

12-400

Convertida ya en una materia de enseñanza tan importante como la letra impresa, y a la vez terreno fascinante y parcialmente enigmático, la imagen en cuanto tal plantea ciertas cuestiones a las que Jacques Aumont —coautor de *Estética del cine* y *Análisis del film*, ambos textos publicados también por Paidós— pretende responder con este libro. Por ejemplo, qué es ver una imagen y cómo se caracteriza ésta en cuanto fenómeno perceptivo; quién mira la imagen y qué tipo de espectador supone esa mirada; cuál es el dispositivo que regula la relación del espectador con la imagen; cómo representa la imagen el mundo real y cómo produce significados; o cuáles son los criterios que nos llevan a considerar algunas de estas imágenes como *artísticas*, como pertenecientes a la esfera social del arte. Originalísima síntesis de los distintos saberes contemporáneos sobre el tema, el texto no está dirigido únicamente a estudiantes y profesores, sino también a todos los interesados en los distintos aspectos de la materia, ya se trate de la imagen fílmica, de la pictórica o de la fotográfica, por mencionar sólo algunas de las posibilidades.

ISBN 84-7509-744-8



9 788475 097442

12

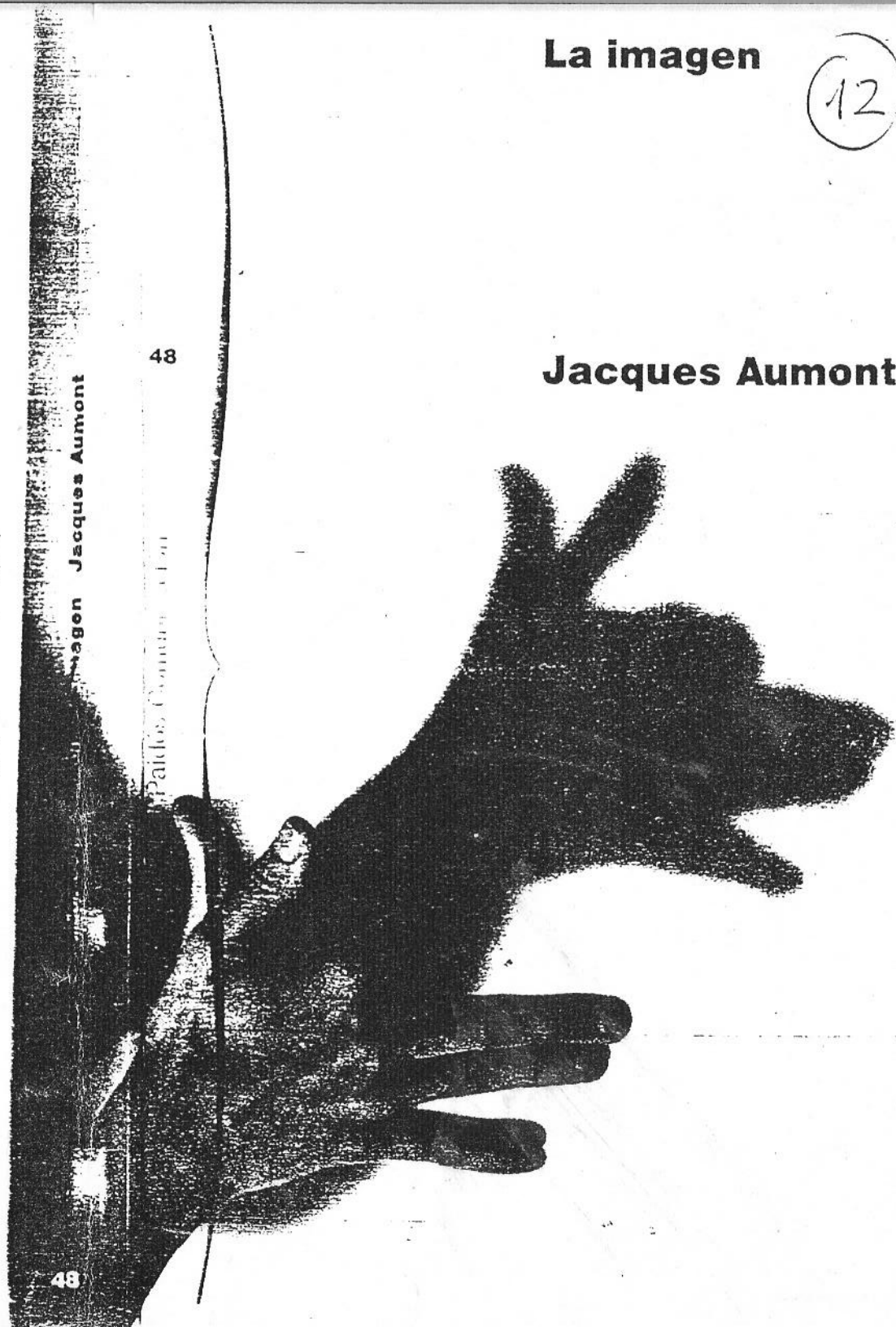
Jacques Aumont

48

La imagen Jacques Aumont

Paidós, Contrapunto

48



4. El papel de la imagen

La imagen sólo existe para ser vista por un espectador históricamente definido (es decir, que trate con ciertos dispositivos de imágenes), e incluso las más automáticas de las imágenes automáticas, las de las cámaras de vigilancia, por ejemplo, se producen de manera deliberada, calculada, con vistas a ciertos efectos sociales. Cabe, pues, *a priori* preguntarse si, en todo esto, tiene la imagen un papel que sea suyo propio: ¿No se produce, se piensa y se recibe todo, con respecto a la imagen, como momento de un acto, sea, poco importa, social, comunicacional, expresivo o artístico?

En rigor, el *papel de la imagen* es ciertamente asignable a uno u otro de los actantes de la historia social de las imágenes. Si lo aislamos aquí, de modo algo artificial, es, evidentemente, por pura comodidad, porque eso permite dar cuenta de todo un conjunto de investigaciones sobre la representación que, en mayor o menor grado, han considerado la imagen como dotada de valores inmanentes.

Cedemos así, durante un capítulo, a la tentación de personifi-

car la imagen, de hacer de ella la fuente de procesos, de afectos, de significaciones. Pero limitaremos bastante estrictamente esta tentación, no examinando aquí, en lo esencial, sino uno de los valores de la imagen, su valor representativo, su relación con la realidad sensible, reservándonos para un último capítulo sus valores expresivos, los que pueden considerarse como aún más «propios» de la imagen y que, por tanto, han sido retenidos por las estéticas y las doctrinas artísticas.

I. LA ANALOGÍA

Hemos encontrado ya la noción de *analogía*, es decir, el problema del parecido entre la imagen y la realidad, examinándolo (véase capítulo primero, II.1 y capítulo 2, I.1 y II.2) desde el punto de vista del espectador, y preguntándonos en especial cómo puede éste percibir en una imagen algo que evoque un mundo imaginario. Vamos a recuperar la misma pregunta, pero poniendo el acento esta vez en la imagen misma o, más bien, en la relación entre la imagen y la realidad que se supone representa (dicho de otro modo, vamos a considerar la representación menos como un resultado, que debe apreciar un espectador, que como un proceso, una producción, que debe obtener un creador).

I.1. Fronteras de la analogía

I.1.1. Analogía: ¿convención o realidad?

Una costumbre profundamente anclada como la nuestra, referente a ver mayoritariamente imágenes fuertemente analógicas, nos conduce a menudo a apreciar mal el fenómeno de la analogía, refiriéndolo inconscientemente a una especie de ideal, de absoluto, que sería el parecido perfecto entre una imagen y su modelo. Esta actitud, que tiene sus cartas de nobleza teóricas, se encuentra aún en estado inocente en todo espectador que identifica absolutamente la imagen vista con una realidad documental, en todo fotógrafo aficionado que toma sus clichés por un fragmento de realidad, etc. Ni siquiera las conmociones introducidas, desde hace un siglo, en la visión artística de la realidad han sido suficientes para hacer vacilar esta costumbre; aún hoy, si bien el cubismo, por ejemplo, es aceptado por el gran público como un

estilo auténticamente artístico, sigue siendo concebido como un modo de representación *deformador*, que *se aparta* de la norma analógica, siempre más o menos fotográfica.

Hay que empezar, pues, por relativizar, en lo posible, esta concepción «absolutista» de la analogía, sin por eso renunciar totalmente, como hacen algunos teóricos, a la noción misma de analogía. Sobre este punto citaremos una vez más el trabajo de Ernst H. Gombrich, entre otros su gran clásico *Arte e ilusión*, que es ejemplar por el carácter matizado y argumentado de su posición. La tesis central de Gombrich es doble:

1. Toda representación es convencional, incluso la más analógica (la fotografía, por ejemplo, sobre la que se puede actuar cambiando ciertos parámetros ópticos —objetivos, filtros— o químicos —películas—);

2. Pero hay convenciones más naturales que otras, las que juegan con las propiedades del sistema visual (en especial la perspectiva).

En otras palabras, para Gombrich, la analogía pictórica (o, en general, la analogía icónica) siempre tiene un doble aspecto:

- el aspecto *espejo*: la analogía duplica [ciertos aspectos de] la realidad visual, y por otra parte, la práctica de la imagen figurativa es quizás una imitación de la imagen especular, la que se forma naturalmente en una superficie acuática, en un vidrio, en un metal pulido;

- el aspecto *mapa* (*map*): la imitación de la naturaleza pasa por esquemas múltiples: esquemas mentales, ligados a unos universales y que pretenden hacer más clara la representación simplificándola; esquemas artísticos, derivados de la tradición y fijados por ella, etc.

Lo que dice Gombrich, en estos términos tan coloristas, tomados de su artículo *Mirror and Map* (1974), es que siempre hay un mapa en el espejo: sólo los espejos naturales son puros espejos. Por el contrario, la imitación deliberada, humana, de la naturaleza, implica siempre un deseo de creación concomitante con el deseo de reproducción (y que a menudo lo precede),¹ y esta

1. El único adjetivo directamente derivado, de la palabra «imagen», es «imaginario» que ha tomado un sentido especializado que lo enlaza con la imaginación. Se recurre, pues, a la raíz griega *ikon*, para forjar este «icónico» que, en el uso neutro que hacemos aquí de él, no significa nada más que: «de la imagen, perteneciente a la imagen, propio de la imagen».

2. Así es como Gombrich interpreta el famoso «Yo no busco, encuentro» de Picasso: no pretendo reproducir la naturaleza, pero encuentro, es decir, miro las cosas, los rasgos, etc., animarse bajo mis manos.

imitación pasa siempre por un vocabulario de la pintura (más tarde, de la fotografía, del cine) que es *relativamente autónomo*. Así se explica, por ejemplo, que «el mundo no se parece nunca del todo a un cuadro, mientras que un cuadro puede tomar la apariencia del mundo»: en el cuadro, esta apariencia del mundo está modelada, y modulada, por esquemas que intentan hacer comprender. El arte es también «lo que enseña a ver».

Vamos a examinar rápidamente unos enfoques teóricos que han insistido, de manera más unilateral, sea sobre el aspecto *espejo*, el aspecto *mimesis*, sea sobre el aspecto *mapa*, el aspecto *referencia*.

I.1.2. Analogía y mimesis...

Mimesis es una palabra griega que significa «imitación» y que se encuentra, en los filósofos griegos, en dos contextos bastante distintos:

— un contexto narratológico: Platón, en particular, designa con ella, la mayoría de las veces, una forma particular de relato, el relato [oral] «por imitación», en el que el recitador imita a los personajes, adoptando su lenguaje, sus modos de pensar etc. (véase más abajo, IV.1.1).

— un contexto representacional: en Aristóteles, y más claramente aún en Filóstrato, la *mimesis* designa la imitación representativa, en el sentido del que hablamos en este capítulo.

Mimesis es, en el fondo, un sinónimo bastante adecuado de *analogía*. Lo adoptamos aquí para designar el ideal del parecido «absoluto», forzando un poco su sentido, precisamente porque la mayor parte de las teorías de la analogía ideal se basan en la postulación de un efecto de credibilidad provocado por la imagen analógica y que no deja de tener relación con que estas imágenes sean también *diegéticas* (en el sentido actual de la palabra, es decir, recordémoslo, cargadas de ficción). La encarnación más absoluta de esta teoría es sin duda el artículo de André Bazin, ya citado, «Ontología de la imagen fotográfica» (1945); recordemos, esquemáticamente, la tesis de Bazin:

— la historia del arte es la de un conflicto entre la necesidad de ilusión (de duplicación *del mundo*), supervivencia de la mentalidad mágica, y la necesidad de expresión (entendida por Bazin como expresión «concreta y esencial» del mundo). Estas dos necesidades estaban armoniosamente conjugadas en el arte prerre-

nacentista, pero la invención de la perspectiva, «pecado original de la pintura occidental», las separó, llevando excesivamente el arte hacia el aspecto de la ilusión;

— la fotografía ha liberado a la pintura del parecido, en la medida en que satisface mecánicamente un deseo de ilusión: la fotografía es, esencialmente, *ontológicamente* objetiva, más creíble, pues, que la pintura. La fotografía posee «un poder irracional que arrastra nuestra credibilidad».

Esta tesis es notable por su coherencia: si la imagen fotográfica es creíble, es por ser perfectamente objetiva, pero no podemos juzgarla como tal sino en virtud de una ideología del arte que asigna a éste la función de representar (y eventualmente de expresar) lo real, y nada más. Bazin acepta que haya un mapa en el espejo, a condición de que tenga efectivamente la neutralidad de un mapa geográfico, que sólo informe sobre el territorio y no sobre el topógrafo. Último ajuste de la teoría: Bazin estima que, si es lo real y sólo lo real lo que ha de representarse y expresarse, es porque posee un *sentido*, de origen necesariamente divino (sólo Dios puede dar un sentido a lo real) y, por tanto, necesariamente oculto. Lo importante es, pues, expresar la significación de lo real: la ilusión, alcanzable, es una finalidad menor.

No es éste el lugar para desarrollar la crítica de este texto, extremadamente marcado por su contexto filosófico y crítico (Bazin cita en él implícitamente a Sartre, Malraux o Teilhard de Chardin). Recordemos de él solamente el aserto que forma parte de su título: la imagen fotográfica tiene una esencia, que es la de ser una «alucinación verdadera», la de «embalsamar» y «revelar» lo real en todos sus aspectos, incluidos los temporales. Es, pues, la encarnación de un parecido ideal, apto para satisfacer la necesidad de ilusión mágica que está en el fondo de todo deseo de analogía.

I.1.3. Analogía y referencia

Si Bazin estima que la analogía «perfecta» responde a una necesidad fundamental y eterna del hombre, hay en cambio teóricos que piensan que no es más que un accidente en la historia de las producciones humanas, y que la analogía —nunca pensable como perfecta— sólo es una de las modalidades, no más importante que otras, de un proceso más amplio, que llamaremos la *referencia*.

Este término está tomado de la obra ya citada de Nelson Good-

man, *Los lenguajes del arte* (1968, 1976), que pretende establecer los fundamentos de una «teoría general de los símbolos» (englobando este último término, en este caso, todos los artefactos de la comunicación humana: letras, palabras, textos, imágenes, diagramas, mapas, modelos, etc.) y de los «sistemas de símbolos», o «lenguajes».

En esta empresa, conducida según el modo extremadamente abstracto de la filosofía analítica anglosajona, la cuestión de la analogía y la de la representación misma son consideradas menores y no se abordan sino por las confusiones que podrían provocar. Para Goodman, la noción de imitación casi no tiene sentido: no puede copiarse el mundo «tal como es», sencillamente porque no se sabe *cómo* es. Esta expresión, pues, solamente puede significar esto: «copiar un aspecto del mundo, lo más normal posible, visto por un ojo inocente». Pero no existe ni normalidad absoluta, ni ojo inocente, pues la visión siempre va acompañada de la interpretación, incluso en la vida más cotidiana. Copiando, fabricamos.

Así, la construcción teórica elaborada por Goodman incluye la analogía en una tipología de ajustes, en la que figura sólo a título anecdótico, como caso particular del proceso semántico fundamental de la referencia:

referencia	denotación	representación
	ejemplificación	expresión

En esta terminología siempre se trata de procesos de simbolización de lo real, es decir, de producción de artefactos «intercambiables» en el interior de una sociedad, y que permiten referirse convencionalmente a ella. La denotación se distingue de la ejemplificación en que la segunda tiene lugar en presencia del referente y la primera en su ausencia: la denotación es definida por Goodman como *symbolizing without having*, simbolizar sin tener. En cuanto a la distinción entre representación y expresión, se define como algo que remite a una diferencia de naturaleza del referente, concreto en el primer caso, abstracto en el segundo: se representan objetos concretos, se expresan valores (objetos) abstractos.

Desde esta perspectiva, el parecido, la analogía, se convierte en un fenómeno menor, hasta el punto de no dar lugar-siquiera

a un tipo propio de referencia. Así, la analogía puede teóricamente intervenir en cada uno de los tipos de referencia y si, históricamente, ha estado asociada sobre todo a la representación, para Goodman, esto es accidental. Dedicó, en especial, un desarrollo bastante largo a demostrar que el parecido (suponiendo incluso que sea alcanzable, de lo cual duda) no es en modo alguno necesario para la representación y que tampoco es suficiente. En otras palabras, hablando lógicamente, no hay relación alguna entre parecido y representación.

El libro de Goodman desborda, pues, ampliamente, la cuestión de la analogía. En particular, estudia bastante detenidamente tipos de imágenes como las imágenes «colectivas» (las que representan una clase de objetos, es decir, un objeto no singularizado, supuestamente característico, por el contrario, de todos los objetos del mismo género), las imágenes «ficticias» (aquellas cuya denotación es inexistente en el mundo real, por ejemplo la imagen de un unicornio) y lo que llama *representation-as*, representación-como o representación-en (representación de alguien como algún otro, por ejemplo, una imagen de Mr. Pickwick como Don Quijote). En todos estos casos, la analogía está presente, pero a condición de distinguir dos denotaciones de la imagen: una denotación concreta, que es su modelo, y una denotación abstracta, que es la del proceso referencial en su conjunto.

1.2. Indicadores y grados de analogía

1.2.1. La analogía como construcción

Es casi imposible sintetizar unos enfoques tan antinómicos como los de Bazin y Goodman. Sin embargo, de la breve exposición precedente, puede retenerse que la analogía:

- tiene una realidad empírica, que está sin duda en su origen. La analogía se verifica perceptivamente, y de esta verificación es de donde ha nacido el deseo de producirla;

- ha sido, pues, producida artificialmente, en el curso de la historia, por diferentes medios que permiten alcanzar un parecido más o menos perfecto;

- ha sido producida siempre para utilizarse con fines del orden de lo simbólico (es decir, ligados al lenguaje).

Las imágenes analógicas han sido siempre, pues, construccio-

nes que mezclaban en proporciones variables la imitación del parecido natural y la producción de signos comunicables socialmente. Hay *grados de analogía*, según la importancia del primer término, pero la analogía nunca está ausente de la imagen representativa.

Es fácil evidenciar esta gradación del fenómeno de la analogía confrontando imágenes que tengan el mismo referente, pero producidas en circunstancias sociohistóricas diferentes. Un objeto tan elemental como un árbol da lugar a imágenes que varían casi hasta el infinito, sobre un esquema de base que sigue siendo aproximadamente siempre el mismo (distinción entre tronco y ramas, entre ramas y follaje, etc.). Otro ejemplo esclarecedor es el de escenas enteramente convencionales, tratadas en diferentes estilos: una escena religiosa como la Anunciación, abundantemente representada en la pintura europea de los siglos XII al XVII, conserva en lo esencial todos sus rasgos más codificados (símbolo del lecho con colgaduras rojas que metaforizan la sangre del parto, lirios y recipientes de vidrio para la pureza de la Virgen, etc.), aunque la representación global de la escena se ajuste al estilo dominante, haciéndose más naturalista en el siglo XV, más dramática y con más efectos luminosos, en el siglo XVII, etc.

1.2.2. Los indicadores de analogía

Durante mucho tiempo se ha considerado la analogía como un proceso de «o todo o nada»: una imagen era analógica o no lo era y, si lo era, su sentido se agotaba, de algún modo, en su parecido con la realidad. Contra esta concepción de un «purismo icónico» (C. Metz) han reaccionado, con medios diversos, la mayoría de los enfoques recientes de la imagen. En particular, la empresa semiológica, tal como se desarrolló en los años sesenta en Europa, alrededor de Roland Barthes, de Umberto Eco, de Christian Metz, hizo mucho por separar teóricamente la noción de imagen de la de analogía.

De un artículo de Metz (cuyo título, «Au-delà de l'analogie, l'image», es todo un programa) hemos tomado la expresión «grados de analogía», para designar el hecho de que la imagen contiene, ciertamente, pero no solamente, «analogía», y que, además, la analogía no sirve en ella, la mayoría de las veces, sino para transmitir un mensaje que, por su parte, nada tiene de analógico, ni siquiera de visual (mensaje publicitario, religioso, narrativo, etc.).



Grados de analogía: tres modos de ver caballos: a la izquierda, *Los caballeros del Apocalipsis*, miniatura del siglo XIV; a la derecha, *El rey Felipe II a caballo*, de Rubens; debajo, *Le Derby*, de Géricault.



Casi en la misma época, un artículo de Barthes sobre la fotografía (partiendo del análisis de una fotografía publicitaria para una marca de pasta), tomaba una posición comparable: no existe una imagen puramente denotada, que se contente con representar inoportunamente una realidad inocente; por el contrario, toda imagen transmite numerosas connotaciones, dependientes del juego de ciertos códigos (sometidos también ellos a una ideología).

Pero en su artículo, Metz va más lejos, y afirma que *la analogía misma está codificada* y, por tanto, culturalmente determinada de la A a la Z. Arrastrado parcialmente por el impulso de su pensamiento, llega, por otra parte, hasta identificar como códigos las propiedades mismas del sistema visual. Con esta última proposición se consigue, indudablemente, un ejemplo de las dificultades a las que conduce todo enfoque de la imagen como portadora de un sentido immanente, pues, si en la visión hay codificación, no podría tener el mismo sentido que la codificación ligada a las connotaciones de la imagen, por ejemplo. Igualmente se trataba sobre todo, para Metz, de subrayar que toda imagen, por muy «perfectamente» analógica que sea, se utiliza y se comprende en virtud de convenciones sociales que descansan todas, en última instancia, en la existencia del lenguaje (éste es uno de los postulados de base de la semiología).

Notemos que, en el artículo recién citado, Barthes no comparte el «absolutismo» codificador de Metz. Para él, la fotografía es «un mensaje sin código»: no hay reglas de la analogía fotográfica, porque ésta no manifiesta códigos históricamente variables. Barthes insiste, en cambio, bastante unilateralmente, sobre la naturaleza de registro, de huella, de la fotografía, sobre el carácter mecánico y «objetivo» de este registro, y sobre la credibilidad resultante, en lo que llama «el haber estado allí de las cosas». Posición también un tanto excesiva, al atribuir Barthes el mayor papel a la analogía fotográfica (sin duda porque la comparaba demasiado con la analogía pictórica, en la que las codificaciones son infinitamente más aparentes). En efecto, si la fotografía es una marca, una huella, esta marca es sin embargo modelable y puede intervenir de manera «codificada» en diferentes niveles: encuadre, elección del objetivo, del diafragma, del tipo de revelado y de positivo, etc.

A la noción de código, marcada siempre por su origen lingüístico, preferimos, pues, para designar esta idea de que la analogía

es una construcción, operada por grados y utilizable convencionalmente, la noción de *indicador*, y hablaremos de indicadores de analogía para designar todos los elementos de la imagen que participan en esta construcción global. Dos observaciones:

1. Hay, entre los indicadores de analogía de los que hablamos y lo que hemos llamado más arriba indicadores (perceptivos) de profundidad (véase capítulo primero, II.1), un evidente paralelismo. Esto no es un azar y, desde el punto de vista de la percepción, los indicadores de profundidad son una parte, importante, de los indicadores de analogía.

2. Entre estas dos nociones hay, sin embargo, una diferencia igualmente evidente, y capital, pues los indicadores de analogía, si bien están destinados a ser percibidos (y a convertirse, pues, en indicadores perceptivos), deben ante todo ser producidos, fabricados. Nuestra discusión sobre los indicadores de profundidad perceptibles por el ojo se refería a cualquier situación visual, implicase o no imágenes, mientras que los indicadores de analogía de los que hablamos aquí son los que se han *puesto* en imágenes.

Es casi imposible dar una lista de estos indicadores, aunque, por supuesto, todos los indicadores perceptivos tienen sus paralelos en términos de indicadores de analogía. Se encontrarán, pues, todos los indicadores espaciales, estáticos como la perspectiva, dinámicos como el paralaje de movimiento si la imagen incluye el movimiento, pero se encontrarán además indicadores que juegan con la luz, con el color, con la expresividad de las materias, etc., categorías todas que han dado lugar a codificaciones particulares a lo largo de la historia de la representación, y sobre todo en pintura.

Todas las historias del arte dedican un capítulo a las connotaciones en la representación del espacio en el Renacimiento (véase II, más abajo). Pero este período fue igualmente muy rico en novedades referentes a otros indicadores de analogía. Las célebres acuarelas de Durero, por ejemplo, que representan un ramillete de violetas, un manojo de hierba, o un conejo, apuntan menos a la restitución de un espacio profundo que a la expresión de texturas, según convenciones muy diferentes de lo que se había realizado hasta entonces, cuantitativamente (Durero dibuja más briznas de hierba, más pelos de conejo) y cualitativamente (el color es «más justo», los efectos de luz «más verosímiles»). Para terminar una vez más con toda tentación de ver en ello un progreso absoluto, recordemos que el mismo artista produjo, simultánea-

mente, célebres grabados que representan un rinoceronte y que son perfectamente «irrealistas»: aplica literalmente los esquemas entonces en vigor para representar a este animal, en especial los que traducen visualmente la leyenda según la cual estaba revestido de placas acorazadas, como una armadura.

I.3. De nuevo el realismo

I.3.1. Realismo y exactitud

Si volvemos aquí sobre la noción de **realismo**, ya abordada a propósito del espectador (véase capítulo 2, II.2.2), es porque, en la historia del arte occidental desde hace varios siglos, esta noción ha tendido a confundirse, más o menos, con la de analogía. Todavía hoy, en el lenguaje corriente, una imagen realista es, la mayoría de las veces, una imagen que representa analógicamente la realidad acercándose a un ideal relativo de la analogía (ideal que encarna bien la fotografía).

Es, pues, importante empezar por separar estrictamente el realismo de la **analogía**. La imagen realista no es forzosamente la que produce una ilusión de realidad (ilusión por otra parte infinitamente poco probable, como hemos visto igualmente en el capítulo 2, II). **Ni siquiera** es forzosamente la imagen más analógica posible, y se define más bien como *la imagen que da, sobre la realidad, el máximo de información*. En otras palabras, si la analogía se refiere a lo visual, a las apariencias, a la realidad visible, el realismo se refiere a la información transmitida por la imagen y, por tanto, a la comprensión, a la intelección. En los términos de Gombrich, podría decirse que la analogía está ligada al aspecto *espejo* y el realismo al aspecto *mapa*.

Sin embargo, la definición que acabamos de dar no es enteramente satisfactoria (en un sentido es, incluso, fácil de refutar). Puede, en efecto, darse la misma cantidad de información utilizando convenciones representativas muy diferentes, algunas de las cuales serán percibidas como fuertemente irrealistas. Un sencillo ejemplo (tomado del libro de Nelson Goodman) es el de lo que se llama *perspectiva invertida*: en muchas de las ilustraciones de fines de la Edad Media, se encuentran escenas representadas en profundidad, pero en las cuales las rectas supuestamente perpendiculares al plano de la imagen, en lugar de estar dibujadas como convergentes, dirigiéndose a un punto de fuga (véase II.1, más



Perspectiva invertida: en esta *Natividad* de principios del siglo XI, el lecho de la Virgen y el pesebre con el buey y el asno están en perspectiva invertida (el lado más cercano a nosotros es más pequeño que el lado más alejado).

abajo), están dibujadas como divergentes. En este sistema perspectivo, así, un cubo estará representado de tal modo que se verá, no el interior de sus caras laterales, sino el exterior de esas caras. El efecto producido en nosotros, espectadores occidentales del siglo XX, es complejo: ese sistema parece irrealista, porque no se parece a la perspectiva fotográfica, dominante para nosotros; al mismo tiempo, lo comprendemos como una convención eventualmente aceptable, porque estamos más o menos familiarizados con la historia del arte, y el cubismo, entre otros, nos ha acostumbrado un poco a este género de «inversión». Está claro, en cualquier caso, que, si se acepta la convención de la perspectiva invertida, ésta transmite, en potencia, exactamente la misma información espacial que la perspectiva con punto de fuga central. Si el realismo de una imagen no está simplemente ligado a la cantidad de información que transmite, es porque hay que añadir una cláusula a nuestra definición: la imagen realista es la que da el máximo de información *pertinente*, es decir, una información fácilmente accesible. Ahora bien, esta facilidad de acceso es *relativa*, depende del grado de estereotipia de las convenciones utilizadas, con respecto a las convenciones dominantes. Si «casi cualquier imagen puede representar casi cualquier cosa» (Goodman), entonces, el realismo no es sino la medida de la relación entre la norma representativa en vigor y el sistema de representación efectivamente empleado en una imagen dada.

1.3.2. Realismo, estilo, ideología

El realismo es, pues, necesariamente, una noción relativa y no hay realismo absoluto, ni siquiera realismo a secas (siempre hay que precisar de *qué* realismo se habla). Además, como la palabra o, con mayor precisión, su sufijo en —ismo, ya indica, el realismo es una tendencia, una actitud, una concepción, en pocas palabras, una definición particular de la representación, que se encarna en un *estilo*, en una escuela. Los historiadores y críticos de arte han inventariado así varios realismos³ (varias escuelas realistas), y pocas similitudes hay entre, por ejemplo, el realismo reivindicado por Courbet a mediados del siglo XIX, el «realismo socialista» que fue hegemónico en las artes de la U.R.S.S. duran-

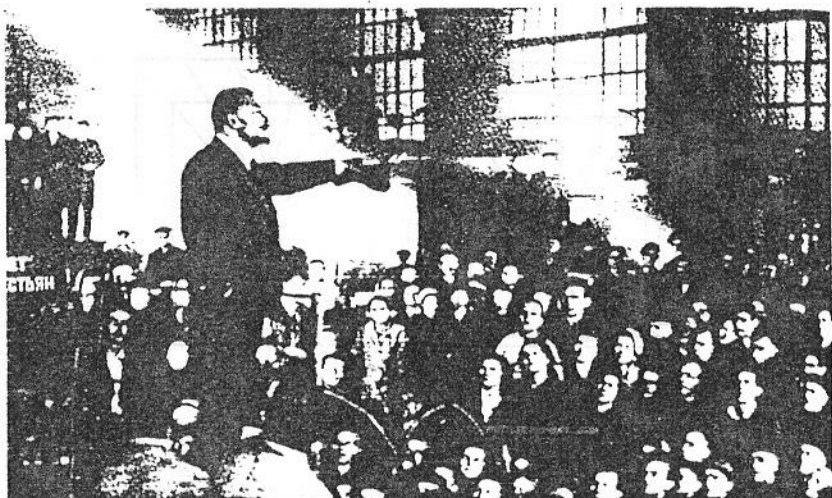
3. Así, una exposición reciente en el centro Pompidou en París, dedicada a ciertas tendencias del arte del siglo XX, tenía por título: *Los realismos*.

te varios decenios, el «neorrealismo» en el cine italiano de 1945, y lo que se ha etiquetado a veces como «realista» en la pintura holandesa de los siglos XVII y XVIII.

Estos estilos realistas diferentes están, a su vez, evidentemente determinados por la demanda social, en particular ideológica. El realismo socialista que, de todos los realismos, es el que ha sido objeto de la más explícita y más cruda teorización, obedece así a cierto número de cánones referentes a los tipos de escenas representadas (en la pintura: escenas de trabajo «socialista», reuniones de dirigentes, conferencias, escenas militares, etc.), pero también, y sobre todo, a la figura humana (gestos expresivos, caracterizaciones, vestimenta, actitudes). Las instrucciones a los artistas contenidas en varios discursos del ministro Andrei Shdanov en el curso de los años treinta, especifican en especial que estas figuras deben ser «más destacadas, más próximas al ideal» socialista: clara confesión de que el realismo tiene menos que ver con la realidad que con el ideal, con la convención.

Pero la noción misma de realismo no es pertinente en relación con todas las normas de representación. En ciertas épocas de la historia del arte, la representación no apunta en modo alguno al realismo, porque no pretende, en absoluto, representar lo real. Citemos el ejemplo bien conocido del arte egipcio, muchas de cuyas figuras representan escenas del más allá, y no del mundo de aquí abajo; de modo más general, esto es cierto en las artes sacerales, en el sentido de André Malraux (arte de los dioses, anónimo, enteramente situado en el campo de lo sacro y separado de la apariencia), desde el arte griego arcaico a las artes de Oceanía, de Africa, etc. Lo ideológico es, en el fondo, la noción misma de lo real, y el hecho de que viviéramos desde hace siglos con este concepto no debe ocultarnos su falta de universalidad. Sólo puede, por consiguiente, haber realismo en las culturas que poseen la noción de lo real y le atribuyen importancia. En cuanto a las formas modernas del realismo (digamos, desde el Renacimiento), provienen, además, de un lazo, también plenamente ideológico, establecido entre lo real y sus apariencias: encontramos aquí la noción de «ideología de lo visible», de la que hemos hablado siguiendo a Jean-Louis Comolli en el capítulo 3, III.2.

Hay que observar, sin embargo, que la imagen «sagrada» se ha hecho hoy una variedad más rara, y que ningún estilo representativo relativamente reciente escapa totalmente a la ideología de lo real (si no a la ideología de lo visible). En *Arte e ilusión*,



El realismo socialista: arriba, en el cine; abajo, en pintura.

Gombrich no duda en decir que el único gran cambio en toda la historia del arte sería, finalmente, el paso de la imagen primitiva (que vale como sustituto de la cosa, como ídolo) a la imagen ilusionista, que remite a lo visible. Sin llegar necesariamente hasta ahí, está claro que incluso la imaginería religiosa más codifica-

da (las repetitivas estatuas de Buda, por ejemplo, sin hablar de los iconos cristianos ortodoxos, en los que la presencia divina se supone infusa) descansa en una representación parcialmente realista de las apariencias sensibles, a costa, por otra parte, de rechazar estas apariencias en el campo de la ilusión (el «velo de Maya» de la religión brahmánica).

Esta ideología de lo visible en la representación se culmina, por ejemplo, en la pintura académica del siglo XIX, como ha mostrado Michel Thévoz (1980) que ve en ella el «estadio supremo» de la hegemonía de lo visible y de la racionalización de esta hegemonía como señuelo. La hegemonía de la mirada, por otra parte, no es, añade él, más que un efecto del sistema del intercambio generalizado, fundado en *equivalentes generales* (el oro en el campo del valor económico, el rey para el valor político, el falo para el campo de lo simbólico). Se manifiesta además, concretamente en el siglo XIX, por una visibilización generalizada de la experiencia, al tender el saber sobre el mundo a situar éste a distancia y a dar modelos progresivamente abstractos, cada vez más matemáticos, hasta el punto de que lo real se convierte en algo confundido con lo descriptible. Lo que caracteriza la edad académica es que esta visibilización tiene en ella efectos enteramente negativos, de señuelo, al convertirse el «efecto de lo real» en un sustituto neurótico y ya no en una apertura a la realidad: lo visible se hace aquí una ilusión generalizada. Para Thévoz, el realismo académico es un idealismo.

Observemos, para terminar, que la reivindicación realista, importante en el arte occidental, tampoco ha sido universal: ha habido escuelas que se encuadran en el irrealismo, en el no-realismo, en el surrealismo o, sencillamente, en una concepción del arte como «superador» del realismo. En espera de volver sobre esto en el último capítulo, citemos solamente esta frase de un fotógrafo de fines del siglo XIX, Henry Peach Robinson, muy reveladora del deseo de arte en la fotografía, al sentirse demasiado limitada en su función de reproducción: «El arte de la fotografía no está en la exactitud; comienza una vez que ésta ha sido alcanzada».

II. EL ESPACIO REPRESENTADO

Como hemos dicho ya a propósito de la percepción (véase capítulo I, II.1), el espacio es una «categoría fundamental de nuestro entendimiento» (Kant), aplicada a nuestra experiencia del mun-

do real. Desde el punto de vista perceptivo, el espacio afecta sobre todo a la percepción visual y a la percepción «háptica» (percepción ligada al tacto y a los movimientos del cuerpo); de esas dos percepciones, es además la segunda la que nos da lo esencial de nuestro «sentido del espacio» y, ya lo hemos dicho, la vista aprecia siempre el espacio en función de su ocupación por un cuerpo humano móvil.

La representación del espacio en imágenes planas (pintura, fotografía, cine) no puede evidentemente reproducir más que algunos rasgos de la visión del espacio, en particular, como también hemos visto (véase capítulo I, III.2), los referentes a la *profundidad*. Pero, en lo que sigue, conservaremos siempre en segundo término esta idea de que el espacio es una categoría más compleja que la representación icónica.

II.1. La perspectiva

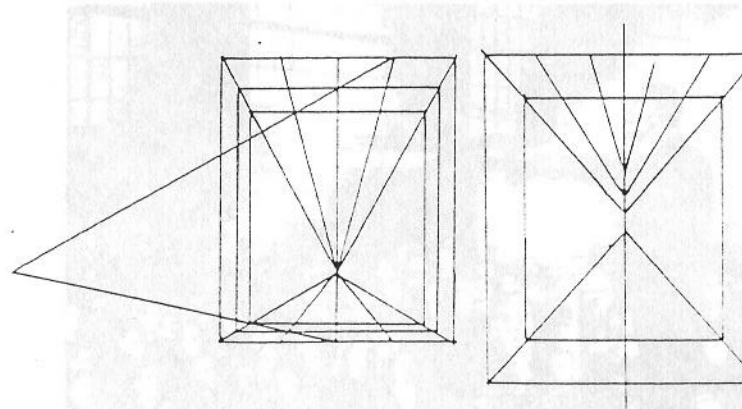
II.1.1. La perspectiva geométrica

La perspectiva es una transformación geométrica que consiste en *proyectar* el espacio tridimensional sobre un espacio bidimensional (una superficie plana) según ciertas reglas y de modo que transmita, en la proyección, una buena información sobre el espacio proyectado; idealmente, una proyección perspectiva debe permitir la reconstitución mental de los volúmenes proyectados y de su disposición en el espacio. Las reglas de esta transformación son eminentemente variables y existen, pues, geoméricamente hablando, un número muy elevado de sistemas perspectivos, al menos potenciales. En la práctica, se han utilizado dos tipos principales:

1. Las perspectivas con centro. En estos sistemas perspectivos, unas rectas paralelas entre sí en el espacio de tres dimensiones se transforman en rectas (o en curvas) convergentes en un punto. La variedad más importante de este tipo es, evidentemente, la perspectiva con punto de fuga central, inventada en el Renacimiento con el nombre de *perspectiva artificialis*, pero a veces se ha preconizado también el empleo de perspectivas «curvilíneas»;

2. Las perspectivas «a vista de pájaro», en las cuales las paralelas siguen siendo paralelas en la proyección.

Es posible siempre, sin embargo, definir otros tipos y algunos han sido efectivamente utilizados en la historia de las imágenes.



La perspectiva: a la izquierda, perspectiva con punto de fuga central; a la derecha, perspectiva en espina de pez.

Citemos solamente la perspectiva llamada «en espina de pez» (o también «con eje de fuga»), en la que las rectas perpendiculares al plano del cuadro convergen hacia un eje central y no hacia un punto. En su libro sobre la perspectiva, Erwin Panofsky da numerosos ejemplos de ella en la pintura romana y de la Edad Media, sin que pueda decirse, por otra parte, que se trate allí de un sistema tan riguroso como los que hemos citado precedentemente; el grado de convergencia es en particular bastante arbitrario y, sobre todo, este sistema regula muy mal el caso de las rectas distintas de las perpendiculares al plano del cuadro: podría hablarse más bien, pues, a propósito de él, de pseudo-sistema o de quasi-sistema.

II.1.2. La perspectiva como «forma simbólica»

Cualquiera que sea el sistema considerado, el problema de la perspectiva empieza con su utilización. Algunos sistemas se utilizan de manera deliberadamente muy convencional: es el caso, por ejemplo, de la *axonometría* de los arquitectos y de los topógrafos, que es un sistema no centrado, de rectas paralelas. Los sistemas históricamente utilizados en la representación pictórica, después fotográfica, tienen todos, por supuesto, ese mismo valor de convención, y nunca se repetirá bastante que un sistema perspectivo podría siempre ser virtualmente sustituido por otro sin que

la información dada por la imagen quedase sustancialmente alterada. Pero los sistemas elegidos lo han sido todos por otra razón distinta a su simple capacidad de información y, conscientemente o no, cada sistema ha sido destinado a expresar una cierta idea del mundo y de su representación, una cierta concepción de lo visible.

Hemos visto algo más arriba (véase I.3) el ejemplo de la perspectiva llamada *invertida*. Ahora bien, está claro que la elección de tal sistema (que es también, por su parte, más bien un pseudo-sistema) corresponde a la preeminencia concedida a ciertos valores simbólicos sobre el realismo visual; según Jean WIRTH (1989), sirve, resueltamente, para *abolir* el espacio y la distancia, trayendo el fondo hacia el primer término del cuadro y confiriéndole una escala mayor que la del primer plano (lo que resulta coherente con el gran tamaño, determinado simbólicamente, de los personajes del fondo). Del mismo modo, la perspectiva *caballera* utilizada por la casi totalidad de las estampas japonesas clásicas, y en la que no hay punto de fuga, corresponde a una negativa a jerarquizar lo próximo y lo lejano, etc.

En cambio, en el sistema para nosotros dominante, el que se impuso en la pintura occidental a partir de principios del siglo xv con la *perspectiva artificialis*, se ha pretendido copiar la perspectiva natural que actúa en el ojo humano. Pero esta copia no es inocente y, al hacer esto, se da a la visión el papel de modelo de toda representación. Así, la perspectiva centrada, fotográfica, es también testimonio, aunque lo hayamos olvidado la mayor parte del tiempo, de una elección ideológica o, más ampliamente, simbólica: hacer de la visión humana la regla de la representación.

Es lo que Panofsky quiso expresar al definir la perspectiva como la «forma simbólica» de nuestra relación con el espacio. La noción de forma simbólica, que ya hemos mencionado (véase capítulo 3, III.3.3), se debe al filósofo alemán Ernst Cassirer, y designa las grandes construcciones intelectuales y sociales por las cuales entra el hombre en relación con el mundo (para él: el lenguaje como forma simbólica de los objetos en la comunicación verbal; la imagen artística como forma simbólica de las ideas en la comunicación visual; los mitos, y después la ciencia, como forma simbólica de nuestro conocimiento del mundo natural), insistiendo sobre la relativa autonomía de esta esfera de lo simbólico que se desarrolla y se construye según sus propias reglas. Al recoger esta noción pretende Panofsky mostrar, no que la perspectiva sea una convención arbitraria, sino que cada periodo histórico

ha tenido «su» perspectiva, es decir, una forma simbólica de la aprehensión del espacio, adecuada a una concepción de lo visible y del mundo. Estas diferentes perspectivas no tienen, pues, insistamos en ello, nada de arbitrario; se explican, por el contrario, con referencia al marco social, ideológico, filosófico, que les dio nacimiento.

En cuanto a la *perspectiva artificialis* en particular, se hizo posible (incluso necesaria) por la aparición en el Renacimiento de un «espacio sistemático», matemáticamente ordenado, infinito, homogéneo, isótropo, aparición a su vez ligada al espíritu de exploración que iba a conducir a los «grandes descubrimientos», pero también a los progresos de la matemática en otros sectores. Lo importante es que esta forma de perspectiva apareció, no en relación con una verdad absoluta, sino como un medio de cuadrangular racionalmente el espacio, correspondiente a la óptica geométrica, es decir, para sus inventores, Leon Battista Alberti o Filippo Brunelleschi, a la *manera divina de investir el universo*. Esta perspectiva es, pues, una forma simbólica porque responde a una demanda cultural específica del Renacimiento, que está superdeterminada políticamente (la forma republicana de gobierno aparece en Toscana), científicamente (desarrollo de la óptica), tecnológicamente (invención de las ventanas acristaladas, por ejemplo), estilísticamente, estéticamente y, por supuesto, ideológicamente.

Sin duda, esta manera de presentar la perspectiva renacentista como producto puro y simple de una «tendencia de la época» intelectual o cultural es demasiado esquemática y no hace, por otra parte, justicia a Panofsky. En su libro *L'Origine de la perspective* (1987), al que aquí hemos de remitirnos necesariamente, Hubert Damisch demuestra que la perspectiva no tiene una historia, si se concibe la historia según el modelo lineal que llevaría desde el nacimiento hasta la muerte, sino *historias*, y que, a través de estas historias, pone siempre en evidencia la visión del mundo y el ejercicio del pensamiento.

En el fondo, lo que descubrieron entre otros Alberti y Brunelleschi, es (para decirlo evidentemente en términos anacrónicos) que lo visto, «ecológicamente», en el «mundo visual», no puede expresarse geoméricamente sin renunciar a la ilusión de profundidad. Este descubrimiento, secundario en el Renacimiento (ya que, una vez más, lo que pretendía simbolizar la *perspectiva artificialis* era la mirada de Dios), permitió seguidamente al mismo sistema ser investido por otros valores simbólicos. Como veremos (II.3, más abajo), la perspectiva influyó en el teatro para

ayudarle a jerarquizar las miradas alrededor de la del rey, mientras que, en la pintura, se vino progresivamente a considerar que la perspectiva centrada «representaba» el modo propiamente humano de apropiación de lo visible.

II.1.3. El debate sobre la perspectiva

Por construcción, la imagen perspectiva (designaremos así, en adelante, para abreviar, la imagen construida según las leyes de la *perspectiva artificialis*) produce una convergencia de las líneas en un plano: en particular, las líneas que representan rectas perpendiculares al plano de la imagen convergen en un punto, el *punto de fuga principal*, llamado también *punto de vista*. No podría manifestarse mejor que la perspectiva es un sistema centrado, cuyo centro corresponde, en cierto modo automáticamente, a la posición del observador humano.

Este rasgo es el considerado como más notable en muchos debates del siglo XX sobre la perspectiva. Alrededor de 1970, en particular, se quiso ver en la perspectiva un sistema enteramente adecuado para la emergencia de un sujeto «centrado» en el humanismo (y totalmente determinado por esta emergencia). Como acabamos de observar, hubo efectivamente, en la historia del arte occidental, un encuentro entre el centramiento de la concepción del mundo en el sujeto humano y un sistema perceptivo inicialmente inventado para dar cuenta de la presencia de Dios en lo visible (en Alberti, el rayo central, el que une el ojo del pintor al punto de fuga principal, se llama aún *rayo divino*). Pero este encuentro fue muy progresivo como, por otra parte, la constitución misma de la noción de sujeto: ésta, iniciada por el humanismo, prosigue con Descartes y el *cogito*, con la filosofía de las Luces, con el Romanticismo. Así, en cierta medida, el centramiento de la representación y su asimilación a la visión humana, son fenómenos más bien característicos de la pintura de alrededor de 1800 y, por supuesto, de la naciente fotografía.

Conviene en particular relativizar las tesis desarrolladas (por Jean-Louis Comolli, Marcelin Pleynet o Jean-Louis Baudry, véase capítulo 3, III.2.3) sobre la cámara como máquina de elaborar perspectiva, y «por tanto» como instrumento marcado por la ideología humanista y la ideología burguesa derivada de ella. Aparte de que la cámara cinematográfica, como la fotográfica, puede trun-

car enormemente la perspectiva (aunque sólo fuese con focales muy largas o muy cortas), no ha habido una ideología burguesa del siglo XV al siglo XX, sino varias formaciones ideológicas sucesivas que fueron otras tantas manifestaciones suyas. La visión de la historia que tiende a «aplastar», unos sobre otros, diversos valores simbólicos de la perspectiva, que son los que tuvo durante varios siglos, no puede ser, pues, muy rigurosa. (Añadamos que, para DAMISCH [1987], que critica vigorosamente estas tesis, «el humanismo [toscano u otro] no podía acomodarse a la perspectiva llamada central, como tampoco a la definición puntual del sujeto [...] que es su corolario».)

Inversamente, la posición académica tradicional, que veía en la perspectiva el único sistema científicamente legítimo, ha encontrado nuevos defensores que, contra el relativismo histórico de Panofsky, han mantenido la idea de una científicidad, y por tanto de validez absoluta, intemporal, del sistema inventado en el Renacimiento. Es a veces el caso de ciertos teóricos de la percepción, que distinguen insuficientemente la perspectiva óptica de su representación en las imágenes, y no ven que tomar el ojo como modelo de la visión es un ideología como cualquier otra (aunque nos parezca más natural).

Han de ponerse estos debates, de hecho, en relación con las profundas transformaciones de la representación en el siglo XX. Pierre Francastel, en *Pintura y sociedad* (1950), ha mostrado bien que las «revoluciones» formales en el interior de la pintura traducían un profundo cambio de sensibilidad ante lo visual y el nacimiento de una nueva concepción del espacio. Como dice de modo excelente Marisa Dalai Emiliani: «La crisis de la perspectiva en la cultura moderna ha de ponerse en relación con la nueva concepción del espacio, introducida por las geometrías no euclidianas y en el campo científico por la teoría de la relatividad; coincide, además, con la crisis de la función tradicional del arte como *mimesis*, a la que la estética idealista opone una visión nueva del arte concebido como conocimiento y lenguaje».

Si bien estos debates son la parte más visible de la reflexión reciente sobre la perspectiva, son también su parte más especulativa y es justo mencionar que, al mismo tiempo, la investigación histórica sobre la perspectiva ha progresado enormemente en una dirección generalmente muy «panofskyana». Así, Miriam SCHILD BUNIM (1940) ha descrito la historia de la representación del espacio, desde el arte paleocristiano hasta el Renacimiento, dando

a cada «etapa» una correspondencia con las concepciones filosóficas y matemáticas y los conocimientos técnicos y culturales; John WHITE (1957) ofreció una historia detallada, no sólo de la perspectiva lineal en el Renacimiento, sino de lo que llama perspectiva «sintética», a saber, el sistema curvilíneo, más empírico y menos riguroso geoméricamente, que se encuentra en Fouquet, Uccello, y a veces incluso en Leonardo; Samuel EDGERTON (1975) ha enlazado la perspectiva renacentista con varios factores sociales e históricos como los progresos de la cartografía; Michael BAXDALL (1970 y 1972) la ha acercado a la retórica humanista y a los desarrollos de la matemática; etc. Todos estos autores y muchos otros, han insistido, de paso, siguiendo a Panofsky, en que la invención de la *perspectiva artificialis* es un *redescubrimiento* cuya novedad consiste menos en la perfección geométrica que en el valor simbólico que se le concede explícitamente, puesto que la Antigüedad griega y romana conocía, empíricamente, la perspectiva, pero sin haberle conferido nunca tal valor. Aparecido después de todos estos trabajos, el libro de Damisch ya citado, que integra sus aportaciones (y en este caso las discute), representa finalmente, en su complejidad, el estado más acabado de la reflexión actual sobre la perspectiva: para Damisch, la *perspectiva artificialis* es, ciertamente, una invención cuya historia puede contarse (al mismo tiempo que la de sus aplicaciones en la pintura), pero también es, más profundamente, la manifestación histórica de un conjunto de problemas filosóficos presentes de entrada desde la invención de la perspectiva, y aún actuales hoy, ya que son los problemas mismos del ser y del pensar.

II.2. Superficie y profundidad

II.2.1. Espacio abierto, espacio cerrado ✓

Ni la perspectiva, ni siquiera la profundidad, son el espacio. Ante todo, porque éste, ya lo hemos repetido, se dirige de *manera* coordinada a nuestras sensaciones visuales y táctiles; luego, porque incluso en el interior de lo visible, la expresión icónica del espacio moviliza muchos factores distintos de la perspectiva (en particular, todos los efectos de luz y de colores).

Lo que pusieron en evidencia las alteraciones de la representación pictórica en el siglo XX es, entre otras cosas, la excesiva preponderancia que se había concedido, por la importancia atribui-

da a la geometría perspectivista, a la perfección de la ilusión de profundidad. Contra este imperio de la geometría, que ellos sentían como agobiante, es contra lo que reaccionaron algunos teóricos. Así, Pierre Francastel, en su ya citado estudio *Pintura y Sociedad* (1950), pero también en algunos de los ensayos reunidos en *La realidad figurativa* (1965), propone interesarse por el espacio representado, no sólo desde el punto de vista de lo visible y de su geometría, sino desde un punto de vista múltiple, fundado además en la noción de «espacio social» de Durkheim y en la noción de «espacio genético subjetivo» de Piaget y Wallon. Para él, el espacio figurativo es, pues, una verdadera síntesis de la geometría y de los mitos propios de una sociedad y, si el Renacimiento valora la geometría euclidiana, la pintura moderna tenderá a reproducir una concepción más «topológica» del espacio.

Ya hemos encontrado más arriba, en forma de fantasma del espectador (véase capítulo 3, I.1.2), esta idea de que la representación del espacio puede ser más o menos racionalizada, más o menos visualizada. En sus trabajos, Francastel opone, al arte puramente visual surgido según el del Renacimiento, lo que llama un arte *objetivo*, fundado en una concepción realista del objeto que no resulta sólo de la especulación intelectual sobre las percepciones visuales, sino de la combinación de estas percepciones con las sensaciones táctiles. El espacio de este arte objetivo es «polisensorial y operatorio», «práctico y experimental»: se encuentra en el arte de la Edad Media, pero también en el cubismo, en el arte egipcio, en los dibujos infantiles. Es un espacio *abierto* en el sentido de que, fundado en la noción de objeto y en una geometría de la vecindad, es, en sí, ilimitado. En relación con este espacio «abierto», Francastel lee el dominio de la perspectiva sobre cinco siglos de historia de la pintura como una *clausura* del espacio, que deviene limitado, imaginariamente, pero de forma coercitiva, por el marco de la imagen, el cual se identifica totalmente con los bordes del cubo perspectivo y significa, pues, concretamente, la imposición de la «rejilla» geométrica sobre el espacio real de la experiencia y de los objetos.

Prosiguiendo la reflexión de Francastel, Jean-François LYOTARD ha acentuado también, en su *Discurso, figura* (1970) el aspecto negativo de la construcción perspectiva. Para Lyotard, el espacio sensible se organiza según el modo de la *diferencia*, y no de la *oposición*: ahora bien, la historia de la pintura sólo es una perpetua represión de la diferencia en favor de la racionalización geométrica, y Lyotard pone de relieve, como momentos positivos

de esta historia, aquellos en los que la realidad no se da a ver según la óptica geométrica, sino que se da a ver a sí misma «como se ve el paisaje antes de mirarlo», en Cézanne por ejemplo, pero también en el Masaccio de los frescos de la capilla Brancacci.

El libro de Lyotard defiende una estética muy precisa, la de lo figural, en cuanto que la figura está ligada a la emergencia del deseo en la representación (véase más abajo, IV.2.3), estética por otra parte fuertemente dominada por el «freudo-marxismo» en boga en 1970, y en cuyo marco intentó seguidamente Lyotard desarrollar una «economía libidinal». Su lectura de la organización perspectivista como represiva es, pues, apasionante, pero parcial. Nos limitaremos, más simplemente, a la idea de que, igual que la perspectiva —toda perspectiva, cualquiera que sea— atestigua una elección simbólica, también la clausura del espacio figurativo resulta de la institución de un desglose de lo visible por una mirada, de la definición de lo que llamaremos un campo, y da testimonio con ello, de modo igualmente simbólico, del privilegio concedido a esta mirada y a su actividad (contra la «pasividad» exaltada por Lyotard, recogiendo una fórmula de Merleau-Ponty).

La palabra *campo*, en este sentido, es de origen cinematográfico: designa, en el cine, esa fracción de espacio imaginario de tres dimensiones que se percibe en una imagen fílmica. Se sabe que esta noción, de origen empírico, está ligada a la fortísima impresión de realidad producida por la imagen fílmica, y que lleva a creer fácilmente en la realidad como espacio profundo, y también a creer que este espacio, como el espacio visible real, no se detiene en los bordes del marco, sino que se prolonga indefinidamente más allá de estos bordes, en forma de un *fuera de campo*. Es la famosa metáfora del marco como «ventana abierta al mundo»; ahora bien, es muy significativo que esta metáfora, utilizada por André Bazin para la imagen cinematográfica, también la utilizara, en los mismos términos, Alberti a propósito de la pintura perspectivista. La perspectiva, al imponer un centro al espacio, le impone límites, lo organiza como el campo visto por una mirada (como una *veduta*, una vista, por emplear el nombre sintomático que se daba a los primeros paisajes pintados).

II.2.2. Campo y encuadre

Esta definición del campo, que amplía a toda la historia de las imágenes figurativas la noción forjada por y para el cine, es,

pues, la traducción de lo que hemos observado más arriba, a propósito del dispositivo y de su dimensión espacial, al definir el encuadre como actividad imaginaria de la pirámide visual del pintor (véase capítulo 3, I.3.2): el campo es el resultado del encuadre. Sobre este punto preciso, se ve qué difícil es separar el papel de la imagen de aquellos del dispositivo y del espectador: si la imagen figurativa nos ofrece a la vista un campo visual, es que somos capaces de referir éste a un desglose del espacio por una mirada móvil, en los términos del encuadre perspectivo.

Esta operación se nos ha hecho completamente familiar con el cine, en el cual se manifiesta el encuadre como esencialmente móvil, según las variedades del «movimiento de cámara». La movilidad de la cámara se consagró casi desde los primeros balbuceos del cine, primero, situándola en un vehículo (barco, coche); después, cuando se hizo suficientemente ligera, llevándola sobre el hombro. Desde entonces, la industria cinematográfica ha inventado numerosos aparatos destinados a facilitar esta movilidad (grúa, *dolly* o, más recientemente, *steadycam*). Hace, pues, mucho tiempo que los operadores y los cineastas han explorado toda la gama de posibilidades de los movimientos de cámara.

Las cámaras más recientes permiten movimientos de una gran amplitud y flexibilidad. Al mismo tiempo tienden a subrayar la equivalencia entre encuadre y mirada: es el caso, especialmente, de la *steadycam*, la cual, por construcción (se trata de un arnés fijado al operador), está destinada a traducir los movimientos de un ojo que se desplaza libremente.

En ciertas épocas anteriores, en las que se disponía de cámaras menos perfeccionadas, se utilizó muchas veces el movimiento de cámara de manera menos estrictamente ligada a la mirada humana. Es el caso, en especial, de varias películas europeas de los años veinte (pronto imitadas por Hollywood). En su *Ballet mécanique*, Fernand Léger instala así una cámara en el extremo de un columpio, y la hace acercarse y alejarse alternativamente del objeto filmado, sin que pueda atribuirse este movimiento a ningún ojo diegético. En algunas películas alemanas de la misma época, el gusto por el virtuosismo de la cámara originó lo que se llamó la «cámara desencadenada» (*entfesselte Kamera*), como en aquella escena de *El último* de Murnau (1926), en la que la embriaguez del personaje se expresa por un movimiento giratorio de la cámara a su alrededor, o como en varias escenas de una película que jugó sistemáticamente con este «desencadenamiento», *Variété*, de Ewald-André Dupont (1925).

Refiriéndose a estas últimas utilizaciones, Edward BRANIGAN (1984) propuso distinguir los movimientos «funcionales» —que pretenden construir el espacio escenográfico, seguir o anticipar un movimiento, seguir o descubrir una mirada, seleccionar un detalle significativo, revelar un rasgo subjetivo de un personaje— de todos los demás movimientos de la cámara, los gratuitos, distinción útil para el análisis de las películas, pero muy discutible en el plano teórico.

Así, si bien la noción de «movimiento de cámara» está empíricamente muy perfeccionada, es de poca consistencia teórica y reveladora de la complejidad de la relación entre imagen, espectador y dispositivo. El espectador, que se enfrenta con la película terminada, no tiene medio alguno de saber realmente cómo se ha comportado la cámara que ha producido un plano dado: está obligado, pues, a reconstruir ese comportamiento de manera imaginaria y aleatoria, pero apenas puede evitar esa reconstrucción, al referirse casi automáticamente el movimiento del marco en relación con el campo a una pirámide visual imaginaria. Recientemente, algunos teóricos han propuesto, preocupados por el rigor, redefinir los «movimientos de cámara» únicamente a partir de lo visto en la pantalla, como David BORDWELL (1977), sugiriendo utilizar para eso un modelo descriptivo inspirado en las teorías constructivistas de la percepción. Esta tentativa es interesante *a priori*, pero poco convincente, ya que, aunque se llegue a describir los movimientos de las manchas luminosas sobre la pantalla, eso deja intacto, de todos modos, el problema esencial de *asignar* a *algo* ese movimiento. Para el espectador es esencial saber, en particular, si es la cámara o el objeto filmado lo que se ha desplazado, ya que, aunque el carácter relativo del movimiento del marco hace difícil a veces saberlo, esta asignación forma parte de la interpretación normal de la imagen filmica.

La ambigüedad de los movimientos percibidos en la pantalla ha sido puesta de relieve a menudo por los teóricos del cine. Jean Mitry ha discutido largamente la noción de «movimiento de cámara» sobre ejemplos cuya interpretación es particularmente insegura. Así, un tipo de plano que aparece a menudo en las películas del Oeste consiste en mostrar al conductor de una diligencia y a su acompañante, mientras la diligencia avanza: ¿debe considerarse ese plano como plano fijo en relación con los dos personajes? ¿Como un movimiento de cámara en relación con el fon-

do del decorado? ¿Ni lo uno ni lo otro? Es tanto más difícil responder cuanto que tal plano puede producirse de varias maneras: sea fijando la cámara en una verdadera diligencia que avance realmente por un paisaje; sea acompañando el movimiento de la diligencia por una cámara montada en un vehículo que avance a la misma velocidad; sea, incluso, rodando en estudio una falsa diligencia ante una transparencia.

La expresión «movimiento de cámara» es, pues, ante todo una comodidad de lenguaje, aunque demasiado imprecisa como para pertenecer al vocabulario teórico. La hemos expuesto aquí porque pone en evidencia de modo insuperable, a la vez, la diferencia entre el campo y el encuadre, y el lazo imaginario extremadamente fuerte que establece entre ellos el dispositivo, y, por consiguiente, el espectador.

II.2.3. La profundidad de campo

El campo es un espacio profundo, pero representado sobre una superficie plana y, en esta representación, la profundidad queda inevitablemente modificada, ya que no puede expresarse, por medio de un punto de vista único, la movilidad esencial del ojo «ecológico». Entre las manipulaciones que implica esta modificación hay una que es tan corriente que pasa inadvertida; es la que consiste en producir una imagen uniformemente nítida, mientras que, en la percepción real, sólo enfocamos una pequeña zona espacial, quedando el resto difuminado (véase capítulo 1, III.2). Esta nitidez convencional ha sido, prácticamente, la de toda la historia de la pintura, con pocas excepciones (la llamada perspectiva atmosférica en el fondo de los paisajes, por ejemplo) y hasta el impresionismo, que quiso, justamente, reaccionar contra ella cultivando el difuminado. Ha estado de igual modo omnipresente en la fotografía, en la que resulta de lo que se llama la *profundidad de campo* del objetivo.

También sobre este punto ha sido la teoría del cine la que ha atraído más la atención, de manera por otro lado muy particular, enlazando profundidad de campo y realismo. Para André BAZIN, en su artículo «La evolución del lenguaje cinematográfico» (alrededor de 1950), el rodaje con una gran profundidad de campo en Orson Welles o William Wyler, por ejemplo, produce un aumento de realismo, un *plus-de-réel*, porque el espectador es así

libre de mirar cualquier porción de la imagen (como es libre de mirar cualquier porción del espacio en la realidad). Esta tesis fue vivamente discutida, especialmente por Jean-Louis Comolli, quien puso de relieve que la profundidad de campo, presente ya en el cine primitivo, no había sido, sin embargo, utilizada en él como factor de realismo.

De hecho, habría que ir aún más lejos y separar claramente expresión de la profundidad y nitidez uniforme de la imagen. En efecto, por una parte, puede muy bien producirse una sin la otra (la profundidad puede sugerirse muy bien por un fondo difuminado y una imagen muy clara puede componerse de modo poco legible en profundidad) y, por otra parte, la nitidez uniforme juega también con la ocupación de la superficie de la imagen. En la imagen fotográfica, que no es necesariamente nitida, resulta de una elección estilística deliberada, histórica, cuyo uso no está ciertamente determinado sólo por el deseo de mayor o menor realismo, sino también, por ejemplo, por un deseo de composición más segura de la imagen. Repitámoslo: la profundidad de campo no es la profundidad del campo.

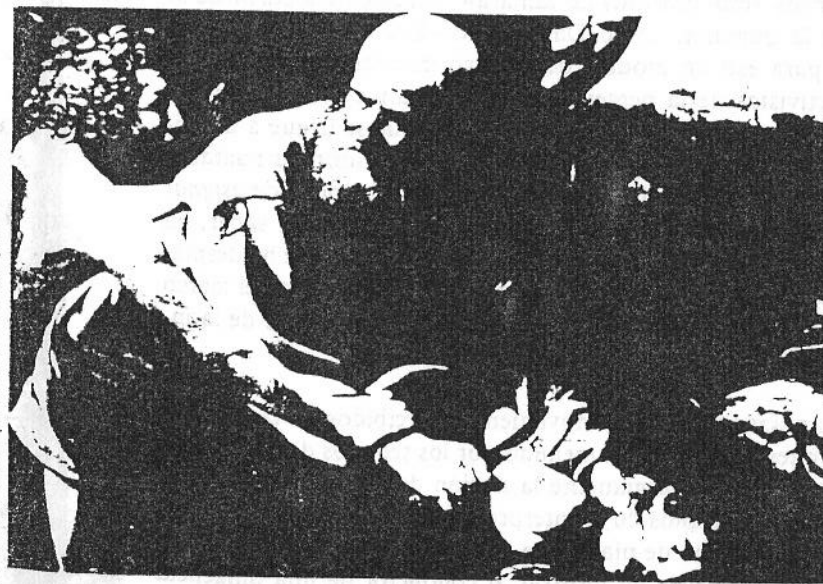
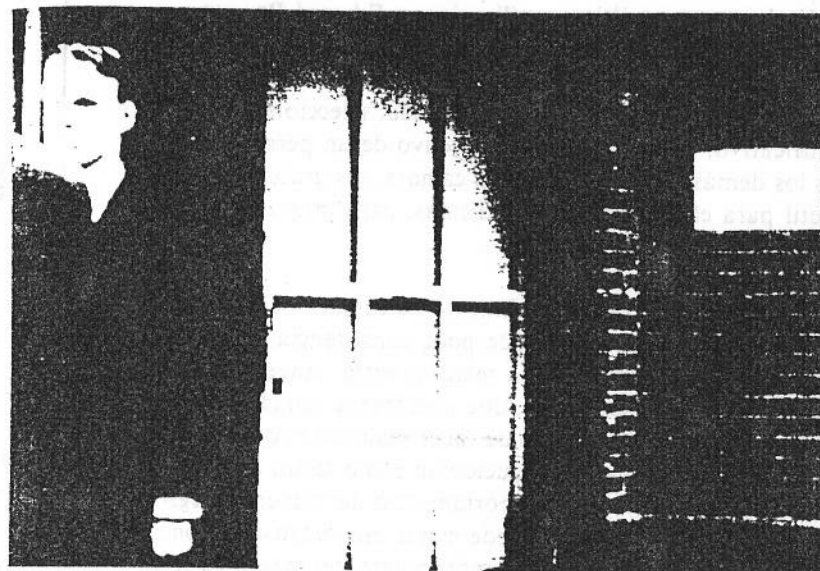
II.3. Del campo a la escena

II.3.1. El fuera de campo

La noción de *campo*, en el sentido en que la hemos definido,⁴ no es plenamente adecuada más que para un tipo de imágenes históricamente definido: las que derivan del fantasma de la pirámide visual, fija (como es más bien el caso en las especulaciones del Renacimiento sobre la perspectiva) o móvil (como es el caso a partir de finales del siglo XVIII, al desarrollarse el estudio del natural). Sólo debe, pues, su importancia a que este tipo de imágenes es, aún hoy, con mucho, el más extendido. De ellas es de las que vamos a hablar principalmente en estas últimas indicaciones sobre la representación del espacio.

Como decíamos hace poco, fue el cine el que dio la forma más visible a las relaciones del encuadre y del campo. Fue tam-

4. Existen otras definiciones posibles, en especial si se remite la idea de campo, no al espacio tridimensional representado por la imagen, sino al espacio bidimensional de la superficie de la imagen: se hablará, por ejemplo, de «campo» plástico de la imagen como «campo» de signos (Meyer Schapiro), etc.



El fuera de campo en el cine (*Non réconciliés*, de Straub y Huillet, 1965) y en pintura (*El sacrificio de Abraham* de Caravaggio, hacia 1600): siempre cuestión de mirada, de entrada o de salida.

bién el que llevó a pensar que, si el campo es un fragmento de espacio recortado por una mirada y organizado en función de un punto de vista, no es más que un *fragmento* de este espacio y, por tanto, que es posible, a partir de la imagen y del campo que representa, pensar el espacio global del que ha sido tomado este campo. Se reconoce aquí la noción de fuera de campo: noción también de origen empírico, elaborada en la práctica del rodaje cinematográfico, en el que es indispensable saber lo que, del espacio profilmico, se verá o no a través de la cámara.

En la misma medida de su doble movilidad (movimiento aparente, movilización del encuadre), la imagen fílmica da acceso en efecto, al menos potencialmente y de manera más constante, a esas partes no vistas del espacio diegético que constituyen el fuera de campo. Es la observación fundamental realizada por André BAZIN en su artículo «Peinture et cinéma» (1950), en el que define la imagen fílmica como «centrífuga» y su marco como un *ocultador* móvil (y no como una frontera infranqueable y definitiva). Seguidamente, esta observación se prolongó, en especial por parte del examen sistemático de las posibilidades prácticas de paso del campo al fuera de campo: sobre este punto, fue Noël BURCH quien dio, en *Praxis del cine* (1969), la tipología más detallada, distinguiendo seis segmentos del espacio fuera de campo, según su localización en relación con el campo (a la izquierda, a la derecha, delante, etc.), y tres tipos principales de paso.

El artículo de Bazin implicaba una comparación entre la imagen fílmica y la imagen pictórica y tendía a concluir que el fuera de campo, natural y esencial para la primera, estaba casi prohibido en la segunda. Sin embargo, puede ser muy productivo hacer funcionar, en cierto modo retroactivamente, la noción de fuera de campo a propósito de la imagen fija, pictórica o fotográfica. Ya hemos hablado (véase capítulo 3, I.2 y I.3) de las imágenes «descentradas» o «desencuadradas» producidas por ciertos pintores o fotógrafos, y que implican una consideración de los entornos de la imagen, del fuera de campo. Si Degas, o Caillebotte, cortan también con frecuencia sus personajes por el borde del marco, es porque pretenden sugerir al espectador que prolongue imaginariamente el marco más allá de ese borde.⁵ Así, ciertos au-

5. No es indiferente observar que estos desencuadres les fueron, en su época (último cuarto del siglo XIX), violentamente reprochados, como contaminación de la convención pictórica dominante del encuadre por un enfoque visiblemente fotográfico.

tores han llegado a poner totalmente en tela de juicio la idea de Bazin: para Jean Mitry, por ejemplo, la pintura puede producir perfectamente un efecto de fuera de campo comparable al del cine, sobre todo si se acercan las condiciones de su visión a las condiciones de la visión de la película, por ejemplo poniéndole un contorno negro.

De hecho, y cualquiera que sea en efecto la gran pertinencia de la noción de fuera de campo para la imagen fija, existe una diferencia irreductible entre ésta y la imagen móvil. En la imagen fija, en efecto, el fuera de campo permanece para siempre fuera de la vista, sólo es imaginable: en la imagen móvil, por el contrario, el fuera de campo es siempre susceptible de ser desvelado, sea por un encuadre móvil (un «reencuadre»), sea por el encadenamiento con otra imagen (por ejemplo en un campo-contracampo cinematográfico). Es lo que Noël Burch afirma mediante su distinción entre fuera de campo *concreto* (en el fuera de campo momentáneo se encuentran elementos que ya se han visto y que pueden imaginarse más concretamente) y fuera de campo *imaginario* (el que implica elementos que no se han visto todavía). Así, los efectos «locales» de fuera de campo están más desarrollados y son más eficaces en el cine: la mirada hacia el exterior del marco, en especial, es en él un medio banal de «interpelación» del fuera de campo que suscitará fácilmente la idea de que se mira algo o a alguien, mientras que, en pintura, tal mirada se recibirá como algo que afecta más bien al espectador.

En su discusión del artículo de Bazin, Jean Mitry adelanta la idea de que la tendencia de la imagen fílmica al fuera de campo viene esencialmente, o incluso únicamente, del hecho de que esta imagen no se produce nunca sola. Así, dice, la pintura secuencial, de imágenes múltiples, produce un fuera de campo del todo comparable al del cine (da el ejemplo de los *via crucis*, secuencias de una quincena de cuadros colgados en ciertas iglesias, y que representan la pasión de Cristo). Pero esta idea sólo es a medias convincente y ese «fuera de campo» queda muy lejos de la eficacia y de la inmediatez del fílmico.

II.3.2. Escena y puesta en escena

Si el fuera de campo cinematográfico remite a la idea de una pirámide visual móvil (inscrita, pues, en una historia de la visión que excede con mucho a la del cine), también tiene otro origen,

ligado por otra parte al primero: el teatro. Prácticamente en todas sus formas, al menos en Occidente, el teatro implica un doble espacio: el de un área de actuación, en la cual se supone que los actores representan a personajes, y el de una «reserva», en la que los actores vuelven de nuevo a ser actores en espera de reencarnar al personaje.

La segregación entre estos dos espacios, como por otra parte entre el espacio de actuación y el de la sala, llegó bastante tarde (en Francia, no se suprimen hasta 1759 las *banquetas* instaladas, incluso en el mismo escenario, para algunos espectadores privilegiados), y puede decirse que fueron necesarios casi tres siglos, del XVI al XVIII, para codificar de manera más o menos estable la forma de representación teatral hegemónica en el XIX bajo el nombre de «teatro a la italiana» y, en particular, para codificar la ilusión teatral. En lo referente a la representación del espacio, es notable que el esfuerzo de los grandes escenógrafos, sobre todo italianos (Torelli, los Della Bella, Servandoni), intenta reforzar esta ilusión por medios paralelos a los de la pintura, tales como la perspectiva, por supuesto (volveremos sobre ello), pero también la institución de un *marco* de escenario o la utilización del telón que materializa la superficie de este marco, y que las enormes maquinarias movilizadas por la ópera y el teatro barrocos siguen pretendiendo hacer pasar de un *cuadro* a otro.

Sería evidentemente absurdo soldar, unas sobre otras, la historia de la pintura, la del teatro y la del cine. Lo que aquí se sugiere es una cierta convergencia de estas tres historias, entre, digamos, el Renacimiento y la invención del cine, alrededor de una noción central, la de *escena*. La palabra escena es por otra parte ambigua donde las haya, pues designa a la vez un espacio real, el área de actuación; por extensión metonímica, el lugar imaginario en el que se desarrolla la acción; y luego un fragmento de acción dramática (por tanto un trozo unitario de la acción), por consiguiente cierta unidad de duración. En su compleja relación con el teatro, del que es heredero, defendiéndose al mismo tiempo de él, el cine ha recogido casi todos estos sentidos, acentuando unas veces uno, otras otro; la pintura, por su parte, ha seguido más de cerca todavía la historia del teatro y la concepción escénica del espacio empezó a aparecer en ella con la organización perspectivista. En las artes figurativas, la escena sería, en el fondo, la figura misma de la representación del espacio, materializando bien, con la institución del fuera de campo (de los bastidores teatrales), el compromiso entre abertura y cierre del espa-

cio que es el de toda la representación occidental moderna, al mismo tiempo que significa que no hay representación del espacio sin representación de una acción, sin diégesis. Sobre todo, en el cine y en pintura como en el teatro, la noción de escena transmite la idea misma de la unidad dramática que es el fundamento de esta representación.

Si el espacio se representa, es, pues, siempre, como espacio *de una acción*, al menos virtual: como espacio de una puesta en escena. La función de escenógrafo sólo muy tardíamente apareció en el teatro, pero se ha convertido hoy en algo percibido como una función creadora, artística, considerada a veces al mismo nivel que la del autor o de los actores. Esto es aún más cierto en el cine, donde la equivalencia entre director, *metteur en scène* y creador de la obra es moneda corriente desde la famosa «política de los autores» de los años cincuenta. La creciente importancia atribuida a lo que no era al principio sino una función técnica de montaje y de coordinación no se explica, de hecho, sino con referencia al modelo escénico del espacio, cuyo carácter profundamente unitario suscita la idea de un capataz absoluto, director o pintor.

II.3.3. La escenografía

El escenario teatral moderno, lo hemos dicho, apareció como un espacio en perspectiva y, como la pintura perspectivista, quedó inicialmente marcado con fuerza por el centramiento. En un capítulo (titulado «Fabrique de l'illusion») de la *Histoire du théâtre en France*, Jean-Jacques Roubine cita este texto de 1699: «Cambiad de lugar cuanto queráis en la ópera; tendréis que confesar, después de haberlos ocupado todos, que el mejor es el del centro del patio de butacas» y concluye: «Es que la perspectiva frontal estaba destinada a la mirada del príncipe y sólo a él». El arte del decorador ha consistido, pues, desde el siglo XVIII, en conciliar esta perspectiva central con «una multitud de miradas ordinarias situadas en diferentes puntos de la sala».

Se reconocen los mismos problemas que se plantearon en la pintura del Renacimiento (cómo subordinar la representación a un centro; después, cómo escapar a la tiranía de ese centro) y, de hecho, hay entre pintura y teatro un lugar de encuentro más visible que otros, a saber, la *escenografía*. Como su etimología expresa, este término técnico designa el arte de pintar (en pers-

pectiva) los decorados de la escena a la italiana; luego, más ampliamente, el arte de fijar los decorados y, finalmente, la manera de representar los lugares. En un libro de 1970, titulado precisamente *Scénografie d'un tableau*, Jean-Louis Schéfer, invirtiendo la filiación histórica, analizaba una tela del siglo XVI como una escenificación teatral; la noción de escenografía se tomaba aquí en su más amplio sentido abarcando la representación de los lugares e incluyendo también las relaciones entre los personajes y la arquitectura. Esta tendencia se acentuó con la recuperación del término por una parte de la crítica de cine (en especial Alain Bergala y Pascal Bonitzer), en la que el término «escenografía» designa de hecho el aspecto espacial de la escenificación, mientras que la expresión de «puesta en escena» se ve cada vez más restringida sólo al aspecto dramático, en particular a la «dirección de actores». Pueden evidentemente lamentarse estas confusiones terminológicas, pero tienen al menos el interés de subrayar el profundo parentesco entre la escena teatral y su escenografía por una parte, la puesta en escena pictórica por otra y, finalmente, la construcción, en la escena fílmica, de un espacio diegético unificado dramáticamente.

Resulta evidente desde hace mucho tiempo esta naturaleza mixta del espacio cinematográfico, y Pierre Francastel, por ejemplo, ya le había dedicado un artículo (complejo, incluso algo confuso). Más recientemente, Eric ROHMER (1977) ha intentado distinguir tres tipos de espacio en la película:

- el espacio *pictórico*, o la imagen cinematográfica como representación del mundo;
- el espacio *arquitectónico*, correspondiente a las partes del mundo, naturales o fabricadas, dotadas de una existencia objetiva en lo profílmico;
- el espacio *fílmico*, «espacio virtual reconstituido en [el] espíritu [del espectador] con ayuda de los elementos fragmentarios que la película le proporciona».

Esta distinción, que confirma ampliamente la distinción entre espacio plástico, espacio profílmico y espacio diegético, es desgraciadamente más difícil de sostener de lo que parece, como muestra el propio ensayo de Rohmer, en el que, en especial, resulta a menudo difícil establecer la separación entre lo arquitectónico y lo fílmico.

La escenografía ha sido la apropiación, por parte del teatro, de una técnica pictórica de expresión del espacio desde un punto

de vista, la perspectiva; en el film, que posee la perspectiva por construcción, la expresión del espacio es un proceso sintético, en el que la actividad escenográfica se desplaza y debe procurar preservar la coherencia de las imágenes sucesivas. Entre el teatro clásico y el cine, puede leerse toda la historia del espacio en pintura, su descentramiento, su ilimitación, su explosión.

III. EL TIEMPO REPRESENTADO

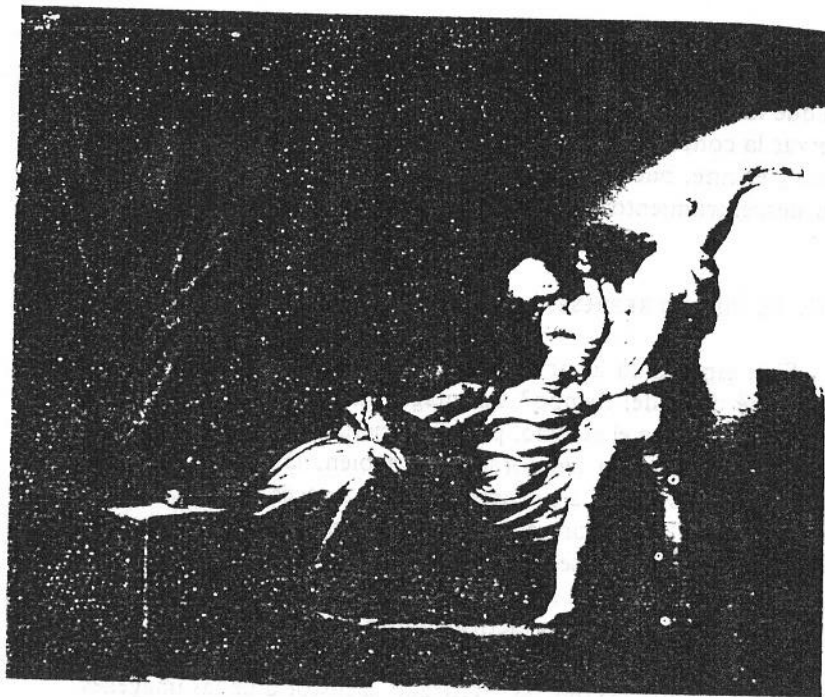
Si el espacio da lugar a una representación altamente simbólica, ¿qué decir del tiempo? La imagen misma, en efecto, se despliega siempre en el espacio, pero sólo ciertas imágenes tienen también una dimensión temporal. Ahora bien, las imágenes tienen también casi siempre a su cargo, aunque a veces muy secundariamente, el dar una información sobre el tiempo del suceso o sobre la situación que representan: fue, pues, preciso que esta información se representase de manera enteramente convencional, codificada. Son numerosas las tácticas utilizadas para eso y no podremos sin duda examinarlas exhaustivamente, sino indicar sólo las principales entre las que ha registrado la historia de las imágenes.

III.1. La noción de instante

Como ya hemos dicho a propósito del tiempo espectral, el modo normal de aprehensión del tiempo es el de la duración, aunque sea corta. Si se imagina acortar esta duración a los límites de lo sensible, se convertirá en lo que se llama, con un término difícil de definir exactamente, pero comprensible, un *instante*. La imagen fija ha tenido, evidentemente, una relación privilegiada con la noción de instante, en cuanto que ésta persigue precisamente extraer imaginariamente, del flujo temporal, un «punto» singular, de extensión casi nula, próxima, pues, a la imagen (que tiene, a su vez, una dimensión temporal intrínseca totalmente nula).

III.1.1. El «instante esencial»

Con la aparición de un estilo mayoritariamente naturalista en la pintura a partir de la Edad Media, la mayor parte de las escenas representadas por la pintura se convirtieron en escenas con



El instante esencial. (¿o hay que decir aquí el instante decisivo?)

referente real; incluso las escenas religiosas como la Anunciación fueron pintadas como si se hubiesen desarrollado realmente o, mas bien, como si hubiesen sido interpretadas por figurantes de carne y hueso, «escenificadas».

Se experimentó, cada vez en mayor grado, el sentimiento de que el cuadro representaba, deteniéndolo, un momento de un acontecimiento que se había desarrollado realmente, aunque este acontecimiento, por su parte, no fuese más que la representación, según el modo teatral, de un acontecimiento irrealista, sobrenatural. Se planteó entonces la cuestión de la relación entre ese momento y este acontecimiento. En efecto, en la misma medida en que progresaban sus medios técnicos de reproducción de la realidad, más aprisionada se encontraba la pintura entre dos exigencias contradictorias: representar *todo el acontecimiento*, para que se entendiese bien, o representar «sólo un instante», para ser fiel a la verosimilitud perceptiva. Hasta el siglo XVIII no se dio una respuesta teórica explícita a ese dilema; esta respuesta, notablemente astuta,

consiste en considerar que no hay contradicción entre las dos exigencias de la pintura representativa, y que puede representarse válidamente todo un acontecimiento no representando sino un instante de él, a condición de elegir ese instante como el que expresa la esencia del acontecimiento: es lo que Gotthold-Ephraim Lessing, en su tratado *Laocoonte* (1766) llama el *instante esencial*.

El instante esencial (o «instante más favorable») se define, pues, como un instante perteneciente a un suceso real que se fija en la representación. Esta noción ha sido muy útil para la pintura —tanto más útil cuanto que, en la práctica, había sido aplicada mucho antes de que se la preconizase teóricamente— pero se apoya en un presupuesto apenas defendible. No hay razón alguna, en efecto, para que un instante particular de un suceso real resuma toda su significación, como permitió verificar la invención de la fotografía, demostrando que no había «puntos» temporales. Por otra parte, la filosofía ha insistido a menudo en la idea de que suponer que pueda existir una fracción de tiempo inmóvil, por pequeña que sea, hace inexplicable la noción de movimiento. De hecho, el instante esencial es una noción de naturaleza plenamente estética, que no corresponde a ninguna realidad fisiológica, y representar un acontecimiento por un «instante» sólo es posible apoyándose, mucho más de lo que pensaba Lessing, en las codificaciones semánticas de los gestos, de las posturas, de toda la escenificación. Para volver al ejemplo dado al principio, las Anunciaciones de los siglos XV y XVI están hechas, como ha demostrado Michael Baxandall, para representar un «momento» particular del acontecimiento (ficcional) en cuestión, pero la elección y la definición misma de ese momento se operan con referencia a una codificación de naturaleza retórica, que distingue tradicionalmente entre cinco momentos sucesivos, correspondientes a cinco estados de alma de la Virgen. Ciertas Anunciaciones están muy dramatizadas (la de Boticelli, por ejemplo), y puede parecer que fijan «fotográficamente» un instante real; no por eso han dejado de fabricarse con referencia a un *sentido*, determinado por un *texto*, y es infinitamente poco probable que unos figurantes de carne y hueso encarnaran nunca estas posturas, ni siquiera durante un instante.

III.1.2. El «instante cualquiera»

Esta discrepancia entre la voluntad de fijar el instante real y las necesidades del sentido, que pretendía acabar con la doctrina

del instante esencial, reapareció, por el contrario, cada vez con más fuerza a medida que, con la fotografía, se desarrollaron los medios de fijación del instante. La instantánea fotográfica, que se hizo posible hacia 1860, permitió finalmente acceder a una representación auténtica de un instante, tomado de un suceso real. Como acabamos de decir, fue a partir de esta posibilidad de fijación de un instante *cualquiera* como se advirtió que los pretendidos instantes representados por la pintura habían sido enteramente reconstruidos.

De hecho, lo que se juega en la pareja instante esencial/instante cualquiera es menos la posibilidad técnica de *detener* lo visible, que la oposición entre dos estéticas, dos ideologías de la representación del tiempo en la imagen fija. El gusto por el instante cualquiera apareció, incluso antes de la invención de la fotografía, en ciertos géneros pictóricos en los que se procuró a veces dar la ilusión de que no se había elegido el momento representado. Un pintor como P.-H. de Valenciennes se especializó, hacia 1780, en la realización de pequeñas pinturas de paisajes, del natural, en los cuales concede una gran importancia a los fenómenos meteorológicos; en un librito de consejos a los pintores publicado en 1800, precisa que hay que pintar lo más aprisa posible, para intentar, de algún modo, ganar al tiempo en velocidad: he aquí algo que prefigura curiosamente la instantánea. También se encuentra el mismo gusto por la representación de los estados de la atmósfera (lluvia, tormenta, nubes) en muchos otros pintores: Granet, Constable, por ejemplo. En todos ellos, el gusto del instante cualquiera remite al sentimiento más amplio de lo *auténtico*, que se convirtió a fines del XVIII en un valor estético, menor al principio, cada vez más importante después, incluso en perjuicio del *sentido* de la imagen.

La fijación, técnicamente sencilla, del instante cualquiera por parte de la fotografía no resolvió, ni mucho menos, el problema. Es por el contrario notable que la estética del instante esencial, es decir, del instante significativo, fuese en cambio perseguida por la fotografía artística. Podría fácilmente agruparse a toda una familia de fotógrafos alrededor del gusto por el *instante expresivo* instantáneo, que registra, así un instante auténtico, *a priori* cualquiera, pero expresivo, apuntando, pues, al sentido, al predominio. Todo el arte de estos fotógrafos (pensemos en Cartier-Bresson, por supuesto, en Doisneau, en Robert Frank, en Kertész) consiste entonces en captar al vuelo ese instante, en saber encuadrar y disparar con seguridad. No obtienen, sin embargo, instan-

tes esenciales tal como los entendía Lessing, y el sentido de sus fotografías sigue siendo mucho más ambiguo que el de las pinturas de suceso: no es, por otra parte, raro que exploten esta ambigüedad misma, por ejemplo mediante el sentido del humor.

III.1.3. La «imagen-movimiento»

Si la imagen-movimiento aparece aquí, es únicamente porque su invención trastornó los datos de la representación del instante, al menos en dos sentidos:

- por una parte, permitiendo la representación del tiempo de un suceso, sin la obligación de recurrir a la traducción más o menos arbitraria de ese tiempo a través de uno de sus instantes;
- por otra parte, multiplicando los instantes *cualesquiera*, pues el fotograma filmico fija un instante (alrededor de 1/50 de segundo a la actual velocidad normal de la toma de vistas) no determinado por ningún *a priori* semántico, ni siquiera inconsciente.

El film (en sentido material: la película) es, desde luego, una colección de instantáneas, pero la utilización normal de ese film, la proyección, anula todas esas instantáneas, todos esos fotogramas, en favor de una sola imagen, en movimiento. El cine es, pues, por su mismo dispositivo, una negación de la técnica de la instantánea, del instante representativo. El instante sólo se produce en él según el modo de lo vivido, incesantemente rodeado de otros instantes (véase capítulo 3, II).

III.2. El tiempo sintetizado

III.2.1. Montaje y collage

La representación, pues, de un instante de un acontecimiento compete en el fondo, prácticamente, a la utopía: a excepción de ciertas imágenes en las que se cultiva lo aleatorio (tomas de vistas fotográficas automáticas, a intervalos regulares, por ejemplo), ese instante se elige siempre en función del sentido que se quiere expresar, compete a la fabricación. La doctrina del instante esencial, por su insistencia sobre la significación de conjunto de la imagen, pone bien en evidencia ese carácter fabricado, reconstruido, sintético, de dicho «instante» representado, que no se ob-

tiene, de hecho, sino por la yuxtaposición más o menos hábil de fragmentos pertenecientes a diferentes instantes. Tal es el modo habitual de la representación del tiempo en la imagen pintada: extrae, por cada una de las zonas significativas del espacio, un momento («el momento más favorable»), y opera seguidamente por síntesis, por *collage*, por montaje.

Esta síntesis se ha hecho más visible en formas de pintura que, renunciando a pretender captar el instante único, han exhibido por el contrario el proceso de yuxtaposición de una pluralidad de instantes en el interior de un mismo marco. Las primeras obras sistemáticas en este sentido fueron sin duda las del cubismo analítico (aunque no fuera ése su propósito), y los principios del cubismo consisten en lo esencial, como se sabe, en sacar las consecuencias de la lección de Cézanne según la cual toda figura natural puede descomponerse en volúmenes simples (esferas, cubos, etc.) y, por otra parte, en desmultiplicar los puntos de vista diferentes sobre el mismo tema en el interior de un solo cuadro. Este segundo principio lleva a construir el cuadro como un *collage* imaginario de fragmentos poseedores cada uno de su lógica espacial, y también, con frecuencia, de su lógica temporal.

Pero, desde luego, fue el cine el que, con la práctica, y después con la teoría del montaje, permitió, ante todo, ampliar a la imagen móvil la noción de tiempo sintetizado y, seguidamente, volver sobre la síntesis del tiempo en la imagen fija para reconsiderar sus posibilidades. Esta empresa fue ampliamente llevada a su culminación por S. M. EISENSTEIN, en su tratado sobre el montaje (1937-1940) y en varios textos de la selección *Le Cinématisme* (recopilación de artículos del período 1938-1946).

Eisenstein analiza así el retrato de la actriz rusa Ermolova realizado por Valentin Sérov como un caso típico de «cinematógrafo en potencia», afirmando que ese retrato está construido como un *collage* de cuatro partes, visiblemente delimitadas por sobreencuadres en el marco principal, y que permiten aislar retratos en el interior del retrato, definiendo cada vez un nuevo punto de vista; ahora bien, estos cuatro puntos de vista corresponden a cuatro encuadres diferentes (y a cuatro distancias de «toma de vistas» diferentes) y son, pues, incompatibles. Hacerlos coexistir en el mismo cuadro deriva, por tanto, del virtuosismo, y su yuxtaposición descansa en el mismo principio que el montaje cinematográfico, principio que, para Eisenstein, está más cerca de la *acumulación* que de la *secuencialidad*.

En un fragmento de su tratado sobre el montaje, Eisenstein analiza casi del mismo modo un grabado de Daumier, *Ratapoil offrant le bras à la République*, pero para poner en él más directamente en evidencia un montaje temporal: la posición del personaje de Ratapoil se desmonta allí, miembro a miembro, para mostrar que las diferentes partes del cuerpo representan momentos sucesivos de un mismo gesto global.

Los análisis de Eisenstein pueden parecer a veces algo forzados; sólo tienen sentido, en efecto, si se admite su postulado según el cual la historia de la representación incluye y sobrepasa igualmente la pintura y el cine, en beneficio de grandes principios icónicos que atraviesan todas las épocas y todos los tipos de imágenes. Pero, de manera muy coherente, es el mismo postulado el que informa su concepción del montaje, compleja y generalizada hasta el extremo. Para Eisenstein, el montaje es un fenómeno omnipresente (tanto en la poesía como en el cine o las artes plásticas), que descansa en última instancia en un calco formal del funcionamiento del espíritu humano, por análisis y síntesis (Eisenstein es uno de los grandes defensores de la tesis según la cual la imagen es comprensible porque «se parece», en su organización, al psiquismo del espectador, véase capítulo 2, I.3).

Esta teoría del montaje cinematográfico tiene el inconveniente de concebir el montaje exclusivamente como un proceso expresivo y semántico, en perjuicio de su aspecto perceptivo y representativo. Aplicada al cine, llevó a su autor a relanzar, de una forma apenas diferente, la cuestión del «cine intelectual» (un cine en el cual el montaje estaría enteramente determinado por la búsqueda de relaciones semánticas, como un puro juego del espíritu) y, en consecuencia, tendencialmente, a olvidar que un plano fílmico no sólo tiene un sentido, sino también una *duración*. En cambio, y paradójicamente, resulta extremadamente sugestiva aplicada a las imágenes fijas. Aunque no comparta uno estrictamente los análisis de Eisenstein, su principio es aplicable a muy numerosos cuadros de tema eventual, que es fácil muchas veces analizar como yuxtaposición, al modo de un *collage* invisible, de momentos distintos del mismo acontecimiento.

Es evidentemente el caso de nuestro ejemplo fetiche de la Anunciación, en el que, casi todo el tiempo, la actitud de la Virgen no corresponde, temporalmente, a la del ángel, por no hablar de los innumerables casos en los que la misma Virgen está represen-

tada a base de un montaje de manos, de un busto, de una cabeza que no son estrictamente contemporáneos los unos de los otros.

Es también el momento de señalar uno de los ejemplos favoritos de Eisenstein, *L'Embarquement pour Cythère* de Watteau, que lee, con motivo de una observación del escultor Auguste Rodin, como un verdadero *découpage* cinematográfico, mostrando varios estados sucesivos de una pareja típica de enamorados, sentados primero en la hierba, levantándose después, dirigiéndose luego hacia el barco.

El *collage* temporal sería, pues, el modo más frecuente de representación del tiempo en la pintura, incluso cuando ésta tuvo la pretensión de representar un instante único, ya que, como hemos visto, el instante esencial es casi siempre equivalente a un pequeño montaje.

Pero se puede llegar aún más lejos y preguntarse si la fotografía misma, cuando el tiempo de exposición excede al de la más breve instantánea, no funciona del mismo modo. La acción de la luz sobre la superficie fotosensible se produce durante toda la duración de la apertura del obturador, cualquiera que ésta sea: apenas es algo larga (pongamos, a partir de una décima de segundo), la foto fija la huella de pequeñas modificaciones temporales, en especial pequeños movimientos (pero no solamente eso: es, por ejemplo, la luz la que ha podido cambiar), de manera continua. Esta huella no aparecerá, pues, tan articulada como los *collages* o montajes de los que hablábamos antes, puesto que es de un solo acto, de una sola pieza. No por eso deja de ser cierto que la imagen, de algún modo, habrá *acumulado tiempo, desplegándolo* espacialmente (véase capítulo 3, II.2.2). Esa podría ser, pues, la fórmula más general de la síntesis temporal en la imagen: a puntos diferentes en el espacio de la imagen corresponden puntos diferentes en el tiempo del suceso representado.

III.2.2. Secuencia e intervalo

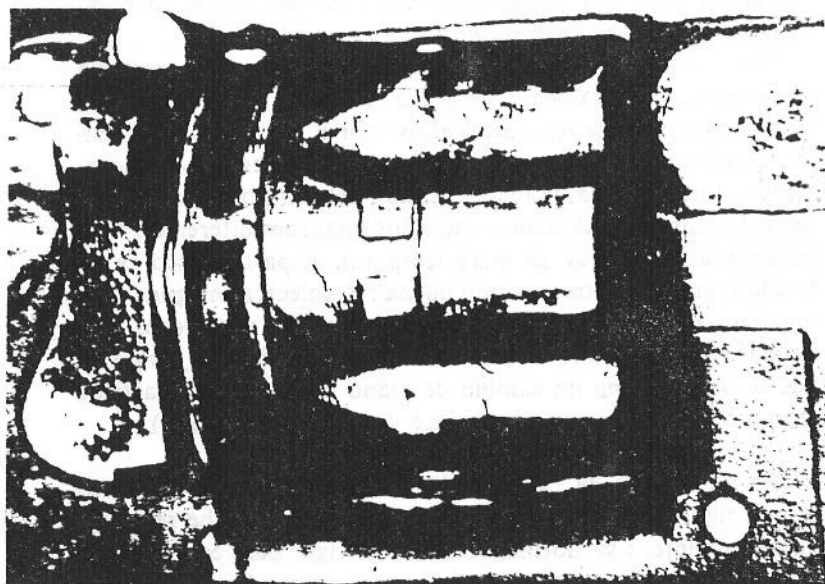
Aparte de este modo de la *sommation*, el montaje, tal como lo define el cine, atrajo también la atención sobre otro modo de relaciones temporales en la imagen (móvil o fija, pero, esta vez, necesariamente *múltiple*). Este modo es el del *salto* entre dos planos sucesivos, es decir, de un montaje de dos planos en el cual se pone menos interés en lo que une los dos planos (su interac-

ción) que en lo que los separa y que designaremos como el *intervalo* entre ellos.

En musicología, un intervalo es la separación entre dos notas, medible por la relación de sus frecuencias; un oído algo entrenado consigue fácilmente reconocer y apreciar estas separaciones y, así, la música juega, concreta y positivamente, con lo que en sí no es sino una relación abstracta. Esta última observación es la que dio lugar a la utilización metafórica, por parte del cineasta ruso Dziga Vertov, del término *intervalo* para designar la separación entre dos imágenes filmicas. Naturalmente, esa separación no es medible; Vertov, sin embargo, propuso hacer de ella el fundamento de un tipo de cinematografía deliberadamente no narrativa e incluso no ficcional, en el cual la significación y la emoción nacerían de la combinación de tales relaciones abstractas (entre formas, duraciones, encuadres, etc.). La «teoría de los intervalos» apenas está esbozada por Vertov, pero la confrontación entre sus escritos y sus películas hace destacar que él pretendía ampliar la metáfora y aplicar la noción de intervalo tanto a planos sucesivos (intervalo «melódico» en música) cuanto a imágenes simultáneas (intervalo «armónico»), como en las famosas superimposiciones múltiples de *El hombre de la cámara* (1929).

En su iniciador en la teoría del cine, la noción de intervalo no es, pues, explícitamente, de orden temporal, y el intervalo entre dos planos puede ser, para Vertov, por el contrario, totalmente a-cronológico. Pero esta noción puede extenderse provechosamente a nuestro tema, la representación del tiempo, para designar todos los casos en los cuales, entre dos imágenes diferentes, temporalizadas o no, hay un hiato temporal, el paso brusco de un estado temporal a otro, sin que pueda restablecerse ninguna continuidad. En el cine, los ejemplos son bastante numerosos, con lo que se llama *salto* (o a veces, con un término inglés, *jump cut*, que se define como un cambio de plano en el cual se mantiene el punto de vista, pero se produce una elipsis temporal).

En un artículo de 1984, David Bordwell mostró que el salto es una figura estilística cuyo uso en una película debe referirse, históricamente, a las normas formales en vigor para esta película. Por ejemplo, los saltos en *Al final de la escapada*, de Jean-Luc Godard (1959) están hechos para ser visibles, conforme a las normas de lo que Bordwell llama *cinéma d'art*; en cambio, los saltos en Méliès están hechos para ser, si no invisibles, sí al menos anulados en beneficio del efecto fantástico; del mismo modo, los sal-



El intervalo: entre estos dos fotogramas sucesivos de *Al final de la escapada* (J.-Luc Godard, 1959), un salto visual, que no anula ni la conexión metonímica (de la mano que sostiene el revólver al revólver), ni la conexión metafórica (la mano como revólver).

tos, numerosos, en las películas mudas de Pudovkin, pasaron desapercibidos porque se contemplaron dentro de una práctica generalizada del montaje corto y discontinuo.

El salto es, pues, algo así como el aspecto perceptivo del intervalo (que sería más bien de orden cognitivo): si el primero sólo está presente en la imagen temporalizada, el segundo es concebible en casos más amplios. Puede así hablarse de intervalo (temporal) entre dos imágenes fijas pertenecientes a una misma serie o una misma secuencia. La imagen instantánea y, especialmente, la fotografía, es la que mejor se presta a la constitución de series en las que el tiempo está marcado (y que pueden tomar la forma más rígida de la secuencia), pero pueden encontrarse ejemplos de ello hasta en la pintura. Podría decirse incluso que el intervalo es tanto más interesante de considerar, tanto más potente en el plano estético, cuánto menos narrativas son las imágenes entre las cuales se produce. En una secuencia fotográfica de Duane Michals, por ejemplo, que cuenta una historieta, generalmente de tipo fantástico o sobrenatural (apariciones, desdoblamiento, etc.), la separación temporal entre las fotos sucesivas es referida inmediatamente a un tiempo diegético coherente, que permite llenar mentalmente esta separación. Del mismo modo, en las secuencias pictóricas tradicionales, cuyo prototipo es el *vía crucis*, cada imagen representa un *sketch* semiautónomo, y la separación entre las imágenes sucesivas se llena intelectualmente mediante el conocimiento que se tiene de la historia relatada: es muy difícil experimentar el paso de un episodio al siguiente como un salto temporal.

En cambio, la producción de varias fotografías, o de varias pinturas, de un mismo paisaje en intervalos de unas horas, por ejemplo, dará lugar a obras que, poco cargadas narrativamente, insistirán sobre el paso del tiempo entre momentos sucesivos. Es el caso, bastantes veces, de los pintores al aire libre como Valenciennes, del que hablábamos hace poco; es el caso, con un proyecto más intelectualizado, de artistas «conceptuales» de los años setenta y ochenta que utilizan la serie de fotografías, justamente, para representar el tiempo.

La representación del tiempo según el modo del intervalo es, pues, siempre bastante intelectual, aunque se apoye en la sensación de instantaneidad proporcionada eventualmente por las imágenes unitarias que el intervalo separa. El intervalo consiste siempre en mantener una distancia, una separación, una diferencia visual entre dos imágenes, y en significar el tiempo mediante esta

diferencia. El intervalo es así aún más turbador perceptivamente en la imagen móvil. Hablábamos de Vertov y de sus sobreimpresiones, pero habría que mencionar también los numerosísimos ejemplos de intervalos visuales en la obra reciente de Jean-Luc Godard, sobre todo en sus producciones en video, tales como *Puissance de la parole* (1988) o *Histoire(s) du cinéma* (1989). El intervalo tal como Godard lo practica es bastante exactamente semejante a lo que Vertov quería: tensión mantenida entre dos imágenes o más, con fines expresivos. El tiempo, pues, no se significa en ellas sistemáticamente: pero la gama explorada por Godard es vasta y el intervalo temporal es en ella, entre otras cosas, bastante frecuente.

III.2.3. La imagen-duración

Hablando estrictamente, lo que llamaremos *imagen-duración*, es decir, la imagen temporalizada en la cual se inscribe un registro del flujo temporal, no depende de la síntesis temporal. Si un plano de película dura veintidós segundos, la mayoría de las veces es que el suceso cuya huella soporta ha durado veintidós segundos, y sólo se puede repetir aquí una vez más la fórmula maravillada de André Bazin: el cine «embalsama el tiempo», lo preserva tal cual. El tiempo, pues, apenas está representado en la imagen-duración, está más bien presentado, presentificado, reproducido idénticamente. Y esto, en el fondo, sobre un aspecto parcial de la realidad, uno de los raros casos en los que puede pensarse el duplicado perfecto. Esta idea ha sido reforzada, además, por la televisión, con la práctica de la retransmisión en directo, en la cual el tiempo del suceso y el de la imagen coinciden absolutamente, con apenas un desfase infinitesimal, el del tiempo de recorrido de las ondas hertzianas, unos pocos microsegundos.

Sin embargo, esta perfecta representación del tiempo pocas veces ha sido suficiente para el arte del cine (y aún menos para el del video) y cineastas y videoartistas no han dejado de reelaborarla —para hacer de ella un medio expresivo más— al menos en tres direcciones:

a) *La floculación eventual*: como hemos señalado más arriba (véase capítulo 2, II.2.3), el tiempo espectadorial no es un flujo uniforme y neutro, un receptáculo en el que vinieran a inscribirse acciones; por el contrario, está determinado por estas acciones mismas. La imagen-duración no escapa a esta ley y su representa-

ción del tiempo se modula estrictamente por su contenido diegético. Las «vistas» realizadas por los operadores de Lumière, con su duración uniforme de alrededor de cincuenta segundos (correspondientes a la longitud de película impresionable en una sola toma), constituyen un excelente *corpus* para verificar esta modulación: algunas, hormigueantes de microsucesos, como *La place des Cordeliers* en Lyon o *L'arrivée d'un train en gare de la Ciotat*, parecerán rápidas y relativamente cortas, mientras que otras, que muestran una sola acción realizada en toda su longitud por un único figurante, como el *Maréchal-ferrant* o las *Brûleuses d'herbes*, parecerán mucho más lentas y claramente más largas.

Todo sucede, en el cine narrativo, como si el tiempo pudiese «flocular», condensarse en granos alrededor de los acontecimientos, y tanto más fácilmente cuanto que este acontecimiento es ficticio. Así, la mayoría de los cineastas han sabido que podía modularse el tiempo de esta manera (lo que se llama impropiaemente «jugar con el ritmo de la imagen»).

Un ejemplo demostrativo se encuentra en el primer plano de la película *Encore*, de Paul Vecchiali (1988). Como todos los planos de la película, se trata de un plano largo, de unos diez minutos, que representa al principio los acontecimientos «en tiempo real». Pero, hacia el final del plano, la cámara se queda repentinamente fija, durante bastante tiempo, en una puerta tras la cual acaba de desaparecer un personaje. Cuando —siempre en el mismo plano— reaparece el personaje, se comprende (por el diálogo, por la acción en general) que han pasado supuestamente varias horas al menos entre su desaparición y su reaparición. Brusca aceleración del tiempo diegético, que no deja de actuar por otra parte sobre el tiempo espectadorial (los casi veinte segundos pasados frente a la puerta cerrada parecen largos y se queda uno mucho más sorprendido al comprender, muy pronto, que representaban, por un virtuosismo de la narración, un tiempo mucho más largo).

b) *La deformación*: hemos actuado hasta aquí como si la imagen-duración no pudiese sino reproducir idénticamente el tiempo. Evidentemente es falso y todo el mundo sabe que es técnicamente posible ralentizar o acelerar esta reproducción, más generalmente deformarla. Como toda deformación (véase capítulo 5), ésta se ha practicado, la mayoría de las veces, con fines expresivos, y los primeros teóricos del cine mudo habían reconocido ya el interés de estas alteraciones. El ralenti, en particular, fue muy utiliza-

do por el cine «de arte» europeo de los años veinte. Conocido por los cineastas alemanes con el nombre de *Zeitlupe* (lupa temporal), fue importado bajo el mismo nombre por Pudovkin y Vertov; aproximadamente por las mismas fechas, cineastas como Jean Epstein o Marcel L'Herbier, en Francia, lo usaban abundantemente. Lo notable es que el ralenti haya podido tener valores muy variables, según los contextos: medio deliberado de investigación de la realidad por parte de un Vertov (véanse las secuencias deportivas en *El hombre de la cámara*, que prefiguran el *slow* de las retransmisiones televisadas), se convierte en instrumento de una dramaturgia de la expresión fisionómica en *El hundimiento de la casa Usher*, de Epstein (1928). Después se ha reutilizado periódicamente, como una figura sin significación impuesta *a priori*, pero siempre connotada como «artística», mientras que la aceleración ha tomado más bien un valor cómico bastante constante, ligado a su utilización frecuente en el género burlesco.

Puede además mencionarse, como procedimiento frecuente, la «reversión del tiempo fílmico» (J.J. Riniéri), consistente en mostrar un acontecimiento desde el fin al principio. Se encuentran ejemplos de ello desde el Cinematógrafo Lumière, con la famosa *Démolition d'un mur*, toma de 1895, que se pasaba primero hacia adelante y después hacia atrás, mostrando así el muro como elevándose de nuevo y surgiendo del polvo. En fecha más reciente, Cocteau lo usó abundantemente, con una intención poética y fantástica, a veces combinándolo con otros trucajes (véase el collar de perlas que se forma en la mano de Jean Marais, en *La bella y la bestia*, por ejemplo). Hoy se trata generalmente de un procedimiento de connotaciones cómicas, incluso burlescas.

c) *La imagen-cristal*: finalmente, de modo más radical y esencial, el cine ha sido instrumento de una interrogación sobre el carácter fundamentalmente extraño del tiempo vivido en presente. Decir que el tiempo pasa implica, en efecto, que sentíamos ya la virtualidad del pasado en el presente: el presente no existe, o al menos no existe *solo*, pues cada momento presente no cesa de deslizarse hacia el pasado, y el presente está hecho de ese deslizamiento perpetuo, y también de los efectos de memoria y de expectativa que él produce. Se reconoce aquí el tema de la reflexión de Gilles DELEUZE, en *La imagen-tiempo* (1985): «El pasado no sucede al presente que ya no es, coexiste con el presente que ha sido». Deleuze propone sobre el tema la noción de *imagen-cristal*, para designar metafóricamente la coexistencia de una imagen actual y de una imagen virtual, una en presente, y la segunda,

«su pasado contemporáneo», el pasado *en* el presente. Ve sus ejemplos mayores en el cine de los años cincuenta y sesenta, desde Orson Welles y Alain Resnais, explorando el tema de la memoria y encontrándole formas fílmicas, a Alain Robbe-Grillet, cuyo cine rechaza distinguir entre futuro, pasado y presente, y produce todos los acontecimientos sucesivos «como un solo y mismo acontecimiento» y, finalmente, a Jean-Luc Godard, que trabaja el tiempo como operador del devenir, de la aparición, de la metamorfosis.

El trabajo de Deleuze excede con mucho a un simple estudio de la representación del tiempo. Es, entre otras cosas, una reflexión sobre el tiempo mismo, cuya comprensión, demuestra justamente, ha trastornado el cine. En lo referente a nuestro propósito, la síntesis temporal de la imagen, aporta una luz suplementaria a lo que decíamos del *collage* temporal, pues la imagen-cristal no se presenta, formalmente, como un *collage*, un montaje, sino que está dividida por el doble juego del tiempo en el interior de sí misma. Más ampliamente, esta metáfora del cristal, que refracta la realidad desmultiplicándola, es seguramente la más sugestiva de las fórmulas que puedan aplicarse a la representación en general del tiempo en la imagen: refractado, detenido, desmultiplicado, escindido, y siempre proyectado sobre un presente.

IV. LA SIGNIFICACION EN LA IMAGEN

IV.1. Imagen y narración

Como hemos observado en varias ocasiones, la representación del espacio y la del tiempo en la imagen están ampliamente determinadas por el hecho de que ésta, la mayoría de las veces, representa un suceso, situado a su vez en el espacio y el tiempo. La imagen representativa es, pues, con mucha frecuencia una imagen narrativa, aunque el acontecimiento contado sea de poca amplitud. Puesto que se quiere ahora prestar interés a lo que representa la imagen, es lógico, pues, empezar planteando su relación con la narratividad en general.

IV.1.1. Relato y mimesis

El relato, ya se sabe, es definido bastante estrictamente por la narratología reciente como conjunto organizado de significan-

tes, cuyos significados constituyen una historia. Además, este conjunto de significantes —que transmite un contenido, la historia, supuestamente desarrollada en el tiempo— tiene, al menos en la concepción tradicional, una duración propia, pues también el relato transcurre en el tiempo. Tal es, pues, la pregunta central que se plantea de entrada: si el relato es un acto temporal, ¿cómo puede inscribirse en la imagen si ésta no está temporalizada? Y, si lo está, ¿cuál es la relación entre el tiempo del relato y el tiempo de la imagen?

Siendo nuestro propósito hablar principalmente de la imagen, y no del relato, más bien reformularemos esta pregunta, planteándonos si, y cómo, puede una imagen contener un relato. Pero, antes, hay que recordar brevemente que la definición misma de la noción de relato se ha investigado, desde muy antiguo, en relación con la de representación o, mejor, de *mimesis*. Como ha demostrado André GAUDREULT (1988), en Platón se encuentra la definición de tres tipos principales de relato:

— el relato que excluye la *mimesis*: relato exclusivamente verbal, en el cual ninguna parte es analógica (en particular, no se transfieren literalmente las palabras de un personaje). Es el modo de la epopeya, el que Platón preconiza;

— el relato que sólo incluye *mimesis*: constituido, pues, por un *analogon* de las acciones y de las palabras de los personajes. Es, en lo esencial, el teatro;

— el relato mixto, que incluye a la vez una parte verbal y una parte mimética. Es el relato hoy mayoritario en literatura, con sus descripciones, por una parte, y sus diálogos «citados», por otra parte.

Esta distinción entre verbal y mimético (o analógico) es fundamental a toda narratología, y se encuentra en formas variables en casi todos los teóricos, desde Percy LUBBOCK (1947), que opone, a propósito de la literatura y del relato escrito, *showing* y *telling*, hasta Gaudreault, que recoge y aplica al cine esta oposición. Para este último, la narración propiamente dicha, cualquiera que sea su soporte (literario, teatral, cinematográfico), se limita al *telling*, al decir, y propone distinguir rigurosamente de la narración lo que llama la *mostración* (traduciendo literalmente el *showing* de Lubbock). Así, en la película, que es su objeto privilegiado, Gaudreault distingue un nivel mostrativo que se encarna, para él, en el plano aislado, mientras que el nivel narrativo está en la actividad de montaje de los planos entre sí. En términos temporales, el plano está, pues, para él, en presente (un pasa-

do presentificado), siempre del orden de lo simultáneo y de lo sincrónico, y sólo el montaje permite escapar a ese presente perpetuo.

Gaudreault no dice, por otra parte, que el plano cinematográfico no contenga ningún relato (sería absurdo). Para él, el plano tiene cierta autonomía narrativa, pero es un relato producido sobre el modo de la mostración, que no podría acceder a la verdadera narración; ésta sólo aparece en el transcurso de una lectura continua, que anule la autonomía de los planos. Insistamos en ello: para Gaudreault, todo plano, incluso el más largo plano-secuencia, que implica los más elaborados movimientos de cámara, está en presente de la mostración, puesto que hay isocronía entre el mostrador y lo mostrado.

Retendremos, esencialmente, de esta discusión, la aserción de la posibilidad de un modo narrativo de tipo mimético, lo que Gaudreault llama la mostración. Es, en el fondo, el problema de la mostración el que vamos a abordar rápidamente ahora.

IV.1.2. Secuencia y simultaneidad

Lo que dice, entre otras cosas, la distinción entre mostración y narración, es que existen dos niveles de narratividad potenciales ligados a la imagen: el primero, en la imagen única; el segundo, en la secuencia de imágenes. Es desde luego lo que habíamos verificado, a partir de otras premisas, en nuestra discusión sobre el espacio y el tiempo representados, pero, evidentemente, a condición de no quedarse en una concepción demasiado limitada de la imagen «única».

Un ejemplo muy sencillo permitirá explicarlo mejor. Sucede a menudo que unas imágenes, físicamente perceptibles como imágenes únicas, representen varios episodios de una misma historia. Es el caso de numerosos cuadros de temas bíblicos de los siglos xv y xvi, como *La Pasión de Cristo*, de Memling, en el cual el personaje de Cristo está representado una veintena de veces, en lugares y en posturas diferentes, correspondientes a las «estaciones» del Vía Crucis, o como, más sencillamente, *La adoración de los Magos*, de Gentile da Fabriano (1423), donde se ve, en la parte superior del cuadro, bajo las «arcadas» formadas por la moldura dorada y esculpida, tres episodios que precedieron al de

la adoración propiamente dicha. Tales cuadros equivalen a secuencias de imágenes, como ha subrayado Rudolf ARNHEIM (1954), quien añade además que es preciso no confundir secuencialidad y movilidad: hay imágenes secuenciales aunque inmóviles, y obras móviles que no son realmente secuenciales.

Esta comprobación es la que ha llevado a veces a ciertos autores a considerar que los procedimientos narrativos propios del cine (articulación de dos niveles narrativos, el del plano y el de la secuencia de planos) no eran sino la recuperación y la prolongación de procedimientos narrativos existentes desde toda una eternidad en las demás artes. Esta observación no es falsa, pero puede deplorarse que se haya emitido la mayoría de las veces de la forma inversa: las demás artes sólo habrían sido una prefiguración del cine, un «pre-cine», término que estuvo muy de moda hacia 1960, hasta el punto de que se le dedicó un número entero de la revista *L'Age nouveau* (en la que se analizaba como «pre-cinematográficas» tanto *La Odisea* como el tapiz de Bayeux). Bajo esta forma teleológica, que quiere hacer del cine el fin y la suma de las demás artes, la idea apenas es aceptable, aunque sientan esa tentación autores tan importantes como Eisenstein o Francastel.

Resumamos: lo que indican las tesis de Gaudreault o las observaciones de Arnheim, es que el relato (e, incluso, ese embrión de relato que es el acontecimiento) se inscribe menos en el tiempo que en la secuencia. Hay ciertamente una duración del relato, pero éste se define también por el *orden* de sucesión de los acontecimientos. Nelson GOODMAN (1981) ha ido, incluso, más lejos y afirma que, en un relato (en imágenes), ni lo enunciado ni la enunciación están necesariamente temporalizados, y que lo que más importa es el orden del relato, cuyas modificaciones pueden llegar incluso a transformarlo en algo distinto a un relato (un «estudio» o una «sinfonía», por ejemplo). En lo referente a la imagen, y sobre todo a la imagen fija, el criterio de narratividad será, pues, el más poderoso: la imagen narra, ante todo, ordenando sucesos representados, ya se haga esta representación según el modo de la instantánea fotográfica, o según un modo más elaborado y más sintético, tal como lo hemos considerado en III.2.

IV.1.3. El relato en el espacio

También es Arnheim quien observa que, si el acontecimiento es la unidad fundamental de nuestra percepción (incluso visual) de la realidad, eso no quiere decir, sin embargo, que lo percibamos necesariamente en el tiempo. Existen, dice, «acontecimientos en el espacio», aunque su aprehensión requiere el tiempo. Así, la exploración de una gruta, el paseo por un entorno arquitectónico, necesitan tiempo, pero el suceso que resulta de ello es de naturaleza espacial. De modo más general, un acontecimiento tendrá una dimensión espacial, para Arnheim, si su percepción precisa la aprehensión de un conjunto. Por ejemplo, ciertas formas filmicas insisten más en la espacialidad que en la temporalidad. Así es como puede llegar a decir que la música, arte del tiempo por excelencia, tiene a veces una existencia espacial, pues una sinfonía clásica se aprehende por secuencias, y todo lo que ha pasado es en ella constantemente modificado por lo que pasa; la idea de conjunto que se forma uno de la sinfonía no se funda en las sensaciones instantáneas, sino en la organización del conjunto, en su estructura (la memoria, para Arnheim, tiene una estructura más espacial que temporal). Inversamente, el espacio es, pues, un receptáculo potencial de acontecimientos, y el espacio representado actualiza casi siempre esta potencialidad. Es lo que han observado varios autores de la corriente semiológica: el relato se inscribe tanto en el espacio como en el tiempo; por consiguiente, toda imagen narrativa, incluso toda imagen representativa, está marcada por los «códigos» de la narratividad, antes incluso de que esta narratividad se manifieste eventualmente por una secuenciación.

Así es como Alain BERGALA (1977) analiza, en secuencias de fotografías, ese marcaje narrativo del espacio como patente en el uso codificado de la profundidad de campo, de los encuadres, de los ángulos de toma de vistas. Cada foto extraída de las secuencias que analiza cuenta ya una pequeña historia embrionaria —porque ha sido escenificada con esa intención— pero puede extenderse su observación a la fotografía en general, ya que el arte fotográfico consiste muchas veces, justamente, en definir esos parámetros técnicos de la toma de vistas en función de una intención narrativa.

Igualmente, Guy Gauthier ha dedicado un capítulo íntegro de

sus *Vingt leçons (plus une) sur l'image et le sens* (1989) a «L'organisation de l'espace, élément narratif», sobre un *corpus* constituido por cubiertas ilustradas de revistas sensacionalistas del siglo XIX. Muestra en él cómo la imagen fija aislada intenta remitir a un antes y un después (un «fuera de tiempo», un fuera de campo temporal), y cómo condensa, en un espacio restringido, todos los signos convencionales de la escena a ilustrar, jugando con la profundidad del espacio representado.

IV.2. Imagen y sentido

IV.2.1. Lo percibido y lo nombrado

La representación del espacio y del tiempo en la imagen es, pues, la mayoría de las veces, una operación determinada por una intención más global, de orden narrativo: lo que se trata de representar es un espacio y un tiempo *diegéticos* y el trabajo mismo de la representación está en la transformación de una diégesis, o de un fragmento de diégesis, en imagen.

La diégesis, como se sabe, es una construcción imaginaria, un mundo ficticio que tiene sus leyes propias, más o menos semejantes a las leyes del mundo natural, o al menos a la concepción, cambiante también, que uno se forma de ellas. Toda construcción diegética, en efecto, está determinada en gran parte por su aceptabilidad social y, así pues, por convenciones y códigos, por los simbolismos en vigor en una sociedad. Eso es evidente en especial, por ejemplo, en las representaciones de la Antigüedad, sobre las que se ha observado a menudo que informaban más sobre la época en la cual se habían realizado que sobre la Antigüedad misma (véanse las numerosas versiones cinematográficas de la vida de Cristo, ampliamente influidas por modas, estilos, vestimentas, fisonomías, etc.: apenas hay puntos comunes entre los Cristos sulpicianos de las *Passions* de Pathé, a principios de siglo, el Cristo tercermundista de *El Evangelio según San Mateo*, de Pasolini (1964) y el Cristo decadentista de *La última tentación de Cristo* de Scorsese (1987).

Toda representación es, pues, referida por su espectador —o más bien, por sus espectadores históricos y sucesivos— a enunciados ideológicos, culturales, en todo caso simbólicos, sin los cuales no tiene sentido. Esos enunciados pueden estar totalmente implícitos, nunca formulados: no por eso son menos formulables

verbalmente, y el problema del sentido de la imagen es, pues, ante todo, el de la relación entre las imágenes y las palabras, entre la imagen y el lenguaje. Este punto ha sido a menudo analizado, y aquí nos limitaremos a recordar, después de otros muchos, que no hay imagen «pura», puramente icónica, pues, para ser plenamente comprendida, una imagen exige el dominio del lenguaje verbal.

Sobre este punto, todos los enfoques están de acuerdo. La semiología, por supuesto, para la cual el lenguaje es el modelo y la base de todo fenómeno de comunicación y de significación: véanse los luminosos artículos de METZ (1970) demostrativos, no sólo de que existen numerosos códigos no icónicos en la imagen, sino de que los códigos icónicos mismos no existen sino con referencia a lo verbal; véase Emilio GARRONI (1973) planteando, aún más crudamente, que «existe una relación de interdependencia definitoria entre una imagen y una definición verbal». Pero, igualmente, el estudio de la percepción visual, cuidadoso por una vez de no olvidar el campo simbólico: véase el célebre estudio de Julian HOCHBERG y Virginia BROOKS (1962), verificando empíricamente que la comprensión de la imagen visual interviene, en el niño pequeño, al mismo tiempo que la adquisición del lenguaje verbal y en relación con éste.

El problema es, pues, comparar la manera en que la imagen y el lenguaje transmiten las informaciones, y en la que son respectivamente comprendidos. Las diferentes escuelas semiológicas se dedicaron mucho a esta cuestión:

— sea para poner en evidencia las diferencias fundamentales entre la significación por imágenes y la significación por palabras; por ejemplo Sol WORTH (1975), mostrando que la interpretación de las imágenes es diferente de la interpretación de las palabras porque los aspectos sintácticos, prescriptivos y verídicos de la gramática verbal no pueden aplicarse a ella: las imágenes, entre otras cosas, no pueden ser ni verdaderas ni falsas, al menos en el sentido que tienen esos términos a propósito de lenguajes verbales; no pueden expresar ciertos enunciados, en especial un enunciado negativo («Pictures can't say ain't»), como dice el título del artículo);

— sea para insistir, por el contrario, en las similitudes, o las necesarias relaciones entre ellas. Ya hemos citado a Garroni y a Metz (cuyo artículo «Le Perçu et le Nommé» [1975] es sin duda el

que más claramente plantea la necesidad de una interrelación entre la dimensión visible de la imagen y su dimensión inteligible, con la noción de «códigos de nominación icónicos»). Podrían añadirse otros varios autores, desde Umberto Eco y Roland Barthes hasta las tentativas recientes de fundar una semiología «generativa» de la imagen sobre la hipótesis de un parentesco entre los mecanismos «profundos» de dominio de la imagen y de dominio del lenguaje (véanse sobre todo los trabajos de Michel Colin sobre el cine).

Retendremos esencialmente de esto que la imagen tiene una dimensión simbólica tan importante sólo porque es capaz de significar, siempre en relación con el lenguaje verbal. Hay que observar que aquí tomamos posición, implícitamente, en contra de ciertos filósofos de la imagen que quieren ver en ella un medio de expresión «directo» del mundo, que estaría en competencia con el lenguaje pero no pasaría por él, lo cortecircuítaria. Citemos por ejemplo el *Contre l'image* de Roger MUNIER (1963, recientemente reeditado), para quien «la imagen sustituye a la forma escrita por un modo de expresión global, de gran poder de sugestión», e «invierte la relación tradicional del hombre con las cosas: el mundo no es ya nombrado, se dice él mismo en su pura y simple repetición, se hace él su propio enunciado». Munier concluye de ello que la imagen es peligrosa, y que hay que «transcenderla integrándola en una forma nueva, aún sin precedente, del decir, ordenando a un lenguaje la autoenunciación del mundo que la imagen es». Esta posición, cuyo origen parece evidente (el sentimiento de invasión por unas imágenes cada vez más arrogantes, cada vez menos controladas), es sin embargo ingenua. Sobreestima en particular la identificación de la imagen con el mundo real olvidando que las «estrategias simbólicas» (WORTH y GROSS, 1974) utilizadas para con la una o el otro no son en absoluto las mismas, y sobreestima la presencia «en profundidad» del lenguaje en la imagen, de la que acabamos de hablar. En cuanto al «lenguaje» al que, según Munier, habría que subordinar la imagen, se trata de una idea de la que ya existen actualizaciones efectivas, ¡por ejemplo el cine! (Partiendo de una idea comparable a la de Munier, Pasolini propone justamente ver en el cine «la lengua escrita de la realidad».)

IV.2.2. La interpretación de la imagen

Si la imagen contiene sentido, éste debe «ser leído» por su destinatario, por su espectador: es todo el problema de la interpreta-

ción de la imagen. Todo el mundo sabe, por experiencia directa, que las imágenes, que son visibles de manera aparentemente inmediata e innata, no son por eso fácilmente comprensibles, sobre todo si han sido producidas en un contexto alejado del nuestro (en el espacio o en el tiempo, y las imágenes del pasado son a menudo las que más interpretación necesitan).

a) *La semiología*: la empresa semiológica, con su distinción entre diferentes niveles de codificación de la imagen, da una primera respuesta a esta pregunta: en nuestra relación con la imagen, se movilizan diversos códigos, algunos casi universales (los que dependen de la percepción); otros, relativamente naturales pero ya más formalizados socialmente (los códigos de la analogía, por ejemplo, véase I, más arriba); otros, además, totalmente determinados por el contexto social. El dominio de estos diferentes niveles de códigos será, lógicamente, desigual según los sujetos y su situación histórica, y las interpretaciones resultantes diferirán en proporción.

Esto puede comprobarse diariamente en un campo en el que la semiología se aplica corrientemente, el de la publicidad. La imagen publicitaria, concebida por definición para ser fácilmente interpretada (sin lo cual es ineficaz), es también una de las más sobrecargadas que hay de códigos culturales, hasta el punto de saturar, muchas veces, esta necesaria facilidad de interpretación. De hecho, el trabajo de los creativos consiste en fabricar imágenes que puedan leerse aplicando diferentes estrategias, según el número y la naturaleza de los códigos movilizados, y en hacer compatibles estas estrategias; así, el espectador más culto o más «al día», captará alusiones, citas, metáforas, que escaparán a una lectura más rudimentaria, pero en todos los casos ha de estar presente un significado común, si no se quiere fracasar.

b) *La iconología*: pero el problema de la interpretación es tanto más crucial cuanto que la apuesta de la imagen se siente como importante. Por eso la mayor parte de las reflexiones sobre este tema afectan a la imagen artística, considerada en general como provista de una intención más noble, más digna de interés, y como mucho más conscientemente elaborada y, por tanto, más difícil y a la vez más interesante de mirar.

En este campo, la empresa más importante, por su coherencia y su influencia, sigue siendo la de la escuela alemana desde Aby Warburg y sus discípulos, de Erwin Panofsky a E.H. Gombrich,

pasando por Fritz Saxl, Rudolf Wittkower y algunos otros. A PANOFSKY (1932-1933) se debe la exposición más sintética del método propuesto, con el nombre de *iconología*. Para él, todo fenómeno social implica varios niveles de sentido (y ha de ser, por tanto, leído en varios niveles). Un gesto diario —cruzarse con alguien que se levanta el sombrero, por ejemplo— posee así varias significaciones:

— una significación primaria o *natural*, escindida a su vez en significación puramente factual (referencial: comprender que un ser humano ha levantado un elemento de su vestuario llamado sombrero) y en significación expresiva (comprobar que el gesto sea más o menos amplio, más o menos violento);

— una significación secundaria o *convencional*, consistente en atribuir a ese gesto un valor en función de una referencia cultural (levantarse el sombrero sólo tiene el sentido de saludo cortés en ciertas sociedades: por otra parte, esta convención está desapareciendo por la tendencia reciente de esta prenda a permanecer imperturbablemente atornillada sobre la cabeza);

— una significación intrínseca o *esencial*, que es la de ese gesto referido a un individuo que lo ha efectuado y cuyo temperamento, cortesía, etc., permitirá inferir.

La lectura de las imágenes artísticas se efectuará según la misma división:

1. El motivo primario, o natural, en otros términos el de la denotación: la imagen representa a un hombre, él ríe, tiene los brazos colgando, etc. Esta identificación es lo que Panofsky llama el estadio *pre-iconográfico*;

2. El motivo secundario, o convencional, el que se comprende poniendo en relación elementos de la representación con temas o conceptos: «entender que una figura de hombre con un cuchillo representa a san Bartolomé, que una figura de mujer con un melocotón en la mano es una personificación de la veracidad, que un grupo de figuras sentadas a la mesa en cierta disposición y en ciertas actitudes representa la Santa Cena, o que dos figuras combatiendo de cierta manera representan el Combate del Vicio y de la Virtud». Es el estadio *iconográfico*, que supone el conocimiento de los códigos tradicionales (y, subraya Panofsky, intencionales);

3. Finalmente, la significación intrínseca, que es «aprehendida definiendo los principios subyacentes que revelan la actitud fundamental de una nación, de un período, de una clase, de una convicción religiosa o filosófica, especificada por una personali-

dad y condensada en una obra». Es el nivel del análisis *iconológico*, y Panofsky subraya que esas significaciones pueden ser, y son en general, no intencionales.

La «revolución» iconológica consiste, pues, en considerar, a contrapelo de los análisis anteriores, que todos los elementos de la obra de arte son simbólicos, en sentido amplio, es decir, que constituyen síntomas culturales reveladores del espíritu, de la esencia de una época, de un estilo, o de una escuela. Se ha criticado a menudo este esencialismo de la concepción panofskiana y, más recientemente, se la ha recogido modificándola para evitar las aporías de la noción de «espíritu de una época» (*Zeitgeist*). La interpretación de la obra de arte, hoy, pretende ante todo leer esta obra históricamente, poniéndola en relación de la manera más precisa y más verosímil posible con su contexto filosófico, ideológico, pero también material y político. Por lo que, de Norman Bryson a Svetlana Alpers o Daniel Arasse, los historiadores del arte practican casi todos la iconología.

La influencia de este enfoque fue incluso suficiente para alcanzar regiones de la imagen tradicionalmente muy distintas de las que Panofsky estudiaba, en particular el cine. El mismo PANOFSKY (1934) había propuesto, por otra parte, una comparación entre el cine de 1910 y el arte de la Edad Media, basada en que uno y otro estaban buscando una iconografía estable, que ayudase a la comprensión. Pero fue en fecha mucho más reciente cuando pudieron leerse verdaderas interpretaciones de obras cinematográficas, que igualan en rigor y en erudición a las interpretaciones de las obras pictóricas (véanse en especial los análisis de *Nosferatu* de Murnau por Michel Bouvier y Jean Louis Leutrat, y de *Centauros del desierto* de Ford, por J.L. Leutrat, a los que podrían añadirse, con intenciones diferentes, muchas páginas de David Bordwell sobre Dreyer y Ozu, o de Gérard Legrand sobre Lang). La interpretación de las imágenes artísticas es hoy, la mayoría de las veces y en todas sus regiones, una interpretación iconológica.

IV.2.3. La figura

Hemos considerado esencialmente hasta aquí el sentido de la imagen como algo contenido en los elementos representativos, los

6. Véase, sin embargo, una impugnación interesante de los fundamentos mismos de la andadura iconológica (sospechosa de no ser un método científico y de no obtener de una obra sino lo que a ella se aporta inicialmente), en el libro de Jean Wirth, *L'image médiévale* (1989).

que representan visiblemente objetos imaginarios. Pero la comparación, implícita pero obligatoria, con el lenguaje verbal, a la que hemos sido llevados, sugiere que debe existir también en la imagen un segundo nivel de significación, correspondiente a lo que se llama, en los enunciados verbales, un sentido *figurado*.

La *figura*, como se sabe, en el enunciado verbal, es una configuración más o menos única, diferenciándose de la regularidad del *discurso* en que pretende producir sentido de un modo *más original* (las figuras se consideran a menudo tanto más interesantes cuanto más nuevas o más inéditas son; por el contrario, las figuras «gastadas», convertidas en clichés, tienden a pasar al lenguaje corriente, a perder su valor de figura), *más «gráfico»*. Este último término, y el de «figura» incluso, indican que, tradicionalmente, se considera la figura, o más bien el principio figural, como una especie de contaminación de lo verbal por algo icónico. Así, los teóricos de la figura han pretendido muchas veces fundar este principio figural sobre la intervención de un modo de pensamiento distinto del activado por el lenguaje verbal «ordinario». Arnheim, pero también, a veces, Francastel, han puesto el acento en la importancia, en esta materia, del «pensamiento visual»; LYOTARD (1970), que hace de lo figural una pequeña máquina de guerra contra la primacía del lenguaje, ve en él el lugar de la *emergencia del deseo, de lo primario* (en sentido freudiano); esta misma idea es transformada por Claudine Eyzikman, que la aplica al cine; Paul Ricoeur ve en la metáfora «viva» el motor mismo de la poesía, una concepción recuperada a propósito del cine por su discípulo Dudley Andrew (1984); etc.

No obstante, si no faltan teóricos que han considerado la figura como un principio signifiante original, que representa el surgimiento permanente de nuevas formas de expresión, hay muy pocos trabajos analíticos dedicados a figuras efectivamente producidas en imágenes. Sobre todo, la mayor parte de estos trabajos calcan literalmente sus definiciones de lo que enseña la retórica del lenguaje verbal (lo que es comprensible, dada la fuerza de la tradición retórica), y procuran extraer metáforas, metonimias, sinédoques, incluso litotes o casos de énfasis, en las obras analizadas. Señalemos algunas afortunadas excepciones: los análisis de películas efectuados por Dudley Andrew, y reunidos bajo el título *Film in the aura of art* (1984), por Jean-Louis LEUTRAT en su *Kaléidoscope* (1988), o por Marc VERNET en *Figures de l'absence* (1988), análisis que intentan localizar, describir y hacer comprensibles figuras inéditas, situadas en todos los niveles de la obra,

de lo más puramente visual a lo más puramente abstracto (incluidas, en el caso de Vernet, figuras que afectan al dispositivo cinematográfico mismo).

Así, en la mayoría de los casos, es la figura *una vez realizada* la que se pone en evidencia, y no su «figuralidad», el proceso de génesis de las figuras en la imagen. Paradójicamente, todo sucede como si ese proceso semántico supuestamente más «gráfico», más directamente relacionado con un «pensamiento visual», no pudiera describirse sino en referencia estricta, no sólo a lo verbal, sino a lo literario. Hay que ver sin duda en ello un signo de que, en nuestra tradición cultural, las obras representativas han estado, en todos los tiempos, impregnadas por lo literario, lo filosófico, lo verbal en general (no es, evidentemente, indiferente aquí que la tradición cristiana, tanto tiempo dominante, sea una tradición de lo escrito, del Libro).

Una de las pocas tentativas para salir de las categorías literarias tradicionales es la del grupo «u», que pretende definir una retórica de la imagen fundada en categorías específicas, en particular en una distinción rigurosa entre el nivel *icónico*, ya investido por sentidos predeterminados, ligados a elementos representados, y el nivel *plástico*, constituido por elementos (formas, colores, contrastes, etc.) desprovistos de sentido en sí mismos, pero capaces de adquirirlo por su combinación, sus permutaciones; más brevemente, su entrada en un sistema. Esta tentativa, teóricamente original (la reencontraremos algo más adelante), no se ha visto desgraciadamente acompañada de análisis concretos que habrían verificado y precisado su alcance.

En gran parte, la retórica de la imagen es algo aún pendiente.

V. BIBLIOGRAFÍA

V.1. La analogía

Barthes (Roland), «Rhétorique de l'image», en *Communications*, n. 4, 1964, 40-51.

7. Se trata de un grupo de universitarios belgas, especializados en el estudio de la retórica (de lo verbal y, aquí, de lo no verbal). Al ser este grupo de composición variable, precisemos que estaba constituido, para este artículo, por Jacques Dubois, Philippe Dubois, Francis Edeline, Jean-Marie Klinkenberg y Philippe Minguet.

- Bazin (André), «Ontologie de l'image photographique» (1945), en *Qu'est-ce que le cinéma?*, edición definitiva, Cerf, 1975 (trad. cast.: *¿Qué es el cine?*, Madrid, Rialp, 1991).
- Damisch (Hubert), *Théorie du /nuage/*, Le Seuil, 1972.
- Eco (Umberto), *La Structure absente*, (1968), trad. fr. Mercure de France, 1972 (trad. cast.: *La estructura ausente*, Barcelona, Lumen, 1981).
- Gombrich (Ernst H.), *L'Art et l'illusion* (1959), trad. fr., Gallimard, 1971 (trad. cast.: *Arte e ilusión*, Barcelona, Gustavo Gili, 1982).
- Gombrich (Ernst H.), «La carte et le miroir» (1974), trad. fr., en *L'Ecologie des images*, Flammarion, 1981.
- Goodman (Nelson), *Languages of art*, Indianapolis, Hackett, 2.^a edición 1976 (trad. cast.: *Los lenguajes del arte*, Barcelona, Seix Barral, 1974).
- Klein (Robert), *La Forme et l'intelligible*, Gallimard, 1970 (trad. cast.: *La forma y lo inteligible*, Madrid, Taurus, 1982).
- Marin (Louis), *Etudes sémiologiques*, Klincksieck, 1971 (trad. cast.: *Estudios semiológicos*, Madrid, Alberto Corazón, 1978).
- Metz (Christian), «Au-delà de l'analogie, l'image» (1970), en *Communications*, n. 15, reproducido en *Essais sur la signification au cinéma*, 2, Klincksieck, 1972, 151-162.
- Thévoz (Michel), *L'Académisme et ses fantasmes*, Ed. de Minuit, 1980.

V.2. El espacio representado

- Alberti (Leon Battista), *On Painting* (1435-1436), trad. ingl., Yale University Press, ed. rev., 1966 (trad. cast.: *Sobre la pintura*, Valencia, Fernando Torres, 1976).
- Aumont (Jacques), *L'Œil interminable*, Librairie Séguier, 1989.
- Bazin (André), «Evolution du langage cinématographique» (1950-1955), en *Qu'est-ce que le cinéma?*, op. cit., 63-80; «Peinture et cinéma» (1950), ibid., 187-192 (trad. cast.: *¿Qué es el cine?*, Madrid, Rialp, 1991).
- Bergala (Alain) (comp.), «Scénographie», en *Cahiers du cinéma*, extra n. 7, 1980.
- Bordwell (David), «Camera Movement and Cinematic Space», en *Cine-Tracts*, vol. 1, n. 2, 1977.
- Branigan (Edward), *Point of view in the cinema*, Mouton, 1984.
- Burch (Noël), *Praxis du cinéma*, Gallimard, 1969, reed. Folio, 1986 (trad. cast.: *Praxis del cine*, Madrid, Fundamentos, 1986).
- Damisch (Hubert), *L'Origine de la perspective*, Flammarion, 1987.
- Doesschate (Gezenius ten), *Perspective, fundamentals, controversials, history*, Nieuwkoop, B. De Graaf, 1964.
- Edgerton (Samuel Y.), Jr., *The Renaissance rediscovery of linear perspective*, Nueva York, Harper & Row, 1975.
- Emiliani (Marisa Dalai), «La Question de la perspective», en Panofsky, op. cit.

- Francastel (Pierre), *Peinture et société* (1950), reed. Gallimard, col. «Idées/art», 1965 (trad. cast.: *Pintura y sociedad*, Madrid, Càtedra, 1984). *La Réalité figurative*, Denoël-Gonthier, 1965 (trad. cast.: *La realidad figurativa*, Barcelona, Paidós, 1990).
- Jomaron (Jacqueline de) (comp.), *Histoire du théâtre en France*, 2 volúmenes, Armand Colin, 1989.
- Liotard (Jean-François), *Discours Figure*, Klincksieck, 1970 (trad. cast.: *Discurso, figura*, Barcelona, Gustavo Gili, 1979).
- Merleau-Ponty (Maurice), *L'Œil et l'esprit*, Gallimard, 1964, reed. Folio, 1985 (trad. cast.: *El ojo y el espíritu*, Barcelona, Paidós, 1986).
- Mitry (Jean), «Caméra libre et profondeur de champ», «Espace et peinture» y «De la peinture filmée», en *Esthétique et psychologie du cinéma*, respectivamente vol. 2, Ed. Universitaires, 1965, pags. 9-85, y vol. 1, 1965, pags. 248-265 (trad. cast.: *Estética y psicología del cine*, Madrid, Siglo XXI, 1986).
- Panofsky (Erwin), *La perspective comme «forme symbolique»* (1924), trad. fr., Ed. de Minuit, 1974 (trad. cast.: *La perspectiva como «forma simbólica»*, Barcelona, Tusquets, 1986).
- Rohmer (Eric), *L'Organisation de l'espace dans le «Faust» de Murnau*, U.G.E., col. 10/18, 1977.
- Schefer (Jean-Louis), *Scénographie d'un tableau*, Le Seuil, 1970.
- Schild Bunim (Miriam), *Space in medieval painting and the forerunners of perspective*, 1940, reed. Nueva York, AMS Press, 1970.
- Vernet (Marc), *Figures de l'absence*, Ed. de l'Etoile, 1988.
- White (John), *The Birth and rebirth of pictorial space*, 2.^a ed., Londres, Faber & Faber, 1967.
- Wirth (Jean), *L'Image médiévale*, Méridiens-Klincksieck, 1989.

V.3. El tiempo representado

- Aumont (Jacques), *L'Œil du Quattrocento* (1972), trad. fr., Gallimard, 1986.
- Bordwell (David) «La Saute et l'ellipse» (1984), trad. fr., en *Revue belge du cinéma*, n. 22-23, 1988, 85-90.
- Deleuze (Gilles), *L'Image-temps*, Ed. de Minuit, 1985 (trad. cast.: *La imagen-tiempo*, Barcelona, Paidós, 1987).
- Eisenstein (S.M.), *Le Montage* (1937-1940), trad. it. *Teoria generale del montaggio*, Venezia, Marsilio, 1985; *Le Cinématisme*, trad. fr., Bruselas, Complexe, 1980.
- Lessing (Gotthold Ephraim), *Laocoön* (1766), fragmentos comentados por Bialostocka (J.) y Klein (R.), Hermann, 1964 (trad. cast.: *Laocoonte*, Madrid, Editora Nacional, 1978).
- Vertov (Dziga), *Articles, journaux, projets*, U.G.E., col. 10/18, 1972.

V.4. La significación en la imagen

- Andrew (Dudley), *Concepts in film theory*, Oxford University Press, 1984.
- Arnheim (Rudolf), *Art and visual perception*, University of California Press, 1954, 1974 (trad. cast.: *Arte y percepción visual*, Madrid, Alianza, 1986).
- Bergala (Alain), *Initiation à la sémiologie du récit en images*, Cahiers de l'audiovisuel, sin fecha (1977).
- Bordwell (David), *The Films of Carl Theodor Dreyer*, University of California Press, 1981; *Ozu and the poetics of film*, Princeton University Press, 1988.
- Bouvier (Michel) y Leutrat (Jean Louis), *Nosferatu*, Chaiers du cinéma-Gallimard, 1981.
- Eyzikman (Claudine), *La Jouissance-cinéma*, U.G.E., col. 10/18, 1976.
- Garroni (Emilio), «Imagine e linguaggio», en Documentos de trabajo de la Universidad de Urbino, 1973.
- Gaudreault (Andre), *Du littéraire au filmique*, Méridiens-Klincksieck, 1988.
- Gaudreault (André) y Jost (François), *Le Récit cinématographique*, Nathan, 1990.
- Gauthier (Guy), *initiation à la sémiologie de l'image*, Cahiers de l'audiovisuel, 1979; *Vingt leçons (plus une) sur l'image et le sens*, 2.^a edición aumentada (trad. cast.: *Veinte lecciones sobre la imagen y el sentido*, Madrid, Cátedra, 1986).
- Goodman (Nelson), «Twisted Tales: or, Story, Study, and Symphony», en W. J. T. Mitchell (comp.), *On Narrative*, University of Chicago Press, 1981, 99-115.
- Hochberg (Julia) y Brooks (Virginia), «Pictorial Recognition as an Unlearned Ability: A Study of one Child's Performance», en *American journal of psychology*, 1962, 75, 624-628.
- Legrand (Gérard), *Cinéma*, Stock, 1978.
- Leutrat (Jean-Louis), *L'Alliance brisée*, Presses Universitaires de Lyon, 1985; *Le Western*, Archéologie d'un genre, P.U.L., 1987; *Kaléidoscope*, P. U. L., 1988.
- Lyorard (Jan-François), «L'acinéma», en D. Noguez (comp.), *Cinéma, Théorie, Lectures*, número especial de la *Revue d'esthétique*, Klincksieck, 1973.
- Metz (Christian), «Au-delà de l'analogie, l'image» (1970), op. cit.; «Le perçu et le nommé» (1975), en *Essais sémiotiques*, Klincksieck, 1977, 129-161.
- Groupe «u», «Iconique et plastique, sur un fondement de la rhétorique visuelle», en *Revue d'esthétique*, n. 1-2, 1979, U.G.E., col. 10/18, 173-192.
- Munier (Roger), *Contre l'image* (1963), red. Gallimard, 1989.
- Panofsky (Erwin), *Essais d'iconologie* (1932-1933), trad. fr., Gallimard, 1967, (trad. cast.: *Estudios sobre iconología*, Madrid, Alianza, 1985).

- Ricœur (Paul), *La Métaphore vive*, Le Seuil, 1975 (trad. cast.: *La métaphora viva*, Madrid, Cristiandad, 1980).
- Vanoye (Francis), *Récit écrit, récit filmique* (1979), Nathan, 1989.
- Vernet (Marc), *Figures de l'absence*, Ed. de l'Etoile, 1988.
- Worth (Sol), «Pictures can't say ain't» (1975), *Studying visual communication* University of Pennsylvania Press, 1981, 162-184.
- Worth (Sol) y Gross (Larry), «Symbolic Strategies» (1974), *ibid.*, 134-147.
- Revista: *Cahiers du Musée national d'art moderne*, «Art de voir, art de décrire», n. 21, septiembre 1987, y n. 24, junio de 1988.