



El mosaico o la cualidad plana del cine en general. Hollywood digital y la poética del entretenimiento I

Alberto J.L. Carrillo Canán (BUAP / México)

cs0010121@siu.buap.mx

May Zindel (BUAP / México)

zindel007@hotmail.com

*Insistimos: la sucesión temporal es el dominio del poeta, así como el espacio es el dominio del pintor. (...) Reunir dos o más puntos alejados en el tiempo en una y la misma pintura (...) significa una invasión del pintor en los dominios del poeta que el buen gusto nunca va a aprobar. (...) Contarle sucesivamente al lector varias partes o cosas que en la naturaleza tenemos que contemplar necesariamente de un vistazo (...) significa una invasión del poeta en los dominios del pintor, con lo que el poeta desperdicia mucha imaginación sin ninguna utilidad. Lessing, **Laocoonte**, XVIII.*

Cada medio tiene sus propiedades únicas, para bien o para mal, y la crítica y la contemplación inteligentes del cine, así como la lectura inteligente, tienen que entender y respetar tanto las limitaciones como los triunfos que el cine y la literatura conllevan. Chatman.

En este texto queremos provocar a la concepción estándar del medio intelectual acerca de Hollywood. ¿Es acaso la industria cinematográfica hollywoodense la que de manera práctica está realmente entendiendo la poética del medio cinematográfico? Ocurre que las teorías del cine en su mayor parte se concentran en el tiempo dado que, según la concepción dominante, de lo que se trata en el cine es de “contar historias por medio de imágenes”. La importancia tradicional del guión cinematográfico parece confirmar esa concepción, y en los hechos la poética del cine ha estado fuertemente orientada por criterios literarios. No obstante, las tecnologías digitales parecen cuestionar tales concepciones. Ampliamente explotadas por la industria cinematográfica hollywoodense, las tecnologías digitales hoy parecen reducir el cine a efectos visuales espectaculares y llamativos, de manera que progresivamente la trama pierde importancia. Las producciones típicas de Hollywood tales como *El hombre araña 3* o bien *Duro de matar 4* tienen tramas que parecen ser irrelevantes y consisten más bien en *secuencias* cortas y espectaculares. En esas secuencias el tiempo pierde importancia en tanto dimensión de un *evento significativo* y se torna en la dimensión de un *evento meramente espectacular*. Los eventos cinematográficos ya no tienen significado, a diferencia de lo que ocurría en el cine dedicado a contar historias, sino que únicamente son llamativos porque son espectaculares. El procesamiento digital de la imagen fomenta este giro de lo *significativo* a lo *meramente espectacular*, pero lo importante es que con este giro, la imagen misma, la generación de meras imágenes, emerge como la naturaleza verdadera del cine. Como ya lo hizo notar Lessing en su *Laocoonte*, la imagen como tal se ubica en la simultaneidad, en la sincronía, es decir fuera de toda secuencia temporal. En otras palabras, al descartar las secuencias significativas, el carácter progresivamente espectacular de las imágenes cinemáticas tiende a aplanar el tiempo

cinematográfico. Podríamos denominar este fenómeno *la compresión digital del tiempo cinematográfico*, una compresión que fomenta en el cine un *aplanamiento significativo*. Esto es algo que replantea el problema de la poética cinematográfica, la cuestión del tipo de capacidades estéticas del cine y su modo de operar. Es un problema que nos recuerda directamente la revolución del abstraccionismo en el caso de la pintura en las primeras décadas del siglo XX. Según formuló Greenberg, lo que la pintura abstracta vino a mostrar, es justamente que la pintura es plana, es decir, que cualquier intento de ser figurativa implica nada menos que buscar darle profundidad y, con ello, desconocer la naturaleza del medio pictórico. En realidad, si lo que se busca es profundidad, perspectiva, entonces hay que recurrir a la escultura o a la arquitectura, pero no a la pintura. De manera análoga al caso de la pintura, ¿podríamos preguntar si el tiempo cinematográfico es esencialmente plano y que cualquier intento de contar historias en o a través del cine es un error acerca de la naturaleza del medio cinematográfico en tanto medio productor de imágenes? ¿Implica esto que el cine es fundamentalmente espectacular? El propósito de este trabajo es abordar tales cuestiones.¹

El mosaico cinematográfico o la cualidad plana del cine en general

Tanto la fotografía como el cine son producidos mediante aparatos y, desde este punto de vista, son algo completamente nuevo en comparación con las imágenes tradicionales tales como los dibujos, los grabados y la pintura. Por otra parte, la diferencia más obvia entre el cine y la fotografía es la llamada “imagen en movimiento”. Si recordamos la distinción de Lessing entre la pintura y la literatura, distinción según la cual los elementos de la pintura se organizan por yuxtaposición mientras que los elementos de la narrativa se organizan por sucesión, el cine parece ser un híbrido por tener imágenes en cierta sucesión temporal. La naturaleza aparentemente híbrida del cine se manifiesta en expresiones tales como la inglesa *motion pictures* para denotar películas o *time based medium* para denotar el cine en general. No puede sorprender, entonces, que las mayoría de las teorías sobre el cine resalten el tiempo. Pero el tiempo o la sucesión es, como declara Lessing, el medio de la literatura, con lo cual aquellas teorías del cine que enfatizan el tiempo en realidad se apoyan en criterios literarios. Ciertamente, siempre ha existido el cine experimental que no depende fuertemente de elementos narrativos o, en los casos más radicales, carece por completo de narrativa. Por supuesto, este tipo de cine nunca ha sido comercial. Sin embargo, el advenimiento de la gráfica y la animación digital ha creado una nueva situación práctica y por lo tanto también una nueva situación teórica.

Hoy en día existe, entre los más importantes, un nuevo género cinematográfico, al cual pertenecen películas como *La guerra de los mundos* (2005), *Misión imposible II* (2006), *300* (2007), *Transformers* (2007) y las ya mencionadas *El hombre araña 3* (2007) y *Duro de Matar* (2007). Lo que caracteriza a todas estas producciones son sus efectos visuales impresionantes y más que nada su consistente espectacularidad de conjunto. Tales películas se están convirtiendo por sí mismas en un nuevo género cinematográfico, y dejando de lado si constituyen o no la mayoría de la producción hollywoodense, por lo menos son la mayoría de los así llamados *blockbusters* y son la mayoría de las producciones hollywoodenses con mayor inversión. En cualquier caso tienen un lugar central en la industria cinematográfica *del entretenimiento*. Y lo importante es, justamente, el *entretenimiento*. Tales películas cuentan de hecho con una trama, pero esta última es muy simple – *El hombre araña 3* o *Transformers* – o, a fin de cuentas, completamente irrelevante – como en el caso de *La guerra de los mundos* –. Por su parte, las imágenes fijas, incluso las que son

¹ Este trabajo sobre el nuevo cine digital hollywoodense y la naturaleza de su poética constará de tres entregas. La segunda entrega aparecerá con el título *La forma de mosaico del cine digital*.

espectaculares, digamos las de la fotografía de paisajes o las pinturas monumentales de guerra –, son literalmente planas. Por ello, el criterio de Lessing es verdadero en su caso: sus elementos están meramente yuxtapuestos; carecen absolutamente de narrativa.² Por otra parte, pese a que las secuencias de la película espectacular son, con toda seguridad, secuencias y por ello implican la posibilidad de una trama, su contenido narrativo no juega prácticamente ningún papel. Son una especie de “contenido cultural” (CI 68)³ que, como apunta Scott Lash, “(...) no deja tiempo para la reflexión (...)” (CI 18); como lo señala Seymour Chatman, “[l]os eventos [cinematográficos] pasan demasiado rápidamente.” (FC 449).⁴ Esto es algo que debe enfatizarse al examinar la naturaleza del nuevo género de película espectacular.

En vista de su dimensión temporal las secuencias cinematográficas que nos ocupan realmente pueden ser consideradas como eventos fantásticos, espectaculares. Las secuencias de la película espectacular son tan llamativas que la trama se hace irrelevante, sin importar cuán intrincada resulte ser – en caso de que llegue a ser intrincada –. Supongamos que realmente la trama es complicada y sutil. De todos modos, su complejidad cinematográfica se desvanece al compararla con la narrativa literaria en general, la cual se basa en el hecho subrayado por Chatman de que en el caso del cine “(...) se requiere de un esfuerzo especial para plantear una propiedad o relación. El modo dominante es presentativo no asertivo. Una película no dice, ‘esta es la situación’ simplemente la muestra (...)” (FC 449s.) o, más bien, pretende mostrarla. Sin embargo a pesar de la plenitud de detalles que aparecen en cada escena – Chatman refiere a la “sobreespecificación visual” (FC 448) de la película respecto de la trama – la película no puede usar una frase para decirnos algo así como “vea esta parte, esto es lo relevante”, simplemente pretende que lo notemos. Chatman insiste en esto diciéndonos que “(...) en su modo esencialmente visual, la película no describe [*describes*] en lo absoluto, sino que simplemente presenta o, dicho de otra manera representa de manera visual [*depicts*]⁵ en el sentido original etimológico de la palabra: presenta [*render*] en forma pictórica.” (FC 450) En síntesis, “(...) la cámara representa visualmente [*depicts*] pero no describe (...)” (FC 450). El carácter esencialmente no descriptivo de cualquier representación pictórica – constituida por secuencias cinematográficas – hace que la complejidad de toda narrativa fílmica se desvanezca en comparación con la literaria.

Por lo demás, justamente la elevada complejidad de la narrativa literaria en general requiere un tipo especial de público, un público que desaparece en las condiciones rápidamente cambiantes de la vida urbana e industrial. La poesía, la narrativa literaria y los tratados científicos requieren, como señala Scott Lash, “(...) condiciones de reflexión necesarias para ocuparse de (...)” (CI 74) ellos. De hecho, ya

² Ver el inicio de la tercera sección de este trabajo.

³ Para las abreviaturas y la bibliografía ver la lista al final de este trabajo.

⁴ El artículo de Chatman que aparece en la recopilación aquí indicada como FC es *What Novels Can Do That Films Can't (and Vice Versa)* (FC 445 – 460).

⁵ En castellano tenemos cierta dificultad para traducir de una manera igualmente adecuada los vocablos ingleses *description* y *depiction*, los cuales claramente provienen del latín y tienen la misma estructura: se usa el prefijo latino *de-* que implica tomar algo de algo o partir de algo para algo, y se le aplica a *scribo*, *scriptum*, de donde proviene el castellano “escribir”, y a *pingo* y *pictum*, de donde proviene “pintar”. Por ello, el inglés *describe* significa – al igual que el castellano “describir” – “escribir a partir de algo”, tomando nuestras palabras a partir de ello, representarlo verbalmente, mientras que el inglés *depict* – para el que no tenemos equivalente etimológico en castellano – significa “pintar a partir de algo”, tomando las formas y colores y el aspecto de ello, es decir, en castellano, representar pictóricamente, visual y no verbalmente. Por ello para evitar la generalidad o ambigüedad en este caso del castellano “representar”, traducimos *depict* como “representar visualmente”.

Benjamin registró una “receptividad” (I 185) modificada desde mediados del siglo diecinueve, cuando la nueva vida urbana e industrial ocasionó, según Benjamin, un debilitamiento de la “fuerza de voluntad” (I 185), de la “capacidad de concentración” (I 185) y del “interés” (I 185) necesario para ocuparse de la “poesía lírica” (I 185). De hecho sus comentarios remitían no solamente a la poesía lírica sino al “arte” (I 167) en general, pues, “(...) el arte exige concentración [*Sammlung*] por parte del receptor” (I 166). En otras palabras, el arte “(...) presupone capacidad intelectual (...)” (I 165). Pero justamente la velocidad de la vida industrial (cfr. I 198) generó la necesidad de la “disipación de las masas” (I 166), es decir, precisamente, dio origen al negocio de la llamada *industria del entretenimiento*. El entretenimiento sustituye la reflexión y la concentración. Haciéndose eco de Benjamin, Lash dice que “[u]n cierto ritmo del movimiento (...) es propicio para (...) las narrativas (...). Justamente el tiempo apropiado para la reflexión.” (CI 18) Pero las nuevas “formas de vida tecnológicas” (CI 18) que se desarrollaron con la industrialización “(...) son demasiado veloces para la reflexión y demasiado veloces para la linealidad (...)” (CI 18) propia de la narrativa.

Siguiendo el hilo del argumento de Benjamin, la nueva vida en la sociedad industrial genera una especie de “experiencia modificada en su estructura” (I 186). La estructura modificada de la experiencia proviene de una transformación general de la condición comunicativa y simbólica que puede ser ejemplificada por el periódico, el cual rápidamente desplazó a los libros como el material de lectura más extendido, al tiempo que los “principios de la información periodística” (I 188) son, apunta Benjamin, “la novedad, la brevedad, la accesibilidad y, *sobre todo, la desconexión* mutua entre las noticias individuales” (I 188).⁶ Aquí es interesante recordar que para McLuhan el periódico tiene una estructura de “mosaico” que se caracteriza por ser “discontinua, abrupta y en múltiples niveles” (LM 55). McLuhan enfatiza el carácter “bidimensional” (LM 55) de la “forma de mosaico” (UM 334). Pero, recordando a Lessing, tenemos que la bidimensionalidad o la condición de planaridad es propia de las imágenes y justo lo contrario a la narrativa. En otras palabras, la incoherencia y la desconexión de las noticias hace del periódico algo más cercano a la imagen que al discurso o a la narrativa. El predominio del periódico sobre los libros sería en este sentido una regresión a condiciones propias del dominio comunicativo de las imágenes o, como lo llama McLuhan, condiciones de comunicación “preletradas” (GV 11). Pero el periódico no es, en su planaridad, de ninguna manera, un fenómeno aislado.

Como es sabido, Benjamin considera el cine como medio paradigmático de la estructura modificada de la experiencia en la nueva y veloz vida urbana propia de las ciudades industriales. Dejando de lado la comparación señalada entre la literatura y el periódico, Benjamín compara el lienzo pictórico con la pantalla cinematográfica y dice que la obra pictórica “(...) invita al espectador a la contemplación; pudiendo aquél abandonarse a la corriente de sus propias asociaciones. Frente a la imagen cinematográfica el espectador no puede hacer lo mismo. Cada vez que la mira, ya ha cambiado. No puede ser fijada en su posición.” (I 164) Obviamente, el flujo de las imágenes cinematográficas, la limitación del tiempo en el que pueden ser consideradas, sobrepasa por mucho la “brevedad” (I 188) que es propia de las noticias periodísticas. Un poco más adelante Benjamin cita a Duhamel, quien dice: “No puedo pensar ya en lo que quiero. Las imágenes en movimiento toman el lugar de mis pensamientos (...)” (I 164), y Benjamin continúa señalando que “(...) realmente, el cambio de las imágenes rompe al instante el flujo de asociaciones del receptor.” (I 164s.) La cuestión no está solamente en que las imágenes cambien con rapidez, sino también en la relación de las imágenes entre sí. La imagen creada por el pintor es, dice Benjamin, “(...) una imagen íntegra, mientras que la imagen del camarógrafo está

⁶ Itálicas nuestras. Siempre que no se indique otra cosa, las itálicas al interior de una cita son nuestras.

fragmentada de múltiples maneras (...). Comparada con el carácter total de la pintura, esta fragmentación nos recuerda la “forma de mosaico” del periódico (McLuhan) y la “desconexión” (I 188) entre las noticias individuales. En este sentido, y comparando ahora con la ejecución teatral, dice Benjamin que “[o]bservadores competentes han notado ya que en la actuación cinematográfica ‘la mejor impresión se alcanza las más de las veces cuando la actuación se reduce a un mínimo (...)’” (I 152). De hecho, “[e]l actor de teatro en el escenario asume un papel. Eso está prohibido para el actor de cine. Su logro no es, definitivamente, un logro unitario, sino que está compuesto por muchos logros aislados.” (I 153) En otras palabras, a diferencia de la teatral, la actuación cinematográfica se ve afectada por una “desconexión” similar al modo en que en el periódico las noticias están desconectadas unas de otras si se comparan con el contenido de un libro. De hecho, el *montaje cinematográfico* muestra exactamente los rasgos de lo que McLuhan llama la “forma de mosaico”, a saber, un carácter “discontinuo, abrupto y en múltiples niveles”. Lev Manovich considera que lo que está en juego aquí es todo un principio estético, a saber, “la estética del montaje” (LN 144) y, lo cierto es que “(...) el lenguaje del cine moderno está basado en discontinuidades: unas tomas cortas reemplazan a otras; el punto de vista cambia de toma a toma. La escuela cinematográfica rusa lleva tales discontinuidades al extremo, pero con muy pocas excepciones (...) todas las escuelas cinematográficas se basan en ellas.” (LN 144) Volviendo a los señalamientos de Benjamin, lo cierto es que gracias al montaje, la actuación cinematográfica es en principio el análogo temporal de la mera yuxtaposición espacial (recordemos aquí nuevamente a Lessing) de elementos más o menos heterogéneos. Desde este punto de vista, el cine mismo es plano a pesar de su obvia dimensión temporal, es decir, el grado de complejidad de sus elementos narrativos no es lo que importa.

Chatman también ha insistido en el hecho de que la narrativa cinematográfica es diferente de la literaria porque está sujeta al tiempo cinematográfico, el cual es muy distinto del literario. En efecto, al leer un libro – cualquier que sea su naturaleza – siempre podemos hacer un alto en la lectura para reflexionar acerca del mismo. Muy por el contrario, en el caso del cine opera lo que Chatman llama “(...) la presión del componente narrativo. Los eventos pasan demasiado rápidamente.” (LC 449) La idea es que a pesar de que “[l]a narrativa fílmica posee una plenitud de detalles visuales, una particularización excesiva comparada con la versión verbal, una plenitud adecuadamente llamada ‘sobreespecificación’ visual (...), una propiedad que, ciertamente, comparte con otras artes visuales, (...) a diferencia de esas artes tales como la pintura y la escultura, el cine narrativo normalmente no nos concede el tiempo para permanecer en la plenitud de los detalles.” (FC 448) Esto es lo que Chatman tiene en mente al hablar de la “[p]resión narrativa” (FC 449). Debido a esta presión, “(...) el ver una película en el cine bajo circunstancias normales no es en lo absoluto como estar en una galería o en un museo de arte.” (FC 449) Menos aún como leer un libro.

Chatman observa que el cine no es descriptivo, lo cual tiene otra consecuencia importante para apreciar el carácter de la narrativa cinematográfica. Se trata de que en la literatura se puede describir, por ejemplo, una escena, un cuerpo, etc., lo que hace que el “tiempo de la historia” (FC 446), es decir, el tiempo en el que supuestamente transcurren los acontecimientos, se detenga. En el cine esto no es posible. Chatman lo expresa de la siguiente manera: “(...) en el cine el tiempo de la historia continúa desarrollándose necesariamente, y si la descripción implica, precisamente, el detener el tiempo de la historia, es razonable sostener que el cine no describe.” (FC 450) La “presión” de la narrativa cinematográfica implica, pues, que en cada escena ya estamos esperando la siguiente, es decir, estamos irremisiblemente e inconteniblemente proyectados hacia delante, hacia el futuro. Justamente sin que podamos hacer ningún

alto para reflexionar. En síntesis, la conexión temporal y lógico causal entre los eventos tiende a ser mínima, dado que, primero, solo puede ser *presentada*, es decir, no está realmente desarrollada como ocurre en la literatura y, segundo, el tiempo para construirla o reconstruirla es muy breve, no hay tiempo para reflexionar acerca de ella. Debido a ambos factores – la *simplicidad* o limitación de la narrativa, por un lado, la *brevedad* del tiempo para considerar dicho elemento, por otro – el cine tiene, por así decirlo, una narrativa o un tiempo comprimido, aplanado. Un tiempo que tendencialmente no permite ni desarrollar una trama ni captarla.

La consecuencia es que las imágenes y los eventos cinematográficos tienen un carácter básicamente disconexo a pesar de estar ubicados en una sucesión temporal. La trama de grado tendencialmente cero del cine no es en principio otra cosa que la planaridad estructural del mensaje cinematográfico. El carácter de “mosaico”, es decir, plano y disconexo del cine queda oculto únicamente gracias a los diálogos, los cuales son un recurso de origen literario que tiende el velo mixtificante de una mera apariencia narrativa sobre la desconexión esencial del montaje cinematográfico. *Lo que el cine tiene de narrativo lo toma prestado exclusivamente de la literatura*. Pero esto es algo contradictorio ya que en realidad, como *técnico de la imagen*, el cineasta tiene la tendencia profunda, básica y esencial, a tomar al texto del guión como *mero pretexto para generar imágenes*. Piénsese solamente en el caso de la película que realmente quiere seguir el argumento de un libro. ¿No ocurre siempre que se le critica porque en algún punto se alejó del texto? Lo cierto es que se aleja del texto porque es algo distinto del texto, porque la película es creación de imágenes y el texto solamente es el pretexto para ello. En otras palabras, a pesar de que el cineasta tome un texto como base para su película y el texto disfrace el carácter disconexo, plano de la película, lo cierto es que el texto está *supeditado* a las imágenes: lo que importa son las imágenes – en caso contrario nos habríamos quedado con el mero texto –. Es por ello que el cineasta, ocupado básicamente en el control de la imagen y a causa de la naturaleza misma de la imagen y la secuencia cinematográfica, acaba haciendo al texto a un lado en uno o muchos puntos. La paradoja del cine que pretende ser narrativo es que al tomar los diálogos – el texto o guión – y ocultar con ello la desconexión esencial de la imagen cinematográfica, del montaje, en ese mismo movimiento, hace de lado los diálogos – el texto o guión – porque su verdadero interés, lo que lo hace cine, son las imágenes y no los diálogos. *La imagen cinematográfica fagocita al elemento auténticamente narrativo aunque se apoye en él*.

La pregunta ahora es, ¿qué pasa cuando el guión y con él los diálogos son cada vez menos importantes, cuando la imagen *digital* tiende a concentrar la creatividad del cineasta en la imagen misma? ¿Acaso el verdadero cineasta es aquel concentrado en lograr imágenes y en el control de la imagen en sí misma? ¿Acaso el cineasta buscando guiones para tomarlos en serio es alguien que en realidad se está apoyando en la literatura, un mero semiliterato y un mero semicineasta o, peor aún, ni cineasta ni literato?

Bibliografía y abreviaturas

M = Barthes, Roland, *Mythologies* (1957), Hill & Wang, New York, 1972.

I = Benjamin, *Illuminationen, Ausgewählte Schriften* (1955), Suhrkamp Verlag, Frankfurt / M., 1977.

UO = Bogost, Ian, *Unit Operations. An Approach to Videogame Criticism*, MIT Press, Cambridge, 2006.

FC = Braudy, Leo & Cohen, Marshall, *Film Theory and Film Criticism* (1974), Oxford University Press, 2004.

VM = Debray, Régis, *Vida y muerte de la imagen* (1992), Paidós, Barcelona, 1994.

- PhF = Flusser, Vilém, *Für eine Philosophie der Photographie* (1983), European Photography, Göttingen, 2000.
- MK = Flusser, Vilém, *Medienkultur* (1993), Fischer Taschenbuch, Frankfurt / M, 2002.
- W = Flusser, Vilém, *Writings, Electronic Mediations*, Trad. Eric Eisel, University of Minnesota Press, Minneapolis, 2002.
- AC = Greenberg, Clement, *Art and Culture. Critical Essays* (1961), Beacon Press Books, Boston, 1909.
- GH = Juul, Jesper, "Games Telling Histories? A Brief Note on Games and Narratives", en: *Game Studies* 1, no. 1 (2001), <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>.
- CI = Lash, Scott, *Critique of Information*, Sage Publications Ltd., London, 2002.
- La = Lessing, Gotthold Ephraim, *Laokoon*, en: *Werke in sechs Bänden*, Schriften zur Antiken Kunstgeschichte, Band 5, Stauffacher-Publishers Ltd., Zürich, 1965.
- LN = Manovich, Lev, *The Language of New Media*, MIT Press, Cambridge, 2001.
- UM = McLuhan, Marshall, *Understanding Media. The Extensions of Man* (1964), MIT Press, Cambridge, 1998.
- LM = McLuhan, Marshall & McLuhan, Eric, *Laws of Media. The New Science* (1988), University of Toronto Press, Toronto, 1999.
- GV = McLuhan, Marshall & Powers, Bruce R., *The Global Village, Transformations in World Life and Media in the 21st Century*, Oxford University Press, New York, 1989.
- ET = Spielberg, Steven, Entrevista televisiva.
- G1 = Tymieniecka, Anna-Teresa, "Reality and its Simile", en *Glimpse, Phenomenology and Media*, volume 1, number 1, Publication of the Society for Phenomenology and Media Studies, San Diego, 1999.
- H = Yohe, James, *Hans Hofmann*, Rizzoli Internacional Publications Inc., New York, 2002.