

Unidad 2

- Imagen, realidad y sentido.

CAPÍTULO PRIMERO

Imagen, realidad y sentido

La progresiva implantación de los medios tecnológicos en la sociedad de nuestro tiempo —vídeo, ordenador, fotocopadoras, cintas de audio, telefax— ha alterado de modo radical tanto las formas de archivar y transmitir información como los mecanismos de percibir y pensar el mundo. Todos estos medios no asumen ni comparten necesariamente los valores que fueron propios de la denominada por Marshall McLuhan «galaxia Gutenberg». En ese contexto de pérdida continua de hegemonía por parte de los géneros discursivos tradicionales, resulta paradójica la relativa marginación de esta nueva «galaxia» en las instituciones específicamente dedicadas a la difusión y análisis de los saberes, como son las escuelas y universidades. La presencia curricular de materias dedicadas a su enseñanza son relativamente mínimas, si se las compara con otras disciplinas como la literatura o la filosofía. Sin embargo, el aumento constante de población que accede al conocimiento del mundo a través de un promedio de 6 u 8 horas diarias frente al televisor corre paralelo con la curva decreciente de la cultura letrada. Cada día se «ve» más y se «lee» menos. El desconocimiento, por ejemplo, de las más elementales normas de ortografía en gran parte de la juventud actual occidental no sería, desde esta perspectiva, sino un síntoma más del profundo cambio de valores que se ha operado en este último cuarto del siglo XX, donde incluso las letras de las canciones —si aceptamos que la música (rock, pop, tecno) ha sustituido en gran medida al libro como objeto de consumo masivo— ceden su puesto a la visualización que de ellas

parece realizarse mediante el videoclip. Por otra parte, el cierre sistemático de salas de cine y la expansión del soporte videográfico como forma de acceder a la visión de los films, pese a la aberración que supone el paso del formato de 35 o 70 milímetros a la pantalla reducida del televisor, indica que también el cine ha sido literalmente alcanzado por la onda expansiva del terremoto tecnológico. El cine, en efecto, funciona a caballo entre dos concepciones discursivas, dos «galaxias» en conflicto. Por una parte, participa de la fascinación y del instrumental tecnológicos; por otra, asume y hace suyos muchos de los valores que fundamentan los discursos tradicionales, tales como la pintura, el teatro o la literatura. Quizá, por ello, el cine constituye un lugar privilegiado para abordar el problema del análisis discursivo de lo visual como objeto hegemónico de nuestro tiempo.

1. IMAGEN DE LA REALIDAD/REALIDAD DE LA IMAGEN

Comencemos con una evidencia: más del 94 por ciento de las informaciones que reciben el hombre y la mujer contemporáneos, habitantes de las grandes urbes, entran en el cerebro a través de los sentidos de la vista y el oído; más del 80 por ciento, específicamente, a través del mecanismo de la percepción visual. Aunque el porcentaje no sea tan alto en zonas no urbanas o en los países del denominado Tercer Mundo, alcanza, sin embargo, cotas superiores al 50 por ciento. No es casual, pues, que se hable de «civilización de la imagen» para caracterizar el universo comunicativo contemporáneo.

Resulta, por ello, necesario proceder a un análisis que sitúe esta expansión de lo visual en lo que tiene de específico, incidiendo en una de las características que parecen definir la imagen: su carácter de inmediatez, su apariencia de reflejo especular y duplicación de la realidad. Esta inmediatez y confusión —fruto de una ideología asimilada a través de toda la cultura icónica occidental— tiende a eliminar la distinción entre la realidad de la imagen y la imagen de la realidad. Por ello resulta necesario detenerse, siquiera sea brevemente, en la discusión de un problema que es central en el caso del cine.

Las definiciones de la imagen han sido numerosas a lo largo de los tiempos. Ya Platón, en el capítulo sexto de la *República*, hablaba de imágenes como «sombras, y (...) fantasmas representados en las aguas y sobre la superficie de los cuerpos opacos, tersos y brillantes». Dos son los elementos de la definición platónica que nos

interesan aquí: la idea de representación y la noción de reflejo especular.

Las mismas referencias aparecen cuando acudimos a las etimologías de las palabras imagen (del latín *imago*) o icono (del griego *eikon*). Una y otra remiten a *representación* y *reproducción*, por un lado, y a *semejanza* (a través del concepto de retrato), por otro. Como vemos, estas primeras definiciones se inscriben en un campo ideológico preciso. Por eso quizá resulte más útil recurrir, inicialmente, a definiciones que tengan la virtud de permitir una aproximación meramente descriptiva.

Así, podemos hablar de imagen, siguiendo a Abraham Moles (1981) como soporte de la comunicación visual en el que se materializa un fragmento del universo perceptivo, y que presenta la característica de prolongar su existencia en el curso del tiempo.

De esta definición podemos extraer dos características distintas de las anteriormente apuntadas: su *materialidad*, es decir, cualidad de *constructo* de la imagen y su *independencia* con relación a los temas u objetos representados. Asimismo podemos hablar: de *grado de figuración* de una imagen (idea de representación de objetos o seres conocidos); de *grado de iconicidad* (como opuesto al *grado de abstracción* y que hace referencia a la calidad de la identidad de la representación con el objeto representado); de *grado de complejidad* —prestando especial atención al hecho de que no basta una mera consideración de la complejidad de la imagen en función del número de elementos que la conforman, sino que es imprescindible incluir en este terreno las competencias del espectador—; de *tamaño* (grado de ocupación del campo visual); de los *grosos de la trama y el grano*; de las *distintas cualidades técnicas* (contrastes, iluminación, nitidez, etc.); de la *presencia o ausencia del color*; de la *dimensión estética* —que introduce la imagen en el campo que Roland Barthes denominó de la dispersión del sentido—; y del *grado de normalización* (ligado a las prácticas de copios múltiples y difusión masiva).

Este último aspecto nos introduce de lleno en una problemática que conviene esbozar desde un principio: el hecho de que, como recuerda Gilles Deleuze, nuestra autodenominada «civilización de la imagen» sea sobre todo una «civilización del cliché». Esto puede explicarse en un doble sentido. Por un lado, porque la inflación icónica se edifica sobre la redundancia. Por otro, en un sentido más complejo, porque el Poder constituido mantiene muchas veces un interés evidente en la ocultación, distorsión o manipulación de ciertas imágenes, de tal manera que éstas casi dejan de ser un medio de revelar la realidad para convertirse en

una forma de ocultarla. Redundancia y ocultación se convierten en caras de la misma moneda. Por si esto fuera poco —insistirá también Deleuze— existe un interés generalizado por «escondernos algo en la imagen». Ese algo, podríamos añadir nosotros, no es sino su aspecto de lenguaje, su carácter de instrumento de persuasión, ya que no existen espejos que no sean deformantes, pues todo acto de lenguaje icónico es fruto, como veremos más adelante, de una estrategia significativa y, por tanto, persuasiva.

En relación con las ideas anteriores se encuentra el hecho de que la densidad visual de imágenes ha crecido en progresión geométrica en las últimas décadas. Abraham Moles ha subrayado la necesidad de comenzar a analizar cómo el tamaño numérico de un flujo —en este caso de imágenes— es capaz de condicionar el comportamiento humano. De aquí que se comience a hablar de una ecología de la imagen que se ocupa de la presión visual a la que nos vemos sometidos en nuestra cotidianeidad. Cabría, llegados a este punto, señalar que la invasión icónica, combinada con su carácter predominantemente «realista» (derivado del peso de la tradición figurativa en nuestra tradición cultural), es la que ha provocado el equívoco que sostiene que las imágenes comunican de «forma directa», pasando por alto la necesidad de analizar cómo comunican y funcionan los discursos visuales, para evitar la proliferación de esa especie tan usual del ciego vidente.

Una distinción importante y primordial es la que se establece entre imágenes figurativas e imágenes abstractas o, si se prefiere, representativas y no representativas. Después de una reflexión inicial puede decirse que las primeras serán aquellas que contienen información acerca de otros objetos (situaciones, temas, etc.) distintos de su propia materialidad, a través de una operación de subrogación. Por ello puede afirmarse que las imágenes denominadas abstractas —aun siendo muy concretas— son aquellas que proporcionan *percepción*, pero no *percepción de* una cosa u objeto.

Por último, conviene señalar que la «imagen mental» puede también ser tomada en consideración desde el punto de vista de la *representación en el conocimiento*. Desde esta perspectiva no es ocioso, a la luz de la moderna psicología cognitiva, preguntarnos en qué sentido podemos decir que tenemos imágenes de las cosas en nuestro cerebro. La admisión de la existencia del formato «imagen mental» implica conocer cuál es el papel específico que éste desempeña en la vida cognitiva.

Así puede contemplarse la polémica abierta entre partidarios y detractores del formato imaginístico sobre si la imagen mental supone una forma de codificación previa a la proposicional, que

no lleva consigo una interpretación, con lo que vuelve a plantearse en este nivel una distinción que fue durante algún tiempo fundamental en los análisis de la percepción.

En resumen, se trata de dilucidar si la imagen es una forma estructuralmente diferenciada de representación interna, si posee un formato diferente de otras representaciones y si constituye o no una forma funcionalmente distinta de representación mental.

En otro orden de cosas puede subrayarse que, para autores como Jean-Paul Sartre, las imágenes mentales presentan un contenido de naturaleza psíquica y no requieren para su aparición de un estímulo físico, aunque continúen manteniendo buena parte de las características de las imágenes que podríamos denominar «materiales» (pues aunque carezcan de exterioridad, poseen un contenido sensorial, suponen modelos de la realidad, etc.).

2. CARACTERÍSTICAS FÍSICAS DE LA VISIÓN

En el camino emprendido, un primer objetivo razonable puede ser el tomar contacto con unas nociones básicas, y por tanto mínimamente especializadas, de los mecanismos de la percepción visual en el terreno biológico-psicológico.

En la medida en que la información visual se obtiene por medio de ciertas aptitudes y procesos físicos, biológicos y neuropsicológicos, es necesario familiarizarse con las formas en que los diversos mecanismos perceptivos se relacionan con la realidad ambiente.

En un primer momento, es necesario recordar que a lo largo de la historia de la humanidad se han ido formulando explicaciones muy diferentes del fenómeno de *la visión*.

Desde los neoplatónicos (que hablaban de la simpatía entre el objeto y el ojo), pasando por Aristóteles, Euclides (para quien existía una radiación desde el ojo hacia el objeto), Empédocles o el mismo Platón, hasta llegar a Al-Hazan (según el cual la radiación de la luz va hacia el ojo en lugar de ser proyectada hacia él) y a los físicos modernos, como Newton, Maxwell, Hertz o Max Planck (que descubre el fenómeno de la discontinuidad de la energía), se han ido elaborando múltiples *teorías sobre la visión* que en no pocos casos han guardado una estrecha relación con los distintos *mitos de la visión* que se han ido construyendo a lo largo de los siglos de forma paralela.

Una noción, siquiera esquemática de la secuencia de *los acon-*

tecimientos de la visión, es importante para la comprensión ulterior de los fenómenos perceptivos que se asientan sobre dicha base. Las modernas investigaciones sobre neurobiología y formación óptica (Imbert, 1983; Henry, 1983) nos permiten analizar la interacción entre la agrupación de las superficies físicas y su comportamiento en la absorción o reemisión de la energía luminosa y la captación, por parte del ojo humano, de la luz que proviene de los objetos que se encuentran en su campo visual. Dicha interacción ha sido denominada *proceso de la visión*.

Profundizando en esta dirección, se hace necesario considerar el ojo humano como *canal fisiológico*, en el que destaca su funcionamiento como medio *natural* de paso entre el mensaje emitido y la sensación resultante. Este canal, por tanto, puede caracterizarse por disponer de un *umbral de sensibilidad*, uno de *saturación*, y estar sujeto a las leyes que ligán el nivel de excitación con la sensación resultante.

El conocimiento de las partes básicas del ojo (córnea, cristalino, iris y pupila, humor acuoso y vítreo, retina) debe contemplar no tanto su aspecto fisiológico, como la importancia que los mecanismos de la visión tienen como *punto de partida* para la formación de imágenes en la retina. Desde esta perspectiva resulta necesario subrayar dos aspectos complementarios:

1) Sólo una parte de la retina (fóvea) ofrece una imagen enfocada y nítida de la realidad, lo que dota de relevancia especial a la distinción entre *visión estructuradora*, *visión media* y *visión periférica*, con las repercusiones que se derivan desde el punto de vista de la exploración visual de la realidad.

2) La *imagen retínica no es una réplica sino una proyección del mundo*, lo que la aproxima más a una representación cartográfica que a un reflejo especular. En consecuencia, sólo a partir de esos «dos mapas planos», uno en cada ojo, la percepción será capaz de producir una representación tridimensional única del mundo. Es, pues, partiendo de la imagen retínica, como se desencadena la actividad cerebral que conocemos con el nombre de *visión*, buena parte de cuyos mecanismos siguen siendo desconocidos.

Ello implica que los sentidos que realizan la extracción de la información ambiente no son entes pasivos sino *mecanismos activos*. Por ello la idea de *canal* debe insertarse en la formulación más compleja de *sistema perceptivo*.

Aceptar esta posición implica: abandonar la idea de «órgano receptor» (sentido físico) para sustituirla por la de «órgano estructurador», cambiar la pasividad por la obtención activa de la infor-

mación, tener en cuenta que un sistema es susceptible de ser sometido a *aprendizaje y maduración*, subrayar la existencia de una serie de «propiedades funcionales» de los objetos que afectan a las metas y beneficios de un organismo, y destacar que la atención es algo que afecta a la *globalidad* del sistema.

Más allá de los mecanismos neurofisiológicos que la preceden, la *visión* se construye como una fase de organización. Los mensajes recibidos por el órgano de la vista —de los que la imagen retínica supone una especie de *acta*— no son sino el comienzo de una compleja cadena operativa destinada a elaborarlos, organizarlos y transformarlos. Dicho con otras palabras: la percepción se propone responder a cómo, cuando miramos el mundo o una fotografía o una pintura o un film, etc., la imagen recibida por el ojo se convierte en *esa imagen* que caracteriza nuestra percepción espontánea. El paso de esa «imagen distorsionada y variable», que es la retínica, a la captación del mundo es lo que se conoce con el nombre de «proceso perceptivo». En otras palabras, ver es mirar y saber lo que está ahí, dónde y para qué.

Por tanto, tras señalar que la imagen retínica es el punto de partida para complejas operaciones neurofisiológicas que tienen lugar en los lóbulos occipitales del cerebro y más en concreto en su córtex estriado, estaremos en condiciones de señalar que la *percepción* se produce *cuando* procesos estrictamente fisiológicos se convierten en *construcciones mentales* —que no pueden confundirse con meros registros directos de la realidad— originadas a través de un proceso de recogida de sensaciones externas.

3. IMAGEN, CULTURA Y PERCEPCIÓN

Uno de los hechos que se impone de inmediato a nuestra consideración es que, pese al cambio permanente —de tamaño, de forma, de intensidad— a que se ven sometidas las imágenes retínicas, el mundo en que nos movemos presenta unas características básicas de *estabilidad* que hacen que los objetos que lo conforman no sólo permanezcan iguales a través del discurrir del tiempo, sino que en buen número de ocasiones no se vea alterada la percepción de su tamaño, color o forma.

Un primer problema, directamente relacionado con el esbozado en el párrafo anterior, debe ser planteado y resuelto prioritariamente: la existencia de objetos constantes, permanentes en el tiempo y, por tanto, susceptibles de ser portadores de las cualidades que dan lugar a la existencia de las *constantes perceptivas*, si

bien, como estudios recientes han demostrado con toda claridad, sobre la base de múltiples experimentos, la permanencia fenoménica no depende de la «realidad física externa» sino que se debe a leyes propias del sistema perceptivo.

Cualquiera tiene en su vida diaria la experiencia permanente de que el espacio visual posee una estructura tridimensional. Pero basta pensar en el carácter *plano* de la imagen retínica para entender que el paso que media entre ésta y la captación perceptiva de la realidad implica la existencia de una serie de operaciones, cuyo carácter es justamente lo que nos interesa poner de manifiesto.

La tradición empirista y sus prolongaciones cognitivistas y computacionales plantean la percepción del espacio como una *representación mental*, construida a partir de una combinación de indicios actuales y del recurso a la experiencia anterior. Esos indicios serían facilitados por los mecanismos de enfoque, acomodación del ojo y separación binocular.

Por su parte, los partidarios de la teoría de la *Gestalt* prefieren limitar el alcance del juego de los indicios y la experiencia pasada para plantear la profundidad como un hecho que proviene de la experiencia inmediata.

A partir de aquí el problema se traslada a la aparición de los objetos delimitados por superficies compactas y situados en el espacio. En la tradición gestáltica —basada en criterios relacionales y de integración—, este hecho se apoya en la existencia de las discontinuidades provocadas por la falta de homogeneidad en la estimulación global (aparición de los contornos).

Partiendo de esta idea, Gibson (1966; 1974) ha aportado la idea del *gradiente de textura* que permite distinguir superficies frontales de superficies longitudinales, precisamente por la variación de la densidad microestructural (hecho bien conocido por los pintores cuando aplican a sus realizaciones las leyes de la perspectiva). También la experiencia pictórica nos ayuda a entender el papel que tiene la distribución de la iluminación sobre la superficie de un cuerpo produciendo un gradiente de textura. Otro tanto ocurre con la «perspectiva aérea» (falta de nitidez en la proyección retínica de objetos distantes a causa de las variaciones en la refracción y absorción de los estratos de aire interpuestos).

Un tema debatido hasta la saciedad es el papel de *lo innato* y *lo adquirido* en la percepción. Sin perjuicio de lo que se expondrá a continuación, podemos acercarnos a esta problemática analizando sus implicaciones en lo referente a los problemas de la constancia y la profundidad.

La constancia ¿es algo innato o se va aprendiendo a captarla?

Admitir esto último, dirán los innatistas, equivale a decir que la constancia se refiere al conocimiento de las cosas y no a cómo éstas aparecen ante el observador. Pero la constancia, insisten, es un problema de *percepción*, no de *conocimiento*.

Por su parte, los empiristas contraatacan señalando que la separación entre percepción y conocimiento es arbitraria: percibir no es sino realizar una actividad cognoscitiva y, aunque sea cierto que resulta difícil probar el papel de la experiencia en los fenómenos de la constancia de la forma o el tamaño, este hecho no invalida su posición.

¿Qué sucede con la percepción en profundidad? Pruebas como las del «despeñadero visual» parecen inclinar la balanza hacia el lado que afirma que la captación de la profundidad existe desde el inicio mismo de la vida autónoma de un organismo, pero asumiendo que el *aprendizaje* —y esto nos interesa particularmente aquí— *desempeña un papel importante en la contemplación de las imágenes*, ante las cuales el observador desarrolla una doble conciencia: la de estar ante una «representación realista», es decir, tridimensional; y la de estar ante una mera agrupación de líneas y colores, es decir, ante una superficie plana. De hecho, todo pintor a la hora de representar algo puede elegir entre dos estrategias:

a) representar en perspectiva, basándose en la información retiniana,

b) hacerlo en función de lo percibido, asentado en la idea de la constancia (baste recordar la pintura infantil).

Con todo, nadie niega que el desarrollo supone a la vez un enriquecimiento cuantitativo y una profunda reestructuración cualitativa de los fenómenos perceptivos. Baste pensar en la importancia que tiene la «represión de las distorsiones» para lograr una percepción útil, o el juego que da la introducción de la palabra, con la radical alteración que esto supone en el terreno perceptivo al introducir una designación y categorización de los objetos. En último término, donde el animal se limita a cumplir con estructuras que no tiene que plantear, inventar o encontrar, el ser humano debe elaborar respuestas a estímulos; respuestas que incidirán sobre estos estímulos modificándolos. Paralelamente, la experiencia permite el almacenamiento de respuestas prefijadas —o de elementos que permitirán responder a situaciones nuevas— que se conocen con el nombre de hábitos. La permanente dialéctica entre lo viejo y lo nuevo es precisamente lo que autoriza al ser humano a hacerse nuevas preguntas y a encontrar respuestas satisfactorias.

A la pregunta de ¿cómo llegamos a saber algo del mundo y

hasta qué punto es válido o no fiarse de este conocimiento? han existido dos respuestas básicas en nuestro ámbito científico-cultural:

a) La empirista (Hobbes, Hume, Locke), que destaca el papel de la experiencia y la asociación de ideas, y considera la mente una «tabula rasa» sobre la que la experiencia escribe. Para esta teoría el perceptor nunca está determinado completamente por el estímulo físico. El ojo no se comporta como en un espejo, y las sensaciones no son sino indicios que deben ser interpretados adecuadamente.

b) La innatista (Descartes, Kant, por ejemplo), para la cual la mente humana posee *ideas innatas* acerca de la forma, el tamaño y otras propiedades de los objetos, pues, de no ser así, ¿cómo se podría aprovechar la experiencia sensible?

La teoría de la inferencia entronca directamente con las posiciones empiristas, ampliadas por el concepto de «inferencia inconsciente», según el cual las percepciones se planteaban como condiciones *más o menos ciertas* (por tanto, se trata de un asunto de probabilidad), en función de los datos sensoriales obtenibles y de la dificultad de resolución del problema perceptivo concreto planteado.

Así, la percepción se basará en un *proceso inferencial* en el que, mediante la experiencia anterior, se deduce, a partir de sensaciones habidas en un momento dado, la naturaleza de los sucesos/objetos que aquella *probablemente* representa.

En este marco teórico, nuestra experiencia visual sólo está *parcialmente* determinada por el *input* sensorial que entra en combinación y contraste con la experiencia pasada, las expectativas, intereses y actitud mental del sujeto, etc.

La percepción se concibe como una dialéctica entre sujeto y realidad, entre las propiedades de los objetos y la naturaleza e intenciones del observador. Por eso se habla de percepción como «modificación de una anticipación» y de un proceso activo/selectivo que depende de las *estrategias cognoscitivas* (atención del observador, intenciones perceptivas) puestas en juego ante la realidad.

De aquí que esta teoría se enfrente al fenómeno de las *ilusiones visuales* a partir de su explicación como una *disfunción de las estrategias*. Descartados los fallos fisiológicos, la ilusión visual no puede ser sino un error cognitivo, una *hipótesis fallida*, como en el relato de la disputa entre Zeuxis y Parrasio, puesto que la distorsión o ambigüedad no radica en los hechos sino en su descripción.

Si, como hemos dicho, el proceso de mirar es un proceso activo y selectivo, la operación de extracción de la información ambiente se configurará como una *actividad de tipo exploratorio* que, a través de ojeadas sucesivas no aleatorias —dirigidas hacia la parte *más informativa* de la escena o imagen— permite componer un *esquema integrado* que contenga la globalidad de dicha escena o imagen.

La distinción entre fovea y retina periférica desempeña un papel importante, pues no toda la gama informativa es utilizada simultáneamente por el cerebro, ya que sólo logramos ver nítidamente lo que queda dentro del limitado espacio de la fovea. Sólo a través de miradas sucesivas se irá ofreciendo una visión clara del resto de la escena. De esta manera, el sujeto observador estará en condiciones de trazar un «*mapa cognitivo de la escena*» en función de dos fuentes de expectativas:

a) Lo que ha aprendido sobre las formas que puede esperar en el mundo y su regularidad.

b) Las *sugerencias* facilitadas por la periferia de la retina y que sirven de orientación a las distintas posiciones de la fovea.

Así se explica que puedan pasar desapercibidas incoherencias espaciales en determinadas imágenes, como ocurre con las obras de M. C. Escher o René Magritte, pues sus zonas incoherentes no acostumbran a compararse entre sí.

Para esta teoría, por tanto, el modo en que una persona mira el mundo depende tanto de su conocimiento del mismo, como de sus objetivos, es decir, de la *información que busca*. Es precisamente esa *búsqueda* la causa de que cada movimiento ocular verifique una expectativa y que lo que percibimos de una escena sea el *mapa* que hemos ido recomponiendo *activamente* mediante el ensamblaje de fragmentos más pequeños. Si no fuésemos capaces de producir ese *mapa mental*, apenas tendríamos otra cosa que imágenes momentáneas desorganizadas y discontinuas.

Es evidente que para esta teoría *la percepción se concibe como una actividad del pensamiento*. Desde este punto de vista la percepción no es sino el *output* final de un procesamiento de información, en el que se transforma una serie de impresiones recogidas por los sentidos, a través de un conjunto de operaciones de carácter formal que tienen que ver con las representaciones simbólicas.

Este procesamiento de la información —que parece establecer un paralelismo entre el funcionamiento del cerebro humano y el de las computadoras— debe entenderse en una doble dimensión:

cómo extraemos, a partir de las imágenes, los diferentes aspectos del mundo útiles para nosotros y la necesaria exploración de la naturaleza de las representaciones internas mediante las que somos capaces de captar esa información.

La actividad computacional distingue tres fases:

a) La aparición del denominado «esbozo primitivo», representación bidimensional en su organización geométrica, basado exclusivamente en cambios de la intensidad luminosa (distribución de los valores de intensidad de la imagen detectados por los fotorreceptores retínicos). Los materiales apreciados en este nivel se caracterizan con manchas, terminaciones y discontinuidades, segmentos de bordes, líneas virtuales, grupos, la organización curvilínea y los límites de los objetos.

b) El «esbozo 2 1/2-D», tridimensional, pero basado de manera exclusiva en la perspectiva del sujeto receptor, y cuyos *elementos primitivos* hacen referencia a la orientación local de la superficie, a la distancia del observador a las discontinuidades en la profundidad y a las discontinuidades en la orientación de la superficie.

c) Por último, la fase final del proceso consistiría en la aparición del «modelo 3-D», que proporciona una visión generalizada del objeto en el espacio y permite al cerebro confrontarlo con el conocimiento almacenado y catalogado.

Una posición crítica ante la identificación entre percepción y pensamiento se encuentra en los trabajos de Gaetano Kanizsa (1980; 1986). El ejemplo que aduce en torno a las denominadas *figuras imposibles* pretende mostrar que, aunque se trate de figuras *impensables*, esta imposibilidad de pensamiento no se extiende a su visión. A la inversa, existen ejemplos de cosas que se pueden pensar, pero no ver. Para Kanizsa, el ojo razona a su modo, si bien matiza que las leyes que rigen la percepción no son de distinta naturaleza que las que rigen el pensamiento. Sencillamente, se trata de *otras* leyes.

Para los partidarios de la teoría de la *Gestalt*, el hecho de señalar que la organización perceptiva puede ser descrita como el paso de un caos originario a un progresivo aprendizaje organizativo no responde a la realidad porque *el mundo ya se presenta organizado, de entrada, en virtud de leyes innatas que contribuyen a estructurar el campo visual*.

Su tesis central se resume en la idea de que la percepción visual no es un proceso de asociación de elementos sueltos, sino un *proceso integral estructuralmente organizado*, a través del cual las cosas se organizan como unidades o *formas* por motivos profundos, en concreto, por la existencia de un isomorfismo entre el

campo cerebral y la organización de los estímulos. De aquí que la *Gestalt* (forma) sea algo que se «reconoce» al captar una estructura.

El que la idea de *forma* se asocie inmediatamente con la de *contorno* nos sitúa ante el hecho de que la estructuración del campo visual en unidades independientes se basa en una jerarquización básica: *figura* frente a *fondo*, que permite distinguir el objeto que sobresale del que queda detrás, y explica que tendamos a percibir como «figura» las zonas silueteadas o más pequeñas, simétricas y verticales u horizontales.

Junto a esta idea central encontramos las *leyes de agrupación*, que son: la ley de *proximidad* (las partes que constituyen un estímulo se reúnen, en igualdad de condiciones, en virtud de la mínima distancia), de *igualdad* (entre elementos activos de diferente clase, los de idéntica clase tienden a agruparse), de *cerramiento* (las líneas que circundan superficies se captan fácilmente como unidades), del *destino común*, del *movimiento común*, de la *experiencia* (que introduce en el corazón de las posiciones gestálticas el papel de la experiencia, en oposición a los factores autóctonos de la organización perceptiva), y de la *pregnancia*, o tendencia a la organización más sencilla en términos psicológicos.

De acuerdo con esta teoría, una forma se caracteriza por ser *aislable*, *destacable*, *cerrada* y *estructurada*, predominando la calidad total como fenómeno sobre las calidades de los miembros (lo que se ha denominado *intimidad* de la forma).

Conviene precisar que el fenómeno anteriormente analizado de las *ilusiones visuales* recibe una diferente explicación desde estas posiciones. Köhler avanzó la *teoría de la saciedad* o de la fatiga. Teniendo en cuenta que cada organización perceptiva es determinada en el cerebro por un proceso neuronal distinto, si éste llega a saciarse, eso supondría que el cerebro se resistiría a su manifestación posterior, bloqueándose el proceso neuronal y abriéndose las puertas a la aparición de otra organización perceptiva a la que el estímulo pueda conducir igualmente (caso de las figuras reversibles). La crítica más adecuada que se puede hacer a esta explicación pone de relieve que con cierta frecuencia, si el sujeto no cae en la cuenta de la ambigüedad de la figura, la inversión no llega a producirse, con lo que pierde validez la teoría de la fatiga.

La teoría de la extracción de la información de James J. Gibson —denominada por algunos del «realismo ingenuo»— parte de un intento de explicar la percepción del entorno de manera alternativa a cualquier teoría basada en indicios, en el procesamiento cognitivo, o en el juego doble de la memoria y el innatismo.

Para Gibson (1979) la captación del entorno se realiza de *forma directa*, sin ningún tipo de mediación (sea representativa o computacional) por parte del organismo. La percepción es un *acto psicosomático* que implica a un observador vivo. Es además —en oposición a la idea de los preceptos discretos— un acto *ininterrumpido*. A diferencia de las teorías tradicionales que hablan de que se perciben formas, colores o situaciones, Gibson afirma que lo que se percibe son *lugares, objetos, sustancias y acontecimientos* (cambios), de aquí su «realismo».

También reformula el concepto de información. Ésta no se transmite, sino que *está ahí*. Es inagotable y no específica con relación a la energía. La información puede ser la misma, pese a un cambio radical en la estimulación obtenida. Por tanto, las ilusiones visuales no se deben a una *mala información*, sino al hecho de que no se ha extraído *toda* la información disponible, dado que un mismo estímulo puede contener dos o más valores de estímulo-información.

El sistema visual organizado como un sistema perceptivo detecta tanto la persistencia como el cambio, extrayendo las *invariantes* de estructuras del flujo de la estimulación, aun sin dejar de caer en la cuenta de dicho flujo. La comparación y juicio de la teoría de la inferencia —lo que había entonces y lo que hay ahora— se sustituye por la simple detección de las invariantes. Como dice Gibson, cuando un niño observa cómo juega un gato desde distintos puntos de vista, lo que percibe es el gato como invariante y no sus diferentes aspectos ligados al punto de vista de observación. Por último, Gibson reformula la dicotomía entre experiencia presente y pasada al afirmar que el curso de la experiencia no consiste en un presente instantáneo y un pasado lineal que se aleja. No existe, dice, línea divisoria entre presente y pasado, percibir y recordar, añadiendo que quizá la distinción nos venga dada por el lenguaje y su categorización.

Cualquiera que sea la opinión que se tenga sobre la óptica ecológica de Gibson, es difícil negar el interés que presenta un par de conceptos definidos por él: *campo* y *mundo visual*. Tanto uno como otro son fruto de nuestra actividad visual, pero mientras el *mundo visual* responde al ámbito de la vida cotidiana, al mundo de nuestra experiencia consciente, el *campo visual* requiere para su visualización una actitud más analítica e introspectiva: tratar de ver el mundo como si se tratara de un cuadro, formado por superficies coloreadas y separadas por contornos. En este sentido la experiencia del *campo visual* es un *correlato razonablemente fiel de la imagen retiniana*.

Las diferencias entre uno y otro se establecen en múltiples niveles: mientras que el *mundo visual* es ilimitado, continuo, sin centro, estable, amueblado por objetos constantes en su tamaño y forma y dotado de formas en profundidad, el *campo visual* es limitado, orientado en relación a sus márgenes, su dirección-desde-aquí es susceptible de cambio, presenta una escena en perspectiva, las formas carecen de profundidad y se deforman con la locomoción.

Se suele decir que el *campo* se siente y el *mundo* se percibe o que el primero es *visto* y el segundo *conocido*. De la misma manera suele subrayarse la vinculación del *campo visual* con determinadas técnicas perspectivas de representación gráfica. En cualquier caso, baste hacer notar que, si una teoría de la percepción se elabora sobre los análisis del campo visual, es para desembocar en una explicación de la percepción del mundo visual.

Si bien es cierto que las dos concepciones dominantes hasta nuestros días en el terreno de la psicología de la percepción han sido la teoría de la inferencia y la de la *Gestalt* —con un reducto pequeño y resistente para las formulaciones comentadas de James J. Gibson—, es un hecho que, en los últimos años, de la mano sobre todo de los investigadores americanos, comienza a extenderse una posición que podríamos calificar, sin ambigüedades, de ecléctica o integradora.

Un buen ejemplo lo ofrece la obra de Irvin Rock (1985) que, aun manteniendo una clara relación con las posiciones derivadas del desarrollo de la inferencia, no vacila en hacer suyas determinadas posiciones más o menos relacionadas con la escuela de la *Gestalt* o con la teoría del estímulo.

Para Rock, las cosas parecen lo que parecen a causa de las operaciones cognitivas que se efectúan sobre la información contenida en el estímulo. Esto se lleva a cabo a través de un proceso complejo que se desarrolla en varias fases. La primera fase parte de la organización retínica de la «vista», cuyo aspecto ambiguo revela, sin embargo, una cierta organización primaria (figura/fondo; agrupamientos) de carácter «gestáltico». Estos *perceptos fugaces* son rápidamente sustituidos, en una segunda fase, por otras percepciones capaces de representar más verídicamente el mundo (aparición de fenómenos de constancia), que llevan a la aparición de «representaciones» mundo-realistas que son preferidas a las que no lo son. Una tercera fase permitiría integrar el papel de la memoria que, al hacer emerger unidades figurativas, representaría un papel muy importante en el enriquecimiento. Una última fase, percibida ya la forma organizada,

permitiría la integración de otra información relevante. Para Rock, los procesos mentales de la percepción (descripción, inferencia y resolución de problemas) son parecidos a los del pensamiento. Pero donde mejor se percibe su carácter ecléctico es a la hora de pronunciarse sobre si fenómenos como el de la constancia o la captación de la tridimensionalidad son innatos o adquiridos. Así, admite que tanto la constancia de la forma, como la de la luminosidad parecen estar determinadas congénitamente, de la misma manera que afirma que nacemos dotados del supuesto axiomático de estar en un mundo tridimensional, pero sin negar que aprendemos a usar ciertos indicios y a interpretar con mayor precisión esas pautas congénitas. En este sentido es útil la distinción que propone entre capacidad de razonar y uso de dicha capacidad. Sin duda, la primera no depende de la experiencia, pero su puesta en juego, sí.

Desde el momento en que la percepción se concibe como un proceso activo en el que se implica la globalidad de la persona, no puede dejarse de lado la relación existente entre las estructuras cognoscitivas planteadas por el sujeto y el marco en que éstas se ejercen, ya que en todo acto perceptivo se involucra el sujeto perceptor en tanto animal histórico y cultural. Presente y pasado, futuro como proyecto, deseos e intenciones inconscientes, todo viene a configurar el «plan perceptivo». Esas proyecciones y expectativas, sin embargo, esa herencia con la que se trabaja, se generan en un entorno cultural que plantea una serie de problemas que han de ser resueltos. La teoría de la percepción se enfrenta así al problema de los condicionamientos culturales.

Como puntos de partida pueden escogerse razonablemente los siguientes: un abandono de las tesis del absolutismo fenomenológico («el mundo es como aparece, y aparece para todos igual») y de su variante sofisticada del etnocentrismo, una capacidad para tratar de ver cada cultura en función de su particular sistema de valores y una distinción inicial entre percepción y representación del espacio. De hecho, la búsqueda de explicaciones para las diferencias existentes entre distintas culturas a la hora de percibir el espacio ha solido oscilar entre basar aquéllas en las diferencias raciales o atribuir las a causas estrictamente culturales.

La expedición de la Universidad de Cambridge al Estrecho de Torres, efectuada a fines del siglo pasado, trató de realizar toda una serie de pruebas sobre la agudeza visual de los indígenas y compararla con la de los europeos. Resumiendo las complejas pruebas realizadas por Rivers (1901), se puede sacar en conse-

cuencia que en éstas se puso de manifiesto una notable superioridad de los nativos en el terreno de la agudeza visual (capacidad de observar como distintos dos puntos muy próximos uno de otro). Comprobada la identidad de la estructura anatómica de la retina entre ambos pueblos, la explicación sólo podría ser que *las diferencias perceptivas se debían al hecho de realizarse la identificación de objetos sobre la base de configuraciones distintas*. Como ha señalado Carmen Viqueira (1977): «Estas configuraciones, que permiten una acción más eficaz en un medio dado y en actividades culturalmente importantes, son el producto de reestructuraciones obtenidas bajo un intenso vector situacional.» O expresado con otras palabras, la mayor facilidad para la identificación de buques en el mar abierto, mostrada por los nativos en relación con los ingleses, parecía relacionarse con el hecho de tratarse de una actividad culturalmente importante para estos pueblos. Esta hipótesis parece corroborarse por el hecho de que si a los ingleses se les indicaba la presencia de los buques, terminaban viéndolos tras un cierto periodo de aclimatación.

Parece, pues, evidente que la identificación de objetos —al menos cuando esta identificación tiene un papel primordial en la organización vital— se realiza sobre la base de configuraciones diversas en función de las diferentes situaciones.

En 1966, Segal, Campbell y Hertskovits realizaron un complejo estudio intercultural, en un intento de *relacionar las alteraciones ecológicas con las diferencias en las agudezas visuales*: descartando los aspectos raciales, concluyeron que en cualquier mente humana el proceso de percepción básico es idéntico. Sólo difiere el contenido, debido a que éste refleja hábitos inferenciales perceptuales distintos.

A idénticas conclusiones permiten llegar las constataciones de Ranke (1897) cuando señalaba la especial habilidad de los indígenas amazónicos para describir configuraciones que para un observador europeo permanecían ocultas en el maremágnum de la selva virgen. Ranke, además, indicaba cómo, inmerso en la misma situación de los indios, llegó a aprender a ver como ellos, confirmando —en un momento temporal casi idéntico— las afirmaciones de Rivers.

4. IMAGEN Y SENTIDO

Veamos ahora, con unos ejemplos concretos, cómo funciona este mecanismo de percepción de la imagen en un espectador medio de nuestro hábitat cultural occidental.

Una imagen, cualquiera que sea ésta, ofrecida a la contemplación del espectador en diferentes soportes —valla publicitaria, papel fotográfico, diapositiva...— lleva adheridos determinados índices de *iconicidad* muy semejantes, frecuentemente, al objeto real que se trata de representar. La imagen, de esta forma, semeja ser aprehendida por el observador de forma inmediata, sin necesidad del previo conocimiento de un código que se disfraza con los ropajes de lo natural y espontáneo. Sin embargo, sabemos que una imagen publicitaria certera se basa en la eficacia de una *operación de sentido*, mediante la cual los atributos reales del objeto son desplazados por el *valor* que a éste, convencionalmente, se le adjudica en el entorno sociocultural donde dicha imagen debe circular y ser consumida. No se compra una determinada marca de cigarrillos, sino el carisma aventurero que imprime el hecho de fumarlos; no adquirimos un perfume por su aroma, sino por la viril sensualidad que, nos dicen, emana... Todo ello habla del *carácter plurisignificacional de la imagen*, de su complejidad. La imagen, tal y como es percibida, no sólo transmite, *como efecto de sentido*, representaciones más o menos logradas de los objetos, sino que hace *resonar* el deseo inconsciente del espectador. La imagen ofrece, mediante elaborados sistemas de composición, un tejido múltiple de relaciones diferenciales que debe ser convenientemente leído, es decir, construido por el espectador, si éste quiere apurar todas sus posibilidades de sentido.

Examinemos ahora cuatro fotografías que Richard Avedon concibió como homenaje a Marilyn Monroe tras su muerte (1962). En todas ellas hay elementos fijos, reiterados y elementos que varían. La angulación de la cámara fotográfica será siempre la misma. Existe una evidente progresión en las imágenes de la pantalla televisiva, desde los elementos sensuales del cuerpo de la actriz (pechos en la foto 1, labios entreabiertos en la 2, trasero en la 3), hasta llegar al rostro (foto 4), que personaliza el conjunto: *soy yo, Marilyn*.

En una primera lectura de estas imágenes, el espectador podría exteriorizar su parecer con una frase del tipo: *Marilyn Monroe, actriz sensual de la pantalla*. ¿Eso es todo? Observemos las fotografías con mayor detenimiento.

La angulación de la cámara fotográfica está un poco por encima del televisor, en un ligero picado. Así descubrimos la conexión de los cables del aparato y se realza ese espacio vacío que lo rodea. La imagen sensual queda, pues, connotada por:

a) Cables conectados: la imagen es *artificial*. Sin esa conexión, desaparecería de la pantalla.

b) Habitación vacía: la imagen se produce en total *soledad*. No hay ningún espectador que la contemple (si entendemos que el único espectador presente —el fotógrafo— lo está en cuanto dispositivo tecnológico ausente —el objetivo de la cámara—).

Un tercer elemento completa nuestra lectura: la imagen surge a contraluz de la ventana, *intercepta* una visión directa de la misma. Artificial superficie de registro, impide que nos asomemos al exterior.

Comprendemos ahora, en todas sus dimensiones, el emocionado homenaje de Avedon a esa belleza solitaria de trágico destino. Si *sólo* nos hubiese querido transmitir su rotunda sensualidad, no establecería distancia alguna entre las imágenes del televisor y nuestra mirada. Al insistir, redundantemente, en las ideas de artificialidad y soledad, la serie fotográfica nos está hablando de la dualidad existente entre Marilyn y Norma Jean (su verdadero nombre); entre los vacuos fastos imaginarios del *star-system* hollywoodense y la triste, sórdida realidad de una gris habitación donde el televisor, aislado del mundo, emite en el vacío. Belleza para nadie; sensualidad sin destinatario real. Dos factores que contribuyeron al suicidio de la actriz en agosto de 1962.

En el ejemplo anterior analizábamos la copresencia de dos elementos significantes (sensualidad artificiosa/soledad) en el interior de una misma imagen. Veamos ahora cómo se ubica la imagen dentro de una *cadena* o serie significativa. Aquí la imagen no se valora por sí misma, dependiendo muy estrechamente de su antecesora y predecesora: un *eslabón*, pues, dentro de la cadena antes mencionada.

Nuestro primer ejemplo consta de cuatro imágenes (de cuatro eslabones indisolubles):

1. Un niño llora ante un plato vacío (foto 5).
2. El niño es rescatado (¿por su madre?) entre las patas de un caballo (foto 6).
3. Un montón de cadáveres (foto 7).
4. Un grupo de hombres en actitud de protesta (foto 8).

La serie ofrece, combinándolos, dos aspectos fundamentales:

a) *La progresión lineal*. De lo individual (hambre del niño-represión del niño) pasamos a lo colectivo (represión generalizada-rebelión del grupo).

b) *La relación causa-efecto*. En el binomio estímulo-respuesta, la foto 6 se opondría a la 5 y la 8 a la 7.

Buscando una analogía lingüística, podemos decir que las relaciones establecidas por las imágenes entre sí son de carácter *sintagmático*, de acuerdo con el valor dado a este término por Saussure:

En el discurso, las palabras contraen entre sí, en virtud de su encadenamiento, relaciones fundadas en el carácter lineal de la lengua, que excluye la posibilidad de pronunciar dos elementos a la vez. Los elementos se alinean uno tras otro en la cadena del habla. Estas combinaciones que se apoyan en la extensión se pueden llamar *sintagmas*. El sintagma se compone siempre, pues, de dos o más unidades consecutivas. Colocado en un sintagma, un término sólo adquiere su valor porque se opone al que le precede o al que le sigue o a ambos... La conexión sintagmática es *in praesentia* y se apoya en dos o más términos igualmente presentes en una serie efectiva.

Nuestro segundo ejemplo, procede del film *Octubre* (1928) de S. M. Eisenstein. Para que el espectador perciba, expresivamente, todas las connotaciones del poder político y personal de Kerenski, Eisenstein hace subir al personaje por las suntuosas escalinatas del Palacio de Invierno (foto 9), montando directamente esta imagen con la figura de un pavo real (foto 10), uno de los muchos objetos lujosos encerrados en las vitrinas del edificio. En rápida progresión de imágenes, vemos cómo Kerenski es comparado a diferentes ídolos orientales y dioscecillos oceánicos, hasta llegar a oponerlo, especularmente, con un Napoleón de porcelana. Cuando Kerenski sea desplazado por Lenin y los bolcheviques, la estatuilla napoleónica caerá al suelo, destrozándose (foto 11).

Es evidente la intención metafórica de la serie. Eisenstein selecciona aquellas imágenes que mejor pueden traducir fatuidad (pavo real) y poder egocéntrico (Napoleón) para que el espectador las asocie desde su butaca con los atributos del personaje. Buscando, nuevamente, la analogía lingüística, diremos que estas relaciones son de carácter *paradigmático* o asociativo, de acuerdo, de nuevo, con Saussure:

Fuera del discurso, las palabras que ofrecen algo de común se asocian en la memoria, y así se forman grupos en el seno de los cuales reinan relaciones muy diversas. Estas coordinaciones... ya no se basan en la extensión; su sede

está en el cerebro, y forman parte de ese tesoro interior que constituye la lengua de cada individuo. Las llamaremos *relaciones asociativas*... La conexión asociativa une términos *in absentia* en una serie mnemónica virtual.

Roman Jakobson vincula las relaciones sintagmáticas a los valores narrativos, y las paradigmáticas a los poéticos. Proyectando el eje de la selección (paradigma) sobre el de la combinación (sintagma), obtendremos una mayor dominancia de los elementos propios del lenguaje poético. Es importante retener esta matización en tanto es aplicable a ejemplos cinematográficos, que desarrollaremos más adelante en capítulos posteriores.

5. IMAGEN Y SERIALIDAD: LA IMAGEN CINEMATOGRAFICA

McLuhan (1968) habló de que el cine nos permite enrollar el mundo real en un carrete para poder desenvolverlo luego como si fuese una alfombra mágica de fantasía. De esta manera, aparentemente poética, llamaba la atención sobre los aspectos más materiales del espectáculo cinematográfico, subrayando que la película cinematográfica no es sino un rollo de material transparente y flexible sobre el que se fija una serie de fotos que son tomadas por la cámara filmadora y que, al ser proyectadas sobre una pantalla blanca, dan lugar a la aparición de una escritura visual que parece realizarse con la materia prima proporcionada por los propios objetos del mundo real.

Siguiendo este razonamiento, puede hablarse con Gubern (1987) de que el cine produjo unos *cronopictogramas* cuya movilidad intrínseca dio lugar a la aparición de una *iconización del flujo temporal*.

De esta manera, el cinematógrafo supuso un paso adelante, tanto con respecto a la fotografía (inmóvil) como al cómic (en el que la duración de los acontecimientos era *simulada*), dando lugar al surgimiento de un nuevo espectáculo en el que se fusionaban dos trayectorias históricas diversas: la fotografía instantánea de Marey y Muybridge y el principio de la proyección de imágenes, tal y como se ejemplificaba en la linterna mágica.

Precisamente esa *iconización del flujo temporal* se hacía posible gracias a la existencia de la ilusión óptica conocida con el nombre de *efecto phi*. Gracias a este efecto —que no debe confundirse con la persistencia retiniana—, la imagen fílmica era capaz de reconstruir ante los ojos del espectador el desenvolvimiento del mundo.

Si sus lazos con la fotografía —su alto grado de iconicidad— iban a ligar al cine directamente con toda una tradición artística orientada hacia la mimesis, su dimensión temporal iba a orientarlo hacia las áreas de la *narratividad*. Nacido en pleno auge y expansión del capitalismo, el cine se iba a imponer como relevo de todo un conjunto de prácticas de diversión, primero populares y luego burguesas, de comienzos del siglo XIX.

Si no se pierde de vista que, en el capitalismo, espectáculo e industria se funden a partir de la instrumentalización económica del primero, y se considera que el cine se convierte en un medio de comunicación de masas a través de la multiplicación de las copias de cada film mediante procedimientos fotosensibles, podrá caerse en la cuenta de que el cine, en tanto lenguaje, aparece fuertemente contextualizado por una serie de condicionantes industriales que incluso afectan a la situación de *visualización socializada* —heredada del teatro— a través de la que el espectador se relaciona con el film.

Tanto si se habla del cine como *inscripción del movimiento* (Lumière) o *visión de la vida* (Edison), es pertinente subrayar con McLuhan (1968) que aquél no se limita a producir un mero salto cuantitativo en tanto acto comunicativo —como fue el caso de la imprenta—, sino que puede hablarse de que su dimensión espectacular produce un *salto cualitativo* al introducir un nivel participativo entre la obra y el espectador, inédito hasta entonces.

Ya hemos señalado el carácter fundamental que juega la *ilusión del movimiento* (aparente) producida por el *efecto phi*. Si en el cine la percepción que tenemos al desfilas las imágenes en su proyección sobre la pantalla es de carácter real, ¿sucede lo mismo con la percepción del movimiento?

Deleuze (1983), retomando los análisis de Henri Bergson, caracteriza el movimiento cinematográfico como *falso movimiento*. Falso movimiento que, producido a partir de cortes inmóviles —los fotogramas—, lleva implícita su propia posibilidad de corrección. Porque si en la percepción natural las condiciones para una captación correcta del movimiento se encuentran en el cerebro, en el cine la corrección de la ilusión —constituir un falso movimiento en un movimiento real— tiene lugar al mismo tiempo que la imagen se proyecta sobre la pantalla, y para cualquier espectador.

Ello es posible porque el cine se edifica sobre un *corte móvil* capaz de reproducir el movimiento *en función del momento cualquiera*, instantes equidistantes escogidos de forma que den impresión de continuidad. El cine, nacido de la revolución científi-

ca moderna, se aleja del *momento único* —pose— para recomponer el movimiento sobre la base de elementos materiales inmanentes, presentándose como *cortes móviles* de la duración, gracias al movimiento que se establece entre esos cortes y que relaciona los objetos o partes con la duración de un todo que cambia. La *imagen-movimiento* se identifica como un bloque espacio-temporal al que pertenece el tiempo del movimiento que se opera en ella.

Esto se debe al hecho, subrayado por Jean-Louis Baudry (1970), de que la operación de producción de todo film puede descomponerse en dos fases. En la primera, la cámara filmadora lleva a cabo una operación de *muestreo espacio-temporal*, una *inscripción de las equidistancias*, que permite la extracción de muestras significativas de las apariencias de la realidad (los fotogramas) cuyas *diferencias* quedan incorporadas a la imagen cinematográfica, una imagen que, como la fotografía, se presentará como caracterizada por su analogía con las proyecciones perspectivas que constituyen el grueso de la tradición icónica occidental desde el Renacimiento. A esto habría que añadir que el cine libera la unicidad del punto de vista al que estaban condenadas tanto la pintura como la fotografía, corrigiendo —o redoblándolo— el efecto «unificador» que produce la perspectiva.

Centrándonos en la relación que se crea entre la sucesión de fotogramas inscritos por la cámara, cabe afirmar que la *proyección* —y ésta sería la segunda fase de la operación— restablece sobre la pantalla, a partir de *imágenes fijas y sucesivas*, la continuidad del movimiento y la sucesión del tiempo.

Este restablecimiento está basado en una serie de *elipsis* que oculta la discontinuidad de la filmación, borrando los procedimientos que la han producido. Con ello el espectador *no verá nunca el significante cinematográfico*, siendo esta invisibilidad la que permitirá la producción posterior del *efecto de sentido* de todo film. De aquí que la relación con la imagen cinematográfica se articule para el sujeto espectador bajo dos aspectos: como *continuidad formal* (a partir de la negación de las diferencias que existen entre los fotogramas) y como *continuidad narrativa del espacio filmico*.

El cinematógrafo desencadena en el espectador la sensación, mucho más marcada que en el caso de otros espectáculos, de estar asistiendo al mero desenvolvemento de la realidad ante sus ojos. Metz (1972) subrayó el hecho de la riqueza perceptiva de los materiales cinematográficos, tanto visuales como sonoros. Si nos atenemos a los primeros, *bastar* tener en cuenta que el cine reto-

ma de las artes representativas los códigos de la figuración y, de manera aun más básica, los códigos de la analogía visual fuertemente reforzados por el alto grado de definición de la resolución fotoquímica, a la que se incorpora el movimiento y la duración. Justamente ese movimiento implica incluso un mayor grado de realismo a través del efecto «esteocinético» (el movimiento convertido en sensación de profundidad). El cine sonoro reforzará definitivamente la *impresión de realidad* sobre la base de una restitución todavía más completa de la organización perceptiva del mundo.

Tampoco es ajena a esta *impresión de realidad* la situación del espectador ante la proyección de un film. Baudry (1975) ha trazado los puntos de conexión que ligan la situación de los cautivos platónicos en la caverna y los modernos espectadores de las salas oscuras. Baudry no deja de subrayar que la *ilusión se crea por el dispositivo, no por su mayor o menor grado de imitación a la realidad*. De tal manera que, aun existiendo la *impresión de realidad* —y todos los perfeccionamientos técnicos contribuyen a hacerla más efectiva—, lo que cuenta, en el fondo, es la *repetición de un cierto estado*, la producción de un *efecto de sujeto*, materialización de un deseo inherente a la estructuración del psiquismo humano de la que la *impresión de realidad* parece ser la clave.

Junto a los *efectos de realidad* —efectos de sentido destinados a producir la impresión de realidad— cabe hablar de los *efectos de real* (Oudart, 1972), *como efectos de producción*, mecanismos tendentes a inscribir en el interior de lo representado huellas del proceso de representación, generalmente a través de la inserción de simulacros del espectador en el interior de la imagen.

Puede trazarse un recorrido somero de las maneras en que las artes figurativas occidentales han llevado a cabo esta inscripción. De la manera latente de la pintura renacentista —a través del punto ideal de observación, simétrico del punto de fuga— pasando por los redoblamientos escénicos propios del Barroco —véase *Las Meninas*— para llegar a la producción de los efectos ópticos o meras marcas de maestría —pintura del siglo XIX— o al caso de la pintura surrealista, en la que la impresión de realidad se construye, paradójicamente, gracias a la perfección de sus *efectos de real*.

El cine, sobre todo en la década de los años setenta, vio florecer una serie de prácticas dirigidas a combatir esa *impresión de realidad* propia de la imagen filmica. Básicamente se utilizaron dos sistemas: renunciar a las estructuras narrativo-representativas, multiplicando los efectos destinados a mostrar el carácter «artificial» de todo film, de un lado, y aquellas prácticas que, sin renun-

ciar al dispositivo de la impresión de realidad, se basaban en los efectos producidos por la inscripción de los *efectos de real* como marcas enunciativas articuladas *sobre* la narrativa clásica (Godard, hermanos Taviani, etc.), de otro.

En cualquier caso, ambas tendencias atacaban frontalmente la *vocación realista del cine*, tal y como había sido definida por algunos autores. De esta manera, se llegaba a un concepto de realismo directamente relacionado con las opciones previas, con los modelos de partida. El mensaje fílmico se desvincula, pues, de la existencia de una *teoría de la realidad* que explicaría la presencia especular de los objetos del mundo en la representación fílmica, para entroncarse con una *teoría de la expresión cinematográfica* que concibe el cine como un fenómeno autónomo —pero no independiente—, regulado por normas sociales que *no necesariamente* tienen que coincidir con las que rigen la experiencia cognoscitiva de la realidad.

Uno de los lugares comunes sobre los que se ha asentado el discurso sobre el cine ha sido la identificación de dos territorios de extensión desigual: el de la ficción y el del documental.

Para obtener una aproximación fructífera a este par de conceptos hay que señalar que el desarrollo del cine puede verse como partiendo de una inicial inmediatez de corte documental, para pasar luego a una progresiva inclinación del lado de la ficción. Esta distinción reposa sobre un malentendido, pues todo film de ficción *documenta* su propio relato —a través del acto analógico de la filmación— o, cuando menos, las bases materiales que lo hacen posible —actores, decorados, etc.— y todo film documental *fictionaliza* una realidad preexistente, por la elección del punto de vista (Zunzunegui, 1984).

¿Basta, pues, afirmar que todo es ficción? No, en la medida en que hacerlo de manera muy radical puede llegar a ocultar que *documental* y *ficción* pueden distinguirse, no en relación con sus referentes, sino en tanto *estrategias diferenciadas de producción de sentido*.

Si todo film puede considerarse como un acto de *hacer parecer verdad*, que solicita que el espectador *crea verdad* a partir de un *contrato de veridicción* que se establece de manera implícita entre autor y espectador sobre la base de la *verosimilitud* de la propuesta, *documental* y *ficción* se presentan como *estrategias* alternativas, como prácticas diversas dirigidas a *persuadir*. Como acto comunicativo, todo film puede verse como una *estrategia persuasiva* y es precisamente la especificidad de su propuesta concreta la que debe ser interrogada en cada caso.

Jean-Louis Baudry (1975) ha relacionado la posición del espectador cinematográfico con la situación del niño en ese *«estadio del espejo»*, formador de la función del yo, puesto de relieve por Lacan (1971).

Repasemos las condiciones en que se ejerce la contemplación de los films: pasividad relativa del sujeto, inmovilidad forzosa, superposición sensorial (vista/oído), vigilancia crítica. Si pensamos que entre los 6 y los 18 meses el niño, que se desenvuelve en una relativa incapacidad de movimientos, descubre su imagen y la de los demás (la madre que le lleva en brazos), *identificándose con una imagen como forma de unidad corporal*, como *formación imaginaria*, se podrá tender un puente entre la metapsicología y el dispositivo cinematográfico.

Metz (1979) recuerda que, aun siendo el film como el espejo —susceptible de provocar una identificación imaginaria, opuesta a la simbólica/semiótica que se produce gracias a la conciencia del lenguaje—, existe una diferencia esencial: el film nunca refleja el cuerpo del espectador, y que lo que posibilita la ausencia de éste en la pantalla es el hecho de que todo espectador ha tenido con anterioridad la experiencia del *estadio del espejo*, pudiendo constituir un mundo de objetos sin que le sea necesario empezar por reconocerse a sí mismo.

Partiendo de estas ideas, determinados autores (Baudry, 1975; Metz, 1979) han planteado la existencia en el espectador cinematográfico de una *doble identificación*, trasponiendo la terminología freudiana al terreno filmico.

Metz (1979) habla de *identificación cinematográfica primaria* en el caso de la que lleva a cabo el espectador con la cámara cinematográfica, a través de la que el sujeto se identifica a sí mismo *en tanto mirada*. Mirada que pertenece a una cámara que *ya ha mirado* antes lo que él está mirando ahora y que coloca al sujeto-espectador en una posición onnipotente (la del propio Dios).

Esta identificación puede verse dificultada porque el espectador nunca pierde la conciencia de hallarse ante un *espectáculo artificial*, porque en el cine nuestro *saber como sujetos* es doble: nunca dejamos de saber que asistimos a un espectáculo imaginario y, por otro lado, nuestra posición es pasiva y externa. Pero este segundo saber es el que acaba desdoblándose en hecho de percepción real —el espectador se identifica a sí mismo como puro acto de percepción, como sujeto trascendental— y en un acto por el cual el imaginario-percibido se reconstituye como continuidad en el interior del sujeto (Metz, 1979, 50).

Junto a la anterior, existe una *identificación secundaria*, que corresponde a la identificación con tal o cual personaje de la ficción cinematográfica. Esta identificación tiene menos que ver con un efecto de la relación psicológica que se crea con los personajes de la ficción que con un *efecto estructural*. La identificación secundaria se relaciona con el hecho de que el espectador encuentre, en cada momento del relato, su lugar adecuado: «soy aquel que ocupa el mismo lugar que yo» (Barthes). Por tanto, la identificación secundaria es susceptible de circular de un personaje a otro a lo largo de un film, interviniendo en su rotación las diversas técnicas de *découpage* —selección progresiva de puntos de vista—, el juego de la escala de los planos, las angulaciones y, sobre todo, las miradas de los actores, que desempeñan un papel fundamental. Porque nada hay más fascinante en un film que *ver mirar* y, como corolario, seguir el vector de esa mirada como designación de un recorrido perceptivo que condiciona nuestro acceso a la textualidad de los objetos.

Algunos autores (Aumont *et al.*, 1983) han destacado, como previa a la identificación secundaria antes explicitada, la existencia de lo que denominan una *identificación primordial con el relato*, que el cine compartiría con las restantes artes narrativas. Su asiento se encuentra en la analogía existente entre las estructuras fundamentales de todo relato y la estructura edípica tal y como fue expuesta por Freud. (Suele decirse que todo relato ejemplifica el conflicto básico entre el deseo y la ley.)

De la misma manera que la identificación primaria, la *identificación con el relato* parece revelarse como *condición indispensable* para que el film pueda elaborarse, lo que nos remite a los trabajos de Greimas cuando coloca la narratividad como base estructural del sentido.

Si todo relato se estructura como el trayecto que lleva de una situación de equilibrio a otra, a través de un proceso de *distanciamiento* primero, y de *reencuentro* posteriormente, la identificación del espectador encuentra su base en esa búsqueda de colmar la ausencia constitutiva que articula toda narración.

No es absurdo trazar un lazo entre el sueño y el cine más allá de las expresiones metafóricas («la fábrica de sueños»), porque si el sueño no es sino una psicosis alucinatoria del deseo que a través de su capacidad de figuración produce un *más-que-real*, la maquinaria cinematográfica parece reproducir algunas de sus características centrales.

Las condiciones en las que funciona el dispositivo cinematográfico (oscuridad de la sala, pasividad relativa, inmovilidad for-

zosa, sujeción a los efectos producidos por la proyección de imágenes en movimiento) no se separan en lo fundamental (labilidad de los sistemas, imposibilidad de recurrir a la prueba de realidad) de aquéllas capaces de producir un retorno a un narcisismo —siquiera relativo— susceptible de desembocar en el deseo del sujeto de encontrar una forma de relación envolvente con la realidad en la que los límites del propio cuerpo y del exterior no se encuentren definidos con precisión.

El sueño es, de hecho, una *proyección*, a través de la cual funciona un mecanismo de defensa que reenvía al exterior las representaciones y efectos que rehúsa reconocer como propios y que aparecen ante el sujeto como un real percibido del exterior. Algunos psicoanalistas también han hablado de la *pantalla del sueño* (*dream screen*), superficie sobre la que el sueño *parece* proyectado.

No conviene, sin embargo, llevar demasiado lejos la identificación, pues el sueño es una representación mental (imagen onírica) mientras que los films producen imágenes cinematográficas reales (imágenes fílmicas).

El cine, en concreto, parece comportarse como una *máquina de simulación* capaz de proponer al espectador percepciones de una realidad cuyo *status* se aproxima al de las representaciones oníricas (que se presentan como percepciones). El cine vendría a proponer una especie de psicosis artificial con posibilidad de control (salida de la sala).

A diferencia de lo que sucede en el sueño o la alucinación, en donde las representaciones se dan como realidad, en ausencia de percepción, en el cine las imágenes se presentan como realidad *a través* de la percepción. Por tanto, el cine no es el sueño, aunque pueda señalarse que reproduce una impresión de realidad, un efecto-cine que es comparable a la producida por aquél. Por eso puede decirse que la simulación cinematográfica tiene menos que ver con la realidad que con un dispositivo que implica al sujeto (el sujeto del inconsciente).

Baudry (1975) irá aún más lejos al afirmar que el cine es una máquina que simula el inconsciente, pues así como el sueño se abre sobre la *otra escena* y el inconsciente no deja nunca de exigir al sujeto (a través, por ejemplo, de la praxis artística) la producción de representaciones de *esa escena*, el cine puede ser visto como un aparato que muestra, en su propia existencia, una representación en la que el sujeto ignora que se representa a sí mismo la propia escena del inconsciente sobre el que él mismo se constituye (Baudry, 1975, 72).

Si toda imagen cinematográfica instituye, por tanto, una *relación* con un sujeto, queda por saber cuál es la forma precisa que toma la articulación que hace posible el surgimiento del sentido, cuál es el lazo que une al film con el espectador.

Jean-Pierre Oudart (1969) ha definido este mecanismo con el nombre de *sutura*, y se refiere al hecho de que a todo campo fílmico (a toda imagen cinematográfica) le hace eco *otro campo* (la cuarta pared, según la clásica definición diderotiana) y una *ausencia* que emana de él. De tal manera que toda imagen es a la vez el lugar de los objetos icónicamente presentes en el campo fílmico, donde producen el efecto que les corresponde en el orden de la sintagmática cinematográfica, y al mismo tiempo se presenta, en su conjunto, como el *significante de una ausencia*.

Ese momento, lógicamente *anterior* al sintagmático, en el que la imagen presente se comporta como ausencia de lo que la constituye en relato, es el momento clave a través del cual la imagen accede al orden del discurso instituyendo un *intercambio semántico* entre un *campo presente* y un *campo imaginario*. El espectador es, así, entre dos imágenes, el gozne capaz de articular el sentido al *reconocer en la presencia, la ausencia que la funda*, suturando con su intervención la relación entre dos planos consecutivos (Dayan, 1974; Rothman, 1975; Heath, 1977-78).

De este modo se explica, definitivamente, la sustancial operación de descentramiento del espectador ante el film (y de la que es un eco la oblicuidad de filmación propia del Modo de Representación Institucional o «cine clásico» [Burch, 1984; 1987]). En primer lugar, porque el discurso del film no es *su* discurso (no es el de *nadie*, en sentido estricto) y, en segundo lugar, porque la relación entre espectador y film es del tipo de *eclipse alternativo*.

El espacio de la pantalla se constituye, alternativamente, como campo y signo. Cada plano, cada campo se presenta como una suma significativa que es respondida por el eco de la ausencia que la ha hecho nacer, por *la fuerza de la enunciación que la constituye en enunciado*.

La sutura es, por tanto, la relación del sujeto con la cadena de su discurso. Esta relación se *representa* bajo la apariencia de esa «suma significativa» afectada por una carencia, y de un Ausente que desaparece siempre que un plano es sustituido por otro, para que alguien, que representa el eslabón de la cadena significativa, pueda ocupar su lugar.