



CURSO 2007.Diseño Gráfico.Facultad de Arquitectura y Urbanismo. UNNE
Profesor Titular: Arquitecto Raúl G. Ynsaurralde
Jefe de Trabajos Prácticos: D.G. Ludmila Strycek

Sociologiatp@gmail.com

sociologia
del arte



UNIVERSIDAD NACIONAL DEL NORDESTE
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO
CARRERA: DISEÑO GRÁFICO



Publicacion numero 6

EL PAPEL REPRESENTACIONAL DE LA IMAGEN

Profesor Titular: Arquitecto Raúl G. Ynsaurralde
Jefe de Trabajos Prácticos: D.G. Ludmila Strycek
Adscripta: D.G. Paola Moro

sociologia
del Arte
2007



SOCIOLOGÍA DEL ARTE. PUBLICACION 6

EL PAPEL REPRESENTACIONAL 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 actores 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 immanentes”.

Cedemos así a la “tentación de personificar la imagen”, de hacer de ella la fuente de procesos, de afectos, de significaciones. 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 sus “valores expresivos”, lo que pueden considerarse como aún más “propios” de la imagen y que 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 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).

1.1. Fronteras de la analogía

1.1.1. 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 raíces 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, sí 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 a "analogía icónica) siempre tiene un doble aspecto:

- a- 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, etc.
- b- El aspecto *mapa* (mapa: 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 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), y esta "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".



1.1.2. Analogía y mimesis

“Mimesis” es una palabra griega que significa “Imitación” y que se encuentra en los filósofos griegos en dos contextos bastante distintos:

- a) 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.
- b) Un contexto representacional: en Aristóteles, y más claramente aún en Filóstrato. la “mimesis” designa la imitación representativa.

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, “*Ontología de la imagen fotográfica*” (1945).

- a) 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 prerrenacentista, pero la “invención” de la perspectiva, “pecado original de la pintura occidental”, las separó, llevando excesivamente el arte hacia el aspecto de la ilusión.
- B) 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 asigne a ésta 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.



1.1.3. 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 esté tomado de la obra de Nelson Goodman. “*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:



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: “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 e; parecido 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”.

Goodman, 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”:

- a) 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,
- b) ha sido, pues, producida artificialmente, en el curso de la historia, por diferentes medios que permiten alcanzar un parecido más o menos perfecto;
- c) 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, construcciones 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 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.). Casi en la misma época, un artículo de Barthes sobre la fotografía (partiendo del análisis de una fotografía publicitaria para una marca de pasta), tornaba una posición comparable; no existe una imagen puramente “denotada”, que se contente con representar inocentemente 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 inmanente, 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 semiolingüística)

Notemos que 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 positivado, 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 indicadores (perceptivos) de profundidad, 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 con 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 "conmociones en la representación del espacio" en el Renacimiento. Pero este periodo 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, 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 hierbas, 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, simultáneamente, 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*.

1.3. De nuevo al realismo

1.3.1. Realismo y exactitud

Si volvemos aquí sobre la noción de “realismo” 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). Ni siquiera es forzosamente la imagen más analógica posible, y se define más bien como *le 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, estén 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 realismos (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 durante 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 Adrei 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 sacras, 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 África, 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 cual hemos hablado siguiendo a Jean-Louis Comolli.

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 a Ilusión”



Gombrich no duda en decir que el único gran cambio en toda a 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 codificada (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. Citemos 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 exactitud: comienza una vez que ésta ha sido alcanzada".

II. EL ESPACIO REPRESENTADO

Como hemos dicho a propósito de la percepción, el espacio es una categoría fundamental de nuestro entendimiento" (Kant), aplicada a nuestra experiencia del mundo 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 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".



2.1. La perspectiva

2.1.1. *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 transmite, 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 si 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.

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 punta. 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 trata allí de un sistema tan riguroso como los que hemos citado: 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*.

2.1.2. La perspectiva como “forma simbólica”

Cualquiera sea el sistema considerado, el problema de la perspectiva empieza cor su utilización. Algunos sistemas se utilizan de manera deliberadamente muy convencional: En él caso, por ejemplo, de la axonometría de los arquitectos y de los topógrafos, que es un sistema no centrado, de redes 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 le 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 concretamente 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 anteriormente, 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 occidente: 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, se debe al filósofo alemán Ernst Cassirer, y designa las grandes construcciones intelectuales y sociales por las cuales entre 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



cuadricular 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) Y 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), Hubert Damisch demuestra que la perspectiva no tiene una historia, 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. La perspectiva influyó en el teatro para ayudarlo 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.

2.1.3. 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). Hubo efectivamente, en ‘a 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 [a 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 del siglo XIX.

Conviene en particular “relativizar” las tesis desarrolladas (por Jean-Louis Comolli, Marcelin Pleynet o Jean-Louis Baudry) sobre la cámara como máquina de elaborar perspectiva y ‘por tanto» como instrumento marcado por la ideología humanista y a ideología burguesa derivada de ella. Aparte de que la cámara cinematográfica, como la fotográfica, puede trucar 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.

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 “cientificidad”, 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 una 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 en 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 geométricamente, 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 Baxandall (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, cuando que la Antigüedad griega y romana conocida, empíricamente, la perspectiva, pero sin haberle conferido nunca tal valor. Aparecido después de todos estos trabajos. el libro de Damisch ya citada, que integre 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.

2.2. Superficie y profundidad

2.2.1. Espacio abierto, espacio cerrado

Ni la “perspectiva”, ni siquiera la “profundidad», son ‘el espacio’. Ante todo, porque éste se dirige de manera coordinada a nuestras sensaciones visuales y táctiles; luego, porque incluso *sr* 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 atribuida 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 v Sociedad* (1950) pero también en algunos de los ensayos reunidos en la realidad figurativa (1965), propone interesan 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.

Esta idea de que la representación del espacio puede ser mas o menos racionalizada, más o menos visualizada. En sus trabajos. Francastel opone, al arte puramente visual surgido según él 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 si ilimitado. En relación



con este espacio “abierto”. Francastel lee el dominio de la perspectiva sobre cinco siglos de historia de la pintura como una *clausure* del espacio, que deviene limitado. Imaginariamente, pero de forma coercitiva, por el marca 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.

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 a favor de la racionalización geométrica, y Lyotard pone de relieve, como momento positivos de esta historia, aquellos en los que “la realidad” no se da a ver según a óptica geométrica, sino que se da a ver a si misma ‘coma 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 Lyonard defiende una “estética” muy precisa, la de lo figural, en cuanto que la figura esté ligada a la emergencia del deseo en la representación estética, por otra parte fuertemente dominada por el “freudo-marxismo” en boga en 1973, 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 o que llamaremos un campo, y da testimonio con esto, de modo igualmente simbólico, del poder 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 a “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 una 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).

2.2.2. 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, a propósito del dispositivo y de su dimensión espacial, al definir el “encuadre” como actividad imaginaria de la pirámide visual del pintor. “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 refeir 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 hombre. 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", como en aquella escena de *El último* de Mumau (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, en que jugó sistemáticamente con este "desencadenamiento", *Variété*, de Ewald-André Dupont (1925).

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 a 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 as 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 fondo del decorado? ¿Ni uno ni el otro? Es tanto más difícil responder cuanto que tal plano puede producirse de vanas 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, 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.

2.2.3. 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. Esta nitidez convencional ha sido, prácticamente, la de toda la historia de la pintura, con pocas excepciones (la llamada perspectiva atmosférica en el tondo 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 a atención, de manera por otro lado muy particular, enlazando profundidad de campo y realismo. Para André Bazin, en su artículo “*La evaluada 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 *pius-de-ráei*, porque si 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 nítida, *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. Repitémoslo: la *profundidad de campo* no es la profundidad del campo.

2.3. Del campo a la escena

2.3.1. El fuera de campo

La noción de “campo”, en el sentido en que la hemos definido, 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 mencionamos, fue el cine el que dio la forma más visible a las relaciones del encuadre y del *campo*. Fue también 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 tornado este campo. Se reconoce aquí la noción de “fuera de campo”; noción que también da origen empírico, elaborada en la prédica del rodaje cinematográfico, en el que es indispensable saber lo que, del espacio pro fílmico, se vera 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 cinema” (1950), en el que define la imagen fílmica como “centrífuga” y su marca 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 pasos.

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. 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. Así, ciertos autores 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 encuentra, elementos que ya se han visto y que pueden imaginarse más concretamente) y fuera de campo imaginario. 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.

2.3.2. Escena y Puesta en escena

Sí el fuera de campo Cinematográfico remite a la idea de una pirámide visual móvil (inscripta, 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 1755 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), intentan reforzar esta ilusión por medios paralelos a los de la pintura, tales como la perspectiva, 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 barroco siguen pretendiendo hacer pasar de un *cuadro* a otro.

Sería evidentemente absurdo soldar, unas sobre otras, a historia de la pintura, la del teatro y la del cine. Lo que allí se sugiere es una cierta convergencia de estas tres historias, entre 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 *seria*, 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 aspado 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 gramática 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.

13.3. La escenografía

El escenario teatral moderno apareció como un “espacio en perspectiva” y, como la “pintura perspectiva”, quedó inicialmente marcado con fuerza por el centramiento. El arte del decorador ha consistido 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 perspectiva) 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. Esta tendencia se acentuó con la recuperación del término por una parte de la crítica de cine (en especial Aláin 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 filmica de un espacio diegético unificado dramáticamente.

Resulta evidente desde hace mucho tiempo esta naturaleza mixta del espacio cinematográfico, y Pirre Francsted, 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:

- 1) El espacio pictórico, o la imagen cinematográfica como representación del mundo.
- 2) El espacio arquitectónico, correspondiente a las partes del mundo, naturales o fabricadas, dotadas de una existencia objetiva en lo profílmico.
- 3) 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.

3.1. La noción de instante

Como 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).

3.1.1. 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 referente real: incluso las escenas religiosas como la Anunciación fueron pintadas como si se hubiesen desarrollado realmente o, más 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 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 Botticelli, 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.

3.1.2. 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.

3.1.3. 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:

- 1) 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.
- 2) Por otra parte, multiplicando los instantes cualesquiera, pues el fotograma fílmico 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, a 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.

3.2. El tiempo sintetizado

3.2.1. 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 a imagen, pone bien en evidencia ese carácter fabricado, reconstituido, sintético, de dicho “instante representado”, que no se obtiene, 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 ese 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 (esteras 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 SM. Eisenstein, en su tratado sobre el *montaje* (1937-1940).

Eisenstein analiza así el retrato de la actriz rusa Ermolova realizado por Valenün Sérov como un caso típico de “cinematógrafo en potencia” afirmando que ese retrato está construido como un *collage* de cuatro partes, visiblemente delimitadas por sobreenmarques en el mero 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*.

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).

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, tendientemente, a olvidar a 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 comparte 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.

El *collage* temporal sería, pues, el modo más frecuente de representación del tiempo en la pintura incluso cuando ésta tuvo a pretensión de representar un instante único, ya que, como hemos visto, el instante inicial 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 segundos), 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, 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. 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.

3.2.2. Secuencia e intervalo

Aparte de este modo de la *sommatión*, el montaje, tal como lo define el cine, atraigo 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 interacción) 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 si 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 fílmicas. 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 la 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 sobreimpresiones múltiples de *El hombre de la cámara* (1929).



Es 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 Vector, por el contrario, totalmente anacrónico. Pero esta noción puede extenderse provechosamente a nuestro tema, la representación del tiempo: para designa todos los casos en los cuales entre dos imágenes diferentes, temporalizadas o no, hay una grieta 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 Meliés están hechos para ser, si no invisibles, sí al menos anulados en beneficio del efecto fantástico; del mismo modo, los saltos, 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, cuanto 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 *via 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, muchas veces, de los pintores al aire libre como Valenciennes, del que hablábamos anteriormente; 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.

3.2.3. 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 se debe a que el suceso (su huella soporte) ha durado veintidós segundos, y sólo se puede repetir aquí, una vez más, la fórmula maravillada de André Bazin: el cine “embalsama el tiempo”, preserve 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), cineastas y video artistas no han dejado de reelaborada —para hacer de ella un medio expresivo más- al menos en tres direcciones.

- a) La *floculación eventual*: el tiempo espectral no es un flujo uniforme y neutro, un receptáculo en el que vinieran a inscribirse acciones; por el contrario, esté determinado por estas acciones mismas. La imagen-duración no escapa a esta ley y su representación 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 micro sucesos, como *La place des Cordeliers* en Lyons o *L’arrivée d’un train* en gare de la Ciotat, parecerán rápidas y relativamente cortas, mientras que otras, que muestren 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 impropia mente jugar con el ritmo de la imagen”).

Un ejemplo demostrativo se encuentra en el primer plano de la película *Encore*, de Paul Vecchiati (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. Busca aceleración “del tiempo diegético”, que no deja de actuar por otra parte sobre el tiempo espectral (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, 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 utilizado 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 a 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 *slomo* de las retransmisiones televisadas), se convierte en, instrumento de una dramaturgia de la expresión fisonómica 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 delante y después hacia atrás, mostrando así el muro como elevándose de nuevo y surgiendo del polvo. En fechas más recientes, 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 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 Allain Resnais explorando el tema de ‘la memoria’ y encontrándole formas fílmicas, a Allain 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

4.1. 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.

4.11. Relato y mimesis

El relato, ya se sabe, es definido bastante estrictamente por la “narratología” reciente como “conjunto organizado de significantes”, 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 Gaudreault (1988) en Platón se encuentra la definición de tres tipos principales de relato:

- a- 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 Platon preconiza,
- b- 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,
- c- 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 si. En términos temporales, el plano está, pues, para él, en presente (un pasado presentificado), siempre del orden de lo simultáneo y de lo síncrono, 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 postración, que no podría acceder a la verdadera narración, ésta sólo aparece en el transcurso de una lectura continua, que anula 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 “postración” el que vamos a abordar ahora.

4.1.2. 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 Amheim (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.

Resumiendo lo que indican las tesis de Gaudreault o las observaciones de Amheim, 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 *orden* de sucesión de 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 o referente a la imagen, y sobre todo a la imagen fija, el criterio de narratividad será, pues, el más poderoso: la imagen pura, 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.

4.1.3. El relato en el espacio

También es Amheim 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 Amheim, si su percepción precisa la aprehensión de un conjunto. Por ejemplo, ciertas formas fílmicas insisten más en la “especialidad” 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 Amheim, 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 esas 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.

3

4.2.- Imagen y Sentido

4.2. 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 hablan realizado que sobre la Antigüedad misma (Véase las numerosas versiones cinematográficas de la vida de Cristo, ampliamente influidas por modas: estilos, vestimentas, fisonomías, etc.:



apenas hay puntos comunes entre los Cristos suplicianos de las *Passions* de Patllé, 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 mas 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, entra a 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: véase 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.

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.

- a) 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*)
- b) 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 Perça et le Nominé*” (1975) es sin duda el que mas 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.



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 cortocircuitaría. 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 “trascenderla integrándola en una forma nueva, aún sin precedente, es decir, ordenando a un lenguaje la auto enunciación 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 a 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 “*le lengua escrita de la realidad*”).

4.2.2. 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 interpretación 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), 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 cuando 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.

- a) 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).
- b) Una significación secundaria o *convencional*, consistente en atribuir a ese gesto un valor en función de una referencia cultural (levantarse el sombrero solo 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).
- o) 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) Finamente, 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 personalidad 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 Svetiana 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 (véase 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.

4.2.3. La figura

Hemos considerado esencialmente hasta aquí el sentido de la imagen como algo contenido en los elementos representativos, los 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”. Amheim, pero también, a veces, Franca Castel 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 primada 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 significativo 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, sinécdoques, incluso litotes o casos de énfasis, en las obras analizadas. Señalamos algunas afortunadas excepciones- los análisis de películas efectuadas por Dudley Andrew, y reunidos bajo el título *film, In the aura of art* (1964), por Jean-Louis Leutrat en su *Kaléidoscope* (1958), 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 abstracta (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 campos, 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 (forma; 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.

BIBLIOGRAFÍA BÁSICA

- 1- ARNHEM, RUDOLF — “ARTE Y PERCEPCIÓN VISUAL”.
ALIANZA — MADRID — 1986.
- 2.- BAZIN, ANDRES— “¿QUÉ ES EL CINE?” - MADRID — RIALP — 1991.
- 3- ECO. UMBERTO—“LA ESTRUCTURA AUSENTE”
LUMEN — BARCELONA
- 4.- GOODMAN NELSON — “LOS LENGUAJES DEL ARTE” - SEIX BARRAL —
BARCELONA— 1974.
- 5.- MARIN LUIS — “ESTUDIOS SEMIOLÓGICOS” - ALBERTO CORAZÓN — MADRID -
1978
- 6.- KLEIN, ROBERTO — “LA FORMA Y LO INTELIGIBLE” - TAURUS - MADRID —1962.
- 7.- BURCH, NOEL — “PRAXIS DEL CINE”, FUNDAMENTOS — MADRID — 1986.
- 8.- FRANCASTEL, PIERRE — “PINTURA Y SOCIEDAD” CÁTEDRA - MADRID —1984.
- 9.- FRANCASTEL. PIERRE —“LA REALIDAD FIGURATIVA” - PAIDOS — BARCELONA—
1990
- 10.- LYOTARD, JEAN-FRANCOIS—“DISCURSO-- FIGURA”. - GILI - BARCELONA- 1979.
- 11.- MERLEAU-PONTY, MAURICE – “EL OJO Y EL ESPIRITU”. - PAIDOS -
BARCELONA - 1986.
- 12- MITRY, JEAN - “ESTÉTICA Y PSICOLOGÍA DEL CINE” -SIGLO XXI - MADRID —
1986.
- 13.- PANOFSKY, ERWIN – “LA PERSPECTIVA COMO FORMA SIMBÓLICA” TUSQUETS
— BARCELONA— 1986.
- 14 – DELEUZE, GILLES – “LA IMAGEN — TIEMPO”
PAIDOS — BARCELONA —1987.