

Jacques Aumont
LA IMAGEN

2. El papel del espectador

Las imágenes están hechas para ser vistas y teníamos que empezar por conceder una parte relevante al órgano de la visión. El movimiento lógico de nuestra reflexión nos ha llevado a verificar que este órgano no es un instrumento neutro, que se contente con transmitir datos lo más fielmente posible, sino que, por el contrario, es una de las avanzadillas del encuentro entre el cerebro y el mundo: partir del ojo conduce, automáticamente, a considerar al sujeto que utiliza este ojo para observar una imagen, y al que llamaremos, ampliando un poco la definición habitual, el espectador.

Este sujeto no puede definirse de modo sencillo y, en su relación con la imagen, deben utilizarse muchas determinaciones diferentes, contradictorias a veces: aparte de la capacidad perceptiva, se movilizan en ella el saber, los afectos y las creencias, ampliamente modeladas a su vez por la pertenencia a una región de la historia (a una clase social, a una época, a una cultura). En cualquier caso, a pesar de las enormes diferencias que se han manifestado en la relación con una imagen particular, existen constantes, en alto grado transhistóricas e incluso interculturales, de la relación del hombre con la imagen en general. Desde este punto de vista general vamos a considerar al espectador, poniendo el acento sobre los modelos psicológicos que se han propuesto para estudiar y comprender esta relación.

1. LA IMAGEN Y SU ESPECTADOR

Entendámonos: aquí no se trata, ni de sostener que la relación del espectador con la imagen sea sólo comprensible (o enteramente comprensible) por los caminos de la psicología, ni, menos aún, de proponer un modelo universal de "la" psicología "del" espectador. Se tratará simplemente de enumerar algunas de las respuestas más importantes a estas preguntas: ¿qué nos aportan las imágenes? ¿Por qué que han existido en casi todas las sociedades humanas? ¿Cómo se observan?

1.1. ¿Por qué se mira una imagen?

La producción de imágenes nunca es absolutamente gratuita y, en todos los tiempos, se han fabricado las imágenes con vistas a ciertos empleos, individuales o colectivos. Una de las primeras respuestas a nuestra pregunta pasa, pues, por otra pregunta: ¿para qué sirven las imágenes? (¿para qué se las hace servir?) Está claro que, en todas las sociedades, se han producido la mayor parte de las imágenes con vistas a ciertos fines (de propaganda, de información, religiosos, ideológicos en general), y más adelante diremos unas palabras sobre esto. Pero, en un primer momento, y para concentrarnos mejor en la pregunta sobre el espectador, sólo examinaremos una de las razones esenciales de que se produzcan las imágenes: la que deriva de la pertenencia de la imagen en general al campo de lo simbólico y que, en consecuencia, la sitúa como mediación entre el espectador y la realidad.

1.1.1. La relación de la imagen con lo real

Seguiremos aquí la reflexión de Rudolf ARNHEIM (1969), que propone una sugestiva y cómoda tricotomía entre valores de la imagen en su relación con lo real:

a) Un valor de representación: la imagen representativa es la que representa cosas concretas ("de un nivel de abstracción inferior al de las imágenes mismas"). La noción de representación es capital y volveremos detenidamente sobre ella, contentándonos de momento con suponerla conocida, al menos en sus grandes líneas.

b) Un valor de símbolo: la imagen simbólica es la que representa cosas abstractas ("de un valor de abstracción superior al de las imágenes mismas").

Dos rápidas observaciones mientras volvemos a la noción de símbolo, muy cargada a su vez históricamente: en principio, en estas dos primeras definiciones, Arnheim supone que se sabe apreciar necesariamente un "nivel de abstracción", lo que no siempre es evidente (¿es un círculo un objeto del mundo o, más bien, una abstracción matemática?); seguidamente y sobre todo, el valor simbólico de una imagen se define, más que cualquier otro, pragmáticamente, por la aceptabilidad social de los símbolos representados.

c) Un valor de signo: para Arnheim, una imagen sirve de signo cuando representa un contenido cuyos caracteres no refleja visualmente. El ejemplo obligado sigue siendo aquí el de las señales-al menos de ciertas señales-del código de circulación, como la de final de limitación de velocidad (barra negra oblicua sobre fondo marfil), cuyo significante visual no mantiene con su significado sino una relación totalmente arbitraria.

A decir verdad, las imágenes-signo apenas son imágenes en el sentido corriente de la palabra (que corresponde, grosso modo, a las dos primeras funciones de Arnheim). La realidad de las imágenes es mucho más compleja y hay pocas imágenes que encarnen perfectamente una y sólo una de estas tres funciones, al participar la inmensa mayoría de las imágenes, en grado variable, de las tres a la vez. Para tomar un sencillo ejemplo, un cuadro de tema religioso situado en una iglesia, pongamos La Asunción de la Virgen de Tiziano (1516-1518) en la iglesia de Santa Maria dei Frari en Venecia, posee un triple valor: significa-de modo ciertamente redundante en este caso-el carácter religioso del lugar, por su inserción en la parte alta de un altar (notemos que, en este ejemplo, lo que constituye el signo, en rigor, es menos la imagen misma que su situación); y representa personajes dispuestos en una escena que es, además, como toda escena bíblica, ampliamente simbólica (simbolismos parciales, por otra parte, tales como el de los colores, actúan aquí también).

I.1.2. Las funciones de la imagen

¿Para qué se utiliza la imagen? No es posible aquí, sin duda, ser tan radical como Arnheim en la distinción entre grandes categorías: las "funciones" de la imagen son las mismas que fueron también las de todas las producciones propiamente humanas en el curso de la historia, que pretendían establecer una relación con el mundo. Sin intenciones de exhaustividad, hay documentados tres modos principales de esta relación:

a) El modo simbólico: las imágenes sirvieron sin duda primero, esencialmente, como símbolos, símbolos religiosos más exactamente, que, se suponía, daban acceso a la esfera de lo sagrado mediante la manifestación más o menos directa de una presencia divina. Sin remontarnos hasta la prehistoria, las primeras esculturas griegas arcaicas eran ídolos, producidos y venerados como manifestaciones sensibles de la divinidad (aunque esta manifestación sea parcial e inconmensurable con respecto a la divinidad misma). A decir verdad, los ejemplos aquí son casi innumerables, por lo copiosa y actual que es todavía la imaginería religiosa, figurativa o no: algunas de las imágenes representan en ella divinidades (Zeus, Buda o Cristo), y otras tienen un valor puramente simbólico (la cruz cristiana, la esvástica hindú).

Los simbolismos no son solamente religiosos, y la función simbólica de las imágenes ha sobrevivido ampliamente a la laicización de las sociedades occidentales, aunque sea sólo para transmitir los nuevos valores (la Democracia, el Progreso, la Libertad, etc.) ligados a las nuevas formas políticas. Hay además muchos otros simbolismos que no tienen, ninguno de ellos, un área de validez tan importante.

b) El modo epistémico: la imagen aporta informaciones (visuales) sobre el mundo, cuyo conocimiento permite así abordar, incluso en algunos de sus aspectos no visuales. La naturaleza de esta información varía (un mapa de carreteras, una postal ilustrada, un naipe, una tarjeta bancaria, son imágenes, su valor informativo no es el mismo), pero esta función general de conocimiento se asignó muy pronto a las imágenes. Se encuentra, por ejemplo, en la inmensa mayoría de los manuscritos iluminados de la Edad Media, sea que ilustren la Eneida o el Evangelio, o bien colecciones de planchas botánicas o portulanos. Esta función se desarrolló y amplió considerablemente desde principios de la era moderna, con la aparición de géneros "documentales" como el paisaje o el retrato.

c) El modo estético: la imagen está destinada a complacer a su espectador, a proporcionarle sensaciones (aiszesis) específicas. Este propósito es también antiguo, aunque sea casi imposible pronunciarse sobre lo que pudo ser el sentimiento estético en épocas muy alejadas de la nuestra (¿se suponía que los bisontes de Lascaux eran bellos? ¿Tenían sólo un valor mágico?). En cualquier caso, esta función de la imagen es hoy indisoluble, o casi, de la noción de arte, hasta el punto de que a menudo se confunden las dos, y que una imagen que pretenda obtener un efecto estético puede fácilmente hacerse pasar por una imagen artística (véase la publicidad, en la que llega a su colmo esta confusión).

I.1.3. "Reconocimiento" y "rememoración"

En todos sus modos de relación con lo real y con sus funciones, la imagen depende, en conjunto, de la esfera de lo simbólico (campo de las producciones socializadas, utilizables en virtud de las convenciones que rigen las relaciones interindividuales). Falta abordar más frontalmente la pregunta de la que habíamos partido: ¿por qué-y cómo-se mira una imagen?

La respuesta, en lo esencial, está contenida en lo que acabamos de decir: sólo falta traducirla a términos más psicológicos. Plantearemos, siguiendo a E.H. Gombrich, la hipótesis siguiente: la imagen tiene como función primera el asegurar, reforzar, reafirmar y precisar nuestra relación con el mundo visual: desempeña un papel de descubrimiento de lo visual. Hemos visto en el capítulo primero que esta relación es esencial para nuestra actividad intelectual: permitirnos perfeccionarla y dominarla mejor es el papel de la imagen.

Razonando sobre las imágenes artísticas, GOMBRICH (1965) opone dos modos principales de inversión psicológica en la imagen: el reconocimiento y la rememoración, presentándose la segunda como más profunda y más esencial. Vamos a explicar estos dos términos, no sin observar inmediatamente que esta dicotomía coincide ampliamente con la distinción entre función representativa y función simbólica, de la que es una especie de traducción en términos psicológicos, encaminándose la una hacia la memoria y, por tanto, al intelecto, las funciones razonadoras, y la otra hacia la aprehensión de lo visible, las funciones más directamente sensoriales.

1.2. El espectador construye la imagen, la imagen construye al espectador

Este enfoque del espectador consiste ante todo en tratarlo como un participante emocional y cognitivamente activo de la imagen (y, también, como un organismo psíquico sobre el cual actúa a su vez la imagen).

I.2.1. El "reconocimiento"

Reconocer algo en una imagen es identificar, al menos parcialmente, lo que se ve en ella con algo que se ve o podría verse en la realidad. Es, pues, un proceso, un trabajo, que utiliza las propiedades del sistema visual.

a) El trabajo del reconocimiento: ya hemos visto (capítulo primero, III.2) que un buen número de las características visuales del mundo real se reencuentran, tal cual, en las imágenes y que, hasta cierto punto, se ve en éstas "lo mismo" que en la realidad: bordes visuales, colores, gradientes de tamaño y de textura, etc. Con mayor amplitud puede decirse que la noción de constancia perceptiva, base de nuestra aprehensión del mundo visual que nos permite atribuir cualidades constantes a los objetos y al espacio, es también el fundamento de nuestra percepción de las imágenes.

Gombrich insiste, además, en que este trabajo de reconocimiento, en la misma medida en

que se trata de re-conocer, se apoya en la memoria, más exactamente, en una reserva de formas de objetos y de disposiciones espaciales memorizadas: la constancia perceptiva es la comparación incesante que hacemos entre lo que vemos y lo que ya hemos visto.

[El nombre de "constancias"] "cubre la totalidad de estas tendencias estabilizadoras que impiden que nos dé vueltas la cabeza en un mundo de apariencias fluctuantes. Cuando un hombre avanza hacia nosotros en la calle para saludarnos, su imagen aumentará a doble tamaño si se acerca de veinte a diez metros. Si tiende la mano para saludarnos, ésta se hace enorme. No registramos el grado de esos cambios; su imagen permanece relativamente constante, igual que el color de su pelo, a pesar de los cambios de luz y de reflejos" (E.H. Gombrich, "La découverte du visuel par le moyen de l'art", págs. 90-91).

Como habíamos sugerido en el capítulo precedente, la constancia perceptiva es, pues, el resultado de un trabajo psicofísico complejo. Pero esta "estabilidad" del reconocimiento llega más lejos aún, puesto que somos capaces no sólo de reconocer, sino de identificar los objetos, a pesar de las distorsiones eventuales que les hace sufrir su reproducción por la imagen. El ejemplo más llamativo es el del rostro: si reconocemos fácilmente el modelo de un retrato fotográfico (o de un retrato pintado, si está suficientemente de acuerdo con los códigos naturalistas), es gracias a la constancia perceptiva; pero si reconocemos también al modelo de una caricatura, hay que suponer que hacemos intervenir, además, otros criterios (nadie se parece literalmente a su caricatura). El caricaturista capta, para continuar con Gombrich, unas invariantes del rostro, que antes no habíamos necesariamente observado, pero que podrán en adelante desempeñar el papel de indicadores de reconocimiento (con otro vocabulario se encuentra la misma idea en los primeros trabajos semiológicos de Umberto Eco). Del mismo modo, si encontramos de nuevo a alguien a quien habíamos perdido de vista durante mucho tiempo, lo reconoceremos gracias a invariantes del mismo orden, difíciles a menudo, además, de precisar analíticamente.

Dicho de otro modo: el trabajo del reconocimiento utiliza, en general, no sólo las propiedades "elementales" del sistema visual, sino también capacidades de codificación ya bastante abstractas: reconocer no es comprobar una similitud punto por punto, es localizar invariantes de la visión, algunas ya estructuradas, como una especie de grandes formas.

b) Placer del reconocimiento: reconocer el mundo visual en una imagen puede ser útil; provoca igualmente un placer específico. Está fuera de duda que una de las razones esenciales del desarrollo del arte representativo, naturalista o menos naturalista, nace de la satisfacción psicológica implicada en el "reencuentro" de una experiencia visual en una imagen, de forma a la vez repetitiva, condensada y dominable.

Desde este punto de vista, el reconocimiento no es un proceso de sentido único. El arte representativo imita a la naturaleza, y esta imitación nos procura placer: pero de paso, y casi dialécticamente, influye en "la naturaleza" o, al menos, en nuestro modo de verla. Se ha observado con frecuencia que el sentimiento del paisaje ya no había vuelto a ser el mismo después de haberse pintado paisajes sin figuras; movimientos pictóricos como el pop art o

el hiperrealismo nos hacen "ver" igualmente el mundo cotidiano, y sus objetos, de modo diferente (Gombrich hace la misma observación a propósito de los collages de Robert Rauschenberg, subrayando que siempre nos vienen a la mente ante ciertos anuncios reales, con sus collages y sus dislocaciones). El reconocimiento que permite la imagen artística participa, pues, del conocimiento; pero se encuentra también con las expectativas del espectador, a costa de transformarlas o de suscitar otras: tiene que ver con la rememoración.

I.2.2. La "rememoración"

a) Imagen y codificación: la imagen cumple, pues, intrincadamente, estas dos funciones psicológicas; entre otras cosas, aparte de su relación mimética más o menos acentuada con lo real, transmite, de forma necesariamente codificada, un cierto saber sobre lo real (tomando esta vez la palabra "codificado" en un sentido muy cercano al de la semiolingüística).

El instrumento de la rememoración por la imagen es en efecto lo que, muy en general, podría llamarse el esquema: estructura relativamente sencilla, memorizable como tal más allá de sus diversas actualizaciones. Para permanecer en el campo de la imagen artística, no faltan los ejemplos de estilos que utilizaron tales esquemas, a menudo de manera sistemática y repetitiva (el esquema es, por otra parte, en general, la base de la noción misma de estilo). Citemos uno, muy conocido: el arte egipcio de la época faraónica en el cual una imagen particular no es más que una combinación de imágenes parciales que reproducen lo más literalmente posible esquemas típicos (escriba sentado, escriba en cuclillas, divinidades, figura de faraón, etc.), convencionalmente ligados a su vez a su referente real.

b) Esquema y cognición: en cuanto instrumento de rememoración, el esquema es "económico": debe ser más sencillo, más legible que lo esquematizado (sin lo cual no sirve de nada). Tiene, pues, obligatoriamente, un aspecto cognitivo, incluso didáctico.

La consecuencia más notable de ello es que el esquema no es un absoluto: las formas esquemáticas corresponden a ciertos usos a los cuales están adaptadas, pero evolucionan -y a veces desaparecen- a medida que cambian estos usos, y también a medida que se producen nuevos conocimientos que los convierten en inadecuados. Para decirlo brevemente, hay un aspecto "experimental" en el esquema, sometido permanentemente a un proceso de corrección.

En los estilos de imagen más alejados del naturalismo es donde esta presencia del esquema es más visible: el arte cristiano hasta el Renacimiento, por ejemplo, utiliza constantemente las mismas "fórmulas" iconográficas, no sólo para representar a los personajes sagrados, sino también las escenas canónicas. Pero en el interior mismo de esta larga tradición, estos esquemas no han dejado de evolucionar-en particular, a partir del siglo XII- para poder integrarse en una escenificación más ostensiblemente dramatizada. Para no citar más que un ejemplo (minúsculo) de esta evolución, la aureola colocada tras la cabeza de los personajes para significar su santidad (esquema iconográfico derivado a su vez de un simbolismo más antiguo del halo luminoso, del aura), representada primero por un círculo (o, menos

frecuentemente, un cuadrado) sin ningún efecto perspectivo, va, poco a poco, tratándose como un objeto real, sometida, pues, a las leyes perspectivistas (de ahí la forma elíptica que toma a partir de los siglos XIV y XV).

Finalmente, este aspecto cognitivo y, por tanto experimentable y experimental, del esquema, está igualmente presente en el interior mismo del arte representativo. Sólo citaremos un síntoma, y es la importancia concedida, en tantos "métodos" de aprendizaje, al esquema (en sentido literal) como estadio preliminar del dibujo naturalista: como si, "bajo" el dibujo acabado, con sus sombras, sus degradados, su textura, hubiese una "osamenta" que representara el conocimiento estructural que tiene el dibujante del objeto dibujado. Así es, desde luego, como se entendía en ciertos tratados de pintura, como el de Leonardo, en el que se insistía en la necesidad de conocer la anatomía para pintar la figura: idea que ha sobrevivido mucho tiempo, al menos hasta Ingres y sus discípulos.

I.2.3. El "papel del espectador"

Fue también Gombrich quien, en su célebre obra *Arte e ilusión*, propuso la expresión de "papel (o función) del espectador" (beholder's share) para designar el conjunto de los actos perceptivos y psíquicos por los cuales el espectador, al percibirla y comprenderla, hace existir la imagen. Esta imagen es, en el fondo, la prolongación directa, más o menos la suma, de lo que acabamos de observar.

a) No hay mirada inocente: en su libro (cuya primera redacción data de 1956), Gombrich adopta, sobre la percepción visual, una posición de tipo constructivista. Para él, la percepción visual es un proceso casi experimental, que implica un sistema de expectativas, sobre la base de las cuales se emiten hipótesis, seguidamente verificadas o invalidadas. Este sistema de expectativas es, a su vez, ampliamente informado por nuestro conocimiento previo del mundo y de las imágenes: en nuestra aprehensión de las imágenes, establecemos anticipaciones añadiendo ideas estereotipadas a nuestras percepciones. La mirada inocente es, pues, un mito, y la primera aportación de Gombrich consistió justamente en recordar que ver no puede ser sino comparar lo que esperamos con el mensaje que recibe nuestro aparato visual.

Esta idea puede parecer trivial, pero la insistencia casi didáctica de Gombrich apunta, en lo esencial, a las teorías espontáneas emitidas en el ambiente pictórico, en las que ese mito de la mirada inocente ha resistido firmemente. En el siglo XIX, en particular, el realismo de un Courbet o, más evidentemente, el impresionismo, quisieron defender la idea de que había que pintar "lo que se ve" (o pintar "como se ve"). Influidos por la teoría de la difusión de la luz y por el descubrimiento de la "ley de los contrastes de colores", los impresionistas fueron "demasiado lejos" en sus cuadros, rechazando el contorno nítido en favor de pequeñas manchas que deberían, supuestamente, representar el modo según el cual se difunde la luz en la atmósfera, y no pintando ya más que sombras, sistemática y excesivamente violetas. Es muy evidente que esta manera de pintar no está más cerca de la visión real que otra (está, incluso, en ciertos puntos, más alejada de ella).

b) La "regla del etc.": haciendo intervenir su saber previo, el espectador de la imagen supe, pues, lo no representado, las lagunas de la representación. Esta complementación interviene en todos los niveles, del más elemental al más complejo, siendo el principio de base establecido por Gombrich el de que una imagen nunca puede representarlo todo.

Son innumerables los ejemplos de aplicación de esta "regla del etc." (según la llamativa expresión acuñada por John M. Kennedy): interviene tanto para permitirnos ver una escena realista en un grabado en blanco y negro (cuya percepción completamos añadiendo al menos todo lo que falta entre los trazos grabados y, a veces, una idea sobre los colores ausentes), como para restituir las partes ausentes u ocultas de los objetos representados (en particular de los personajes).

Dicho de otro modo, el papel del espectador es proyectivo: como en el ejemplo algo extremo, pero familiar, de las manchas del test de Rorschach, tenemos tendencia a identificar cualquier cosa en una imagen, siempre que haya una forma que se parezca mínimamente a esa cosa. En el límite, esta tendencia proyectiva puede hacerse excesiva, y desembocar en una interpretación errónea o abusiva de la imagen, por parte de un espectador que proyectase en ella datos incongruentes: es el problema, entre otros, de ciertas interpretaciones de las imágenes apoyadas en una base objetiva frágil y que contienen "mucho" proyección.

Citemos solamente el conocido ejemplo de la lectura, por parte de Freud, del cuadro de Leonardo da Vinci, Santa Ana, la Virgen y el niño Jesús. En esta imagen, Freud creyó poder discernir -utilizando por otra parte observaciones hechas antes de él-el contorno de un ave de presa en la forma del vestido de santa Ana: "observación" singularmente proyectiva, que él sitúa en relación con su teoría sobre el "caso" psicológico de Leonardo y, en especial, con el papel que habría desempeñado un milano en la infancia de Leonardo.

En el fondo, el espectador puede llegar, en cierta medida, hasta "inventar", total o parcialmente, el cuadro; Gombrich recuerda, además, que ciertos pintores se sirvieron deliberadamente de esta facultad proyectiva para inventar imágenes, buscándolas en formas aleatorias como unas manchas de tinta hechas al azar. La imagen es, pues, tanto desde el punto de vista de su autor como de su espectador, un fenómeno ligado, también, a la imaginación.

c) Los esquemas perceptivos: esta facultad de proyección del espectador descansa en la existencia de esquemas perceptivos. Exactamente como en la percepción corriente, la actividad del espectador ante la imagen consiste en utilizar todas las capacidades del sistema visual y, en especial, sus capacidades de organización de la realidad, y en confrontarlas con los datos icónicos precedentemente encontrados y almacenados en la memoria de forma esquemática (véase el capítulo primero). Dicho de otro modo, el papel del espectador, en este enfoque, es una combinación constante de "reconocimiento" y de "rememoración", en el sentido en que acabamos de hablar de ello en II.2.1 y 2. Gombrich, en particular, no tiene escrúpulo alguno en conceder un valor casi científico a la perspectiva: no es que estime-

sería absurdo-que un cuadro pintado en perspectiva parezca absolutamente real (acabamos de ver que no cree, precisamente, en la posibilidad de un parecido absoluto), pero, para él, lo convencional no es la perspectiva, sino el hecho de pintar sobre una superficie plana. La perspectiva, en efecto, está en la visión: lo plano de la imagen es totalmente exterior al sistema visual. Gombrich es, por ejemplo, perfectamente consciente de las ambigüedades teóricas de la perspectiva (desde el punto de vista geométrico); pero, para él, estas ambigüedades son las mismas en la imagen y en la realidad y, sobre todo, la manera en que el ojo las supera es la misma en la imagen y en la vida diaria: hace intervenir otros indicadores, otros saberes, y por encima de todo, esquemas ya más o menos simbolizados (los que sirven para la "rememoración"). En resumen, el papel del espectador, según Gombrich, es un papel extremadamente activo: construcción visual del "reconocimiento", activación de los esquemas de la "rememoración" y ensamblaje de uno y otra con vistas a la construcción de una visión coherente del conjunto de la imagen. Se comprende por qué es tan central en toda la teoría de Gombrich este papel del espectador: es él quien hace la imagen.

I.2.4. La imagen actúa sobre el espectador

La posición de Gombrich no es aislada: otras, partiendo muchas veces de premisas muy diferentes, han desarrollado enfoques igualmente analíticos, "constructivistas" si se quiere, de la relación del espectador con la imagen. Sin embargo, la mayor parte de estos otros enfoques ponen sobre todo el acento en los procesos intelectuales que participan en la percepción de la imagen y entañados por la imagen, y no conceden tanta importancia al estadio puramente perceptivo.

a) El enfoque cognitivo: la psicología cognitiva es una rama de la psicología cuyo desarrollo ha sido espectacularmente rápido durante el último decenio. Como su nombre indica, pretende esclarecer los procesos intelectuales del conocimiento, entendido en un sentido muy amplio, que incluye, por ejemplo, la actividad del lenguaje, pero también, más recientemente, la actividad de fabricación y de consumo de las imágenes.

La teoría cognitivista, en prácticamente todas sus variantes actuales, presupone el constructivismo: toda percepción, todo juicio, todo conocimiento, es una construcción, establecida por el modo general de la confrontación de hipótesis (fundadas a su vez en esquemas mentales, algunos innatos, nacidos otros de la experiencia) con los datos proporcionados por los órganos de los sentidos. Existe ya (casi exclusivamente en lengua inglesa) una vasta literatura "cognitivista" sobre la imagen, en especial sobre la imagen artística, pero que se presenta sobre todo como un programa de desarrollo de la disciplina "psicología cognitiva", y que no ha aportado hasta ahora elementos radicalmente nuevos en la comprensión de la actividad espectral. Se trata en el fondo, a propósito de cada elemento particular de la imagen, de explicitar el funcionamiento de modos muy generales de cognición (inferencias, solución de problemas, etc.), lo que es, evidentemente, importante y producirá sin duda, a largo plazo, un desplazamiento del enfoque simplemente constructivista a lo Gombrich.

b) El enfoque pragmático: este enfoque, a decir verdad, está en la frontera de la psicología y de la sociología. Se interesa sobre todo por las condiciones de recepción de la imagen por parte del espectador, por todos los factores, sea sociológicos, sea semiológicos, que influyen en la comprensión, la interpretación, o incluso en la aceptación de la imagen. Volveremos a tratar este importante enfoque, muy desarrollado desde hace unos años, y no lo mencionaremos aquí sino para subrayar la capacidad de la imagen para incluir "señales" destinadas al espectador y que permiten a éste adoptar una posición de lectura adecuada.

Citemos aquí, en particular, el trabajo de Francesco Casetti sobre el film y su espectador: para Casetti, el film incluye ciertos procedimientos formales que le permiten "comunicar" a su espectador indicaciones necesarias para la lectura.

c) La influencia de la imagen: con este último apartado introducimos un problema gigantesco, el de la acción psicológica ejercida por la imagen, para bien o para mal, sobre su espectador.

Esta cuestión, objeto de interminables debates (singularmente a propósito del cine, sospechoso muy pronto de "corromper" ideológicamente a los espíritus), se aborda generalmente con el mayor desorden metodológico, a fuerza de estadísticas poco representativas y de afirmaciones gratuitas. Las únicas tentativas a las que puede concederse algún interés intelectual son las que han intentado precisar el supuesto modo de acción de la imagen, en general descomponiéndola en elementos y examinando la acción posible de cada elemento.

Existe, en estado totalmente embrionario, un saber, aparentemente aún muy vago, sobre la acción de los colores, de ciertas formas, etc., campo que la psicología experimental, pura o aplicada, ha abordado desde hace mucho tiempo. Los resultados de esta investigación son demasiado inciertos para registrarlos aquí. Mencionaremos más bien-no porque sea más científica, sino porque su grado de elaboración teórica la hace más demostrativa- la tentativa de Eisenstein, a propósito del cine, en los años veinte. Concibiendo, de manera bastante rudimentaria, la imagen cinematográfica como combinación de estímulos elementales (definibles a su vez en términos de formas, intensidades o duraciones), Eisenstein, fundándose en la reflexología pavloviana, suponía que cada estímulo entrañaba una respuesta calculable y que, por consiguiente, a costa desde luego de un largo, complejo y, a decir verdad, improbable cálculo, podría preverse y dominarse la reacción emocional e intelectual de un espectador ante una película dada. Naturalmente, Eisenstein fue el primero en darse cuenta de que ésa era una visión muy simplista: habiendo "calculado" meticulosamente la secuencia final de La huelga-la del montaje paralelo entre la masacre de los obreros por parte de la policía zarista y la matanza de los bueyes-, tuvo que rendirse a la evidencia y verificar que esta secuencia, en general eficaz, en el sentido buscado, con respecto a los espectadores obreros de las ciudades, carecía totalmente de efecto sobre los espectadores rurales (a los que no asustaba el degüello de los bueyes). No renunció Eisenstein, por otra parte, a actuar sobre el espectador, como vamos a ver enseguida, pero abandonó esta concepción mecánica de la Influencia de la imagen cinematográfica.

I.3 La imagen y el espectador se parecen

Con el tema teórico de la Influencia de la imagen aparece con fuerza una nueva relación: entre el espectador y el productor de la imagen. Implícitamente, esta relación es la que constituye la base de toda una serie de enfoques bastante radicales del espectador, enfoques muy diferentes unos de otros, pero con la característica común de plantear una especie de paralelismo entre el trabajo del espectador y el "trabajo" de la imagen (es decir, en última instancia, el trabajo del fabricante de la imagen). Es difícil incluir estos enfoques en una metodología general; nos conformaremos, pues, con proporcionar sus más eminentes ejemplos.

I.3.1. Las tesis giestálticas: Arnheim

En toda la literatura de inspiración giestáltica sobre la imagen, se encuentra este tema de la aprehensión de la imagen por el espectador como descubrimiento por parte de éste en aquélla de ciertas estructuras profundas que son las estructuras mentales mismas: idea, ya se ve, totalmente coherente con el enfoque giestáltico en general, para el cual la percepción del mundo es un proceso de organización, de ordenación de los datos sensoriales para conformarlos con cierto número de grandes categorías y de "leyes" innatas que son las de nuestro cerebro (véase capítulo I, III.2.4). Proporciona un primer ejemplo histórico de esta concepción Hugo Münsterberg y su libro, ya citado, sobre el cine, al afirmar que los grandes rasgos de la forma filmica son otros tantos calcos de las grandes funciones de la mente humana (atención, memoria, imaginación). Pero fue Rudolf Arnheim quien, partiendo de una doble formación de psicólogo y de historiador del arte, desarrolló más sistemáticamente este tema, a lo largo de varias e importantes obras. Dos nociones, en particular, se repiten de manera sugestiva en la obra de Arnheim:

a) El pensamiento visual: al lado del pensamiento oral, formado y manifestado por mediación de este artefacto humano llamado lenguaje, hay lugar, según él, para un modo de pensamiento más inmediato, que no pasa, o no lo hace enteramente, por el lenguaje, sino que se organiza, por el contrario, directamente a partir de perceptos de nuestros órganos de los sentidos: un pensamiento sensorial. Entre estos actos de pensamiento se concede un lugar privilegiado al pensamiento visual: de todos nuestros sentidos, la visión es el más intelectual, el más cercano al pensamiento (tesis coherente con lo que dijimos en el capítulo primero acerca de la visión como primer estadio de la intelección), y acaso el único cuyo funcionamiento sea realmente cercano al del pensamiento.

Esta noción de "pensamiento visual" fue bastante bien acogida por varios autores, especialmente entre las dos guerras; sin haber sido hoy completamente abandonada, se pone, en general, seriamente en duda, al ser de interpretación ambigua las experiencias que se supone deberían demostrarla (prácticamente, nunca es posible probar que no haya intervenido el "lenguaje" allí donde se supone una acción del pensamiento visual). Se trata, pues, de una comodidad del lenguaje, que permite designar unos fenómenos en los que la intervención del lenguaje es discreta o no localizable, más que de un concepto científicamente establecido y unánimemente aceptado.

b) El centramiento subjetivo: buena parte de las reflexiones de Arnheim sobre la imagen descansan en la idea de que el espectador tiene una concepción centrada en el sujeto del espacio que lo rodea. Arnheim ha propuesto con frecuencia describir el espacio representativo, no según la geometría cartesiana, objetiva, sino según una geometría subjetiva, de coordenadas polares (es decir, definidas por un centro, el sujeto que mira, dos coordenadas angulares que sitúen la dirección mirada en relación con ese centro, horizontal y verticalmente, y una tercera coordenada que es la distancia desde el objeto mirado al centro). Veremos luego algunas consecuencias de este enfoque sobre la concepción del marco; subrayemos solamente, de momento, que esta idea deriva de la misma concepción "inductiva" de la relación del espectador con la imagen.

I.3.2. Pensamiento prelógico, organicidad, éxtasis: Eisenstein

La metáfora de la organicidad (organización más o menos comparable a la de los seres vivos) remite siempre, a fin de cuentas, al organismo por excelencia, el cuerpo humano, en el que cada parte no tiene sentido sino en relación con el todo. Se puede llamar orgánica una obra de arte-en general una producción de la mente-si la relación entre las partes es en ella tan importante como las partes mismas: si "se parece" a un organismo natural. Fue Eisenstein quien más decidida y constantemente desarrolló esta idea, aplicándose a acompañarla con teorías "psicológicas" globales que la justificasen.

a) La imagen se estructura como un lenguaje interior: el más importante de los fenómenos humanos, para quien se interesa por las producciones significantes, es el lenguaje. De ahí la idea, recurrente en Eisenstein de formas diversas, de que la obra de arte resulta del ejercicio de una especie de lenguaje, y que el lenguaje cinematográfico, en particular, es más o menos comprensible como manifestación de un lenguaje interior, que no es sino otro nombre del pensamiento mismo.

Eisenstein, en particular, intentó en los años treinta asignar como modelo, a ese "lenguaje interior", modos de pensamiento más primitivos, "prelógicos" (el pensamiento infantil, el pensamiento de los pueblos "primitivos" tal como la antropología había creído poder definirlo, o el pensamiento psicótico). Estos modos de pensamiento tenían aparentemente en común el hecho de establecer una especie de "corto circuito" entre sus elementos, de apoyarse preferentemente en la asociación de ideas más o menos libre; en pocas palabras, evocar de modo bastante inmediato el proceso central, según Eisenstein, de la estructura de toda imagen (sobre todo, pero no solamente, cinematográfica): el montaje.

b) Éxtasis espectadorial, éxtasis de la imagen: unos años después, Eisenstein recurrió a otro modelo para expresar la misma idea, el del éxtasis. La construcción "extática" de una obra-sea filmica, pictórica o incluso literaria-se basa en una especie de proceso de acumulación y de relajación brusca (para el cual abundan las metáforas en el tratado de Eisenstein, *La Non indifférente Nature*: encendido de un cohete, consecución del éxtasis religioso por el ejercicio espiritual, etc.). Este segundo estadio se llama "extático" porque representa una explosión, una situación "fuera de sí" (ek-stasis) de la obra; naturalmente, el interés teórico

es el de poder aplicar inmediatamente esta estructura a un proceso psíquico similar supuestamente inducido en el espectador: la obra extática engendra el éxtasis (la salida fuera de sí) del espectador, lo sitúa en un estado emocionalmente "segundo" y, por tanto, propicio para permitirle recibir la obra.

Es inútil decir que, en cuanto teoría del espectador en general, esta teoría casi no descansa en base científica alguna. Es, en cambio, apasionante como teoría estética del espectador y de su relación con la obra de arte: las obras analizadas por Eisenstein como estéticas son todas intensamente emocionales y revelan, en efecto, un arte culto de la composición; en su propia producción, la teoría del éxtasis acompaña la realización de Iván el Terrible, que debe indudablemente una parte de su fuerza a la búsqueda de momentos "extáticos".

I.3.3. Las teorías generativas de la imagen

Se propuso finalmente otro tipo de homología como el que permitía describir a la vez el funcionamiento de la imagen y la manera en que el espectador la comprende: una homología entre imagen y lenguaje (pero, esta vez, en el sentido habitual de la noción de lenguaje y no en referencia a algún hipotético lenguaje interior).

Se trata aquí, en lo esencial, de la tentativa de Michel Colin, que desarrolla la hipótesis de que "la competencia filmica y la competencia lingüística" son homólogas, es decir que "el espectador, para comprender un cierto número de configuraciones filmicas, utiliza mecanismos que ha interiorizado a propósito del lenguaje". Su autor ha aplicado esta hipótesis únicamente a la imagen en secuencias (cine, tira dibujada), intentando dar cuenta sobre todo de los mecanismos de comprensión y de integración de una diégesis. El carácter deliberadamente hipotético del trabajo de Colin no permite juzgar, en el estado actual, sobre el alcance de esta investigación, acerca de la cual me conformaré con observar que descansa en un supuesto totalmente opuesto al de Arnheim, a saber: que todo pensamiento, incluso cuando utiliza lo visual, pasa explícitamente por el ejercicio del lenguaje.

I.4. Conclusión muy provisional

De esta revisión de enfoques, más o menos coherentes, más o menos teóricos de la relación de la imagen con su espectador, puede, pues, retenerse al menos esto: el modelo espectadorial varía esencialmente según se focalice sobre la lectura de la imagen o sobre su producción. En el primer caso, se tenderá a desarrollar teorías analíticas, constructivistas, que ponen el acento en el trabajo intelectual del espectador; en el segundo caso, el enfoque se hará fácilmente más global y más heurístico a la vez y se tenderá más a buscar grandes modelos antropológicos, que expliquen supuestamente la imagen de una manera que resulte coherente con una verdadera concepción del mundo. No se trata aquí de elegir entre estos dos enfoques, que no son en modo alguno exclusivos ni siquiera contradictorios.

II. LA ILUSIÓN REPRESENTATIVA

Estrictamente hablando, la ilusión es un error de percepción, una confusión total y errónea entre la imagen y algo distinto de esta imagen. Nuestra experiencia cotidiana y la historia de las imágenes nos enseñan que no es el modo habitual de nuestra percepción de las imágenes, sino, por el contrario, un caso excepcional, ya sea provocado deliberadamente o acaecido por azar (véase más arriba, capítulo 1, III.2.3). Sin embargo, en nuestra aprehensión de toda imagen, sobre todo si es fuertemente representativa, entra una parte, a menudo consentida y consciente, de ilusión, aun que no fuese más que en la aceptación de la doble realidad perceptiva de las imágenes. La ilusión ha sido, según las épocas, valorada como objetivo deseable de la representación o, por el contrario, criticada como "mal" objetivo, engañoso e inútil. Sin detenernos de momento en estos juicios de valor, vamos a intentar aclarar algo las relaciones entre la imagen y la ilusión.

II.1. La ilusión y sus condiciones

II.1.1. La base psicofisiológica

Habiéndose dicho ya lo esencial en el capítulo sobre la percepción, seremos breves en este punto. La posibilidad de ilusión está, en efecto, determinada en alto grado por las capacidades mismas del sistema perceptivo, en la definición extensiva que hemos dado de él para terminar. Sólo si se cumplen dos condiciones puede haber ilusión.

a) Una condición perceptiva: el sistema visual debe ser, en las condiciones en las que está situado, incapaz de distinguir entre dos o varios perceptos. Ejemplo: en el cine, en las condiciones normales de proyección, el ojo es incapaz de distinguir un movimiento real del movimiento aparente producido por el efecto fi. Estando casi siempre "por construcción" el sistema visual en busca espontánea de indicadores suplementarios cuando su percepción es ambigua, sólo habrá ilusión, la mayoría de las veces, si las condiciones en las que se le coloca son restrictivas y le impiden conducir normalmente su "encuesta".

b) Una condición psicológica: como hemos visto igualmente, el sistema visual, situado ante una escena espacial algo compleja, se entrega a una verdadera interpretación de lo que percibe. La ilusión sólo se provocará si produce un efecto de verosimilitud: dicho de otro modo, si ofrece una interpretación plausible (más plausible que otras) de la escena vista. Los términos mismos que utilizo aquí-"verosímil", "plausible"-subrayan que se trata desde luego de un juicio y, por consiguiente, que la ilusión depende ampliamente de las condiciones psicológicas del espectador, en particular de sus expectativas. Por regla general, la ilusión es más efectiva cuando es objeto de espera. Recordemos la célebre (aunque sin duda mítica) anécdota de Zeuxis y Parrasio. Ambos eran pintores en Atenas, y Zeuxis se había hecho famoso por haber pintado, según se dice, unas uvas tan bien imitadas que los pájaros venían a picotearlas. Parrasio apostó entonces que engañaría a su rival. Un día invitó a éste a su taller y le mostró diversas pinturas, hasta que, de pronto, Zeuxis vio un cuadro recubierto por una tela y apoyado en la pared en un rincón del taller. Intrigado por el cuadro que Parrasio parecía ocultarle, fue a levantar la tela y se dio cuenta entonces de que

todo aquello sólo era una apariencia engañosa y que el cuadro y la tela estaban directamente pintados en la pared. Parrasio había ganado su apuesta y engañado al hombre que engañaba a los pájaros. Su victoria ilustra, sobre todo, para nosotros, la importancia de la disposición para el engaño, pues, si Zeuxis hubiese visto aquel efecto de buenas a primeras, ¿quién sabe si éste habría sido tan eficaz? Por el contrario, la verdadera escenificación de que fue víctima lo predisponía a aceptar como plausible una falsa percepción.

II.1.2. La base sociocultural

Existen toda clase de ilusiones "naturales", que no han sido producidas por la mano del hombre. Citemos el conocidísimo ejemplo de ciertos insectos cuyas capacidades miméticas son asombrosas: arañas que imitan a hormigas, mariposas que tienen en su parte posterior una segunda "cabeza", insectos que se confunden con las ramitas sobre las que están posados, etc. Estas ilusiones nos afectan poco, a no ser para corroborar rápidamente lo que acabamos de decir: a la sorprendente perfección, a veces, de la imitación puramente visual, se añade casi siempre la perfecta contextualización de esta imitación, que culmina el engaño.

Pero la ilusión que nos interesa aquí ante todo es, evidentemente, la producida voluntariamente en una imagen. Ahora bien, además de las condiciones psicológicas y perceptivas, esta ilusión funcionará más o menos bien según las condiciones culturales y sociales en las cuales se produzca. Por regla general, la ilusión será mucho más eficaz si se la busca en formas de imágenes socialmente admitidas, incluso deseables, es decir, cuando la finalidad de la ilusión está codificada socialmente. Poco importa, por otra parte, la intención exacta de la ilusión: en muchos casos se tratará de hacer la imagen más creíble como reflejo de la realidad (es el caso de la imagen cinematográfica, que extrae su fuerza de convicción documental, en gran parte, de la perfecta ilusión que es el movimiento aparente: para los contemporáneos, pues, de la invención del cinematógrafo, esta ilusión fue, recibida, ante todo, como garantía del naturalismo de la imagen filmica); en otros casos, se buscará la ilusión para inducir un estado imaginario particular, para provocar la admiración más bien que la credibilidad, etc. En resumen: la intención no es siempre la misma, ni mucho menos, pero la ilusión es siempre más intensa cuando su intención es endoxal.

II.1.3. Ilusión total, ilusión parcial

La ilusión de la que acabamos de hablar es la ilusión global, "total", producida por una imagen que, en su conjunto, engaña al espectador. Pero está claro que la mayor parte de las imágenes entrañan elementos que, tomados aisladamente, derivan de la ilusión. Es el caso, en un nivel microanalítico, de todas las ilusiones "elementales" (en el sentido del capítulo primero) presentes en las imágenes.

Más ampliamente, ha podido sostenerse que todas las artes representativas, en nuestra civilización, se han fundado en una ilusión parcial de realidad, dependiente de las condiciones tecnológicas y físicas de cada arte. Es en particular la tesis de Rudolf ARNHEIM en su ensayo dedicado al cine (1932), en el que distingue al cine de las demás artes representativas por producir una ilusión de realidad bastante intensa, fundada en que el

cine dispone del tiempo y de un equivalente aceptable del volumen, la profundidad. Arnheim sitúa esta ilusión filmica entre la ilusión teatral, según él extremadamente intensa, y la ilusión fotográfica, mucho más débil.

Esta noción de ilusión parcial es discutible, puesto que, como ha objetado Christian Metz, puede juzgársela autocontradictoria (la ilusión existe o no existe, uno es engañado o no, y no podría serlo a medias). Pero esta objeción me parece excesiva, pues hay ciertamente "en" el cine una ilusión pura, el movimiento aparente, que no es, sin embargo, sino un rasgo parcial en relación con la percepción de conjunto de la imagen filmica. De hecho, el inconveniente principal de esta noción de ilusión parcial (que sigue siendo sugestiva) es el de reconducir la visión de la película al análisis de su dimensión perceptiva, descuidando los fenómenos de credibilidad que la película provoca, gracias, en particular, al efecto ficción. De otro modo, la tesis de Arnheim tiene como principal defecto el de ser insuficientemente histórica, puesto que no tiene en cuenta ni la variabilidad de la intención ilusionista, ni la variabilidad de las expectativas del espectador.

II.1.4. Un ejemplo: la bóveda de San Ignacio

Sinteticemos estas observaciones sobre la ilusión con un ejemplo. Hay en la iglesia de San Ignacio, en Roma, una interesante pintura que cubre toda la bóveda de la nave principal y que representa, de forma alegórica, la obra evangelizadora de los Jesuitas, que financiaron esta pintura (1691-1694). Esta bóveda contiene uno de los efectos de ilusión óptica más célebres de su época: no porque pueda uno engañarse sobre su naturaleza de pintura y tomarla por la realidad misma, sino porque esta alegoría está situada en un cielo pintado que se abre en medio de una arquitectura de columnas y de arcos que, a su vez, parece prolongar muy exactamente la arquitectura real, tangible y sólida, de la iglesia. Ilusión parcial, pues, desde todos los puntos de vista: ningún espectador imaginará que ve realmente a los personajes sagrados representados ahí (aún menos a los personajes alegóricos que representan los continentes, por ejemplo); en cambio, el espectador medio, todavía hoy, difícilmente sabe dónde termina la piedra y dónde empieza la arquitectura de pigmentos coloreados. Ilusión parcial de la pintura, cuyo medio es singularmente apto para dar la ilusión de espacio profundo.

Pero esta ilusión no se da sin condiciones previas. Condiciones culturales mínimas: hay que tener una idea, siquiera vaga, de lo que es un edificio de piedra con columnas, con capiteles, estructurado como una iglesia. Condiciones más particulares: la ilusión óptica de San Ignacio es para nosotros un magnífico ejemplo de virtuosismo pictórico; para sus contemporáneos, era además un signo visible de la comunicación del mundo de aquí abajo y el mundo del más allá. Condiciones psicológicas, que refuerzan estas condiciones culturales: la ilusión es tanto más fuerte cuanto más se cree en este más allá, cuanto más dispuesto se está a aceptar su realidad. Condiciones perceptivas finalmente: la fuerza incontenible de esta célebre ilusión óptica viene de que, pintada en una bóveda, es inaccesible al tacto; además, la altura de la iglesia es tal que está lo suficientemente lejos y se dispone de indicadores de superficie demasiado escasos como para manifestar que se trata

de una pintura. De sus dos realidades perceptivas, la tridimensional está, pues, inusualmente acentuada, al menos si uno procura situarse en el punto de vista correcto (señalado por un pequeño disco en el suelo de la iglesia), pues, apenas se aparta uno de ese punto, aparecen las distorsiones perspectivistas, tanto más fuertes cuanto que la ausencia, justamente, de indicadores de superficie, no permite ejercer la compensación del punto de vista (véase capítulo 1, III, 2).

II.2. Ilusión y representación

II.2.1. Ilusión, duplicación, simulacro

Así, una imagen puede crear una ilusión, al menos parcial, sin ser la réplica exacta de un objeto, sin constituir un duplicado de él. De modo general, el duplicado exacto no existe en el mundo físico tal como lo conocemos (de ahí, seguramente, la importancia fantasmática y mítica del tema del doble, tal como se traduce, por ejemplo, en la literatura), ni siquiera en nuestra época de reproducción automática generalizada. Entre dos fotocopias del mismo documento, por ejemplo, existen siempre diferencias, a veces ciertamente ínfimas, que permiten distinguirlos si se pone empeño en ello. A fortiori, la fotografía de un cuadro no podría confundirse con ese cuadro, ni una pintura con la realidad. El problema de la ilusión es muy distinto: se trata, no de crear un objeto que reproduzca a otro, sino un objeto-la imagen-que reproduzca las apariencias del primero.

En un artículo célebre, titulado "Ontología de la imagen fotográfica", André Bazin parece haber subestimado algo la diferencia entre la problemática del duplicado y la de la ilusión, por ejemplo cuando escribe: "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 su duplicado. Al crecer rápidamente con su propia satisfacción, esta necesidad de ilusión devoró poco a poco las artes plásticas". Al margen de que la última frase sea muy discutible -pues la "necesidad" de ilusión, en la historia del arte occidental, no fue creciendo simplemente ni de manera unívoca-, Bazin concede, sin duda alguna, demasiado crédito a la ilusión, pareciendo creer que permite reemplazar el mundo por su "duplicado".

Hay que distinguir igualmente la imagen ilusionista del simulacro. El simulacro no provoca, en principio, una ilusión total, sino una ilusión parcial, suficientemente fuerte como para ser funcional; el simulacro es un objeto artificial que pretende pasar por otro objeto en un cierto uso, sin parecésele sin embargo absolutamente. El modelo del simulacro se encuentra en los animales y su práctica del señuelo (por ejemplo en las paradas nupciales o guerreras de las aves y de los peces: se sabe que, entre ciertos peces "combatientes", su imagen en un espejo provocará una actitud agresiva idéntica a la que desencadena la vista de otro macho, por ejemplo), pero, en la esfera humana, la cuestión del simulacro es más bien comparable, como ha observado Latan, a la del enmascarado o la del travestí. Esta cuestión experimenta hoy una mayor actualidad con la multiplicación de los simuladores, en especial desde la

invención de las imágenes de síntesis. Un simulador de vuelo, destinado al aprendizaje de los pilotos de reactor, por ejemplo, es una especie de cabina cerrada en la cual se sienta el alumno ante unos mandos semejantes a mandos de avión, debiendo reaccionar en función de los sucesos visuales figurados, en una pantalla ante él, por síntesis informatizada. La imagen que se le propone no es ilusionista, nadie la confundirá con la realidad; pero es perfectamente funcional al imitar rasgos seleccionados (en términos de distancias y de velocidades) que bastarán para el aprendizaje del vuelo.

II.2.2. La noción de representación: la ilusión en la representación

La ilusión, así, no es el fin de la imagen, pero ésta la ha conservado siempre, de algún modo, como un horizonte virtual, si no forzosamente deseable. Es, en el fondo, uno de los problemas centrales de la noción de representación: ¿en qué medida pretende la representación ser confundida con lo que representa?

a) ¿Qué es la representación? A pesar de su carácter algo retórico, esta pregunta es indispensable. La noción de "representación", y la palabra misma, están cargadas, en efecto, de tales estratos de significación sedimentados por la historia, que es difícil asignarles un sentido y uno solo, universal y eterno. Entre una representación teatral, los representantes del pueblo en el parlamento nacional o la representación fotográfica y pictórica, hay enormes diferencias de status y de intención. Pero de todos estos empleos de la palabra, puede retenerse este punto común: la representación es un proceso por el cual se instituye un representante que, en cierto contexto limitado, ocupará el lugar de lo que representa. Gérard Desarthe ocupa el lugar de Hamlet en la escenificación de la obra de Shakespeare por parte de Patrice Chéreau: eso no significa, evidentemente, que sea Hamlet, sino que, durante unas horas pasadas en un lugar explícitamente asignado a esta función-y de un modo por otra parte muy ritualizado-, podré considerar que Desarthe, por su voz, su cuerpo, sus gestos y sus palabras, me hace ver y entender cierto número de acciones y de estados de alma atribuibles a una persona imaginaria. Esta representación particular puede, evidentemente, compararse con otras representaciones del mismo tema (con la escenificación de Antoine Vitez en Chaillot hace algunos años, por ejemplo, pero también con la representación que yo me forjo de Hamlet "en mi cabeza" si releo la obra original, o con la película de Laurence Olivier o, de modo más delimitado, con un cuadro que muestre a Hamlet en el cementerio).

b) La representación es arbitraria: en el proceso mismo de la representación, la institución de un representante, hay una parte enorme de arbitrariedad, apoyada en la existencia de convenciones socializadas. Algunos teóricos han llegado a sostener que todos los modos de representación son igualmente arbitrarios. Que la representación, por ejemplo, de un paisaje no es ni más ni menos convencional en una pintura china tradicional, en un dibujo egipcio de la época faraónica, en un cuadro holandés del siglo XVI, en una fotografía de Ansel Adams, etc., y que la diferencia que establecemos entre estas diversas representaciones, por ejemplo al juzgar algunas más adecuadas que otras porque son más parecidas, es totalmente contingente en nuestra cultura occidental del siglo XX.

Uno de los más extremistas entre estos teóricos es el filósofo americano Nelson Goodman. En su libro *Los lenguajes del arte* (1968-1976), afirma que, estrictamente, cualquier cosa (por ejemplo cualquier imagen) puede representar a cualquier referente con tal de que así se decida. La cuestión del parecido entre el objeto y lo que representa es así completamente subsidiaria, sin que nada imponga a priori su intervención en esa decisión. Goodman, por otra parte, juzga que la cuestión de la representación misma no es crucial y que se trata sólo de un subproblema en el interior del más vasto y más fundamental de la denotación.

Ciertos críticos o historiadores del arte han tomado posiciones menos excesivas, pero comparables. Citemos, a propósito del cine, la serie de artículos de Jean-Louis Comolli "Technique et idéologie", una de cuyas tesis es que la evolución del lenguaje cinematográfico no debe nada a la preocupación por el parecido o por el realismo, y se explica en último término únicamente por consideraciones ideológicas generales, estando los estilos cinematográficos estrictamente determinados por la demanda social. O, a propósito de la pintura, el libro de Arnold Hauser, *The social history of art*, que desarrolla una tesis análoga.

c) La representación es motivada: inversamente, un buen número de otros teóricos han insistido en que algunas técnicas de representación son más "naturales" que otras, especialmente en lo que se refiere a las imágenes. La argumentación desarrollada la mayoría de las veces es la que consiste en subrayar que cualquier individuo puede aprender fácilmente ciertas convenciones, que a veces ni siquiera necesitan realmente ser aprendidas. Ya hemos mencionado los debates sobre la perspectiva (y volveremos más sistemáticamente sobre ello en el capítulo 3): es, además, uno de los puntos esenciales de este tipo de argumentación. Cuando Gombrich verifica que la perspectiva artificialis reproduce un buen número de características de la perspectiva natural, extrae de ello la conclusión de que se trata de un medio de representación ciertamente convencional (Gombrich es muy "relativista" en materia de estilos), pero más justificado, sin embargo, en su empleo que otras convenciones. En el mismo orden de ideas, Bazin ha podido sostener que el plano-secuencia daba una impresión de realidad tan fuerte que se trataba de una representación de lo real de naturaleza muy particular, con vocación más absoluta que las demás.

d) La cuestión del realismo: estas posiciones, hasta cierto punto, son evidentemente irreconciliables. No puede sostenerse a la vez que la representación es totalmente arbitraria, aprendida, que todos los modos de la representación visual son equivalentes, y que algunos modos son más naturales que otros. Sin embargo, buena parte de las discusiones-a menudo muy enconadas-sobre esta cuestión procede de la confusión entre dos niveles de problemas:

- por una parte, el nivel psicoperceptivo. Hemos visto que, en este plano, la respuesta a las imágenes por parte de todos los sujetos humanos es ampliamente comparable. Nociones como las de " semejanza", "doble realidad de las imágenes", o "contornos visuales" son conocidas por todo ser humano normal (no enfermo, naturalmente), aunque sea de forma latente;

- por otra parte, el nivel sociohistórico. Algunas sociedades atribuyen una importancia particular a las imágenes realistas; se ven entonces inducidas a definir rigurosamente criterios de semejanza que pueden variar totalmente y que instituirán una jerarquía en la aceptabilidad de las diversas imágenes. Para un aficionado a la pintura europea del siglo XIX, una pintura polinesia no era más que un mamarracho primitivo, sin valor artístico; inversamente, los primeros papúes de Nueva Guinea a quienes se mostraron fotografías, encontraron extrañas, difíciles de comprender y poco logradas estéticamente estas imágenes, por ser demasiado poco esquematizadas.

Es, pues, esencial no confundir, aunque estén a menudo relacionadas, las nociones de ilusión, de representación y de realismo. La representación es el fenómeno más general, el que permite al espectador ver "por delegación" una realidad ausente, que se le ofrece tras la forma de un representante. La ilusión es el fenómeno perceptivo y psicológico que provoca la representación en ciertas condiciones psicológicas y culturales muy definidas. El realismo, finalmente, es un conjunto de reglas sociales que pretenden regir la relación de la representación con lo real de modo satisfactorio para la sociedad que establece esas reglas. Ante todo, es esencial recordar que realismo e ilusión no podrían implicarse mutuamente de manera automática.

II.2.3. El tiempo en la representación

Hemos hablado de modo implícito hasta aquí, sobre todo, de la imagen en su dimensión espacial. Ahora bien, evidentemente, como repetiremos en los siguientes capítulos, el tiempo es una dimensión esencial para la imagen, para el dispositivo en el cual se presenta y, por consiguiente, para su relación con el espectador (único aspecto según el cual vamos a considerarla aquí brevemente).

a) El tiempo del espectador: existen en todos los animales, y también en el hombre, "relojes biológicos" que regulan los grandes ritmos naturales, muy en especial el ritmo circadiano (del latín circa diem: en una jornada). Los advertimos sobre todo cuando estos relojes se desajustan, por ejemplo después de un viaje en avión y el consiguiente desfase horario. Pero no es de este tiempo biológico ni, aún menos, del tiempo "mecánico" medido por los relojes, del que hablamos al considerar el tiempo del espectador.

Ese tiempo no es un tiempo objetivo, sino una experiencia temporal que es la nuestra. La psicología tradicional distingue varios modos de esta experiencia:

-el sentido del presente, fundado en la memoria inmediata. A decir verdad, como es fácil advertir, el presente no existe como un punto en el tiempo, sino siempre como una pequeña duración del orden de unos segundos en lo referente a muchas funciones biopsicológicas, por ejemplo la percepción del ritmo);

-el sentido de la duración, que es, de hecho, lo que entendemos normalmente por "el tiempo". La duración "se siente" (no digo, evidentemente, "se percibe") con la ayuda de la memoria a largo plazo, como una especie de combinación entre la duración objetiva que

fluye, los cambios que afectan a nuestros perceptos durante ese tiempo, y la intensidad psicológica con la que registramos una y otros;

-el sentido del futuro, ligado a las expectativas que pueden tenerse, y determinado de manera más directamente social que los dos precedentes; enlazado, por ejemplo, con la definición y la medida más o menos precisas del paso del tiempo objetivo (la expectativa de un espectador occidental, rodeado permanentemente de instrumentos que dan la hora, no es ciertamente la misma que la de un indio de la Amazonia). El campo del futuro es, también, el de la interpretación (personal, social, intelectual);

- el sentido de la sincronía y de la asincronía: ¿qué es "el mismo momento"? Cuando dos fenómenos no se producen en el mismo momento, ¿cuál precede al otro, etc.?

No hay, pues, tiempo absoluto, sino más bien un tiempo "general" (Jean Mitry), que refiere todas nuestras experiencias temporales a un sistema de conjunto que las engloba.

b) La noción de acontecimiento: la representación de nuestras sensaciones de forma temporal es así el resultado, a menudo complejo, de un trabajo que combina estos diferentes sentidos. El sentimiento del tiempo no fluye, pues, de la duración objetiva de los fenómenos, sino más bien de cambios en nuestra sensación del tiempo, que resultan, a su vez, del proceso permanente de interpretación que operamos.

Puede decirse, pues, que, si bien la duración es la experiencia del tiempo, el tiempo mismo se concibe siempre como una especie de representación más o menos abstracta de contenidos. Dicho de otro modo, el tiempo no contiene los acontecimientos, está hecho de los acontecimientos mismos en la medida en que éstos son aprehendidos por nosotros. Así, el tiempo-al menos el tiempo psicológico, único que considerábamos aquí-no es un flujo continuo, regular, exterior a nosotros. El tiempo supone, según la fórmula de Merleau-Ponty, "un punto de vista sobre el tiempo", una perspectiva temporal. (Es lo que confirman, en especial, las investigaciones de Jean Piaget sobre la psicología infantil: para el niño, no hay tiempo en sí, sino solamente "un tiempo encarnado en cambios y asimilado a sus propias acciones": los conceptos temporales fluyen de conceptos más fundamentales, que reflejan los fenómenos eventuales.)

c) El tiempo representado: la representación del tiempo en las imágenes (muy desigual según su naturaleza, véase capítulo 3, II y capítulo 4, III) se hace, pues, con referencia a estas categorías de la duración, del presente, del acontecimiento y de la sucesión. La representación teatral es evidentemente la que imita más de cerca nuestra experiencia temporal normal, de forma ciertamente convencional, puesto que los sucesos se dilatan o contraen en ella, según las necesidades escénicas. Para permanecer en el campo de las imágenes en sentido estricto, existen en este plano diferencias enormes entre la imagen temporalizada (película, vídeo) y la imagen no temporalizada (pintura, grabado, foto): sólo la primera es susceptible de dar una ilusión temporal convincente.

Notemos que esta ilusión misma está lejos de ser total. El desarrollo del montaje "transparente" en el cine clásico está enteramente fundado en una representación simbólica, convencional, del tiempo eventual, que omite numerosos momentos juzgados insignificantes y prolonga, por el contrario, algunos otros. Como observó Albert Laffay, el cine dispone, además, de medios de simbolización del tiempo muy avanzados, por ejemplo el fundido encadenado, la sobreimpresión y la aceleración, que no son en absoluto transparentes. El tiempo filmico es, pues, en muy alto grado, un tiempo reelaborado en el sentido de la expresividad (incluso en el interior de la unidad temporal que es el plano, que no es siempre, ni mucho menos, una unidad completamente homogénea). (Véase capítulo 4, III.2.)

La imagen no temporalizada, por su parte, no produce la ilusión del tiempo. No significa esto, sin embargo, que esté totalmente desprovista de medios de representarlo, a veces de manera sugestiva. Describiremos más tarde algunos de estos medios (capítulo 4, III).

II.3. Distancia psíquica y credibilidad

II.3.1. La distancia psíquica

La organización del espacio, ya lo hemos visto, puede referirse genéricamente a una estructura matemática (capítulo 1, II.1.3). Pero una representación dada (en una imagen) es más bien descriptible, en términos psicológicos, como la organización "de relaciones existenciales vividas con su carga pulsional, con una dominante sensorial afectiva (táctil o visual) y la organización intelectual defensiva" (Jean-Pierre Charpy). La relación "existencial" del espectador con la imagen tiene, pues, una especialidad referible a la estructura espacial en general; tiene, además, una temporalidad, referible a los sucesos representados y a la estructura temporal derivada de ella. Estas relaciones con las estructuras califican lo que se llama una cierta distancia psíquica. He aquí cómo Pierre Francastel define esta distancia psíquica: "La distancia imaginaria típica que regula la relación entre los objetos de la representación por una parte, y la relación entre el objeto de la representación y el espectador por otra parte". Evidentemente, esta noción no es muy científica; no se mide una distancia psíquica, sobre todo no con un decámetro. Pero, a pesar de la incertidumbre que rodea su utilización, tiene la ventaja de señalar que la ilusión y el símbolo, si bien son los dos polos de nuestra relación con la imagen representativa, no son, sin embargo, los dos únicos modos posibles de esta relación, sino más bien sus modos extremos, entre los cuales son posibles toda clase de distancias psíquicas intermedias.

La metáfora de la distancia psíquica se ha tomado a veces al pie de la letra. Citemos, por su interesante genealogía, la teoría emitida en 1893 por el escultor e historiador de arte alemán Adolf Hildebrand, que distinguía dos modos de visión de un objeto en el espacio:

-el modo próximo (Nahbild), correspondiente a la visión corriente de una forma en el espacio vivido;

- el modo lejano (Ferubild), correspondiente a la visión de esta misma forma según las leyes específicas del arte.

A estos dos modos de visión, Hildebrand asociaba dos tendencias, dos polos del arte representativo: el polo óptico, el de la visión de lejos, en el cual desempeña un importante papel la perspectiva, y que corresponde a las artes que privilegien la apariencia (el arte helénico, por ejemplo); en el otro extremo, el polo háptico (táctil), el de la visión de cerca, en el cual se insiste más en la presencia de los objetos, sus cualidades de superficie, etc., de manera eventualmente más estilizada (como en el arte egipcio, asociado a este polo). Entre los dos, un modo de visión táctil/óptico corresponde a toda una serie de escuelas y de épocas de la historia del arte que conjugan la visión de lejos y la visión de cerca (a ejemplo del arte griego clásico).

Esta teoría tuvo en su época mucho éxito y encontramos su eco, más o menos claro, en toda la generación de historiadores de arte de principios de siglo, Panofsky incluido. La división entre visión óptica y visión "háptica" (o "tacto visual") se encuentra igualmente en varios autores más recientes, en especial Henri Maldiney, Gilles Deleuze (en su libro sobre Francis Bacon) o Pascal Bonitzer (que aplica la idea de "tacto visual" al primer plano cinematográfico). Notemos, además, que coincide, curiosamente, con una de las grandes intuiciones del enfoque "ecológico" de la percepción, el cual plantea también una diferencia de principio entre un modo normal de visión que permite girar alrededor de los objetos, acercarse a ellos, y, si se quiere, "tocarlos" con los ojos, y un modo perspectivo que es el de la representación y es menos natural. Sin ser científica, la idea de un doble modo de visión y de una doble "distancia psíquica" a lo visual, está, pues, sólidamente anclada en nuestra experiencia espontánea de lo visible.

He aquí, por ejemplo, lo que pudo escribir Raymond Bellour a propósito de la película de Thierry Kuntzel y Philippe Grandrieux, *La Peinture cubiste* (1981): "Parece, pues, que el tacto se adelanta a la vista, el espacio táctil al visual. Todo sucede como si nuestra mirada no fuese más que una prolongación de nuestros dedos, una antena en nuestra frente". Piénsese, en el mismo orden de ideas, en la definición de la "Paluche", la cámara de vídeo en miniatura inventada por Jean-Pierre Beauviala, como "un ojo en la punta de los dedos" (Jean-André Fieschi, a propósito de sus *Nouveaux Mysteres* de New York).

II.3.2. La impresión de realidad en el cine

Un ejemplo particularmente importante de regulación de la distancia psíquica mediante un dispositivo de imágenes es lo que se ha llamado clásicamente la impresión de realidad en el cine. Las películas, en efecto, desde que existen, siempre han sido reconocidas-y eso, cualquiera que sea su argumento, incluso fantástico en grado sumo-como singularmente creíbles. Este fenómeno psicológico ha retenido muy particularmente la atención de la escuela de Filmología. André Michotte y Henri Wallon entre otros, pusieron en evidencia, primero, cierto número de factores "negativos": el espectador de cine, sentado en una sala oscura, no puede ser en principio ni molestado ni agredido, y es más susceptible de

responder psicológicamente a lo que ve e imagina. Hay, por otra parte, factores positivos de dos órdenes, como ha mostrado bien Christian Metz:

- indicadores, perceptivos y psicológicos, de realidad: todos los de la fotografía, a los cuales se añade el factor esencial del movimiento aparente;

- fenómenos de participación afectiva, favorecidos, paradójicamente, por la relativa irrealidad (o más bien, la inmaterialidad) de la imagen filmica.

La situación del espectador de cine es, pues, ejemplar de una distancia psíquica muy particular: por las razones a la vez cuantitativas y cualitativas que acabamos de recordar, esta distancia es una de las más débiles que hayan suscitado las imágenes. Notemos bien (es todo el interés de la noción de distancia psíquica) que eso no significa forzosamente que el cine sea un arte ilusionista, ni que engendre fenómenos de credibilidad necesariamente más fuertes que otros. Simplemente, el espectador de cine está más recluido psicológicamente en la imagen.

II.3.3. Efecto de realidad, efecto de lo real

Por medio de este semijuego de palabras, Jean-Pierre OUDART, que propuso esta distinción en un artículo de 1971, quiso señalar el lazo esencial que une dos fenómenos característicos de la imagen representativa y de su espectador: la analogía, por una parte, y la credibilidad del espectador, por otra.

El efecto de realidad designa, pues, el efecto producido sobre el espectador, en una imagen representativa (cuadro, foto o película, poco importa en principio), por el conjunto de los indicadores de analogía. Se trata en el fondo de una variante, centrada sobre el espectador, de la idea de que existe un catálogo de reglas representativas que permiten evocar, imitándola, la percepción natural. El efecto de realidad se obtendrá más o menos completamente, con mayor o menor seguridad, según la imagen respete unas convenciones de naturaleza evidente y completamente histórica ("codificadas", dice Oudart). Pero se trata ya de un efecto, es decir, de una reacción psicológica del espectador ante lo que ve, sin que esta noción sea fundamentalmente nueva en relación con las teorías de Gombrich, por ejemplo.

El segundo "piso" de esta construcción teórica, el efecto de lo real, es el que resulta más original. Oudart dice así que, sobre la base de un efecto de realidad, supuestamente bastante fuerte, el espectador induce un "juicio de existencia" sobre las figuras de la representación, y les asigna un referente en lo real. Dicho de otro modo, el espectador cree, no que lo que ve sea lo real mismo (Oudart no hace una teoría de la ilusión), sino que lo que ve ha existido, o ha podido existir, en lo real. Para Oudart, el efecto de lo real es, además, característico de la representación occidental posrenacentista, que siempre quiso esclavizar la representación analógica a una intención realista. Así, este concepto se forja tanto con una intención de crítica ideológica como con una intención psicológica. Es, sin embargo, a título de ilustración de la noción de distancia psíquica como lo citamos aquí: el efecto de lo real es también interpretable como una regulación, entre otras posibles, de la reclusión del espectador en la imagen.

II.3.4. Saber y credibilidad

La noción de impresión de realidad, la del efecto de lo real designan bien, por su vocabulario mismo, la dificultad de la cuestión. En uno y otro caso, se trata de subrayar que, en su relación con la imagen, el espectador cree, hasta cierto punto, en la realidad del mundo imaginario representado en la imagen. Ahora bien, en las teorías de los años cincuenta y sesenta, ese fenómeno de credibilidad fue visto con frecuencia como masivo, predominante y, a fin de cuentas, engañoso. Para la crítica "ideológica" de fines de los años sesenta, el efecto de lo real habría sido explícitamente utilizado por la ideología "burguesa" de la representación para hacer olvidar la elaboración de la forma, en beneficio de la reclusión en una realidad ficticia. Pero la problemática de la impresión de realidad, que no se ha desarrollado con esta intención crítica, sobreestima en el mismo grado el papel del "engaño" provocado por esta impresión.

Desde hace algunos años, parece haberse invertido ampliamente la tendencia con la aparición, en el campo de la reflexión sobre el cine, de teorías cognitivas del espectador, de momento aún de forma virtual e incluso condicional, pero que dejan presagiar un interés creciente, y tendencialmente exclusivo, por el saber del espectador, más que por su credibilidad. Aparte del enfoque generativo de Michel Colin, mencionado más arriba, y que no considera ese saber del espectador sino bastante indirectamente, en la forma de la competencia necesaria para la comprensión de la imagen, hay que citar aquí sobre todo las investigaciones en curso en los Estados Unidos, en especial las copiosas y sistemáticas de David Bordwell. A decir verdad, Bordwell y sus émulos se han dedicado hasta aquí a describir el "funcionamiento" del espectador frente a la narración fílmica, que es indiscutiblemente más fácil analizar en términos de procesos cognitivos. Pero, en lo referente a la aprehensión de la imagen, algunos de estos procesos, de tipo "constructivista", siguen siendo válidos. Por otra parte, Bordwell ha predicado igualmente, con vigor, lo que llama el "neoformalismo", y que recubre, grosso modo, una metodología de interpretación de los textos artísticos basada en la definición minuciosa de su contexto formal y estilístico exacto. Así, el espectador de cine (aunque también, potencialmente, el espectador de cualquier imagen) es el lugar de una doble actividad racional y cognitiva: por una parte, pone en funcionamiento las actividades perceptivas y cognitivas generales que le permiten comprender la imagen; por la otra, pone en funcionamiento un saber, y unas modalidades de saber, incluidos de algún modo en la obra misma (como una especie de modo de empleo). Ciertamente, Bordwell nunca ha pretendido que ésa sea toda la actividad espectacular. Sin embargo, no ha dejado de subrayar la importancia de esos momentos cognitivos, en perjuicio de los momentos emocionales o subjetivos (en el sentido del psicoanálisis), que él estima al menos difíciles o, incluso, imposibles de estudiar científicamente.

Esta división, de momento insuperable, entre teorías del saber y teorías de la credibilidad, demuestra que la psicología del espectador de la imagen es una mezcla inextricable de saber y de credibilidad. Por otra parte, en este sentido y a este lado del Atlántico, se desarrolla una reflexión (menos frontal, más implícita) sobre el espectador. Así, en un trabajo sobre la

imagen fotográfica, Jean-Marie Schaeffer hizo resaltar muy claramente que el poder de convicción de la fotografía, considerada a menudo como portadora en sí misma de algo de la realidad misma, depende del saber, implícito o no, que tiene el espectador sobre la génesis de esta imagen, sobre lo que Schaeffer llama su *archè*. Porque sabemos que la imagen fotográfica es una marca, una huella, automáticamente producida por procedimientos físico-químicos, de la apariencia de la luz en un instante dado, es por lo que creemos que representa adecuadamente esta realidad y estamos dispuestos a creer eventualmente que dice la verdad sobre ella (véase el capítulo 3, II.2.1). Del mismo modo, estudiando las figuras de la ausencia en el cine, Marc Vernet privilegia un objeto que manifiesta, mucho más que el cine diegético en general, el hecho de que, ante una película, el espectador sea también "consciente de la separación infranqueable entre la sala en la que está y el escenario en el que se desarrolla la historia". "Figuras" como la sobreimpresión, o lo que Vernet llama "el más acá" (el fuera de campo del lado de la cámara) precisan, para ser comprendidas, que el espectador conozca y acepte todo un sistema de convenciones representativas, apoyadas, a su vez, en un conocimiento del dispositivo cinematográfico. Dicho de otro modo, frente a estas figuras, frecuentes por otra parte en el cine de ficción, el espectador, para continuar creyendo en la película, debe poner en suspenso localmente esta credibilidad en beneficio de un saber sobre las reglas del juego.

Son solamente dos ejemplos, pero, aparte de que se trata en ambos casos de trabajos importantes, que renuevan y clarifican problemas antiguos, son sintomáticos de que apenas es posible hoy tratar del espectador sin tener en cuenta su saber, pero que es decepcionante limitarse a ese saber, al producirse también la imagen para que se la tome en serio y se le conceda credibilidad.

EL ESPECTADOR COMO SUJETO DESEANTE

III.1. La imagen y el psicoanálisis

Hasta ahora hemos concedido la mayor importancia a todo lo que, en el espectador de la imagen, deriva del conocimiento, de la conciencia, del ver y del saber. Incluso cuando hemos mencionado esas expectativas del espectador que tan ampliamente informan su visión de la imagen sin que tenga siempre conciencia de ello, hemos privilegiado implícitamente el aspecto racional, cognitivo. Ahora bien, el espectador es también, por supuesto, un sujeto, presa de afectos, de pulsiones, de emociones, que intervienen de modo relevante en su relación con la imagen.

Desde hace una veintena de años, el enfoque de esta cuestión quedó ampliamente dominado por la perspectiva psicoanalítica freudolacanianiana, sobre todo en el estudio del cine. El psicoanálisis freudiano, como se sabe, distingue dos niveles de actividad psíquica: el nivel primario, el de la organización de los procesos inconscientes (síntomas neuróticos, sueños), y el nivel secundario, el que consideraba la psicología tradicional (pensamiento consciente). El nivel secundario es, para Freud, el de la formalización, el del dominio, eventualmente el de la represión, de la energía psíquica primaria, bajo la férula del principio de realidad; es el de la expresión social, civilizada, a través de los lenguajes y sus presiones institucionales, que engendran representaciones y discursos racionales. El nivel primario es, por el contrario, el del "libre" flujo de la energía psíquica, que pasa de una forma a otra, de una representación a otra, sin otra presión que la provocada por el juego del deseo; es el de la expresión subjetiva, neurótica, fundada en el "lenguaje" del inconsciente y sus procesos de desplazamiento y de condensación. En lo referente a la imagen, ésta ha sido abordada por el psicoanálisis esencialmente por dos cauces: en cuanto interviene en el inconsciente, y en cuanto que, en el juego de la imagen artística, constituye un síntoma.

III.1.1. El arte como síntoma

Los fundadores del psicoanálisis, con Freud a la cabeza, sintieron con frecuencia la tentación de tomar en consideración la producción artística en su aspecto subjetivo, es decir, refiriéndola a su productor, el artista. La obra de arte es entonces estudiada, esencialmente, como discurso secundarizado (puesto que tiene una existencia social y puede eventualmente ser objeto de comunicación, de circulación y de entendimiento por parte de otros que no sean el creador), pero que contiene huellas sintomáticas de un discurso primario, inconsciente: la obra de arte ha sido uno de los objetos privilegiados del psicoanálisis aplicado.

El prototipo de estos estudios se encuentra evidentemente en el mismo Freud, con sus textos sobre Leonardo da Vinci y sobre el Moisés de Miguel Angel. El estudio sobre Leonardo es un verdadero "estudio de caso": a través de todos los documentos de que dispone (los cuadros, pero también los dibujos y los apuntes), Freud analiza a Leonardo como hubiese podido analizar a uno de sus pacientes. El análisis, como es casi

reglamentario, se centra en hacer aflorar un "recuerdo de infancia", supuestamente condensador del retrato neurótico de Leonardo, homosexual reprimido o más bien sublimado, fijado afectivamente a su madre. Este recuerdo de infancia, célebre, es el del milano que ya hemos mencionado antes y cuya huella sigue Freud paso a paso en la producción consciente del Leonardo adulto, atribuyéndole de paso otros "significantes" (en especial la sonrisa de la Gioconda). El estudio de la estatua de Miguel Angel es de naturaleza diferente, puesto que consiste en interpretar esta obra enigmática intentando comprender el estado psicológico que se supone expresa ésta en su personaje, Moisés, bajando del monte Sinaí (no sin que Freud intente también comprender lo que pudo impulsar a Miguel Angel a querer expresar este estado psicológico y no otro).

Pero, aparte de estos dos estudios célebres que abren el camino, uno a la psicobiografía y el otro a la lectura psicoanalítica de las obras de arte, la relación de los psicoanalistas de la primera generación con el arte está en gran parte determinada por sus encuentros profesionales con artistas. El desarrollo del psicoanálisis en los países de lengua alemana, tras la primera guerra mundial, coincide con la aparición de escuelas pictóricas que, con los diversos abstraccionismos y sobre todo con el expresionismo, renuncian en parte a la secundarización, a la racionalización, para dejar voluntariamente emerger en la obra producciones primarias. No es casualidad que varios de estos artistas fueran psicoanalizados por Freud y sus discípulos, quienes encontraron en estas obras un material aún más sensible a la interpretación que las obras del Renacimiento estudiadas por Freud. Citemos solamente un ejemplo que dio lugar a una publicación, el del análisis de un artista expresionista (que permanece innominado) por parte de Oskar Pfister, un pastor de Zurich adepto a Freud. En su libro, Pfister adopta un sistema muy revelador en sí mismo, y por otra parte discutible, que va de la exposición de elementos del análisis del paciente a una exposición del trasfondo psicológico y "biológico" (sic) de los cuadros de este paciente, para terminar con una ampliación al trasfondo psicológico y biológico del expresionismo en general. (Las conclusiones de Pfister son bastante sombrías, y sobre todo, mal deducidas de la ideología artística dominante en 1920: el expresionismo "desemboca en la introversión, para caer bajo la Influencia de un autismo que destruye todas las relaciones racionales y volitivas en la realidad empírica, condenándose a una contemplación ética e intelectualmente estéril".)

Muchos otros autores se han arriesgado también a caracterizar el arte como síntoma. Sólo retendremos aquí una tentativa, por otra parte aislada y original, la de Anton Ehrenzweig en su libro *L'Ordre caché de l'art*. Como indica el título, Ehrenzweig postula que, más allá del orden aparente de la obra de arte-el que ordena en especial la representación-, ésta se organiza también en profundidad, según un modo articulado pero no racional, de tipo primario; correlativamente, la tarea del analista ante la obra de arte es, pues, la de interpretar no tanto lo representado como lo reprimido de esa representación, no el producto final sino las operaciones inconscientes cuya marca lleva. Los ejemplos privilegiados están tomados, evidentemente, de la pintura del sigloXX-más liberada de las presiones representativas-, del arte "primitivo" o de la caricatura. Pero sus aspectos más interesantes son acaso justamente

los que demuestran que este enfoque puede extenderse también a la pintura clásica, en la medida en que contiene algo "no articulado", en especial en los valores plásticos (idea con la que nos volveremos a encontrar, véase capítulo 5). En resumen: las obras de arte no deben leerse de manera lineal, sino, por el contrario, de manera "polifónica", según el modo de la "oreja horizontal" que permite oír varias líneas melódicas a la vez, separadamente y juntas. El analista debe explorar las obras con la mirada y con el pensamiento (Ehrenzweig utiliza la expresión *scanning unconscious*), y no pretender aplanar su volumen virtual. El desplazamiento producido por este libro, en relación con los estudios más clásicos de psicoanálisis aplicado, es considerable: la obra ya no es aquí legible como síntoma que se deba referir a un sujeto neurótico, el autor, sino como producción organizada según reglas que son las del inconsciente en general. En esto, Ehrenzweig profigura muy exactamente la manera en que el análisis textual se ha apropiado del psicoanálisis.

III.3.2. Inconsciente e imaginaria

Una de las ideas fundamentales que supone el enfoque psicoanalítico del espectador de la imagen consiste, pues, en subrayar la estrecha relación entre inconsciente e imagen: la imagen "contiene" algo de inconsciente, de primario, que puede analizarse; inversamente, el inconsciente "contiene" imagen, representaciones.

A decir verdad, es imposible precisar de qué modo está presente en el inconsciente esta imaginaria, puesto que, casi por definición, el inconsciente es inaccesible a la investigación directa, y sólo indirectamente es cognoscible, a través de las producciones sintomáticas que lo traicionan. El hecho de que, en estas producciones sintomáticas, desempeñen un papel las imágenes, no dice evidentemente nada sobre su existencia "en" el inconsciente, y esta cuestión sigue siendo una de las más especulativas de toda la doctrina freudiana.

No iremos, pues, más lejos, sino para operar fugazmente un acercamiento entre esta imaginaria inconsciente y otras formas de imaginaria "interna", "mental". Ya hemos mencionado el llamado pensamiento visual, pero a lo que se alude aquí es más bien a lo que se llama corrientemente las imágenes mentales. El acercamiento parecerá escandaloso a algunos, puesto que fue desde una de las ciudadelas del cognitivismo (del antipsicoanálisis, pues), el MIT (Massachusetts Institute of Technology), desde donde se relanzó hace unos diez años el estudio de las imágenes mentales. Pero nos ha parecido posible, e incluso útil, realizarlo en un libro que no pretende tomar partido entre diversas verdades reveladas y sus profetas, sino enumerar lo que existe.

El debate sobre las imágenes mentales es más o menos el siguiente: dado que innumerables experiencias y la introspección usual ponen en evidencia la existencia de imágenes "internas" a nuestro pensamiento, ¿cómo concebir estas imágenes? ¿Son (posición pictorialista) verdaderas imágenes, en el sentido de que, al menos parcialmente y en cuanto a algunas de ellas, representan la realidad según el modo icónico? ¿O son (posición descriptivista) representaciones mediatas, parecidas a las representaciones del lenguaje? La querrela es más sutil de lo que dejan suponer las palabras "imagen" y "lenguaje", pues

todo el mundo está muy de acuerdo en que no se trataría de imágenes en el sentido cotidiano, fenoménico, de la palabra. Acaso una de las maneras más esclarecedoras de exponerla es ésta: es "imagen mental" lo que, en nuestros procesos mentales, no podría ser imitado por un ordenador que utilizase información binaria. La imagen mental no es, pues, una especie de "fotografía" interior de la realidad, sino una representación codificada de la realidad (aunque estos códigos no sean los de lo verbal). Pero, por otra parte, se han provocado, en los laboratorios de psicología, situaciones en las que los sujetos confunden imaginación mental y percepción, y que parecen indicar la existencia de una similitud funcional entre las dos.

Muchas hipótesis actuales sobre las imágenes mentales (cuya realidad nunca se pone en duda) giran alrededor de la posibilidad de una codificación que no sea ni verbal, ni icónica, sino de una naturaleza de algún modo intermedia. Sin que nunca haya estado sometida a procedimientos experimentales del mismo orden, es posible, si no probable, que pueda decirse otro tanto de la imaginación inconsciente. No es, en cambio, posible ir más lejos: nadie sabe, ni siquiera en el enfoque cognitivista, cómo informan y "encuentran" las imágenes reales a nuestras imágenes mentales, a fortiori las imágenes inconscientes

III.1.3. Imagen e imaginario

La noción de imaginario manifiesta claramente este encuentro entre dos concepciones de la imaginación mental. En el sentido corriente de la palabra, lo imaginario es el patrimonio de la imaginación, entendida como facultad creativa, productora de imágenes interiores eventualmente exteriorizables. Prácticamente, es sinónimo de "ficticio", de "inventado", y opuesto a lo real (incluso, a veces, a lo realista). En este sentido banal, la imagen representativa hace ver un mundo imaginario, una diégesis.

La palabra ha recibido un sentido más preciso en la teoría lacaniana, que ha inspirado numerosas reflexiones sobre la representación, sobre todo cinematográfica. Para Lacan, el sujeto es un efecto de lo simbólico, concebido a su vez como una red de significantes que no adquieren sentido sino en sus relaciones mutuas; pero la relación del sujeto con lo simbólico no puede ser directa puesto que el simbolismo escapa totalmente al sujeto en su constitución. Sólo por mediación de formaciones imaginarias puede efectuarse esta relación:

- "figuras del otro imaginario en relaciones de agresión erótica en las que se realizan", es decir los objetos de deseo del sujeto;

- identificaciones, "desde la Urbild [imagen primitiva] especular hasta la identificación paterna del ideal del yo".

La noción de imaginario remite, pues, para la teoría lacaniana, "primero a la relación del sujeto con sus identificaciones formadoras [...] y segundo a la relación del sujeto con lo real, cuya característica es la de ser ilusorio". Lacan ha insistido siempre en que, para él, la palabra "imaginario" debe tomarse como estrictamente ligada a la palabra "imagen": las formaciones imaginarias del sujeto son imágenes, no sólo en el sentido de que son

intermediarias, sustitutas, sino también en el sentido de que se encarnan eventualmente en imágenes materiales. La primera formación imaginaria canónica, la que se produce en el estadio del espejo, en que el niño forma por vez primera la imagen de su propio cuerpo, está así directamente apoyada en la producción de una imagen efectiva, la imagen especular. Pero las imágenes que encuentra el sujeto ulteriormente vienen a alimentar dialécticamente su imaginario: el sujeto hace jugar, gracias a ellas, el registro identificatorio y el de los objetos, pero inversamente, no puede aprehenderlas sino sobre la base de las identificaciones ya operadas.

Reducido así a sus grandes líneas-de manera ciertamente simplificadora-, este enfoque no está, curiosamente, tan lejos del modelo que proponen teorías más próximas al cognitivismo. Cuando Arnheim habla del centramiento subjetivo como fenómeno fundador de la percepción de las imágenes, podría sin demasiado esfuerzo traducirse este enunciado con referencia al espejo lacaniano. Naturalmente, lo que siempre separará los dos enfoques es la piedra de toque del inconsciente, al que los cognitivistas no conceden crédito alguno, ya sea que lo crean completamente incognoscible, o sea que nieguen hasta su existencia.

Se ha profundizado en la noción de imaginario por los trabajos de inspiración psicoanalítica sobre el cine, en primer lugar los de Christian METZ (1977). Al no ofrecer el cine presencia real alguna, está constituido por representantes, por significantes, imaginarios, en el doble sentido-usual y técnico-de la palabra: "El cine despierta masivamente la percepción, pero para volarla enseguida en su propia ausencia, que es, no obstante, el único significante presente". Siguiendo directamente el hilo del enfoque lacaniano, que relaciona estrechamente imaginario e identificaciones, Metz ha desarrollado una teoría de la identificación espectral en dos niveles: identificación "primaria" del sujeto espectador con su propia mirada e identificaciones "secundarias", con elementos de la imagen.

La imagen cinematográfica constituye una presa ideal para el imaginario, y es una de las razones por las cuales se ha privilegiado su teoría. Pero, en justicia, toda imagen socialmente difundida en un dispositivo específico deriva del mismo enfoque, puesto que, por definición, la imagen representativa actúa en el doble registro (la "doble realidad") de una presencia y de una ausencia. Toda imagen choca con el imaginario, provocando redes identificatorias, y utilizando la identificación del espectador consigo mismo como espectador que mira. Pero, desde luego, las identificaciones secundarias son muy diferentes de un caso a otro (son mucho menos numerosas y sin duda mucho menos intensas ante un cuadro, incluso una fotografía, que ante una película).

III.2. La imagen como fuente de afectos

III.2.1. La noción de afecto

Con la noción de afecto, nos apartamos algo del psicoanálisis stricto sensu, puesto que el término mismo se remonta al menos a Kant, que designaba con él "el sentimiento de un placer o de un disgusto (...) que impide al sujeto llegar a la reflexión". Hoy se llama afecto al "componente emocional de una experiencia, ligada o no a una representación. Sus manifestaciones pueden ser múltiples: amor, odio, cólera, etc." (Alain Dhote). Se trata, pues, de considerar al sujeto espectador, ciertamente en su dimensión subjetiva, pero de manera no analítica, sin remontarse a las estructuras profundas de su psiquismo, permaneciendo, por el contrario, en sus manifestaciones superficiales, que son las emociones. No habiéndose elaborado una teoría general de las emociones ante la imagen, seremos aquí bastante breves y nos conformaremos con dos ejemplos de tentativas (muy desigualmente desarrolladas y culminadas) de tener en cuenta este registro.

III.2.2. Un ejemplo de participación afectiva: la Einfühlung

Nuestro primer ejemplo será tomado de la gran tradición alemana de la historia del arte de principios de siglo. En 1913 aparece el libro de Wilhelm Worringer *Abstraktion und Einfühlung*, subtítulo "Contribución a la psicología del estilo", y traducido al francés (en 1978) bajo el título *Abstraction et Einfühlung*.

Cuando escribe este libro, Worringer pretende desarrollar una estética psicológica, que se opone a la corriente, entonces dominante, de la estética normativa (o "ciencia del arte", concebida como prescriptiva, que refiere la obra de arte a un ideal absoluto, eterno y universal). Para eso toma dos conceptos de sus predecesores inmediatos:

- por una parte, el concepto de abstracción, tomado de Alois Riegl. Este concebía la producción artística como derivada de un "querer" artístico, un *Kunstwollen*, anónimo y general, ligado a la noción de pueblo, y había establecido una gran división, a lo largo de toda la historia universal del arte, entre los estilos realistas, fundados en la imitación óptica de la realidad, y las formas artísticas concebidas según el modo de la estilización geométrica, y fundadas en una relación menos óptica que táctil con la realidad; a estas segundas formas artísticas asociaba él el principio de abstracción.

- por otra parte, el concepto de *Einfühlung*, que tenía ya una larga existencia en el campo, entonces naciente, de la psicología. *Einfühlung* se traduce a veces por "empatía", y designa, según Lipps, un "goce objetivado de por sí", sobre la base de una "tendencia panteísta propia de la naturaleza humana, de ser una sola cosa con el mundo" (esta última fórmula es de R. Vischer, 1873). La *Einfühlung* corresponde, pues, a una feliz relación (que, para un psicoanalista, sería de naturaleza identificadora) con el mundo exterior.

Siendo el ensayo de Worringer un ensayo de historia del arte, esta dicotomía se utiliza para producir una teoría general de esta historia, en la forma de una oscilación más o menos

regular entre dos polos, el polo de la "abstracción", caracterizado por un estilo nítido, inorgánico, fundado en la línea recta y la superficie plana, que encarna valores colectivos, y el polo de la *Einführung*, el del naturalismo, orgánico, fundado en el redondeo y la tridimensionalidad, y que encarna tendencias y aspiraciones individuales. Egipto es el paradigma del primero; Grecia, del segundo; entre estos dos polos tienden puentes algunas épocas (el gótico, por ejemplo). Esta visión de la historia, en la época en la que Worringer la propone, no es muy original: coincide en lo esencial con las grandes síntesis de Riegl, y recupera la gran división entre visión óptica y visión háptica, propuesta en 1893 por Hildebrand, y de la que ya hemos hablado (más arriba, II.3.1). Es interesante aquí porque Worringer quiere fundarla enteramente sobre determinaciones psicológicas de naturaleza afectiva: el arte imitativo, naturalista, se basa en esta relación de identificación empática con el mundo que es la *Einführung*; por el contrario, el arte "abstracto", geométrico, se apoya en otros afectos, en una profunda necesidad psicológica de orden que intenta compensar lo que el contacto con el mundo exterior puede suscitar de angustia. Esta última idea, de una "compensación" de la angustia existencial por el arte ha tenido, por otra parte, una notable fortuna en diversas formas de terapia relativamente recientes.

III.2.3. Las emociones

La noción de emoción, que en lenguaje corriente se toma como equivalente aproximado de "sentimiento" o de "pasión", debe distinguirse estrictamente: estos dos últimos términos designan "secundarizaciones" del afecto, que lo incluyen ya en una serie de representaciones, mientras que la emoción conserva un carácter más "primario" y, en especial, se vive con frecuencia como desprovista de significación. Para Francis VANOYE (1989), uno de los pocos investigadores que han abordado esta cuestión, "se observa una división entre enfoques "neutros" de la emoción, considerada como reguladora del paso a la acción, y enfoques más bien negativos, que consideran la emoción como signo de un disfuncionamiento correlacionado con un descenso de las capacidades del sujeto".

El segundo enfoque, desvalorizador, que tiende a ver la emoción como una regresión momentánea, domina toda la literatura sobre la imagen espectacular, la producida con destino a un espectador colectivo, masivo, sin cultura particular. Del espectáculo de feria a la televisión, un mismo desprecio teórico rodea las emociones puestas en juego, tanto más cuanto que se reivindican como emociones "fuertes" (a costa de una confusión, la mayoría de las veces, entre emoción y sensación).

Más interesantes son los sistemas, pocos, que intentan un enfoque positivo de la emoción. En la mayor parte de los casos, las imágenes provocan procesos emocionales incompletos, puesto que no hay ni paso de la emoción a la acción, ni verdadera comunicación entre el espectador y la imagen. Vanoye ha propuesto limitándose al caso del cine, un primer estudio, aún esquemático de la situación emocional del espectador. Verifica ante todo que se inducen en el espectador de cine dos tipos de emociones:

- emociones "fuertes", ligadas a la supervivencia, cercanas a veces al estrés, y que entrañan

"comportamientos de alerta y de regresión a la conciencia mágica": miedo, sorpresa, novedad, ligereza corporal. En este caso, hay bloqueo emocional, puesto que el espectador no puede realmente reaccionar (no puede sino repetir compulsivamente la experiencia, yendo a ver otra película);

-emociones más ligadas a la reproducción y a la vida social: tristeza, afección, deseo, rechazo. El film juega entonces, esencialmente, con los registros bien conocidos de la identificación y de la expresividad.

Estas emociones tropiezan con tres obstáculos: la excesiva codificación, necesaria sin embargo, si la película quiere ser comprensible; la inhibición de la comunicación y de la acción, y, finalmente, el sentimiento de haber vivido un ciclo emocional incompleto o falsamente completo. Vanoye deduce dos condiciones que permiten experiencias emocionales más satisfactorias en el cine:

-algunas películas "administran" mejor el ciclo emocional, "permitiendo al espectador un acceso a la integración o a la elaboración de su experiencia emocional", mediante un dominio de la configuración narrativa (por ejemplo, variando los puntos de vista identificadores)

- algunas situaciones subjetivas son más propicias que otras para la participación emocional.

Este primer enfoque es muy clarificador. Observemos, sin embargo, que, en la mayoría de los casos, Vanoye refiere la producción de la emoción en el cine a las estructuras narrativo-diegéticas y, por tanto, sólo de manera indirecta a la imagen: lo que emociona es la participación imaginaria y momentánea en un mundo ficcional, la relación con personajes, la confrontación con situaciones. En cambio, el valor emocional de las imágenes sigue estando, por su parte, muy poco estudiado, y casi siempre lo es en el interior de la esfera de la estética. (Volveremos sobre ello en el capítulo 5.)

111.3. Pulsiones espectatoriales e imagen

III.3.1. La pulsión

La noción de pulsión es esencial para la psicología freudiana, en la que aparece como una especie de remodelación de la vieja noción de instinto. Para Freud, la pulsión es "el representante psíquico de las excitaciones, que salen del interior del cuerpo y que llegan al psiquismo": es, pues, el lugar de encuentro entre una excitación corporal y su expresión en un aparato psíquico que apunta a dominar esta excitación.

Como indica la palabra (viene de un verbo latino que significa "impulsar"), Freud pone el acento, con este concepto, en la fuerza de la pulsión. Pero, aparte de este "impulso" que es el primer elemento de la pulsión, ésta se define por su finalidad (que es siempre la satisfacción de la pulsión), por su objeto (que es el medio por el cual puede la pulsión alcanzar su finalidad), y finalmente, por su fuente, que es el punto de anclaje de la pulsión

en el cuerpo. Al principio, las pulsiones son "parciales", enlazadas con fuentes aisladas (pulsión oral, anal, fálica, etc.) y persiguen un placer aislado, ligado al órgano-fuente. En la teoría freudiana, las pulsiones parciales se subordinan, en el curso del desarrollo psíquico, a una organización psíquica colocada por Freud bajo el signo de la genitalidad. Sin embargo, nunca desaparecen y pueden volver particularmente al primer plano (retorno de lo reprimido) en caso de fracaso de la represión.

Las pulsiones son la parte más enigmática del modelo del psiquismo elaborado por Freud. Como en cualquier situación que implique al psiquismo humano, pueden intervenir en nuestra relación con las imágenes, aunque esta intervención siga siendo problemática y mal conocida.

III.3.2. Pulsión escópica y mirada

Lo que se llama pulsión escópica es, pues, uno de los casos particulares de la noción general de pulsión, tal como acaba de exponerse. La pulsión escópica, que plantea la necesidad de ver, no es ciertamente una de las grandes pulsiones primarias, que van acompañadas de un placer del órgano correspondiente, como la pulsión oral (nacida de la necesidad animal de alimentarse); es, por el contrario, característica del psiquismo humano en cuanto que abandona los instintos por las pulsiones.

Como implica el esquema general, esta pulsión se divide en un fin (ver), una fuente (el sistema visual) y, finalmente, un objeto. Este último, que es, recordémoslo, el medio por el cual la fuente alcanza su objetivo, ha sido identificado por Jacques Latan con la mirada. Es comprensible que este concepto de pulsión escópica, que implica la necesidad de ver y el deseo de mirar, haya encontrado una aplicación en el campo de las imágenes. Pero, como en el caso general de los conceptos psicoanalíticos, es la teoría del cine (secundariamente, la de la fotografía) la que más ha desarrollado esta aplicación. Sin duda porque la teoría del cine, más reciente que la de la pintura, ha chocado con menos inercia y reticencias en la adopción de conceptos recientes y provocativos, pero también porque el cine, que conjuga imagen visual y narratividad, articula más manifiestamente el deseo y las pulsiones. (Recordemos, sin embargo, que fue a propósito de la pintura que Latan introdujo la idea de la mirada como objeto, en particular destacando que el cuadro es lo que, al dar algo como alimento para el ojo, al ser objeto de mirada, satisface parcialmente la pulsión escópica; quizás incluso, en ciertos estilos de pintura, expresionistas por ejemplo, alimenta "excesivamente" esta mirada, de una manera que Latan califica de perversa, al cultivarse entonces la pulsión por sí misma. Pero, por lo que yo sé, estos análisis nunca se han proseguido de manera sistemática por parte de los teóricos de la imagen pictórica.)

A decir verdad, en todos los usos de la palabra, incluso los más corrientes, la mirada se distingue de la simple visión en que emana del sujeto que percibe, de manera activa y más o menos deliberada. Así en el capítulo primero, hemos señalado cómo las psicologías de la percepción la definen en cuanto acto sensorio-informativo consciente y voluntario, que entra en una estrategia de conocimiento y de comportamiento que es la del sujeto en su

entorno. Pero el enfoque lacaniano, desde luego, implica otra concepción del sujeto. En una serie, citada a menudo, de sus Seminarios, Latán establece que la mirada es un objeto "a" minúscula, (o sea, aproximadamente un objeto parcial de deseo o, también, un objeto de la pulsión). Si mirar es un deseo del espectador, éste quedará atrapado en un juego intersubjetivo complejo, que entraña, por una parte, el dispositivo espectral, en cuanto máquina habilitadora y censuradora a la vez; por otra parte las miradas intercambiadas en el interior de la diégesis, en el juego de las cuales puede el espectador quedar atrapado imaginariamente; y, finalmente, las miradas dirigidas desde la pantalla hacia la sala (siempre imaginariamente). Todos estos puntos han dado lugar a múltiples estudios: el juego de las miradas en la imagen es el centro, en especial, de célebres análisis de películas como el de un fragmento de *La diligencia* por Nick Browne, o la de un fragmento de *El sueño eterno* por Raymond Bellour; la mirada de la pantalla al espectador es objeto del concepto de sutura elaborado en 1970 por Jean-Pierre Oudart y, más recientemente, de un análisis más general de Marc Vernet, que ve en ella una de esas "figuras de la ausencia" que traspasan el discurso filmico dejando aflorar en él lo irrepresentable.

III.3.3. Diferencia sexual y escoptofilia

Se han explorado así dos grandes direcciones de estudio de la mirada mediante el enfoque psicoanalítico, a propósito sobre todo del cine y de la fotografía:

-el estudio de las miradas representadas en la imagen y de la manera en que implican la del espectador;

-el estudio de la mirada del espectador, como satisfacción parcial de su voyeurismo fundamental.

Sobre estos dos puntos, los estudios centrados en la diferencia sexual (y surgidos en gran medida del feminismo) han aportado una contribución muy importante, poniendo el acento en fenómenos como la disimetría entre personajes masculinos dotados del poder de mirar y personajes femeninos hechos para ser mirados, o como la diferencia esencial, en el juego de la mirada espectral, entre un sujeto masculino "voyeur" por estructura y un sujeto femenino dividido entre "voyeurismo" y situación-de-ser-visto ("to-be-looked-at-ness", según la expresión forjada por Laura MULVEY en su brillante artículo de 1975) o, para seguir con los términos del mismo artículo, entre la mujer como imagen y el hombre como portador de la mirada, incluso en el sentido en que, por delegación, es el portador de la mirada del espectador, neutralizando el peligro potencial que encierra la imagen de la mujer, como espectáculo tendente a congelar el flujo de la acción para provocar la contemplación erótica. Para Mulvey, en una película narrativa clásica, resulta de ello una contradicción fundamental entre el juego sin restricción de la escoptofilia (perversión ligada a la exacerbación de la pulsión escópica) y el juego de las identificaciones. En términos psicoanalíticos, la mujer significa la ausencia de pene, la castración: su figura amenaza, pues, siempre, con hacer surgir la angustia; de ahí las escapatorias adoptadas a menudo por el film clásico, reescenificando de nuevo el trauma primitivo (bajo forma sádica, por

ejemplo, en el cine negro) o convirtiendo en fetiche la imagen de la mujer (lo que viene a ser como repudiar la castración que ella representa).

La crítica de inspiración feminista ha recogido con frecuencia estas tesis en los países de lengua inglesa, sea a propósito del cine, sea incluso a propósito de la representación en general. Citemos aquí solamente, de un modo menos rigurosamente psicoanalítico, pero que comparte los mismos presupuestos feministas, el libro de John Berger *Ways of Seeing*, que es una crítica radical de la imaginería dominante de la mujer en la cultura occidental (especialmente en la pintura y en la fotografía publicitaria), y de la explotación del cuerpo de la mujer como objeto del "voyeurismo" masculino.

111.3.4. El goce de la imagen

Si la imagen está hecha para ser mirada, para satisfacer (parcialmente) la pulsión escópica, debe dar lugar a un placer de tipo particular. A esta observación es a la que ha respondido un texto importante, *La cámara lúcida*, de Roland BARTHES (1980), teorizando la relación del espectador con la imagen fotográfica.

Barthes opone dos maneras de aprehender una (misma) fotografía, lo que llama foto del fotógrafo y foto del espectador. La primera utiliza la información contenida en la foto, signos objetivos, un campo codificado intencionalmente, dependiendo el conjunto de lo que llama el *studium*; la segunda utiliza el azar, las asociaciones subjetivas, y descubre en la foto un objeto parcial de deseo, no codificado, no intencional, el *punctum*.

No es ciertamente casual que sea a propósito de la imagen cinematográfica que Barthes efectúa este importante desplazamiento teórico (a partir de sus posiciones más semiológicas de los años sesenta, por ejemplo en el artículo "Rhétorique de l'image"). Como hemos visto, la imagen fotográfica, en cuanto huella de lo real, suscita fenómenos de credibilidad inéditos hasta su invención. Pero Barthes va más lejos: no sólo creemos en la foto, en la realidad de lo que representa la foto, sino que esta última produce una verdadera revelación sobre el objeto representado. La "foto del fotógrafo" implica una escenificación significativa, que debe descodificar el espectador, según el modo cognitivo; pero la "foto del espectador" añade a esta primera relación una relación plenamente subjetiva, en la que cada espectador se recluirá de manera singular, apropiándose de ciertos elementos de la foto, que serán, para él, como pequeños fragmentos sueltos de lo real. La foto satisface así particularmente la pulsión escópica, puesto que hace ver (una realidad escenificada) pero también mirar (algo fotográfico en estado puro, que provoca al espectador-el *punctum*, dice Barthes, es también lo que me pincha-y lo incita a gozar de la foto). Barthes mismo analiza varias fotos, algunas célebres, en su libro, designando cada vez el lugar del *punctum* desde su punto de vista. Es fácil verificar que este lugar no es ni objetivable, ni universalizable, que sigue siendo algo propio del autor y que, si el *punctum* existe en una fotografía (no ha de existir necesariamente), es propio de tal sujeto espectador.

Esta teoría, discutible por naturaleza puesto que parte de una experiencia subjetiva, sigue siendo interesante aunque no comparta uno las descripciones de fotografías propuestas por

Barthes, aunque los puntos que él designa no siempre convengan e, incluso si, de modo más general, sigue uno siendo escéptico ante una distinción fundada en el espinoso criterio de la intencionalidad de la obra. En efecto, esa distinción separa útilmente, por sus mismos excesos, el acto del fotógrafo del acto del espectador, no sin mostrar de paso que, en el caso de la imagen fotográfica, no hay lo espectacular puro, puesto que el espectador se define siempre en ella por referencia a lo "creatorial", al acto de producción y al dispositivo en el que éste se produce.

III.3.5. La imagen como fetiche

Sin que su trabajo se presente explícitamente como una prolongación del de Barthes, esta idea de una cualidad particular de la fotografía, que implica efectos subjetivos singulares, es la que recoge Christian METZ (1989) para demostrar que la foto tiene que ver con el fetichismo.

En la teoría freudiana, el fetichismo es una perversión que resulta de que, al descubrir de modo traumático la ausencia del falo en la madre, el niño se niega a renunciar a creer en la existencia de ese falo y pone "en su lugar" un sustituto, el fetiche, constituido por un objeto que ha caído bajo su mirada en el momento de la constatación de la castración femenina. Esta teoría ha sido a menudo criticada desde varios puntos de vista (en especial feminista, puesto que sólo se aplica, prácticamente, al desarrollo del sujeto masculino). Pero, como dice Metz, y cualquiera que sea el valor intrínseco del concepto en su campo primero: "Hay connivencias múltiples e intensas entre lo que se llama foto, ese trozo de papel tan fácilmente manejable y vibrante de ternura, de pasado y de supervivencias imaginarias, y las ideas freudianas de objeto parcial, de amputación, de miedo, de credibilidad minada."

Christian Metz encuentra, en efecto, varios caracteres de la fotografía que facilitan su fetichización:

-el tamaño: incluso una foto de grandes dimensiones tiene siempre algo de "pequeño" (este punto, me parece, es el más discutible; en una exposición de fotos, éstas son a menudo muy grandes, más cercanas a cuadros que a la foto de carnet):

- la detención de la mirada que provoca, o al menos permite, y que evoca la detención de la mirada similar de la que resulta el fetiche;

-el hecho de que, socialmente, la foto tenga principalmente una función documental y, sobre todo, que sea intrínsecamente un index que "muestra con el dedo lo que ha sido y ya no es", más o menos como el fetiche;

- el hecho de que la foto no dispone ni del movimiento ni del sonido, y que esta doble ausencia se invierte para conferirle una "fuerza de silencio y de inmovilidad", es decir para enlazar, visible y simbólicamente, la fotografía con la muerte.

- finalmente, el hecho de que la fotografía, que no tiene un fuera de campo intenso, "rico" como el del cine, produzca sin embargo un efecto de fuera de campo singular, "no

documentado, inmaterial, proyectivo, tanto más atractivo", exactamente como el punctum de Barthes, cuyo fuera de campo fotográfico es su "expansión metonímica". Ahora bien, mientras que el fuera de campo es un lugar del que la mirada ha sido apartada para siempre, y el espacio del campo fotográfico está "asediado por el sentimiento de su exterior, de su borde", esa relación entre campo y fuera de campo evoca esta otra relación entre el lugar, hacia el que toda mirada se ve negada, de la castración, y el lugar "justamente al lado" que es el del fetiche.

Por todos estos aspectos, la imagen fotográfica se presta ejemplarmente a la fetichización. Con mayor precisión-pues todo puede ser fetichizado, incluso una imagen-Metz demuestra que, en la empresa fotográfica misma, en general, opera siempre una conjunción entre ejercicio de la mirada y fetichización (la cual supone, recordémoslo, una negativa de lo real).

IV. CONCLUSIÓN: ANTROPOLOGIA DEL ESPECTADOR

Lo que se dibuja, aunque sea en negativo, en este somero recorrido por algunos de los principales enfoques del espectador de la imagen, es, pues, una verdadera antropología de las imágenes: un estudio de la imagen en su relación con el hombre en general. Así que, más que llegar realmente a una conclusión (lo que resultaría difícil dada la dispersión y heterogeneidad de las teorías convocadas aquí), cerraremos este capítulo mencionando que esta empresa antropológica ha empezado ya y citando a sus representantes más eminentes, Sol Worth y John Adair. En su trabajo más importante, el libro *Through Navajo Eyes*, éstos exponen la larga encuesta "de campo" que los llevó a investigar, en compañía de indios navajos-y con una preocupación por la honradez y el respeto al prójimo absolutamente notable-la universalidad de la relación con la imagen tal como ha sido tan abundante y diversamente estudiada en los sujetos occidentales o europeizados. He aquí las grandes líneas de su investigación:

Seis navajos de entre 17 a 25 años, y un séptimo de más edad (55 años) y monolingüe (habitantes los siete de una reserva india en Arizona), fueron observados por Worth y Adair en el curso de un largo período de familiarización mutua y aceptaron hacer el papel de sujetos en la encuesta. Los dos antropólogos les dieron únicamente las indicaciones técnicas que les permitieran servirse de una cámara y de una encoladora de 16 mm y les confiaron este material con, únicamente, esta consigna: "Haced películas sobre lo que queráis".

La interpretación de los resultados se centró esencialmente en el lenguaje cinematográfico utilizado por los navajos en sus películas, en virtud de una referencia a la famosa hipótesis de Whorf, según la cual los diferentes desgloses semánticos y sintácticos operados por las lenguas naturales reflejan diferentes desgloses conceptuales a propósito del mundo natural. Dicho de otro modo Worth y Adair supusieron que la manera espontánea que los navajos tuvieron de rodar es susceptible de decir algo sobre las representaciones del mundo propias de su cultura (algo más de lo que ya dice su lenguaje).

Analizaron así, por una parte, los contenidos de las películas (en particular sus aspectos simbólicos, o bien míticos) y, por otra parte, su forma. El análisis formal es conducido con referencia a un modelo, elaborado anteriormente por Worth en sus trabajos semiológicos, de la "estructura de desarrollo de la organización fílmica", que se distingue del análisis fílmico en la mayor parte de sus demás variantes al tener en cuenta el proceso de fabricación de la película. Las cuestiones planteadas eran, entre otras éstas: ¿qué cadenas se utilizan en el montaje y cuáles se desechan? ¿Dónde se cortan los cadenas para transformarlos en edemas? ¿Qué edemas sirven para calificar o para modificar otros edemas? Globalmente, ¿hay reglas estructurales comunes a todas las películas producidas por los navajos?

Las conclusiones de Worth y Adair siguen siendo prudentes y uno sólo puede ser respetuoso ante su deseo de no sobreinterpretar. Uno de los puntos centrales que ponen de relieve es la importancia, en la cultura navaja, de los conceptos ligados al movimiento físico (sobre todo al movimiento circular), y a la noción misma de movimiento, traducida en sus películas de diversas formas. Imposible ir más lejos en el detalle sin extenderse demasiado, pero lo que ha mostrado esta experiencia es que, si existe una base universal, muy amplia, en la relación con la imagen móvil, es en el nivel de los simbolismos más fuertemente anclados en una cultura, los menos conscientes, pues, donde se producirán las diferencias en la apropiación de esta imagen, diferencias que se traducen en la estructuración profunda de la imagen, más que en sus contenidos.

Estos resultados, cualquiera que sea la lectura que de ellos se opere, corroboran, pues, esta idea fundamental: la imagen es siempre modelada por estructuras profundas, ligadas al ejercicio de un lenguaje, así como a la pertenencia a una organización simbólica (a una cultura, a una sociedad); pero la imagen es también un medio de comunicación y de representación del mundo que tiene su lugar en todas las sociedades humanas.

La imagen es universal, pero siempre particularizada.