevar” durante la película, y la complicidad de, en este caso, Michael Haneke por provocar al sujeto para que forme parte de la trama, provocarán la impresión de realidad y por tanto el símil del cine como fantasía.

Sin embargo, y a pesar de todo, este proyecto de investigación y análisis se basa en un punto de vista, lo cual no quiere decir que sea el único ni tampoco el correcto; simplemente intenta exponer unas ideas desde un ámbito que aún no nos es del todo conocido, como viene a ser el mundo del sujeto y su inconsciente. De este modo, a lo largo de la discusión hemos podido apreciar cierta lógica y racionalización en tanto que

la mirada pudiera ser algo más de lo que se entiende desde un punto de vista biológico, separando el órgano que realiza esta función y acogiéndonos a esos impulsos instintivos que, según el psicoanálisis, se provocan dentro del ser humano, en respuesta a la necesidad de una satisfacción parcial del deseo.

6. Referencias bibliográficas

Libros

- Blanco, Utrera y Palacio. (1999). Cine y psicoanálisis. Ed. Sevilla: Consejería de Cultura.
- Frankl, V. E. (2010). Psicoanálisis y existencialismo: de la psicoterapia a la logoterapia. Fondo de Cultura Económica.
- Freud, S. (1920). Más allá del principio del placer. Volumen XVIII.
- Les, J. H. (2009). Michael Haneke: la disparidad de lo trágico. Ed. JC Clementine.
- Miller, J. A. (1987). El seminario de Jacques Lacan libro 11: los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis 1964 (No. 159.964. 26Lacan). Paidós.
- Lim, D. (2017). David Lynch, El hombre de otro lugar. Ed. Héroes Modernos.
- Nasio, J. D. (1996). El Magnífico Niño del Psicoanálisis: El concepto de sujeto y objeto en la teoría de Jaques Lacan. Gedisa.
- Metz, C. (2001). El significante imaginario. Psicoanálisis y cine.[1977] Traducción de Josep Elías.
- Nasio, J. D. (2006). Topologería: introducción a la topología de Jacques Lacan. Amorrortu.

Webs

- Actors, P. (2017). ¿Qué es la cuarta pared? - Premiere Actors. [en línea] Premiere Actors. Recuperado de: <http://www.premiereactors.com/que-es-la-cuarta-pared/> [capturado: 15/11/2017]
- Biografiasyvidas.com. (2017). Sigmund Freud. El psicoanálisis. [en línea] Recuperado de: <https://www.biografiasyvidas.com/monografia/freud/psicoanalisis.htm> [capturado: 05/07/2017]

Borrueal, I. and & rarr;, V. (2017). La ruptura de la cuarta pared en el cine. [en línea] EL DOCUMENTALISTA AUDIOVISUAL. Recuperado de:
<https://eldocumentalistaaudiovisual.com/2016/02/01/la-cuarta-pared-en-el-cine/>
[capturado: 15/11/2017]

Circulobellasartes.com. (2017). Michael Haneke. [en línea] Recuperado de:
<https://www.circulobellasartes.com/biografia/michael-haneke/> [capturado: 21/08/2017]

Haneke, M. (2017). Código desconocido (2000). [en línea] FilmAffinity. Recuperado de: <https://www.filmaffinity.com/es/film266705.html> [capturado: 26/08/2017]

Pagina12.com.ar. (2017). Página/12 :: Psicología :: El hombre que mira de frente la terribilidad. [en línea] Recuperado de: <https://www.pagina12.com.ar/diario/psicologia/9-11272-2002-10-12.html> [capturado: 02/11/2017]

Psicologia.laguia2000.com. (2017). Sigmund Freud y las pulsiones de muerte | La guía de Psicología. [en línea] Recuperado de:
<https://psicologia.laguia2000.com/psicoanalisis/sigmund-freud-y-las-pulsiones-de-muerte> [capturado: 29/07/2017]

Psico-web.com. (2017). ¿Qué es la pulsión? Definición para el psicoanálisis - La pulsión en Freud. [en línea] Recuperado de: http://www.psico-web.com/psicologia/pulsion_definicion.htm [capturado: 29/07/2017]

SEP. (2017). Psicoanálisis. [en línea] Recuperado de: <http://www.sep-psicoanalisi.org/psicoanalisis/> [capturado: 03/08/2017]

Vídeos

El Significante -parte 1- Freud & Lacan. (2008). [video] Recuperado de:
<https://www.youtube.com/watch?v=UGr2nK3wcM0>

Funny Games - Entrevista con Michael Haneke (parte 1). (2010). [video] Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=28Q8m1Lr4GY&index=1&t=218s>

Funny Games - Entrevista con Michael Haneke (parte 2). (2010). [video] Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=2a01CNnVpuA>

Más Allá del Principio del Placer - Freud. (2016). [video] Recuperado de:
<https://www.youtube.com/watch?v=KBCDYjuKovs>

Películas

Arrival. (2016). [película] Dirigida por Denis Villeneuve. Estados Unidos.

Code Inconnu. (2000). [película] Dirigida por Michael Haneke. Francia.

Eraserhead. (1977). [película] Dirigida por David Lynch, Estados Unidos.

Funny Games. (1997). [película] Dirigida por Michael Haneke. Francia.

I Origins. (2014). [película] Dirigida por Mike Cahill. Estados Unidos.

La piel que habito (2011). [película] Dirigida por Pedro Almodóvar. España.

Le Pianiste. (2001). [película] Dirigida por Michael Haneke. Francia.

