

LA IMAGEN Y LA REALIDAD

1.1 La imagen de la realidad

Una imagen puede crear una ilusión de realidad. Pero lo que nos interesa aquí es ante todo la ilusión producida voluntariamente en una imagen.

Sin ser una réplica exacta de lo que representa, la imagen puede constituir una apariencia de realidad. En principio, la fotografía de un cuadro no se podría confundir con ese cuadro, ni la pintura con la realidad. Por eso, cuando hablamos de ilusión, el problema es muy distinto, porque se trata no de crear un objeto que reproduzca a otro, sino de crear un objeto, una imagen, que reproduzca las apariencias del primero.

En el artículo *Ontología de la imagen fotográfica*, André Bazin (1990, 25) plantea la problemática de la reproducción de la realidad y la necesidad de su ilusión: «En adelante la pintura quedó desgarrada entre dos aspiraciones: una propiamente

estética —la expresión de las realidades espirituales en las que el modelo se encuentra transcendido por el simbolismo de las formas—, y otra que sólo es un deseo completamente psicológico de reemplazar el mundo exterior por duplicado. Al crecer rápidamente con su propia satisfacción, esta necesidad de ilusión devoró poco a poco a las artes plásticas». Bazin propone ese cambio de realidad. La realidad como esa necesidad de ilusión de realidad.

Por tanto, la imagen plantea una evocación de un mundo imaginario que se encuentra anclado en nosotros como una costumbre en la que la relación entre dicha imagen y su modelo se plantea como una especie de ideal, de absoluto, del parecido perfecto. Esta analogía aparece como un estado en el que el espectador identifica la imagen vista como un fragmento de una realidad documental. Y todas las imágenes generadas desde hace un

siglo, a pesar de las visiones artísticas de la realidad, han servido para plantear un cambio de esa costumbre. Incluso, un movimiento como el cubismo, auténticamente artístico, aparece para el gran público como un modo de representación deformador que se aparta de la norma analógica, siempre más o menos fotográfica.

1.2 La apariencia de realidad

Esta concepción habría que relativizarla, ya que se puede argumentar, por un lado, que toda representación es convencional, incluso la más analógica, como la fotografía; y, por otro, que existen unas convenciones más naturales que otras como la que juega la perspectiva en el sistema visual. Y Gombrich, en su libro *La imagen y el ojo* (1987), se refiere al parecido icónico (*icónico* parte de la raíz griega *eikon*, que tiene un sentido más neutro como perteneciente a la imagen, más que *imaginario*) en un doble aspecto: como *espejo*, la analogía duplica la realidad visual y se incluirían los planteamientos visuales que se derivan del uso de la

perspectiva artificial (pintura, fotografía, etc.); y como *mapa*, en donde la imitación de la naturaleza se traduce en esquemas múltiples: esquemas mentales relacionados con esquemas universales que pretenden representar la realidad simplificándola (ejemplo, los sistemas de representación de la pintura egipcia) dando una información selectiva del mundo físico.

Desde un punto de vista esquemático, Gombrich plantea que siempre hay un mapa en el espejo. Así, las imágenes figurativas creadas sobre el modelo mapa se basan en referencias del mundo físico, ya que los espejos puros sólo son los espejos naturales. El lenguaje utilizado primero por la pintura, luego por la fotografía y después por el cine implica siempre un deseo de creación concomitante con el deseo de reproducción. Y de esta manera se puede explicar que lo real no se parece nunca a una imagen, mientras que la imagen sí toma apariencia del mundo; y esa apariencia de la realidad está mediatizada por esquemas que intentan comprender el mundo.

Pero profundicemos un poco sobre el aspecto es-

pejo, aspecto mimesis y sobre el aspecto *mapa*, aspecto referencia de la imagen.

Mimesis viene del griego y significa imitación; y en los filósofos griegos se encuentra en dos contextos bastantes distintos:

— De un lado, Platón, y en un contexto narratológico, lo plantea como una forma de relato, relato por imitación oral, en el que el recitador imita a los personajes, adoptando su lenguaje, su manera de pensar, etc.

— De otro, Aristóteles, en un contexto representacional, habla de mimesis referida a la imitación representativa.

Podríamos decir que la palabra más adecuada para designar la idea de mimesis es analogía; ya que podríamos referirla al parecido más absoluto, en la medida que las teorías de la analogía se basan en el concepto de credibilidad que provoca esta imagen analógica. En esta línea, el artículo antes referido de André Bazin representa la concreción de este planteamiento.

Para Bazin toda la historia del arte se debate en un conflicto entre la necesidad de mantener una ilusión (duplicación del mundo) y la necesidad

de expresión. Estas dos ideas las encontramos interrelacionadas en el arte prerrenacentista, pero, con la aparición de la perspectiva, el arte ha sido conducido hacia el aspecto de la ilusión. Con la aparición de la fotografía, la pintura se ha liberado de la necesidad de duplicar, ya que la fotografía es más objetiva y posee un «poder que arrastra nuestra credibilidad».

Por tanto, una vez superada esa objetividad, podemos analizar la fotografía según un planteamiento del arte en el que tiene la función de representar (y, de vez en cuando, de expresar) lo real. Lo importante es poder expresar la significación de lo real. La idea de la duplicación podría ser una finalidad menor.

Si Bazin planteaba que la analogía era una necesidad fundamental del hombre, hay teóricos que piensan que se trata de una más de las modalidades de producción humana, de un proceso más amplio que Nelson Goodman en su libro *Los lenguajes del arte* (1974) denomina *referencia*.

Para Goodman hablar de imitación casi no tiene sentido: el mundo no puede copiarse tal y como es porque no se sabe cómo

es. La visión siempre va acompañada de una interpretación; por tanto, cuando copiamos estamos fabricando algo distinto. Convencionalmente estamos simbolizando lo real. Cuando representamos y expresamos, nos referimos a la naturaleza distinta del referente; en un sentido concreto, cuando se representan objetos concretos y abstractos se expresan valores. Desde este punto de vista, la analogía tiene un sentido menor, aunque siempre ha estado asociada a todo tipo de representación.

1.3 La analogía con la realidad

Sintetizando estos dos planteamientos, podríamos decir que la analogía:

— parte de una realidad que es, sin duda, su origen. Por tanto, la analogía se puede contrastar perceptivamente y de esa relación es de donde nace el deseo de producirla;

— a lo largo de la historia ha sido producida artificialmente por diferentes medios hasta alcanzar un parecido más o menos perfecto;

— siempre ha sido producida con fines ligados

al lenguaje, para expresar algo.

La mezcla entre la imitación de la realidad y la producción de ideas más o menos convencionales ha sido la base de las construcciones de las imágenes analógicas. Con todo, siempre ha habido determinados grados de analogía, aunque la analogía siempre ha estado presente en la imagen representativa. Los mismos temas a lo largo de la historia han estado tratados de distinta manera en función de las circunstancias sociopolíticas y culturales. Desde la simple representación de un árbol hasta escenas de batallas, o los motivos religiosos con sus diferentes motivos reiterados, desde la Anunciación hasta la Crucifixión.

Pero lo importante es que los diferentes grados de analogía que puede tener una imagen pueden conducir a que la analogía no sirva para nada, y que sólo tenga sentido para transmitir un mensaje. Poco tienen de analógico los mensajes publicitarios o los narrativos. Incluso la fotografía, que podría decirse que tiene un grado de analogía grande, no representa una realidad pura, sino

LA IMAGEN Y LA REALIDAD

que mantiene toda una serie de connotaciones en sus manifestaciones que permiten poner de manifiesto las enormes posibilidades de los diferentes enfoques de la imagen.

Todas las imágenes están codificadas y, por muy analógicas que sean, se utilizan y se comprenden en función de las convenciones sociales en que se encuentran.

LA IMAGEN CINEMATOGRAFICA

2.1 La aprehensión del tiempo

La base fundamental sobre la que se plantea cualquier obra cinematográfica no ha variado sustancialmente desde el invento de los hermanos Lumière. El discurrir monótono y continuo de las imágenes cinematográficas confiere a nuestra experiencia toda su densidad. El cine, como ningún otro arte, nos ofrece esa experiencia desnuda y directa básica de todo relato: el tiempo y su transcurso.

El cine supuso un paso adelante con respecto a la fotografía (inmóvil) y al cómic (la duración era mostrada mediante simulación) dando lugar a un nuevo espectáculo que unía dos trayectorias diversas: la fotografía instantánea de Muybridge y la idea de la proyección de imágenes. De esta fusión surge la ilusión óptica del movimiento que hará posible la reconstrucción del mundo ante los ojos del espectador.

El cine hereda de la fotografía toda su tradición de espejo de la realidad aportando la dimensión temporal que representa indisociable el bloque espacio-tiempo. La secuenciación y el montaje fabricaron un tiempo artificial, relacionando fragmentos de tiempo no contiguos en la realidad. Y este tiempo sintético es, sin duda, uno de los rasgos que ha impulsado el cine hacia la narrativa, hacia la ficción.

La imagen cinematográfica nace de forma radical como una nueva expresión del movimiento porque está en movimiento, o porque simplemente representa a ese movimiento. Y partiendo de esta idea de la automoción de la imagen, Deleuze plantea su concepto de imagen-movimiento enumerando tres tipos de imagen fílmica: imagen-percepción, imagen-acción e imagen-afección, según predomine en ellas el proceso perceptivo, el proceso narrativo o el proceso expresivo. Pero lo impor-

tante es que la imagen-movimiento transformó los datos de la representación del instante y esto trae consigo una segunda reflexión de Deleuze con respecto a la noción de imagen-tiempo. El filósofo francés afirma, de manera innovadora, que el dispositivo cinematográfico no sólo implica un transcurso del tiempo, sino también un tiempo complejo en el cual nos movemos en varios planos a la vez; lo que nos permite que no sólo hagamos funcionar nuestra memoria en la idea de la duración de un suceso, sino que también percibamos el tiempo, lo aprehendamos.

2.2 Caracteres fundamentales de la imagen cinematográfica

La naturaleza de la imagen cinematográfica es, pues, una realidad bastante compleja. Su nacimiento en sí mismo está caracterizado por una ambivalencia: por un lado, se presenta como el producto de la actividad de un aparato técnico capaz de reproducir la realidad de manera exacta y objetiva, y, por otro, esa actividad está dirigida

por un realizador con un sentido preciso de lo que quiere transmitir.

Marcel Martin se refiere a la imagen cinematográfica como una imagen que podemos situar en tres diferentes niveles de realidad de acuerdo con una serie de características que presenta y representa.

2.2.1 Realidad material con valor figurativo

La imagen cinematográfica puede ser considerada como un producto bruto de un aparato de captación mecánica; por tanto, un producto cuya objetividad reproductora es indiscutible. Una imagen que restituye exacta y totalmente lo que se presenta ante la cámara; y el registro que ésta realiza de la realidad se plantea como una percepción objetiva: el valor convincente de un documento fotográfico o filmado es, en principio, incontestable.

La imagen fílmica es, principalmente, realista y está dotada de casi todas las apariencias de la realidad. Y una primera característica que refleja, y que en su momento suscitó la mayor admiración, fue el *movimiento*. El movimiento del tren que se

abalanzaba sobre los espectadores o de los obreros saliendo de la fábrica. El movimiento representa la característica más importante y definitoria de la imagen cinematográfica. Otro elemento decisivo que añade a la imagen la capacidad de restituir el entorno real y las cosas que sentimos es el sonido (véase *Capítulo 6*). Nuestro campo auditivo engloba en todo momento la totalidad del espacio ambiental, mientras que nuestra mirada abarca a lo sumo unos sesenta grados.

La imagen cinematográfica, por tanto, crea en el espectador un sentimiento de realidad bastante desarrollado; llegando a producir la creencia de la existencia real y objetiva de lo que aparece en la pantalla. Y de este sentimiento de registro objetivo de lo real se desprenden dos características fundamentales de la naturaleza de la imagen fílmica.

En primer lugar, la imagen en movimiento es una *representación unívoca*: partiendo de su realismo, sólo capta los aspectos precisos y concretos, únicos en el espacio y tiempo. Es interesante comentar la relación que se establece entre la palabra y la imagen. Aun-

que muchas veces ha sido objeto de comparación, esta asimilación es falsa; mientras el concepto que designa una palabra es genérico, la imagen tendría una significación precisa y limitada: en el cine vemos «la casa y el perro», pero no «una casa y un perro». El lenguaje de las imágenes se podría situar en un estadio inferior al de la abstracción racional en el pensamiento. Por tanto, existe una diferencia notable entre la imagen y la palabra. Pero, ¿cómo hace el cine para llegar a expresar sus ideas? Se parte del concepto de que cualquier imagen es más o menos simbólica. Un hombre en la pantalla puede llegar a representar a toda la humanidad. Pero lo más importante es que la generalización funciona en la conciencia del hombre, porque la yuxtaposición de imágenes sugiere ideas con una enorme fuerza y precisión.

En segundo lugar, la imagen *siempre está en presente*. Se inscribe en el presente de nuestra conciencia y de nuestra percepción. El entendimiento del desfase temporal entre el fragmento de realidad exterior y ese presente es posible gracias a la intervención del raciocinio; único capaz de com-

prender como pasado lo que sucede en la pantalla con respecto a nosotros o de determinar los diferentes planos temporales que podemos encontrar en la acción de una película. Un hecho que corrobora esta idea lo tenemos cuando entramos en una sala cinematográfica y ya ha comenzado la sesión: si el desarrollo que se presenta en esos momentos en la acción es, por ejemplo, un salto de tiempo atrás (*flash-back*) con respecto a la acción principal, no lo percibiremos claramente como tal, sino que resultará una dificultad para la comprensión. Toda imagen cinematográfica está, pues, en presente. Hay un hecho importante con respecto a esta idea: toda nuestra conciencia está en presente, tanto los recuerdos como los sueños. Y, precisamente, el trabajo principal de nuestra memoria consiste en localizar en el tiempo y en el espacio aquellos recuerdos para traerlos al presente. Y los sueños surgen en la actualidad presente de nuestro ser físico y psíquico. Esto permite comprender la facilidad que tiene el cine para ser la fábrica de los sueños y, aún más, de la ensoñación despierta. Mezcla de ficción y realidad en un

mundo lleno de memoria presente.

2.2.2 Realidad estética con valor afectivo

Pero la imagen rara vez se presenta como fiel reflejo objetivo de la realidad. En algunas películas científicas o técnicas y en documentales más o menos impersonales se podría decir que la cámara intenta captar esa objetividad como un mero aparato reproductor de la realidad. Sin embargo, desde el momento que interviene el director aparece la visión particular y, por tanto, las interpretaciones y las deformaciones. Más aún si el director pretende realizar una obra de arte, donde su influencia sobre el material filmado es determinante para recrear la realidad.

Realidad seccionada que aparece en la imagen resultado de la percepción subjetiva del mundo de un director. El cine nos presenta una imagen artística, es decir, una imagen no realista y reconstruida de la realidad con arreglo a lo que el director pretende expresar, tanto sensorial como intelectualmente.

En griego *aisthesis* significa sensación; por tan-

to, más que decir sensorialmente tendríamos que hablar de estéticamente, según su etimología. La fuerza de la imagen cinematográfica viene determinada por todos los procesos de refinamiento que se realizan de la realidad bruta; los encuadres, los planos, la iluminación, el sonido, son diferentes aspectos del tratamiento fílmico que se presentan como factores decisivos de su estética.

Y, como cualquier arte, el cine parte de una selección y ordenamiento de la realidad y posee la prodigiosa fuerza de la densificación de lo real, lo que quizás sea el secreto de su fascinación. Del cine se podría decir que tiene intensidad, intimidad y ubicuidad: intensidad porque la magia de la imagen fílmica permite dar una visión absolutamente concreta de la realidad y, ayudada por el sonido, refuerza el poder sensorial de la imagen; intimidad porque la imagen, sobre todo gracias al primer plano, nos hace entrar en los seres y en las cosas; ubicuidad porque el cine tiene la capacidad de transportarnos en el tiempo y en el espacio, comprime el tiempo y, a la vez, recrea la duración de la realidad

permitiéndonos que la imagen cinematográfica transcurra fluidamente en nuestra conciencia.

El realismo aparente que nos ofrece la imagen fílmica se encuentra alterado por la visión artística del director. La emoción que proporciona el cine en la percepción del espectador parte de una visión subjetiva, densificada y pasional de la realidad. La imagen, por tanto, soporta unas sensaciones y unas emociones que nacen, a su vez, de las mismas condiciones que transfiere la realidad. La imagen cinematográfica no actúa como un simple hecho representacional.

2.2.3 Realidad intelectual con valor significativo

Hasta ahora hemos visto cómo la imagen cinematográfica tiene un valor mucho más importante y eficaz que la mera reproducción de la realidad.

En cuanto a la significación ocurre lo mismo. La imagen reproduce fielmente los hechos filmados por la cámara, pero no nos proporciona por sí sola ninguna indicación referida al sentido profundo de la misma; sólo

afirma la materialidad del hecho que reproduce, pero no nos da su significado. Unas mismas imágenes pueden indicar las cosas más contradictorias. Por eso, una imagen, en sí misma, muestra, no demuestra, está cargada de ambigüedad en cuanto a su sentido y significación.

Una simple construcción de un encuadre por parte de un cineasta ya implica un intento de dar una cierta significación a la imagen. Un punto de vista anormal o un ángulo inclinado, por ejemplo, superan la simple idea de la representación.

Podemos encontrar, por tanto, una dialéctica interna dentro de la imagen en el momento que dos ideas confrontadas producen un significado, por ejemplo, una pastelería y un mendigo, hambre; y una dialéctica externa, que se basa en las relaciones que entre sí tienen las imágenes, es decir, en el montaje, concepto fundamental del lenguaje cinematográfico. Si las imágenes de una manifestación demuestran nada más que lo que muestran, el sentido de su aplastamiento puede ser muchísimo más tremendo si se montan en paralelo a la acción desarrollada en un matade-

ro (*La huelga*, Sergei M. Eisenstein, 1924).

Por tanto, el sentido de la imagen cinematográfica depende tanto del contexto fílmico como de la actitud mental y el contexto del espectador. Cada uno de ellos reacciona dependiendo de su estrato cultural y social, de sus gustos o aficiones, de sus prejuicios o limitaciones, incluso del estado de ánimo o cansancio físico que tuviera a la hora de ver una película.

Todo esto plantea que la imagen, pese a su exactitud figurativa, es bastante maleable y ambigua en el terreno de su interpretación. Pero, con todo, tampoco es un argumento que se pueda justificar de manera definitiva, porque se puede entender perfectamente un film como una realidad y totalidad significativa y ser el sentido del creador cinematográfico el que indique el sentido de su mensaje en la película. Y es, en este nivel intelectual, donde la imagen fílmica se convierte en vehículo de las ideas. La imagen cinematográfica tiene un carácter original que le permite crear un complejo íntimo de relaciones basadas en las emociones y la razón. Y ambas constituyen el sentido profundo del que dis-

pone el cine para su expresión.

2.3 La imagen fílmica, sentido y significación

El cine es un lenguaje que hay que descifrar y que muchos espectadores no llegan a digerir. La imagen reproduce lo real, después afecta a los sentimientos y, por último, toma una significación ideológica. En este esquema, la imagen nos conduce desde el sentimiento a la idea. Ésta sería la gradación del cine, llamémosle, habitual. Pero el problema es que muchos espectadores se quedan en la parte afectiva de la imagen sin pasar al estadio de las ideas, sin comprender el sentido verdadero de dichas imágenes.

Esta actitud sensorial y pasiva no es, como se ha planteado anteriormente, una actitud estética; porque plantear ese nivel de realidad en su grado estético significa tener una conciencia clara del poder

de persuasión de la imagen. Y para que exista esa actitud el espectador debe guardar cierta distancia con respecto a la materialidad objetiva que en teoría aparece en la pantalla y tener la conciencia de que se está situado frente a un reflejo, frente a una realidad de segundo orden, y no dejarse llevar por la pasividad de la magia ejercida por la imagen en movimiento. Con esta posición la imagen se percibiría verdaderamente como una realidad estética y el cine como un arte.

Por tanto, la imagen fílmica responde a unas estructuras más o menos complejas de las cosas que reproduce. Y la manera en que éstas se organizan en sus cuatro bordes permite que se establezca una relación precisa entre quien crea esas estructuras y las cosas que presenta (el cineasta) y nuestra existencia como espectadores. Se convierte, por tanto, en un factor determinante, cuya significación e importancia es clave para entender su sentido.