

A detailed close-up photograph of several interlocking brass gears. The gears are made of a polished metal, likely brass, and show signs of wear and use. The lighting is dramatic, highlighting the textures and the intricate teeth of the gears. The background is dark, making the metallic surfaces stand out.

# HUM 36

PAPELES DE CULTURA  
CONTEMPORÁNEA

Núm. 12 / DICIEMBRE 2010

ARTE  
Y TIEMPO

# ÍNDICE

<b>PRESENTACIÓN</b> Damian E. Bretones	<b>3</b>
<b>YOURSELF! LOS MUNDOS VIRTUALES DEL VIDEOGAME, EL ARTE DE NUESTRO TIEMPO</b> Ximena P. Hidalgo V.	<b>4</b>
<b>¿DÓNDE? ¿CUÁNDO? SECUENCIALIDAD Y TIEMPO EN HERE DE RICHARD MCGUIRE</b> Miguel Peña Méndez	<b>8</b>
<b>EL TIEMPO DETENIDO: AUTORRETRATOS DE FEDERICO GARCÍA LORCA EN NUEVA YORK</b> J. L. Plaza Chillón	<b>15</b>
<b>EL TIEMPO COMO LABERINTO NARRATIVO EN FELICIA'S JOURNEY DE ATOM EGOYAN Y EL CORONEL NO TIENE QUIEN LE ESCRIBA DE ARTURO RIPSTEIN</b> Damian E. Bretones.	<b>22</b>
<b>LA MÁQUINA DEL TIEMPO: LA TELEVISIÓN COMO RECURSO TEMPORAL EN LA NARRATIVA CONTEMPORÁNEA</b> Eva Navarro Martínez.	<b>28</b>
<b>LA ILUSIÓN DE CONTINUIDAD Y EL ETERNO RETORNO. EL RETROCESO MÍNIMO-TEMPORAL Y LA REPETICIÓN EN EL RELATO CINEMATOGRAFÍCO</b> Damian Esteban Bretones.	<b>36</b>
<b>ENTRE LA ETERNIDAD Y LA CADUCIDAD. EL ARTE CONTEMPORÁNEO EN EL ABISMO DEL TIEMPO</b> Luis D Rivero Moreno	<b>43</b>
<b>TIEMPO SIMBÓLICO Y TIEMPO REAL EN LA PRODUCCIÓN ESTÉTICA MODERNA</b> Jesús Rubio Lapaz	<b>49</b>

## PRESENTACIÓN

Entre cerrar y abrir los ojos -un simple parpadeo- podemos observar fenómenos que se suceden, en ellos y en las señales que éstos dejan a su paso se manifiesta un concepto inagotable e intangible como es el tiempo. Lineales o quebrados, por encima o por debajo, ocultos tras calendarios, existen muchos tiempos, tantos como formas de vida y culturas, tantos como disciplinas se han aproximado a su estudio para definirlo, comprenderlo o medirlo, desde el tiempo de la física al cotidiano pasando por el circadiano. El tiempo como movimiento incesante o permanencia estática liberada del cambio, nada escapa a su alcance, tampoco el Arte. Desde su génesis son dos conceptos indisociables, relacionándose en un doble sentido, por un lado el arte se desarrolla en un tiempo histórico-cultural-social y económico, tiene la cualidad de representar aquello propio o, paradójicamente, ajeno a ese tiempo, caracterizándolo o criticándolo; por otro lado, los artistas y el arte siempre han intentado (re)presentar el Tiempo, hacer tangible ese devenir imparables, atrapándolo para eternizar el instante, o mostrar un instante de algo eterno.

Este número de la revista Papeles de cultura contemporánea está dedicado monográficamente a la temática Arte y Tiempo, y tiene su origen en las propuestas realizadas para el proyecto de un Congreso Internacional de Arte y Tiempo en la Universidad de Granada que finalmente no se celebró. Las reflexiones expuestas son muy diversas, acercamientos heterogéneos que eliminan la división entre artes del espacio y del tiempo, desde las manifestaciones temporales en los mundos virtuales del videogame, al análisis del tiempo detenido en los autorretratos de un poeta, y el estudio de la secuencialidad en un cómic clásico; o exploraciones sobre la intertextualidad que van del uso de la televisión como recurso temporal en la narrativa contemporánea, al estudio de tiempos cinematográficos complejos en dos adaptaciones de novelas; pasando por una visión técnica de la paradoja de la repetición y la continuidad en el montaje cinematográfico; sin olvidar aportaciones teóricas sobre la caducidad y la eternidad en el arte contemporáneo, o sobre el tiempo simbólico y el tiempo real en la producción estética moderna y posmoderna. Temática inabarcable con inagotables respuestas.

Los textos han sido elaborados ex profeso para este número desde la interdisciplinariedad y pluralidad en el análisis del arte contemporáneo por destacados investigadores y miembros del grupo de investigación Hum-736 de la Universidad de Granada.

Damian E. Bretones  
Coordinador del número XII de HUM736  
Papeles de Cultura Contemporánea

## YOURSELF! LOS MUNDOS VIRTUALES DEL VIDEOGAME, EL ARTE DE NUESTRO TIEMPO

### *Palabras clave*

*Arte audiovisual, videojuegos, videogame, arte y tecnología, mundos virtuales, realidad virtual, arte contemporáneo, artgame, arte total.*

### *Keywords:*

*Audiovisual art, videogame, art and technology, virtual worlds, virtual reality, contemporary art, art-game, total art.*

### **Resumen**

*En los videojuegos convergen, entre otros muchos, los conceptos de arte y tiempo de una manera esencial. Por una parte, nos encontramos con la aun no resuelta polémica que suscita su inminente carácter artístico, signo inequívoco de todo arte que ha sido cuestionado en su tiempo, ya sea por su carácter innovador y vanguardista o la tecnología aplicada –recordemos los casos de la fotografía, el cine o, más recientemente, el cómic-. Y por otra, la transgresión espacio temporal que permite este medio audiovisual.*

*Los mundos virtuales posibles solo están limitados por la imaginación y la inmersión del individuo en dichos mundos dependerá solo de sí mismo. El espectador, en sentido tradicional, se transforma en protagonista de la obra –la historia– y la obra cobrará sentido únicamente ante la intervención interactiva de dicho protagonista.*

*Historias y mundos temporales y atemporales, mundos reales y ficticios, vida y muerte, creación y destrucción, entramados complejos y contenidos que apelan a la creatividad y la percepción: donde todo es posible, todo relativo y susceptible de alterar. Donde el tiempo cobra otro sentido y la plástica tecnificada se vuelve fundamental.*

### **Abstract**

*Converge in video games, among others, the concepts of art and time in an essential way. On the one hand, we find the still unresolved controversy surrounding its impending artistic nature, a sure sign of all art that has been questioned in their time, either for its innovation and avant-garde character or applied technology –remember the cases of photography, film or, more recently, the comic strip-. And secondly, the temporary space transgression that this audiovisual medium allows.*

*Possible virtual worlds are only limited by the imagination, and immersion of the individual in such worlds will only depend on him or herself. The viewer, in the traditional sense, becomes a protagonist of the work –story– and the work will make sense only with the interactive intervention of this protagonist.*

*Stories and time and timeless worlds, real and fictional, life and death, creation and destruction, complex lattices and content that appeal to the creativity and perception, where everything is possible, all relative and open to alteration. Where time takes another meaning and the technified plastic arts becomes fundamental.*

En los albores del siglo XXI nos preguntamos si se están cumpliendo las predicciones de que esta nueva centuria estaría marcada por matices tecnológicos que pintasen nuestras costumbres o hábitos post-modernistas con un tinte trascendental, donde la informática y la realidad virtual serían el pan de cada día. Y respondo: posiblemente sí, y estén siguiendo dicho curso, aunque mucho de ello sea una mera ficción y tanta parafernalia computacional le quede grande a muchos sectores. De cualquier modo, no se puede negar que efectivamente nuestro sistema se está volviendo mega dependiente de la pantalla del ordenador –en sus múltiples formatos- y las redes informáticas. Cuestión que implica directamente a la cultura visual de nuestro tiempo. Nos encontramos quizá en un momento en que la cultura visual ha alcanzado sus cotas más altas dentro de toda la historia del ser humano y posiblemente vaya a más. Por lo

tanto, esta democratización de los medios audiovisuales, obliga a las manifestaciones artísticas a entablar un diálogo de autoreflexión sobre su papel en la cultura actual.

Digo esto, porque creo que las artes en general plantean mucho de lo mismo, desarrollado con nuevos materiales, pero sin una contribución nueva en esencia. Lo que no quiere decir que no existan interesantes lenguajes propios hoy. Sólo se evidencia la necesidad de dar paso a nuevas expresiones, como lo hiciera en su momento el cine o la fotografía, que con dificultad consiguieron ser reconocidas como arte y actualmente no albergan ni un ápice de duda. En este sentido hemos de identificar, por tanto, al arte de nuestro tiempo, el que se ha de caracterizar por la unión interdisciplinar, la interactividad y la magia de lo virtual; cuestiones claves del siglo XXI y el nuevo milenio.

Así, en esta misión autoencomendada de nominar al mejor candidato para este puesto, me aventuro a dar mi voto tajante a los tan polémicos Videojuegos.

Sí, los Videojuegos, esos que ya no son tan desconocidos para el común de los mortales del primer mundo y parte del resto, porque han pasado a formar parte de nuestra niñez y la absoluta niñez de las últimas dos generaciones; porque son tremendamente entretenidos, atractivos, interactivos y didácticos. Y nos ofrecen un potencial artístico hasta ahora poco valorado como tal.

Pero en las próximas líneas no vamos a polemizar, sino mostrar globalmente lo que hace al videojuego el arte de nuestro tiempo.

Por una parte, en el plano artístico, vienen a definir lo que Wagner intentaba conseguir en su momento: el ARTE TOTAL.

Por otra, se presentan como un lenguaje globalizado que permite la interacción espacio temporal de los individuos que se involucran en una partida, definiéndose como el medio audiovisual de nuestro tiempo por excelencia.

Además, definen claramente el concepto cultural y estético de nuestra contemporaneidad *transmoderna*. Por qué? Porque la nuestra es una estética que se desarrolla en torno a lo real y lo irreal –antagonismos desaparecidos en esta era digital/virtual–, donde lo irreal se libera de la idea de inexistencia, de la mera ficción, para transmutar al estado de existencia virtual. Las experiencias estéticas de hoy se intensifican al encontrarse con estas alternativas tecnológicas, cibernéticas, que involucran al individuo espectador en la dinámica del espacio inmaterial a través de los nuevos estímulos sensoriales y las posibilidades interactivas. La interacción rompe la pasividad y el sujeto se vuelve parte del proceso, un proceso casi instantáneo por la velocidad de transmisión de la información en este mundo tecnificado; donde el tiempo y el espacio se relativizan.

Ahora bien, entendiendo el concepto de Arte Total como el ideal de integración de las artes, nos encontramos en los albores del siglo XXI con una convergencia interdisciplinar sin precedentes en los videojuegos, ya que ellos no solo implican un vasto equipo de artistas y especialistas en la concepción de un producto, sino que dicho objeto adquiere valor como obra al momento de la interacción del espectador/jugador. Esto nos puede inducir a pensar en el cine o el videoarte, o incluso en el sentido que tiene cualquier objeto artístico sin un espectador. La diferencia que marca al videojuego de otras obras audiovisuales, es que el individuo pasa a ser el protagonista de la obra ella se estructura narratológicamente a medida que el sujeto-



Fig 1. "Fran", personaje del videojuego *Final Fantasy* y " Samus Aran Hire" de *Metroid-Other M*



Fig 2. Captura del videojuego *Alan Wake*



Fig 3. Captura Trailer videojuego *Final Fantasy XIV*



Fig.4 Captura de videojuego *Prince of Persia: The Forgotten Sands*

protagonista interactúa con las múltiples opciones que ofrece el juego, llegando en ciertos casos, al punto de permitir al jugador-protagonista crear un entorno e historia personalizados, con finales abiertos o incluso diferentes de los propuestos inicialmente (Sim City, Second Life).

De esta forma, si en todos los videojuegos interviene un equipo multidisciplinar, como diseñadores, dibujantes, guionistas, programadores, músicos, entre otros; cabe señalar que muchos de ellos son verdaderas obras de arte por su planteamiento estético a través de la calidad fotográfica, pictórica, escenográfica, ambiental, concepción de personajes y objetos, temáticas, etc. Sin dejar de destacar los movimientos de cámara y la creación de trailer que promueven la aparición de un nuevo juego, los cuales son verdaderos cortos cinematográficos magníficos.

Pero lo más interesante de esta forma de creación audiovisual es la implícita cuarta dimensión: el tiempo. Es decir, a los espacios 3D totalmente inmersivos característicos de innumerables videojuegos, el factor tiempo es fundamental. Tiempo que se puede traducir en inversión literal de minutos/horas/días, así como una inversión en espacio tiempo, ya que la creación de entornos virtuales posibilita la experiencia de juego en cualquier tipo de espacio. Así mismo, el jugador, a través de diversos controles, puede sumergirse en una realidad virtual tan simple como compleja diseñada en muchos casos por sí mismo. Esto hace del videojuego un modo de experiencia estética completa en toda regla, ya que el jugador ha de partir por seleccionar un avatar o personaje y, como en el caso de los juegos de rol, ir creando una historia que se desarrollará conforme la interacción de él y otros personajes/jugadores ubicados en distintos puntos del planeta. Esta interacción está sujeta a ciertas reglas básicas, flexibles, que le permitirán avanzar en el mundo virtual, superar niveles, mejorar como personaje,

construir ciudades (o destruirlas), crear obras, ganar batallas, propiedades, dinero o cualquier otro objetivo, del mismo modo que retroceder, perder y morir, para reconstituirse nuevamente, reiniciar la historia, cambiarla a voluntad o simplemente abandonarla.

*Second Life* es quizá un modelo que representa una de las más destacadas experiencias virtuales desarrolladas hasta ahora, ya que ofrece un mundo virtual alternativo (la oportunidad de experimentar una “segunda vida”), en el cual los visitantes se diseñan a sí mismos, presentan sus obras de arte, conversan entre sí o hacen negocios. Como señala su creador, más que un videojuego es un país, donde no hay una misión definida ni enemigos que destruir, es un espacio de creación e intercambio donde se lucha, como en la vida diaria, con o contra otros jugadores conectados a cambio de dinero, cultura, sexo, etc.

Otros mundos virtuales similares que han impactado en la comunidad internauta son *Word of Craft* (WoW), *Croquet Proyect* o *The Sims*.

En fin, con los mundos virtuales desarrollados en los videojuegos, es posible realizar un sin fin de actividades imposibles de realizar en la vida real. Es posible volar, teletransportarse, adquirir cualquier aspecto (humano, animal, alienígena, híbridos, etc), realizar una aventura en cualquier época de la historia, morir mil veces y resucitar otras mil. Y cada vez con entornos más reales, haciendo de la experiencia espacio temporal una transmutación perceptiva y sensorial trascendental.

Eso sí, esta virtualización de mundos no está exenta de las corrupciones del sistema real imperante y cada vez más se ven invadidos por los problemas del mundo real, de los cuales idealmente se ha querido huir

De cualquier manera, el lenguaje de los videojuegos nos invita a ampliar las miras artísticas y las experiencias estéticas, proporcionándonos un espacio tiempo que trasciende la frontera de nuestra cotidianidad.



Fig. 5. Avatares de *Second Life*

## ¿DÓNDE? ¿CUÁNDO? SECUENCIALIDAD Y TIEMPO EN HERE DE RICHARD MCGUIRE

*Palabras clave:*  
*cómic, tiempo, Richard McGuire, arte secuencial, historieta*  
*Keywords:*  
*comic, time, Richard McGuire, sequential art, cartoons*

*Resumen:*

*La publicación en 1989 de la historieta Here de Richard McGuire, es un punto de referencia en el mundo del cómic contemporáneo. La reflexión sobre las bases del lenguaje del cómic que a partir de allí se hicieron ha llevado a producir obras en este medio con un nuevo carácter y se han puesto en valor obras del pasado que antes estaban olvidadas.*

*Abstract:*

*The 1989 publication of Richard McGuire's Here is a landmark in the contemporary comic scene. The reflection about the basis of comic language from there has produced a new brand of cartooning and a reevaluation of forgotten cartoon works of the past.*

Hablar de tiempo en un medio secuencial como es el cómic puede parecer redundante. El cómic es un lenguaje híbrido entre la literatura y las artes plásticas en dos dimensiones. Además de los elementos narrativos literarios, figuras y recursos retóricos que se pueden utilizar con mayor o menor brillantez en la construcción de un cómic, existen elementos plásticos ineludibles que intervienen en su configuración gráfica como pueden ser el dibujo, y la pintura (en todas sus variantes técnicas) hasta la fotografía, el collage o los recursos infográficos.

La adecuación entre los elementos literarios y los gráficos transitan por caminos cada vez más refinados en el proceso de hacer cómics. Aunque es obvio decir que lo que se cuenta funciona a la par y sincrónicamente con la parte gráfica de aquello que se está relatando, la manera gráfica en que se inserta esa literatura en el cuerpo del cómic a nivel tipográfico, compositivo, expresivo, etc es un caballo de batalla muy importante en el cómic actual y se están alcanzando cotas de un nivel altísimo, añadiéndose día a día obras de una ejecución cada vez más perfectas y acabadas.

Ese refinamiento ha llevado a que lo que se cuenta en determinados relatos gráficos es la misma esencia de su lenguaje. Esto es, en primera instancia su secuencialidad y en segunda, y de manera más trascendente, el tiempo en si mismo.

El cómic como lenguaje secuencial describe un acontecimiento, o mejor dicho, algo que *sucede*. Suceder sería el término más adecuado ya que implica los dos extremos que queremos tratar aquí. En primer lugar es un *suceso*, un hecho, una historia. Sabemos que la magia de la viñeta permite la manipulación del tiempo gracias a la elipsis que supone el *gutter* o calle (ese espacio no narrativo que existe entre viñeta y viñeta) pudiendo producirse entre ellas un lapso de tiempo mínimo (una fracción de segundo) o espacios temporales enormes (siglos, milenios).

A través de ese transcurrir de las viñetas se produce, se reproduce o se imagina lo

propio del lenguaje del cómic, una acción que está sujeta a unas determinadas coordenadas temporales.

Otra cosa es lo que vamos a intentar detallar aquí. El hecho de que unas determinadas narraciones gráficas no solo hacen eso, sino que lo que nos están contando además es precisa y exactamente eso: el discurrir del tiempo.

Ya desde los momentos iniciales del cómic ese discurrir del tiempo fue tratado de diferentes formas, casi todas ellas en su aspecto narrativo. Es de destacar ya en los albores del cómic la plancha de *Little Nemo in Slumberland* del 31 de diciembre de 1905<sup>1</sup> en la que Winsor McCay expone el discurrir del tiempo como argumento de la aventura de su protagonista. En ella Padre Tiempo, por encargo del Rey del País de los Sueños, felicita a Nemo por el año nuevo y le lleva, como regalo, a experimentar como es el pasar del tiempo. El relato de la historieta es simple. Al mostrarle un gran almacén de fechas y al ir abriendo algunas de ellas referentes al futuro, Nemo va creciendo consonantemente en edad. En un determinado momento Padre Tiempo le deja solo y a Nemo, un niño de cinco años, no se le ocurre otra cosa que abrir la casilla de 1999, por lo que se convierte en un anciano centenario ciego y desvalido, lo cual le lleva a despertar de ese sueño sobresaltado y llamando a su madre que acude a consolarlo.

Es de señalar que en la segunda viñeta ante la sorpresa por tan inesperada visita Nemo solo acierta a preguntar: “¿dónde? ¿cuándo?,” implicando con ello los dos ejes fundamentales del cómic, o sea: un espacio y un tiempo.

## HERE

Espacio y tiempo van a ser los dos ejes sobre los que muchos años después, Richard McGuire<sup>2</sup> va a construir una historieta fundamental para el devenir del cómic en el siglo XXI, *Here (Aquí)*<sup>3</sup>, que aunque de tan solo seis páginas que van a ser consideradas revolucionarias para el mundo del cómic contemporáneo.

Esta historieta, sin entrar a describirla demasiado, podríamos decir que trata sobre la esquina de una habitación entre los años 500.957.406.073 a.C. y el 2033 d.C. Su estructura es muy simple, como hemos dicho tan solo seis páginas con seis viñetas cada una, es decir un total de 36 viñetas. O quizá debiéramos decir más exactamente, 85 viñetas, porque aunque la viñetas iniciales están marcadas claramente con un “1957”, a partir de la quinta, “1957” es solo una pequeña parte de la imagen total, reduciéndose y enmarcada por una imagen de la misma habitación, pero señalada y redecorada como “1922”.

Como dijo de ella Chris Ware, “esta simple, enloquecedoramente obvia y mágicamente electrizante metáfora del ansia que provoca la vida en su paso al olvido lleva a la historieta adelante a través de una desfile de oposiciones multigeneracionales que son a la vez triviales y conmovedoras.”<sup>4</sup> Esta declaración viene precedida en su texto por alabanzas tales como comparar a su autor con genios como Cezanne, Stravinsky o Joyce.

1 McCay, Winsor. *Little Nemo* Octubre 1905- Septiembre 1906. Tartalo S.A., San Sebastián, 1984, p. 15. Existe una magnífica edición española en Norma Editorial (a partir de la de Fantagraphics) que respeta el tamaño y colores de las planchas originales.

2 Sobre McGuire se sabe muy poco, tan solo que nació en Estados Unidos en 1957 y que reside actualmente en Francia. Proveniente del mundo de la música (actúa en el grupo Liquid Liquid) ejerce una gran variedad de actividades que van de la ilustración en libros y en prestigiosas revistas al diseño de juguetes o la realización de animaciones. Su página web es <http://www.richard-mcguire.com/>.

3 Fue publicada por primera vez en RAW magazine, vol. 2, num. 1 en 1989, reproducida posteriormente en Brunetti, Ivan (ed.), *An Anthology of Graphic Fiction, Cartoons & True Stories*, Yale University Press, New Haven y Londres, 2006, p. 88-93, y en *Comic Art 8*, Buenaventura Press, Oakland, CA, summer, 2006, p. 8-13 y en múltiples páginas web entre ellas, <http://thecomicsbureau.co.uk/>, de donde la reproducimos.

4 Ware, Chris. “Richard McGuire and “Here”. A Grateful appreciation”, en *Cómic Art 8*, p. 5.

El lenguaje del cómic, y por tanto su lectura, responde a unas normas básicas de continuidad espacio temporal según unos parámetros basados principalmente en la lógica. Esa lógica se fundamenta en primer lugar, como señala Ware, en que el cómic se realiza siempre en un “presente continuo transparente”. Lo que pasa, pasó o pasará está presente ante los ojos del lector por medio de la viñeta. Ahora bien, McGuire bombardea ese concepto haciéndolo añicos. El presente representado por el rincón de esa habitación se vuelve pasado y futuro, bien porque todavía no existe, bien por que ya ha sido demolido, sin embargo el cómic sigue existiendo, y ya es solo un *cuándo*, no un *dónde*, aunque como hemos dicho, la historieta trata aparentemente sobre el rincón de una habitación, es decir un *dónde*, lo cual acaba siendo absolutamente falso como estamos viendo.

De cara al lector, el tratamiento del tiempo que se hace en la historieta es tan intenso que esa dimensión temporal del cómic le acaba afectando en su tiempo vital, ya que el tiempo estimado que ha de dedicar a la lectura de esas seis páginas no es el previsto linealmente para seis páginas. El lector, a partir de la fatídica quinta viñeta se ve obligado a volver atrás constantemente en un afán de comprobar el paso del tiempo (tanto en sus efectos como en su evolución) a través de la simple y pura gráfica de las viñetas que muestran las transformaciones espacio-temporales de ese lugar, de sus habitantes, del mobiliario, de las vestimentas, de la tecnología,... que en absoluto es lineal sino que avanzan y retroceden para después volver a hacerlo múltiples veces en un torbellino temporal desconcertante, casi tan poderoso (aunque las comparaciones son odiosas y más si cambia el medio de expresión) como la parte final de *2001: una odisea en el espacio* de Kubrick, haciéndonos dudar de si ha pasado, pasó o está pasando tal como nos muestra la viñeta.

Por otra parte los textos de los bocadillos son absolutamente intrascendentes y atemporales. De hecho hay una mujer que aparece limpiando, y actúa en diferentes años y en todos dice lo mismo “cuanto más se limpia más se ensucia”, con lo que se recalca la atemporalidad de los textos. Esta aparente descarga conceptual de lo *literario*, no es más que un reforzamiento de la carga conceptual de lo *visual* que a su vez es también trivial por lo que se trasciende el *qué* (argumento, diálogos, textos), el *dónde* (el espacio tridimensional, el lugar, lo físico) para dejara recaer toda la fuerza de la argumentación y de la gráfica en el *cuándo* (el tiempo, la cuarta dimensión). Esto deja patente la definición que se ha dado del cómic como una peculiar forma de arte en la que se da una convergencia del ver y el leer, sin ser ni lo uno ni lo otro, y a la vez siendo ambas simultáneamente.<sup>5</sup>

## ANTES

A niveles de antecedentes, junto a lo señalado al principio de este texto en referencia a *Little Nemo*, podríamos señalar que en el espacio que va desde entonces a *Here* hay múltiples ejemplos de representación del tiempo en el cómic pero no como tema sino como recurso narrativo en el discurrir de una acción. Muchas veces ha sido representado por relojes, movimientos del sol o la sombra, o simplemente cartelas con el clásico “una hora después”. Sin embargo hay unos pocos ejemplos del paso del tiempo como tema en si para una historia o por lo menos se incluye con intencionalidad un conflicto temporal.

Rastreado por la obra *Krazy Kat* de George Herriman se ve la utilización del tiempo con sus clamorosos “intermezzo” “interval”, “interim” o “pause” que, insertas en mitad de la página,

<sup>5</sup> Cfr. Brunetti, Ivan, “Introduction” en *An Anthology...* op. cit., p. 7.

son viñetas en sí mismas<sup>6</sup>, e incluso hay una historieta del 27 de junio de 1926 en la que tiempo y acción se fusionan. El tiempo encarnado en un reloj antropomorfizado se convierte en un personaje que cruza físicamente la sempiterna historia de amor entre la gata Krazy y su amado y pendenciero ratón Ignatz<sup>7</sup>.

Más adelante Cliff Sterrett en una plancha de *Polly and her Pals* del 3 de marzo de 1935 también tiene ese carácter temporal<sup>8</sup>. En la primera viñeta el protagonista mira el calendario y comenta que con la llegada de marzo ya se ha ido el invierno, al asomarse a la ventana ve a una encarnación de la primavera, flores y pájaros. Los elementos textuales se anulan y tras un deambular pastoril en compañía de la grácil doncella en la séptima viñeta se levanta viento y aparecen nubarrones que rápidamente se convierten en nieve con un león en invierno y otra personificación, en este caso del invierno en un viejo malcarado. El protagonista vuelve a refugiarse en casa y mientras enciende la chimenea su mujer le comenta que con la llegada de marzo el invierno ha terminado.

Otro artista que se pudo permitir el lujo de experimentar gracias a su enorme talento sería Frank King que en su serie *Gasoline Alley* dejó que sus personajes crecieran, se casaran, tuvieran hijos y hasta se murieran. Como señala Rubén Varillas, esta serie “parece instituir un peculiar esfuerzo por conseguir una asimilación (siempre en términos diacrónicos de la evolución lógica del conjunto de la serie) entre la duración del tiempo de la historia y el del discurso (una escena), en un contexto en el que el recurso a la “congelación” de los personajes y sus rutinas (pausa) parecen lo habitual”<sup>9</sup>

Igualmente el desarrollo de la página secuencia o *raccord* espacial de su invención también podemos verlo como un tipo de reflexión sobre el tiempo interno de la historia<sup>10</sup>.

Por poner un último ejemplo aunque no sea una historieta completa sobre el tema que nos ocupa, Hergé en *El Tesoro de Rackham el Rojo* hace una de las viñetas que mejor representan plásticamente el paso del tiempo. Un calendario desplegado sobrevuela el barco indicando los días de travesía. Es una muestra no de historieta con temática temporal sino de la presencia e importancia del tiempo en el cómic cuando no hay acción relevante que contar.

Sin embargo hay unos antecedentes más inmediatos y que ya Ware plantea en el texto antes mencionado. Son dos casos ya de experimentación gráfica con el tiempo como tema sustantivo en el mundo del cómic. Uno sería *Malpractice Suite* (1976) de Art Spiegelman<sup>11</sup> y otro *A Short History of America* (1979) de Robert Crumb<sup>12</sup>.

Spiegelman en esta obra va a la caza y captura de un metalenguaje para los cómics, en el que el tiempo de la viñeta es manipulado en un fluir reiterativo de textos e imágenes que va enfatizando una progresión tortuosa y delirante de la historieta y de donde McGuire podría haber tomado este tipo de estructura regular y parsimoniosa del tiempo en el avanzar de las viñetas.

6 Herriman, George, *Krazy & Ignatz 1927-1928*, Planeta de Agostini, Barcelona, 2007, pp.90-94 (correspondientes a las planchas del 1, 8, 15, 22 y 29 de julio de 1928) entre otras muchas.

7 Reproducido en Herriman, George, *Krazy & Ignatz 1925-1926*, Planeta de Agostini, Barcelona, 2006, p. 91.

8 Reproducido en Walker, Brian, *The comics before 1945*, Harry N. Abrams, 2004, p. 138.

9 Varillas, Rubén, *La arquitectura de las viñetas. Viaje a Bizancio ediciones*. Sevilla, 2009, p.296.

10 Véase por ejemplo la plancha del 24 de agosto de 1930 reproducida en Carlin, John et al. (eds.) *Masters of American Comics*, Hammer Museum and The Museum of Contemporary Art, Los Angeles in association with Yale University Press, New Haven y Londres, 2005, p.63.

11 Reproducido como “Negligencia Suite” en Spiegelman, Art, *Breakdowns. Retrato del artista como un joven %@#!*, Random House Mondadori, Barcelona, 2009, s.p.

12 Reproducido en Brunetti, op. cit., p. 299-302.

Sin embargo Crumb hace una visión mucho más sociológica y formalista de ese fluir del tiempo sobre un mismo paisaje que evoluciona ante los envites de la acción humana. En este caso, *Here* sería deudora, por un lado de esa estaticidad en el punto de vista explorado por Crumb, y por otro, del dinamismo gráfico de Spiegelman con sus viñetas y subviñetas, aunque de modo mucho más comedido en su formalización.

## DESPUÉS

Con respecto a las consecuencias de la importancia de *Here* en el cómic posterior se podrían señalar una serie de obras que acogen el concepto de tiempo y lo asumen como leitmotiv principal del relato que plantean.

Entre los más sobresalientes estarían en primerísimo lugar *Jimmy Corrigan* (2000) del mencionado Chris Ware<sup>13</sup>. Fan declarado de Mc Guire y que en el artículo antes citado dice textualmente: “no creo que haya otra historieta que haya causado mayor efecto sobre mi o mis cómics que *Here*”<sup>14</sup>. La lectura de *Jimmy Corrigan* así lo atestigua. El devenir del relato se sitúa sobre lugares que evolucionan en el tiempo, en un fluir que va enmarcado cronológicamente y en el que se demora en las transiciones de viñeta a viñeta, otorgando a acciones mínimas (casi congeladas visualmente) una secuencialidad importante en número de viñetas, ello junto con saltos temporales enormes comparativamente.

Otro aspecto a destacar es la conversión de lo que en principio podían haber sido las típicas cartelas de texto insertas en viñetas de dibujo siguiendo los parámetros convencionales con referencias temporales o secuenciales (“a la mañana siguiente”, “mientras”, “luego”,...) en viñetas en sí mismas que a pesar de ser texto poseen un aspecto gráfico a niveles plásticos autónomos de lo literario.

Otro ejemplo de la estela de *Here* en el cómic actual pudiera ser *George Sprott, 1894-1975* (2009) de Seth<sup>15</sup>, que con una intención memorialista repasa la vida de este personaje miserable y tierno a la vez. Con respecto a esto hagamos hincapié en que no se plantea como una biografía lineal sino como manifestación de los recuerdos, usando los mecanismos aleatorios de la memoria. Esto tiene que ver mucho con el planteamiento de McGuire. Los saltos temporales, la infinita maleabilidad de la memoria propia y ajena, son objeto de análisis en esta “novella gráfica”. *Here* en sus escuetas seis páginas hace algo parecido, aunque de una manera seminal, casi de muestra, frente a la desarrollada por Seth. Básicamente sería un trabajo realizado como si fuera una colección de imágenes, a modo de álbum de fotos, fragmentos (cosa que McGuire hace gráficamente a través de *close ups* dentro de la viñeta) y que Seth narra mucho más literariamente a través de anécdotas de la vida del tal George Sprott. Este mecanismo sitúa al lector en un lugar privilegiado desde el que se pueden ver todos los tiempos y lugares a la vez, creando una experiencia que, a fin de cuentas, podríamos denominar como trascendente.

Por último, nos gustaría señalar en relación a lo que tratamos, la reciente publicación de David Mazzucchelli, *Asterios Polyp* (2009)<sup>16</sup>. Es una novela gráfica de gran complejidad y riqueza narrativa y visual. En ella también traza un perfil biográfico desde una óptica memorialista pero argumentada de manera mucho más enrevesada que la de Seth ya que

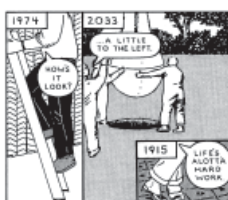
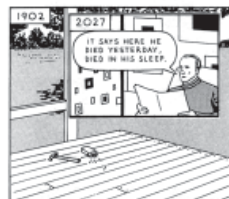
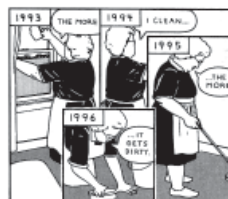
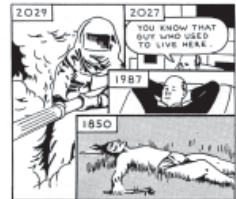
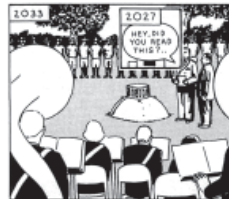
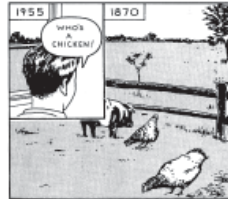
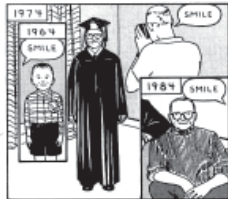
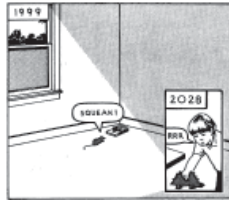
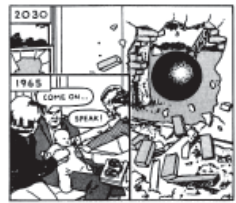
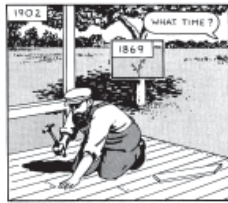
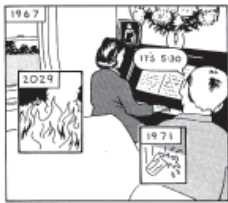
<sup>13</sup> Ware, Chris, *Jimmy Corrigan. El chico más listo del mundo*, Planeta de Agostini, Barcelona, 2004.

<sup>14</sup> Ware, Comic Art 8, op. cit., p. 7

<sup>15</sup> Seth, *George Sprott 1894-1975*, Random House Mondadori, Barcelona, 2009.

<sup>16</sup> Mazzucchelli, David, *Asterios Polyp*, Ediciones Sinsentido, Madrid, 2010.





Here de Richard McGuire

## EL TIEMPO DETENIDO: AUTORRETRATOS DE FEDERICO GARCÍA LORCA EN NUEVA YORK.

*A Juan in memoriam*

*Palabras clave:*

*Autorretratos, caricaturas, dibujos, surrealismo, expresionismo, poesía, homoerotismo.*

*Keywords:*

*Self-portraits, caricatures, drawings, surrealism, expressionism, poetry, homoerotism.*

*Resumen:*

*Los autorretratos realizados por Federico García Lorca en Nueva York durante 1929-1930, junto a otros dibujos, explican plásticamente el complejo mundo contenido en Poeta en Nueva York. Una particular visión apocalíptica de la ciudad que junto con el carácter deshumanizado de los mismos revelan el dolor auténtico del poeta.*

*Abstract:*

*The self-portraits made by Federico García Lorca in New York during 1929-1930, with others drawings, explain the aesthetics difficulty of the argument of Poeta en Nueva York. Both a singular apocalyptic vision of the city and a devastating appearance drawings reveal the authentic pain of the poet.*

Los “autorretratos” de Federico García Lorca podrían incluirse perfectamente dentro de esa larga tradición del género en la que los grandes artistas a partir del renacimiento se retrataban a sí mismos con ayuda de las artes del dibujo u otras técnicas; recordemos los más célebres e imitados de Durero, Parmigianino, Rembrandt o Goya, con todo lo que psicoanalíticamente tienen de narcisista, sin desdeñar lo empírico que hace que el arte del retrato se convierta en una manifestación de convicciones.<sup>1</sup> Sin embargo, si atendemos a la definición clásica del retrato como imagen “fidel” de una persona ahondando en su personalidad, los autorretratos lorquianos se distancian, como se alejan la mayoría de los retratos y autorretratos que se realizaron durante los años de la vanguardia: los impresionistas, cubistas, fauvistas..., romperán definitivamente el género como tradición clásica. El retrato se convertiría en una evocación de ciertos aspectos de un ser humano particular, visto por otro o por él mismo, introduciéndose en una rica visión subjetiva, aunque tal vez, no satisfaga del todo, ya que omite lo vivo y lo múltiple que se desliza en el retrato y silencia la variedad de sentidos adicionales de épocas pasadas. Está claro que en los “autorretratos” de Lorca se ha pasado de una noción de imagen fidel y modélica a la de un conjunto de signos donde cada uno (pintor y o / espectador) reconstruye intelectualmente la imagen de una persona apenas determinada; coincidimos cuando Galiene Francastel argumenta que surge el moderno retrato “frente a la negación de toda relación objetiva entre el modelo y el retrato. Y más aún, frente a la negación de la necesidad del acto mismo de pintar. Dicho de otro modo, frente al aniquilamiento de toda materia objetiva..”.<sup>2</sup>

El deseo que tienen los seres humanos de contemplarse por medio de la interpretación de

1 POPE-HENNESSY, John. *El retrato en el renacimiento*. Madrid: Akal, 1985, pág. 9.

2 FRANCASTEL, Galiene y Pierre. *El retrato*. Madrid: Cátedra, 1988, pág., 10.

su propia imagen forma parte de los más antiguos impulsos de la humanidad, y el autorretrato es una de las actividades artísticas más universales; sin embargo con la llegada de las vanguardias de finales del XIX y comienzos del XX, los puntos de vista tradicionales del retrato son cuestionados llegando incluso a la disolución del género en sí; todo esto acuciado por el fuerte empuje y la implantación de la fotografía, aunque haya artistas como Cezanne, Gauguin o Van Gogh, que darán un último impulso y determinante que llegará a destruir definitivamente los presupuestos “clásicos” sobre los que reposaba dicho género. La pintura simbolista y post-impressionista propició un ámbito de renovación en la figura humana, ya que la extensión del retrato fotográfico liberó al pintor en buena medida de la necesidad de una fidelidad naturalista al modelo y permitió considerar al género un modo especulativo más. Estos artistas introducirán en sus obras nociones modernas y nuevos soportes fenomenológicos para la construcción de un sistema formal innovador con el que la noción de personalidad se transferirá al dominio de la percepción de las actividades espirituales, siguiendo así un camino paralelo al de Freud y la renovación de la psicología, presente en los autorretratos neoyorquinos. Es probable que haya que hablar o averiguar si ha existido un retrato “fauve”, cubista o surrealista antes de asistir a la agonía del género; tal vez destaquen aportaciones particulares y nuevas interpretaciones, pensemos en la creaciones de Derain, Matisse, Van Dogen, Modigliani, Picasso, Sonia y Robert Delaunay, Dalí, Magritte o George Grozs, entre otros. Es cierto que existen cierto número de retratos surrealistas, que están realizados de forma clásica, si bien como un elemento extraño al nuevo sistema, no rechazando en bloque toda la experiencia del pasado; en este sentido los “autorretratos” de García Lorca, por su relación directa con esta poética y por la afinidad de ciertos rasgos físicos que dan fe de su persona, se pueden considerar ejemplos importantes donde destaca esa síntesis y economía de medios para interpretarse esquemática aunque místicamente; en este sentido, son perceptibles algunos de sus rasgos físicos. En los años del surrealismo el supuesto narcisismo (si exceptuamos a Dalí) que durante siglos había embargado al género del autorretrato se abandonará buscando una identidad distinta, haciéndose ahora más extraña y envuelta en una atmósfera desolada que anuncia un clima de silencio concentrado que rodeará a las figuras de esa época.

La práctica litográfica en el primer tercio del siglo XX propiciaba el desarrollo de un dibujo de contorno deformado, ejecutado con rapidez y proclive a la simplificación y síntesis expresiva. El gusto por la deformación expresiva tendrá su base en el género caricaturesco derivado de las revistas ilustradas que en España proliferarán de manera especial en las décadas de los veinte y treinta. Es importante citar a dos grandes caricaturistas que en el ámbito granadino (década de los veinte) y en el madrileño (años republicanos) fueron la principal fuente de inspiración de García Lorca; se trata de Antonio López Sancho y Luis Bagaría, ambos amigos del poeta. El primero formó parte de la brillante tertulia que surgió a principio de 1920 en torno al “Rinconcillo” y cuyo arte formó parte de las creaciones más avanzadas que se pudieron realizar en una Granada distante de la vanguardia; a él se debe la famosa caricatura del “Concurso de Cante Jondo” de 1922, donde retrató a la intelectualidad cultural y artística de la ciudad, incluyendo, por supuesto, a Federico. De aquellos años (1923) es la lúdica serie de caricaturas que Lorca realizó precisamente en el “Rinconcillo”, a modo de “divertimento de café”; donde satirizaba al mundo universitario granadino y otros personajes conocidos de la ciudad andaluza. Este “juego” llevado a cabo por Lorca con las caricaturas contiene todo el lenguaje moderno de la deformación dibujística y que en la etapa neoyorquina va hacer posible en sus autorretratos la definición de una serie de detalles que rebasan el mundo físico llegando a una cierta abstracción conceptual, recogiendo detalles propiamente físicos e introduciendo

elementos psicológicos que le son propios. La deformación dibujística afectará al resultado de expresividad intelectual construida en función de su intencionalidad. El modelo realista se constituye en base fundamental de la deformación, la cual sufre un proceso evolutivo que tiene como objetivo una reducción de la figura a sus partes esenciales. Por eso, sus autorretratos se pueden considerar depurada sofisticación intelectual, basados en el esquematismo y la síntesis, pero sugiriendo un universo simbólico en el que los signos utilizados representan formas, a pesar de su alejamiento de la realidad. Luis Bagaría se convirtió en el caricaturista más representativo de aquel tiempo; durante los años de la dictadura primorriverista y los posteriores republicanos sus dibujos destacaron por su incursión en la política, utilizando la ironía, así como el juego en el que entraba el impensable elogio a las autoridades y la plasmación de la realidad, por medio de los dibujos que la describían en color de rosa, bien por medio del mensaje icónico, de carácter hiperbólico, bien mediante el recurso del absurdo, haciendo frente a las consecuencias de control oficial sobre la comunicación periodística.<sup>3</sup> Bagaría también retrató a Lorca de forma caricaturesca, ambos se tuvieron admiración mutua; así definía el granadino el arte del dibujante: “Eres un verdadero poeta que en todo momento pones la llaga en el dedo [...]. Las plumas de tu salvajismo son plumas de ángel y detrás del tambor que lleva el ritmo de tu danza macabra hay una lira rosa de las que pintaron los primitivos italianos..”<sup>4</sup> Bagaría influyó en Lorca, y su arte cifrado en la consecución de los rasgos que mejor definían al retratado mediante unos pocos trazos, confluyó en un poder de síntesis y funcionalidad que resultó un antídoto eficaz contra la obsesión de prolijidad del naturalismo. Así fue entendido por muchos artistas ligados al “arte nuevo” y a Lorca, como los uruguayos Barradas y Torres-García, además de María Blanchard, Miró, Dalí o Picasso, que unido a una ancestral tradición que parte de Goya, convirtió sus autorretratos en presencias de un “ego” poderoso, pero siempre empleando las imágenes como máscaras, evidenciando de esta manera su afinidad con el granadino. El autorretrato se disuelve en interpretaciones escondidas detrás de un disfraz, a menudo melancólico, manifestado en los *clowns*, gitanos o marineros que de alguna manera suponían retratos psicológicos del poeta granadino, en que el artista se identifica con cualquier pintor de la historia: “El sentido del retrato como individualidad específica o extrema se diluye en un conjunto de interpretaciones mucho más ambiguas y cambiantes en una especie de ‘gran teatro del mundo’, y con un valor de plena universalidad”.<sup>5</sup>

Nuestra época asiste a la decadencia de un género cuyas razones son explicables y están estrechamente vinculadas a la características fundamentales de la misma, y que tan ejemplarmente describió el poeta granadino en su obra; una época iconoclasta por vocación y de difícil fijación de la imagen de un hombre, que se ha sustituido por la imagen móvil de la cinematografía, resultando un cambio completo de los medios disponibles para despertar y orientar la atención del espectador, aunque la imagen moderna no sea extraña a la imagen fija tradicional. Posee caracteres comunes con ella aunque abordada por nosotros a través de otro mecanismo de comprensión y percepción diferentes al pasado; como apunta Pierre Francastel, “...el destino del hombre no está cerrado, pero es verdad que una fase muy antigua de su historia se ha acabado. La decadencia actual del retrato como ‘género’ testimonia que el hombre dotado de nuevos medios de acción sobre su entorno no se sitúa todavía de manera

3 ELORZA, Antonio. *Luis Bagaría. El humor y la política*. Madrid: Anthropos, 1988, págs., 233-284.

4 gDiálogos de un caricaturista salvaje (Conversaciones con Luis Bagaría): *El Sol*, Madrid, 10-VI-1936. En: GARCÍA LORCA, Federico. *Obras completas*. Madrid: Aguilar, 1989, T. III, págs., 680-685 (En adelante O. C.).

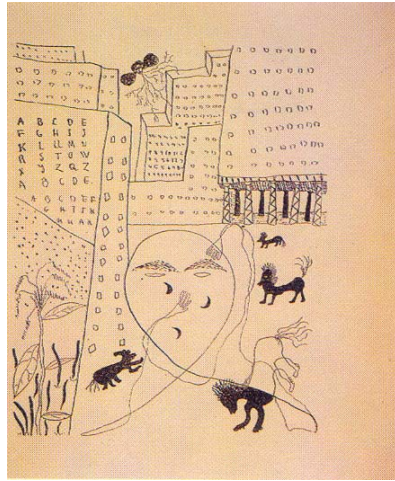
5 BARÓN, Javier. “El retrato español entre Zuloaga y Picasso”. En: CATÁLOGO-EXPOSICIÓN. *El retrato en la pintura española. Del Greco a Picasso* (A cargo de Javier Portús Pérez). Madrid: Museo del Prado / Ministerio de Cultura, 2004, págs., 296-323.

estable, como persona, en relación al universo".<sup>6</sup>

La serie de autorretratos lorquianos fueron realizados en Nueva York entre 1929 y 1930, aunque existe alguno posterior dibujado a su vuelta a España dentro de los mismos parámetros estéticos. Todos mantienen los mismos elementos fisonómicos: la poderosa cabeza, las abundantes cejas y la constante presencia de los pequeños lunares en el rostro convertidos en diminutas lunas, hacen inconfundible al retratado; habría que añadir también los pequeños seres fantásticos o fabulosos que merodean alrededor de la figura, pero de difícil identificación. Esto es lo más llamativo y se repite en cada uno de los autorretratos, menos en el publicado en la revista "Ddooss" que acompañaba al poema en prosa "Amantes asesinados por una perdiz", incluido definitivamente en el poemario neoyorquino.<sup>7</sup> Estos animales de procedencia desconocida se parecen a pequeños monstruos sacados de un fantástico "bestiario" medieval.



Autorretrato en Ddooss, ca. 1931



Autorretrato en Nueva York, ca. 1929-1931

Las incursiones de Lorca en el *Apocalipsis* harán volar su imaginación, inspirando estas pequeñas criaturas que parecen cobrar vida propia. En el *Autorretrato en Nueva York*, tres criaturas fantásticas llevan crines de caballo, y una cuarta posee una cabeza monstruosa y cinco patas. Los rasgos fabulosos de los animales que acompañan a los autorretratos son invenciones del poeta aunque puedan tipificarse muchos de sus rasgos (garras, crines, melena, ojos amenazantes...); algunos poseen boca, otros hocico y los más extraños, trompa. Estos seres no sólo aparecerán en sus autorretratos, sino que formarán parte de otros dibujos como: *Muerte de Santa Rodegunda* en su segunda versión, *Animal fabuloso dirigiéndose a una casa*, *Florero sobre un tejado*, *Escena de domador y animal fabuloso*, y el desconcertante *Putu y luna*; parece como si todos estos dibujos formaran una serie temática y global definida por la presencia del animal fabuloso dentro de una cronología determinada, aunque deberíamos pensar mejor que la serie de autorretratos forman un compendio autónomo creado con un mismo fin. Estos animales adoptan distintas y variadas formas llegando a adquirir rasgos

<sup>6</sup> FRANCASTEL, Pierre. "Renovación y decadencia: siglos XIX y XX". En: FRANCASTEL, Gallienne y Pierre. *El retrato...*, pág. 233. Véase: CATÁLOGO-EXPOSICIÓN. *El espejo y la máscara. El retrato en el siglo de Picasso*. Madrid: Fundación Thyssen-Borszernemisa, 2007.

<sup>7</sup> RUIZ MANTILLA, Jesús. "Lorca: misterio sin resolver. Definitivo *Poeta en Nueva York*". *El País*, 21-X-2007.

insólitos; así por ejemplo en *Florero sobre un tejado*, que fue realizado al dorso de una fotografía del poeta de 1926, el animal sangra por el costado, aludiendo a una imagen arquetípica y crística del cordero místico, lo que no debe suponer extrañeza alguna, observando la carga “religiosa” que tienen las creaciones de Nueva York. Un rasgo común en la representación de todas estas “bestiecillas” es la prominente desproporción que adquieren sus partes traseras alterando bastante el perfil de dichas figuras, y que quizá aludan al mundo homoerótico del poeta, asociado a referencias apocalípticas, por ese carácter anómalo de la zona posterior, que se remarca muy bien en dibujos como *Putu y luna*, donde el animal desorientado araña la red lunar inscrito en el centro, convirtiéndose en una plasmación gráfica de la imposibilidad de unión con la mujer, aunque el constante reflujo del deseo reprimido, proyecta su imagen sobre



Autorretrato con bandera y animal fabuloso, ca. 1929-1931



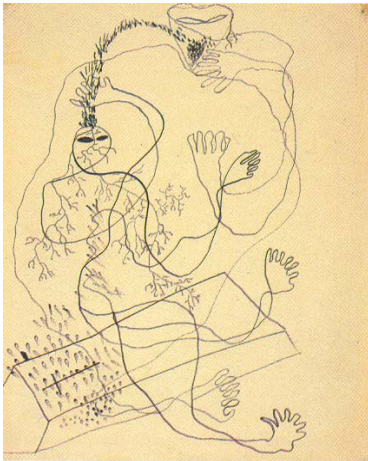
Autorretrato con animal fabuloso en negro, ca. 1929-1931

una coordenada de “hipertrofiado erotismo”.

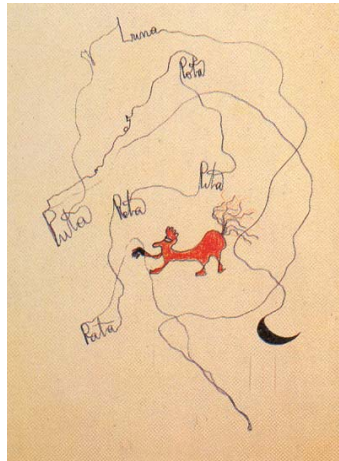
En las concepciones urbanas neoyorquinas el yo poético y el real se ven a sí mismo formando parte del paisaje de la ciudad, y así es plasmado en el dibujo más célebre y reproducido de la serie neoyorquina: *Autorretrato en Nueva York* (1929-1931). Aunque de concepción similar a los otros autorretratos, se diferencia de los demás porque al fondo y, a modo de paisaje, interpreta su visión más particular y simbólica de la urbe. El dibujo había sido seleccionado por José Bergamín para la edición mexicana de *Poeta en Nueva York* en 1940, quedando identificado para siempre con el libro, aunque no consta que estuviera destinado y escogido por Lorca para su inclusión en una probable y futura edición, ya que uno de los motivos más repetidos en la serie de los autorretratos —el animal fabuloso— ya había sido reproducido en otros. Este dibujo contiene todos los elementos simbólicos neoyorquinos que utiliza en los edificios representados dibujos de números y letras, como si de un “collage” se tratara, aunque relacionados líricamente con poemas del libro como “Nueva York: Oficina y denuncia”, recurso que aparece, por cierto, en el dibujo *Florero sobre un tejado* (1929-1931). Este autorretrato se distingue por la síntesis esquemática y “fantasmagórica” que lo compone, repetida también en los demás retratos, como el que aparecía publicado en la revista vallisoletana “Dodoos” en 1931: cabeza oval, cejas espesas de reminiscencias *clownistas*, ojos con las cuencas vacías, ausencia de boca y nariz, pequeñas lunas dibujadas en el rostro que sustituyen a los lunares reales que el poeta poseía, y las sinuosas y lineales manos a las que queda reducido el cuerpo,

las extremidades y lo que parece ser un esquemático sexo, rodeado todo por cuatro extraños animales. Hay un elemento que lo diferencia de los demás autorretratos: el panorama urbano que rodea y angustia al protagonista acrecentado por un “fantástico” y antropomorfo ser que se vislumbra por la azotea del rascacielos, que a modo de cuerpo enseña un estilizado sistema nervioso. Llama la atención que a la izquierda aparezca una planta que parece evocar unos lirios, con las reiterativas sinuosidades lineales que el poeta y dibujante insiste en muchas de sus composiciones plásticas con un más que probable carácter erótico, recordemos *el Bosque sexual* (1932) y otros dibujos de *clowns* donde aparecen estos singulares elementos, lo que hace sospechar que aluda a la cuestión homoerótica, asociada a la particular visión apocalíptica que presenta de la ciudad, y que junto al carácter deshumanizado, revelan el auténtico dolor que siente el poeta. No sólo por lo que significa el sufrimiento como soledad o aislamiento que le propician esta macro ciudad, sino que esos mismos sentimientos son los causantes de su profundo sentir, un desamor convertido en castración homoerótica, que en esta gran urbe se vuelve aún más horrible, ya que se manifiesta en la lejanía de su tierra y en la terrible angustia que le produce una arquitectura que escapa al hombre.

Tal y como reconocieron alguno de sus más allegados amigos, el autorretrato corresponde sin duda al poeta, porque posee atisbos de cierto realismo: sus cejas son las mismas, los lunares convertidos en lunas, e incluso el invisible mechón de pelo que tenemos que imaginar pero que el poeta tendía a echar hacia atrás con la mano que toca su frente. Dicho autorretrato es el que mejor refleja la estancia y vivencia en la ciudad de Nueva York, lo que supuso una excepcional experiencia estética y vital; como señalaba Gregorio Prieto, Lorca se encuentra “perdido como un niño indefenso entre la multitud de ventanas convertidas en letras poéticas



Dos figuras sobre una tumba, ca. 1929-1931



Pata y luna, ca. 1929-1931

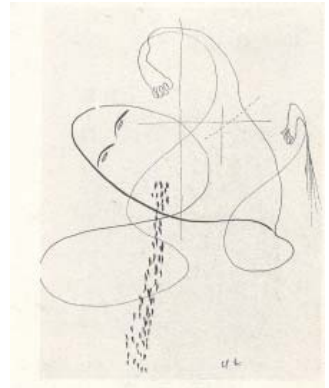
por milagro de su poesía y rodeado de esos números que dan una idea del mercantilismo de las grandes famas notorias a costa de dinero, o de esos leones-ratones [se refiere a los animales “fabulosos”] que le rodean amenazantes”.<sup>8</sup> El dibujo fue reproducido en la edición de 1940 de *Poeta en Nueva York* después del poema “Luna y panorama de los insectos (poema de amor)”,

8 PRIETO, Gregorio. *Dibujos de García Lorca*. Madrid: Afrodísio y Aguado, Ed., 1955, págs., 133-134.

coincidiendo, y no gratuitamente, con estos versos:

*...Un diminuto guante corrosivo me detiene. ¡Basta!*  
*En mi pañuelo he sentido el tris*  
*de la primera vena que se rompe.*  
*Cuida tus pies, amor mío, ¡tus manos!*  
*ya que yo tengo que entregar mi rostro,*  
*mi rostro, ¡mi rostro!, ¡ay, mi comido rostro!"*

Si exceptuamos Granada, presente en la obra lorquiana desde sus escritos juveniles, ninguna ciudad dejará una huella tan profunda en su literatura y en su vida, como Nueva York. A pesar de lo "excesivo" y espectacular que le resulta la llegada a la ciudad, no se quedará sólo en lo aparente sino que captará todo para filtrarlo a través de una profunda sensibilidad, y esto le permitirá ahondar todavía más en su "yo" poético. Sentirá como nunca la soledad a pesar de estar rodeado de gente: "Horrible. Nadie puede darse una idea de la soledad que siente allí un español, y más todavía un hombre del sur".<sup>9</sup> Lorca se muestra como el poeta solitario, que se fija en las cosas de la ciudad y en sus gentes, y que se pierde por sus calles para percibir con más cercanía una realidad distinta y, a veces, angustiada; así lo relataba a su familia: "El otro día tuve al fin la primera pérdida en la ciudad [...]. Entonces tuve cierta angustia, cierta sensación de estar en el bosque virgen o en una isla de otro planeta que no era el mío [...]. Hasta que pasa esto, no se entera uno de donde está, de la inmensidad de sus calles y la agrupación de millones de gentes".<sup>10</sup> Esta simple contemplación de la realidad en el paseo observador del poeta se convierte con violencia en una alucinación infernal y de pesadilla que denuncia de distintas formas, desde la evocación nocturna de una multitud fantasmagórica hasta la negación de todo lo vital y natural enfrentado a la deshumanización no solo del acero y el hormigón sino de lo que ello representa; observemos, por ejemplo, lo desgarrador que le resulta Wall Street: "...Impresionante por frío y por cruel. Llega el oro de los ríos de todas las partes de la tierra, y la muerte llega con él. En ninguna parte del mundo se siente como allí la ausencia total del espíritu; manadas de hombres que no pueden pasar del tres, y manadas de hombres que no pueden pasar del seis; desprecio de la ciencia pura y valor demoníaco del presente. Espectáculo de suicidas, de gente histérica y grupos desmayados. Espectáculo terrible, pero sin grandeza".<sup>11</sup> El encuentro con Nueva York constituyó una realidad muy diferente cuando no del todo opuesta a lo que había conocido hasta ese momento en España y Europa, y esta novedad supuso una experiencia evidentemente productiva, pero más que nada le proporcionó la búsqueda de nuevos registros líricos y modernos hallazgos estéticos que dieron lugar a un complejo mundo vital y poético cuya consecuencia más fructífera fue la creación de una de las más grandes obras escrita en lengua castellana.



El hi, ca. 1929-1931

<sup>9</sup> O.C. T. III, pág., 516.

<sup>10</sup> Ibid., págs., 851-852.

<sup>11</sup> Ibid., pág., 516.

## EL TIEMPO COMO LABERINTO NARRATIVO EN FELICIA'S JOURNEY DE ATOM EGOYAN Y EL CORONEL NO TIENE QUIEN LE ESCRIBA DE ARTURO RIPSTEIN.

*Palabras claves:*

*Tiempo, intertextualidad, novela, cine, adaptación, Atom Egoyan, Arturo Ripstein.*

*Keywords:*

*Time, intertextuality, novel, cinema, adaptation, Atom Egoyan, Arturo Ripstein.*

*Resumen:*

*La novela Felicia's Journey de William Trevor se mueve sobre tres tiempos, y El coronel no tiene quien le escriba de Gabriel García Márquez discurre entre dos. Esto obliga habitualmente a los escritores y directores de películas a acudir al recurso de la rememoración subjetiva, el llamado flash back. Pero en sus versiones filmadas, esta formalidad ha sido sorteada por Egoyan y Ripstein. Estamos ante dos modelos de recreación cinematográfica de dificultosos entramados de tiempos novelescos.*

*Abstract:*

*The novel Felicia's Journey by William Trevor develops for three times, and El coronel no tiene quien le escriba by Gabriel García Márquez elapses between two times. This force the cinema directors and scripwriters turnes to flash-back, a sudden memory of a past experience which comes to you very vividly. But this formality has been finding a way around by Egoyan and Ripstein in the versions has been filming for them. The article is a reflection upon two kinds of adaptations of complicated plots.*

La literatura sirve de inspiración al cine desde su génesis, tanto por la incorporación de técnicas y modos narrativos como de temáticas y géneros literarios. Esta relación “parásita” del cine hacia la literatura pronto se transformó en simbiótica, retro-alimentándose ambos lenguajes hasta nuestros días. Lenguajes utilizados, a veces, para narrar y generar ficciones en el devenir temporal. Y del mismo modo que vivimos en el tiempo, y nuestro tiempo es el presente, la narración necesita de tiempos, y estos pueden ser uno o múltiples, lineales o paralelos, cruzados o laberínticos, donde pasado, presente y futuro se combinan para crear algo nuevo. Así, literatura y cine utilizan procedimientos capaces de “representar” de forma consciente y flexible los tiempos de la narración. Pero al ser medios con algunas características compartidas, particulares otras, la adaptación de un lenguaje literario a un lenguaje cinematográfico producen curiosas transformaciones que no suponen una mera “traducción”, sino una autentica modificación en el modo de expresión como apunta Ana Alonso Fernández, “un proceso de transformación de un sistema comunicativo artístico en otro sistema semiótico de naturaleza también artística y ficcional”<sup>1</sup>.

Este proceso se puede ilustrar con el análisis de dos obras cinematográficas realizadas en el año 1999, basadas en novelas cuyos tiempos narrativos son múltiples. La novela *Felicia's Journey*, de William Trevor, se mueve sobre tres tiempos, y *El coronel no tiene quien le escriba*, de Gabriel García Márquez, discurre entre dos. Esto obliga habitualmente a los escritores y directores de películas a acudir al recurso de la rememoración subjetiva, el llamado flash back. Pero en sus versiones filmadas, esta formalidad ha sido sorteada por los directores Atom Egoyan en *Felicia's Journey* y Arturo Ripstein en *El coronel no tiene quien le escriba*. Estamos

1 ALONSO FERNÁNDEZ, A.2004. *Gonzalo Suárez. Entre la literatura y el cine*. Barcelona: Edición Reichenberger. pp. 34.

ante dos modelos de recreación cinematográfica de dificultosos entramados de tiempos novelescos. Ripstein renuncia a visualizar el tiempo pasado que se agita dentro, y que detiene el tiempo presente del relato de García Márquez. Convierte a la imagen del ayer en una zona oculta, pero perceptible como tal imagen oculta, a través de sugerencias elípticas. Pasado y presente se funden, sin un solo flash back, en un único tiempo, creado por la formidable capacidad de absorción que tienen los encuadres móviles de los largos y enrevesados planos secuencia que caracterizan a este cineasta. Egoyan, para desembarazarse del mismo lastre novelesco de la rememoración -tan ligado a la narrativa literaria<sup>2</sup>-, emplea medios opuestos a los de Ripstein. En *Felicia's Journey* no funde en uno los tres tiempos relatados por la novela de William Trevor, sino que por el contrario acentúa las fronteras entre ellos haciendo tres tipos de filmación y creando tres puntos de vista, uno para cada tiempo, lo que permite hacerlos reconocibles inmediatamente y luego encadenarlos, combinarlos y coordinarlos, dejándonos entrar en cada tiempo sin esfuerzo y sin tener que retroceder o avanzar una vez y otra hacia él.

## DOS TIEMPOS: LA DISOLUCIÓN OCULTA.

*El coronel necesitó setenta y cinco años –los setenta y cinco años de su vida, minuto a minuto- para llegar a ese instante. Se sintió puro, explícito, invencible, en el momento de responder:*

*-Mierda*

*El coronel no tiene quien le escriba*  
de Gabriel García Márquez.

La adaptación cinematográfica realizada por el director mexicano Arturo Ripstein en 1999 de la novela *El Coronel no tiene quien le escriba*<sup>3</sup> de Gabriel García Márquez, publicada en 1957, significó un proceso de mutación y permanencia respetuoso con el original literario, mediado por el guión escrito por Paz Alicia Garcíadiego. Ambas obras, y el texto que sirve de escritura de paso, cuentan la espera durante años de un Coronel jubilado a que llegue su pensión. El Coronel junto a su esposa viven en una población portuaria, en la miseria absoluta, sin ser capaces de sobreponerse al asesinato de su hijo cuando participaba en una pelea de gallos ilegal, pagando su entierro con la hipoteca de su casa. El gallo de pelea de su hijo es su única esperanza de ganar algún dinero.

Así, las permanencias son muchas pero también las mutaciones: el original sitúa la historia en Colombia su adaptación en México, la mujer del Coronel no tiene nombre en la novela mientras se llama Lola en el filme, el filme introduce un nuevo personaje como la prostituta Julia posible causa de la muerte del hijo, se ha modificado el tiempo de espera del Coronel de los 15 años del original a los 27 de la adaptación, los recuerdos se describen en la novela mientras que no se rememoran en el film aunque están presentes, etc..

A este respecto hay que destacar el lenguaje audiovisual que emplea el director para adaptar la historia de este Coronel que espera y desespera atenazado por el recuerdo. Para Ripstein la historia tiene tres lecturas<sup>4</sup> -la espera de un hombre, el amor con su mujer y la

2 ALTMAN, R. 1981. "The Lonely Villa and Griffith's Paradigmatic Style" en Quarterly Review of Films Studies, vol. 6, núm. 1.

3 GARCÍA MÁRQUEZ, G. 1988 *El Coronel no tiene quien le escriba*. Barcelona: Mondadori. (Orig. 1957)

4 "Porque la historia del Coronel tiene, a mi entender, como las cebollas, tres estadios, tres lecturas, tres tonos de voz, tres memorias.", declaración de Arturo Ripstein. Entrevista para TVE en 1999.

esperanza- desarrollándose en dos tiempos, el pasado y el presente, ambos están en la novela pero el pasado no es visualizado mediante *flashback* (salto atrás) en el film. Renuncia a utilizar esta fractura de la linealidad discursiva que representa el *flashback*, técnica de transformación temporal del orden de la historia en el discurso que constituye lo que Gerard Genette llamó un tipo de “anacronía retrospectiva”<sup>5</sup>.

Esta renuncia del *flashback* es por dos motivos fundamentales, por un lado el estilo visual y narrativo del director, y por otro la determinación de que la forma fílmica vaya en consonancia con el sentido profundo de la narración. Respecto al estilo, la obra de Ripstein se caracteriza por largos planos secuencia, variando encuadres por medio de movimientos de cámara, que desarrollan a lo largo de una sola toma una acción integral que puede considerarse una secuencia completa. Precisamente la realización de abundantes planos secuencia se opone al uso de técnicas que rompan esa progresión del movimiento de la cámara para efectuar una rememoración del pasado. Por eso, el pasado tenía que estar a la vez contenido y oculto. Contenido dentro de esos planos en movimiento a través de los objetos, personajes y escenarios que aparecen. Oculto por el empleo de la elipsis, omisión en la continuidad temporal del relato. De esta forma, el pasado está presente en el reflejo de esos espejos que devuelven el paso del tiempo, en el cartel que anuncia el circo, en el reloj que no funciona y se vende para poder comer, en el paraguas que no debe abrir el Coronel, en la presencia continua del gallo y en personajes que fueron testigos o causa de la muerte del hijo.

Otra característica de los filmes de este autor es usar las convenciones del melodrama para destruirlas, retratando la complejidad del ser humano encerrado, física o mentalmente, en espacios asfixiantes imposibles de abandonar. Ripstein hereda de su maestro Luis Buñuel estas particularidades junto con una mirada cruel para captar lo social. Parte de estas temáticas van en sintonía con el trasfondo de la novela de García Márquez, de un hombre prendido en la espera, la miseria y el recuerdo. Temas relacionados con el modo de mostrar un tiempo anterior que perturba el presente y se agita dentro de los planos secuencia del filme. Dos tiempos novelescos cristalizados en un presente cinematográfico. Presente secuestrado al contener un pasado oculto. Pasado atrapado que no puede escapar mediante la forma de *flashback*, provocando la incomodidad que conmueve al espectador al convertir el realismo mágico de García Márquez en el realismo sórdido de Ripstein.

### TRES TIEMPOS: LA FRAGMENTACIÓN SIMULTANEA.

*Las cosas toman un giro. Vivimos en un milagro.  
Es la promesa. Es el futuro. El dolor desaparecerá. La  
sanación va a empezar.*

Joseph A. Hilditch (Bob Hopskins)  
en *Felicia´s Journey* (1999) de  
Atom Egoyan

Si la adaptación de la novela de Gabriel García Márquez supone la concreción de varios tiempos en uno, el caso de la adaptación cinematográfica escrita y dirigida por el canadiense Atom Egoyan de *Felicia´s Journey*<sup>6</sup>, novela de William Trevor, significa el intento opuesto. Tanto novela como película narran la historia de Felicia, una joven adolescente, que ha vivido siempre

5 GENETTE, G. 1972. "Discours du récit" en Figures III, Paris: Seuil.

6 TREVOR, W. 2000. El viaje de Felicia. Madrid: Alianza.



Fotograma de *El coronel no tiene quien le escriba*



Fotograma de *Felicia's Journey*

en un pequeño pueblo del campo irlandés. Enamorada de Johnny, un muchacho que, de repente, decide marcharse a Inglaterra en busca de empleo, Felicia quiere ir tras él. Sobre todo sabiendo que está embarazada, aunque nadie lo sabe. Con una vaga idea de su paradero, la joven llega a Birmingham, donde conoce a Joseph Ambrose Hilditch, el meticuloso gerente de una empresa de comidas, gourmet mitómano y solitario, que pretende ayudarla en su búsqueda. Ambos son individuos que no se han podido integrar en sus microcosmos sociales por motivos diferentes. Felicia a causa de su búsqueda del amor y su relación con su padre. Hilditch por ser un individuo solitario que vive atormentado por el recuerdo de su madre, cocinera de éxito televisivo, ya fallecida; un psicópata “hecho” desde la infancia, que se ha ofrecido a refugiar a algunas muchachas que grababa en video antes de terminar asesinandolas.

De esta manera la narración mezcla tres tiempos: la vida de Felicia en su pueblo, su estancia en Birmingham donde conoce a Joseph, y la infancia de Joseph. Tiempos que en la novela tienen como referencia central la estancia en Birmingham de Felicia y su encuentro con Joseph, desde el que se evoca el pasado reciente de Felicia en su pueblo natal y, un pasado más remoto, la infancia de Joseph. Sin embargo, el film de Egoyan no mantiene como centro ninguno de los tiempos, negándonos la posibilidad de reconstruir el tiempo teniendo como referente uno de ellos, aunque el espectador intente por todos los medios hacer de forma activa ese proceso. Para ello, acentúa sobremedida las diferencias entre los tres tiempos rodando con luz y filtros cromáticos que nos hagan distinguir cada uno de los tiempos inmediatamente: el pueblo irlandés de Felicia (azules y verde hierba), la ciudad inglesa de Birmingham (ocres y grises) y la infancia de Joseph (verde esmeralda). A estos puntos de vista ópticos, añade otros tres puntos de vista en relación con la narración, referido al lugar desde dónde se piensa que se asiste a la acción desarrollada en el film<sup>7</sup>, alternando el punto de vista de Felicia con el de Joseph, o con el narrador omnisciente. Pero esta fractura temporal del discurso, no privilegiando un tiempo sobre otro, es lo que evita la rémora novelesca de la rememoración. A este respecto debo subrayar que todo el film está estructurado en continuos saltos temporales, sean retrocesos (*flashback*) o avances (*flashforward*), pero nunca articulados entorno a una línea temporal de referencia como se produce en el estilo clásico o en la novela de William Trevor. Así, Egoyan logra combinar tres tiempos autónomos que no se “humillan” entre ellos, lo que permite coordinarlos para hacernos pasar y transitar por los tres tiempos sin dificultad, al identificarlos con facilidad por las señales ópticas y narrativas que los distinguen. Por tanto, evita el uso del *flashback* motivado por el recuerdo o relato de un personaje de la historia. Al contrario, los saltos temporales no están justificados por la subordinación de la historia de Felicia a la de Joseph o la de Joseph a la de Felicia, sino por la combinación de ambas durante tres momentos. De principio a fin del metraje no tenemos que avanzar o retroceder porque estamos situados simultáneamente en los tres tiempos en que suceden las acciones, no hay que perseguir la línea sino comprender la fractura.

Todo esto, complejidad de puntos de vista narrativos y tiempos sin jerarquía, hacen que el sujeto de la narración se disuelva, con la intención de abandonar la ilusión de la ficción clásica y sustituirla por una delación del artificio que nunca se muestra. Algo común en la obra de Egoyan, donde se visibiliza la construcción de las imágenes (Hilditch conserva cintas de su madre, realiza videos de las chicas que “ayuda”, acumula fotografías familiares), plasmando su artificialidad en todos los tiempos de la narración. Estas imágenes “padecen” la ausencia del referente real, sea por fallecimiento -la madre-, por desaparición -el novio- o por ambas cosas

7 AUMONT, J. 1992. La imagen. Barcelona:Paidós.

-las chicas grabadas-. La imagen es una imagen de imágenes obrada con intención a la vez que el tiempo es fragmentado y simultáneo. Tanto imagen como tiempo son una construcción que el autor del film no pretende enmascarar sino denunciar, para “hacer presente lo ausente”<sup>8</sup> como decía Debray.

### EL LABERINTO COMO CONCLUSIÓN.

Tras el análisis de la forma temporal de los filmes de Ripstein y Egoyan puedo concluir que su estructura es diametralmente opuesta a la hora de afrontar la adaptación de tiempos múltiples novelescos. Estas diferencias van desde la confrontación de montaje y géneros del cineasta canadiense al uso subversivo del melodrama del cineasta mexicano, pero ninguno sigue los patrones de lo que se ha llamado el cine de estilo clásico, más bien usan los elementos de ese estilo para subvertirlo según sus expectativas.

Además, ambos autores hacen un difícil ejercicio al adaptar universos literarios muy complejos sin traicionar sus propios estilos y características de su obra. Mientras Ripstein condensa el pasado en el presente, relato lineal cuyo misterio hay que interpretar dentro de planos secuencia y elipsis entre unas escenas y otras, Egoyan visibiliza tres tiempos que discurren sin encontrarse en la diégesis del film, cada uno con su lógica que por combinación en el relato producen nuevos significados al alterarse recíprocamente solo por el orden en el que se muestran, como una auténtica atracción<sup>9</sup> entre distintos tiempos ensimismados, quebrando para siempre la ilusión de linealidad. Esto obliga por parte de los espectadores de *El coronel no tiene quien le escriba* y *Felicia’s Journey* a mirar como acto activo intencionado. Mirar para poder pensar la imagen y pensar como forma de ver<sup>10</sup> para comprender lo que se oculta, pero que se revela, entre otras razones, por la estructura temporal de estos relatos fílmicos. Por eso, el tiempo se muda en laberinto o en enigma que tenemos que descifrar.

8 DEBRAY, Régis. 1994. Vida y muerte de las imágenes. Historia de la mirada en Occidente. Barcelona: Paidós.

9 EISENSTEIN, S. M. 1971. “Montaje de atracciones” en Cine soviético de vanguardia. Teoría y lenguaje. La nueva etapa del contrapunto en el montaje” Madrid: Alberto Corazón Eds. pp. 128.

Eisenstein escribió con claridad sobre este aspecto: “Así, de la misma manera que el teatro, el cine no es comprendido de otra manera que como “una de las formas de la violencia”... La atracción... es todo hecho mostrado (acciones, objetos, fenómenos, combinación, consciencia) conocido y verificado, concebido como una presión que produce un efecto determinado sobre la atención y la emotividad del espectador y combinado con otros hechos que poseen la propiedad de condensar su emoción en tal o cual dirección dictada por los fines del espectáculo..”

10 Decía Emilio Lledo que “Muchas veces olvidamos que pensar es una forma, la más delicada y sutil, de ver”. Mirar siempre es un acto activo, quizás el proceso psicológico y neuronal donde “más ponemos de nuestra parte” aunque sea inconscientemente, pero el significado que toma aquí es como acción necesaria, plenamente consciente, para interpretar y conocer.

## LA MÁQUINA DEL TIEMPO: LA TELEVISIÓN COMO RECURSO TEMPORAL EN LA NARRATIVA CONTEMPORÁNEA.

*Palabras clave:*  
*televisión, literatura, tiempo, intertextualidad*  
*Keywords:*  
*television, literature, time, intertextuality*

### *Resumen:*

*Las novelas de los últimos años han presentado y lo siguen haciendo una fuerte interrelación con otros medios culturales, incluidos los audiovisuales, como la televisión. Esto ha desembocado en cambios sustanciales en la narración literaria (en el caso de los géneros en prosa) que van desde el propio modo de narrar hasta la evolución de los personajes, pasando por aspectos que tienen que ver con el espacio y el tiempo.*

*Este artículo explora, al hilo de algunas novelas de los últimos años, cómo la televisión y otras pantallas establecen una intertextualidad con los textos literarios al ser introducida como elemento literario y en concreto, cómo dicha relación opera en el aspecto temporal de la obra escrita. Dicha intervención de la televisión en la literatura ayuda a comprender ciertos cambios que la presencia de la televisión, pues no entramos en otras pantallas como los ordenadores o el cine, etc., ha provocado en nuestra vida cotidiana.*

### *Abstract:*

*Contemporary novels involve, and still do it, a big and multiple interrelation with other cultural media, including audiovisuals, like television. This fact has brought important changes in literary narrative; those transformations go from the way of writing, and reading, to the forming of characters or the way of structuring space and time in novels.*

*This article tries to explore, by analysing some novels of the last years, how television and other screens, act as intertexts in literature, and, mainly in those aspects regarding to time in the literary work. The study of such intervention of television into literature let seen, on one hand, some of the transformations television has done in our daily life, and, on the other hand, it let seen some changes in the concept of time in modern culture.*

La literatura de los últimos años viene presentado una fuerte interrelación con otros medios culturales, entre los que se encuentra la televisión. Esto ha provocado cambios sustanciales en la construcción de la obra literaria que van desde el propio modo de narrar hasta la evolución de los personajes, pasando por aspectos que tienen que ver con el espacio y el tiempo.

Este artículo explora, al hilo de algunas novelas de los últimos años, cómo la televisión y otras pantallas establecen una relación de intertextualidad con los textos literarios y cómo dicha relación opera en el aspecto temporal de la obra escrita. Dicha intervención de la televisión en la literatura ayuda a comprender ciertos cambios que la presencia de la televisión ha provocado en nuestra vida cotidiana desde su existencia. Analizamos la presencia de la televisión por medio de las funciones que ésta representa en las obras analizadas, y en concreto, su función temporal, lo que calificamos en adelante como tópico del tiempo.

Estudiar la televisión como tópico del tiempo en un texto literario permite yuxtaponer el espacio de la obra literaria y el televisivo, ambos con sus correspondientes tiempos narrativos. La televisión se constituye así en una correlación espacio-temporal – el “cronotopo”, como la definió Mijail Bajtin, paralelo o interpuesto al cronotopo de los actos que suceden fuera de ella. Ambos cronotopos completan la diégesis en la que se desarrolla la obra. La televisión introducida en el texto literario cumple dos funciones respecto al tiempo: la primera es la de crear un tiempo metafórico-simbólico; y la segunda, la de servir de marcador temporal a las historias narradas. La primera función tiene que ver con el argumento o temática de la obra y la segunda con los aspectos técnicos.

## La formación del entorno televisual

Una de las funciones que cumple la televisión con su aparición en la literatura es la de servir de referente en la recreación nostálgica del pasado de los protagonistas. La reapropiación del pasado se ha señalado como una de las características de la novela posmodernista española (Navajas, 1996; Puertas y Mora, 2004; Aguado, 2004) y a veces, dicha reapropiación se lleva a cabo acudiendo a elementos de la cultura como el cine, la música o la televisión<sup>1</sup>, medios a los que muchas veces los narradores recurren para situar su memoria en el tiempo.

En algunas obras literarias, todo ese material que proporciona la televisión se presenta como una parte fundamental de la educación y la formación cultural de los ciudadanos de las últimas décadas del siglo XX. La literatura refleja cuatro características importantes de la televisión respecto a la memoria: 1. Recoge y crea la memoria colectiva; 2. Sirve a la memoria personal, es decir, sitúa datos de nuestra vida personal en el tiempo, cuando éstos van unidos al recuerdo de programas visualizados en diferentes etapas de nuestra vida; 3. Es globalizadora de gustos y formas de ver el mundo; y 4. Propone metáforas sobre la vida aplicables a la situación personal de cada espectador que, a la vez, le pueden hacer identificarse con otros espectadores en situación similar.

En cuanto a su papel como archivo del pasado y la memoria, la televisión cumple una función historiográfica destacada, ya que recoge y guarda sucesos de diversa índole que luego pasarán a ser parte de la historia de una comunidad nacional o internacional –aunque, evidentemente, esa historiografía se ciña exclusivamente a los hechos televisados. En el ámbito personal, los recuerdos de programas televisivos se guardan junto a los recuerdos de otras escenas de la infancia o la adolescencia. Este último aspecto se acentúa en las generaciones más jóvenes, crecidas plenamente con el televisor en casa. Como otros autores, el escritor Roger Wolfe, en su ensayo-ficción *Hay una guerra*, se declara a sí mismo *hijo de las pantallas*, equiparándose con esta “marca de nacimiento” no sólo a sus contemporáneos, sino a personajes de ficción:

*Mi generación, como los personajes de Quentin Tarantino, ha crecido a orillas del televisor. Las épocas de nuestra vida se pueden fijar en el recuerdo en función de la programación. Uno se sorprende conversando con alguien, recordando: “Sí, eso fue cuando echaban El increíble Hulk, ¿no te acuerdas? Se recuerdan también citas impostergables. Yo tenía una todos los jueves a las ocho y media de la tarde, en lo que entonces se llamaba la Segunda Cadena o incluso, todavía, la UHF: Encuentros con las letras. (p. 64)*

La televisión, como muestra la cita, no sólo introduce un cambio en las costumbres del telespectador al ofrecerle, por ejemplo, citas semanales o diarias, sino que también es un instrumento que sirve para “programar”, o más bien, clasificar los recuerdos de nuestra vida. En primer lugar, nuestra memoria individual y, a partir de ahí, nuestra memoria colectiva, al tratarse de recuerdos compartidos con otros. Desde su existencia, la televisión es un formador de memoria cultural (colectiva) mucho mayor que otros medios, por el hecho de que de su programación participan simultáneamente gran número de personas al ver el mismo programa o noticia, incluso en diferentes partes del mundo, gracias a los canales internacionales o por la retrasmisión de un mismo evento en diferentes canales nacionales –como ejemplos de gran impacto, uno más antiguo sería el de la llegada del hombre a la luna en 1969, y otro más

<sup>1</sup> Dos ejemplos llamativos de reconstrucción del pasado a través del cine son *El hijo de Grete Garbo* de Francisco Umbral o las memorias de Terenci Moix *El cine de los sábados* y siguientes.

actual el del atentado a las Torres Gemelas el 11 de septiembre del 2001. Éste, por tanto, es un punto importante: el carácter de la televisión como formadora de “memoria colectiva global”, o dicho de otro modo, la televisión como “globalizadora” de la memoria colectiva. Las imágenes retransmitidas por la televisión no tienen fronteras espaciales o, más bien, sus fronteras dependen del número de audiencia o del alcance del canal en el que aparezcan. En este sentido, la televisión amplía nuestra visión (de fragmentos) del mundo, y a partir de ahí el espacio de la memoria.

Es verdad que la pérdida de memoria histórica se ha revelado como un rasgo de las sociedades mediáticas; estamos, por tanto, ante una primacía de la proyección horizontal, espacial, de los avatares del mundo, sobre la proyección vertical, temporal, de los mismos. Los hechos retransmitidos por televisión son susceptibles de ser compartidos y posteriormente recordados por una (gran) comunidad, nacional (o local o regional) e internacional. La pequeña pantalla permite, por tanto, que los recuerdos de la propia vida estén compuestos no sólo por las personas “de carne y hueso” que convivían a nuestro alrededor (la familia, los amigos y compañeros del colegio, los profesores, etc.) sino también por aquellos personajes en “dos dimensiones” que se conocen a sólo través de ella, pero cuya influencia e impacto en la propia vida pueden ser tan importante como el de los seres “reales”.

Otro buen ejemplo, tomado de la literatura, de la televisión como proporcionadora de ideas, conocimientos, personajes, etc., se encuentra en la novela *Dibujos animados* de Félix Romeo, en la que los dibujos de la televisión aparecen como parte de la memoria infantil del protagonista, en el mismo nivel que otros hechos o personas “reales”:

Coyote era un coyote pero nunca supimos muy bien qué era Correcaminos. Si un pavo muy veloz, una gallina gigante o un ave que nunca volaba. El gallo Claudio era un gallo. Correcaminos era como un avestruz. Correcaminos no metía la cabeza en la arena. Y no pienso en un avestruz en el desierto. No sé si hay avestruces en el desierto. La podrida gallina de Correcaminos. (p. 61)

Pero no solamente los autores nacidos en los años sesenta o principios de los setenta reflexionan sobre los cambios en las costumbres familiares con la entrada en casa del televisor; también los nacidos en décadas anteriores introducen la televisión en sus obras como elemento importante en la recreación nostálgica del pasado del propio narrador o de algunos personajes. Antonio Muñoz Molina, por ejemplo, en su libro *Ventanas de Manhattan* evoca su pasado personal a través de algunas películas vistas en su adolescencia, muchas de ellas en la televisión. En esta especie de diario del escritor en Nueva York, se hace referencia explícita a cómo la televisión amplía las fronteras espaciales de nuestro conocimiento, al permitir que conozcamos ciertos lugares antes incluso de haber estado en ellos. Respecto a la ciudad desde la que escribe, Muñoz Molina expresa que él –como cualquiera de nosotros– ya conocía Manhattan antes de haber estado allí por primera vez. Nueva York, como otras míticas ciudades, es familiar para casi cualquier ciudadano del mundo, por su infinita recreación en el cine de Hollywood o en las series y documentales televisivos. En efecto, la sensación que se tiene al pisar por primera vez la ciudad es la de estar, por fin, “en vivo y en directo”, en un espacio archiconocido y mil veces revisitado, en el que casi todo lo que se encuentra allí es inmediatamente reconocido por el visitante. La sensación, realmente, es la de encontrarse dentro de una película, la de estar pisando un escenario que, en nuestro imaginario, pertenece al cine. Y en este sentido escribe el autor:

“Mucho antes de ver esas ventanas luminosas en las noches sobre Central Park y en las

acuarelas de Alex Katz yo las había visto en una película que me sobresaltó la vida cuando tenía catorce años, y que se me quedó en la memoria con la viveza y la vaguedad gradual con que permanecen los recuerdos de las impresiones reales, que se vuelven borrosos al mismo tiempo que se van filtrando hacia la inconsciencia, de la que a veces nos rescata fragmentariamente un sueño o una música. Sin que nos diéramos cuenta el vídeo cambió el cine al cambiar la forma en que se recuerdan las películas. Veíamos una que nos gustaba mucho en el cine y quizás volvíamos a verla al día siguiente, o nos quedábamos para verla de nuevo nada más terminar, si era en uno de aquellos cines ya olvidados de sesión continua, pero era muy difícil que a partir de entonces nos fuera posible verla alguna vez, porque la mayor parte de las películas desaparecían. La rescatábamos si acaso, por casualidad, en la televisión, pero en mi tierra de los dos canales que había entonces en la única televisión oficial sólo uno podía verse, y en él no ponían más de dos o tres películas a la semana, en blanco y negro, en el blanco y negro que tenían todos los programas, que ha quedado en la memoria de muchos de nosotros como el color de aquella época, el blanco y negro charolado de las películas antiguas virando al gris ceniza de los noticiarios y de los discursos de Franco.” (p. 62)

Memoria en blanco y negro, como el color de las imágenes de hace décadas; como el color de las imágenes de la televisión y el cine que la memoria conserva junto a las imágenes de lo realmente vivido, aunque a veces la frontera entre unas y otras se difumine en los pozos del recuerdo. Muñoz Molina relata además cómo la televisión fue desplazando a la radio: aquel otro aparato de la modernidad que había sido quizá hasta entonces el principal medio de comunicación de masas. El autor describe cómo el televisor se va convirtiendo en atracción principal de las tardes-noches en familia, hasta llegar a ser lo que hoy -a pesar de contar con potentes competidores dentro del espacio doméstico, como el ordenador y las videoconsolas-todavía es: el *familyshow* por excelencia.

“En aquel comedor con paredes encaladas y vigas en el techo la televisión era todavía una novedad tan reciente como el frigorífico, exhibido junto a ella como un objeto valioso que no merecía estar relegado a la cocina, e igual de discordante en su modernidad con la cal de las paredes, las baldosas quebradizas del suelo, el brasero de candela bajo la mesa camilla y el aparato de radio, situado sobre una repisa de obra, ya anacrónico y en trance de perder su relevancia en la casa, después de haber sido no muchos años atrás el primer y único aparato moderno que había entrado en ella. Veíamos la televisión como habíamos escuchado en otros tiempos la radio, congregados alrededor de la mesa camilla.” (p. 63)

Con la televisión, por tanto, la imagen se unía al sonido, en la sala de aquella casa de un pueblo del sur de España, tal y como iba sucediendo paralelamente en millones de hogares españoles. De este modo, Manhattan tomaba forma visual para los telespectadores al filtrarse, ya no sólo de oídas, en cualquier rincón de la geografía española (como en otros lugares del mundo) por pequeño que éste fuera. Considero éste un buen ejemplo del carácter globalizador de la televisión, de la perspectiva internacional que ofrece a través de la introducción en la propia casa de lugares desconocidos o lejanos, y, en especial, de la cultura estadounidense. En defensa de este argumento me remito al libro de Manuel Vázquez Montalbán *La penetración americana en España* (1974), en el que, entre otros muchos aspectos, se hace un recorrido por la introducción de la televisión en nuestro país, señalando dos aspectos fundamentales: el primero, la rapidez con la que España “se televisó”, y el segundo, el protagonismo ascendente de programas de origen norteamericano y su éxito entre el público español. El autor defiende la tesis de que la invasión de productos cinematográficos y televisivos de Estados Unidos en nuestro país supuso un condicionamiento del gusto español hacia las propuestas expresivas

y estéticas provenientes del otro lado del Atlántico. Los argumentos defendido por Vázquez Montalbán son, por un lado, la gran influencia que ejerce este medio en la conciencia pasiva de los espectadores y, de ahí, la urgencia de los gobiernos por controlarlo; y, por otro, que la televisión, como ya lo estaba haciendo el cine, ha sido usada por los Estados Unidos en su proyecto de imperialismo y colonialismo ideológico y cultural. A estas alturas, efectivamente, resulta lícito afirmar que la propagación de la cultura americana se ha llevado sabiamente a cabo (entre otros) a través de la industria de la música, del cine y de la televisión.

Además de la penetración americana otro aspecto interesante que deducimos de la cita de Muñoz Molina, es que la televisión fue un elemento fundamental en la formación de una memoria cultural común. De hecho, el escritor utiliza la persona “nosotros” para hablar de los recuerdos y sensaciones producidas por esas imágenes del pasado. Ésta es otra característica del discurso televisivo que también traspasa a la literatura: el predominio del “nosotros” para hacer referencia a lo que, como grupo, recordamos o sabemos de su contenido. Como hemos leído en el ejemplo de Félix Romeo, también éste utiliza el plural cuando escribe “nunca supimos qué era Correcaminos”. Estos ejemplos nos pueden servir para ilustrar que la memoria creada a través de la televisión, es, sobre todo, una memoria cultural *colectiva*, ya que procede de una “experiencia” plural y compartida.

Se podría concluir que, al trasladar las experiencias de la televisión al texto escrito se produce una especie de camino circular en el que el lector, que ha sido previamente espectador, se encuentra en privado con propios recuerdos que a la vez son compartidos con el escritor y con otros lectores (o incluso con otras personas que quizá nunca leerán estas obras). Así el espejo de la lectura ofrece una representación que surge al enfrentarse en el texto conciencia individual y colectiva, es decir, espacio individual y común. Al utilizar éste recurso, las novelas citadas certifican, al plasmarlo por escrito, un fenómeno social y cultural, nacional e internacional: la formación de una memoria común de una época del pasado. Una memoria creada por la televisión, que, en primer lugar, decide qué es lo que ha sucedido y qué no, y que después archiva esos datos que cooperarán a formar la memoria histórica de una época determinada. Se podría decir sin exagerar que actualmente los archivos de las televisiones son los archivos memoriales de cada generación crecida a sus orillas, ya que éstos almacenan los recuerdos colectivos, previamente elegidos al haber sido primero noticia. Lo que no sale en televisión (o en otros medios) no es noticia, ni, por tanto, se convertirá en recuerdo común. El texto literario, en este sentido, propone al lector el reencuentro con su pasado personal y el encuentro con el pasado del autor, a través de lazos comunes, generacionales, revividos a partir de la evocación de la televisión.

### **La globalización de la fantasía y la memoria**

Si la televisión amplió el mundo imaginario poniendo imagen a nombres ya conocidos, por ese mismo procedimiento destruyó la imagen fantástica que, individualmente, se podía poseer de esos lugares. Un cómico ejemplo de ello se encuentra en el primer volumen de las memorias de Terency Moix: *El cine de los sábados*. El autor se lamenta de cómo con la llegada de los americanos a la Luna y su retrasmisión del evento por televisión, se hizo añicos su propia representación fantástica de ésta:

“Caía el verano de 1969 y el hombre acababa de pisar la Luna. Roma entera vivía la madrugada pendiente del televisor porque en sus dos mil años la ciudad no había sabido enviar conquistadores tan arriesgados hacia reinos tan imposibles. Pero si los americanos pateaban

la Luna sólo era para frustrar mis fantasías. No acudieron a recibirles flamígeras huestes de hombres-halcones, ni fueron torturados por pérfidas reinas con ojos almendrados y estómagos desnudos palpitando entre sujetadores de perlas y bragas de lamé dorado. La retransmisión televisiva hacía llegar a bares, clubes y discotecas la decepción de un páramo completamente impersonal, transmitido en imágenes temblequeantes cuyo realismo anularía para siempre todas las posibilidades de la fantasía.” (pp. 22-23)

Al enseñar los espacios a través de la imagen (televisada, en este caso) se nos ahorra el trabajo de imaginárselos. El simulacro televisivo se dirige a un público pasivo, que apenas necesita poner en funcionamiento su capacidad imaginativa porque recibe productos pre-ideados, cuyo impacto ha sido previamente calculado. Así se reduce la capacidad imaginativa de los televidentes y negando la posibilidad de la recreación fantástica y personal de hechos y lugares. El simulacro de la televisión es además impersonal, previamente despersonalizado, ya que ofrece a todos los espectadores el mismo producto. Asimismo, al globalizar los referentes, globaliza por tanto la imaginación y la memoria. En este contexto se aprecia claramente la oposición entre *conciencia individual* que puede formarse por ejemplo a partir del imaginario ofrecido por la palabra, frente a *conciencia común*, surgida a través de la experiencia compartida a través de los medios audiovisuales.

### La televisión como marcador temporal

Al introducirse en el texto literario la televisión puede cumplir la función de marcador temporal. Es decir, la enumeración de ciertos contenidos aparecidos en la pantalla (especialmente aquellos que son reales) permiten al lector localizar la época en la que está situada la acción de la novela. Esto sucede por ejemplo en *Historias del Kronen*, de José Ángel Mañas, donde sabemos que la novela se ambienta en el verano de 1992, porque en la transcripción de las noticias del telediario que hace el protagonista a lo largo de la obra, aparece siempre la vuelta de la antorcha olímpica por España.

Una importante consecuencia de utilizar un medio (la televisión, en este caso) como temporalizador de otro (la novela), es que se produce una elipsis en la historia principal. Al intercalar fragmentos de la programación televisiva, el lector pierde los fragmentos de la historia, y viceversa, que debe luego imaginar y enlazar por su cuenta. Ir simultaneando dos espacios hace más lento el ritmo de la narración, aunque enriquece y amplía los puntos de vista. Este desdoblamiento espacial es aquel que en literatura se denomina temporalización múltiple. (Villanueva, 1992)

Tomemos como ejemplo, nuevamente, una escena que se repite constantemente en *Historias del Kronen*: la retransmisión del telediario a la hora de comer. El telediario supone una condensación atroz del tiempo de los acontecimientos -el *tiempo de la historia*, en el lenguaje literario- en un espacio mínimo de *tiempo real* (la media hora o tres cuartos que duran las noticias). Esto produce una aceleración del *tiempo del discurso*, sobre todo, al nombrar rápidamente una serie de acontecimientos en los que no se profundiza demasiado. Esta narración de sucesos múltiples y temporalmente condensados que forman el discurso del telediario se presenta en la novela al mismo tiempo que la narración del acto de la comida. Los ritmos de ambas narraciones son totalmente opuestos. El ritmo acelerado del telediario contrasta con el *tempo* más lento de la comida. En un espacio de tiempo real, pongamos una hora, el telespectador se dedica “físicamente” a un solo acto: comer (o a dos, si también se habla durante la comida), mientras que sus ojos y su mente se desvían intermitentemente al

espacio virtual en el que, en el mismo segmento de tiempo real, están ocurriendo decenas de acontecimientos, contados la mayoría de ellos a un ritmo normalmente rápido; o más detenido en el caso de las noticias que los guionistas consideran más importantes.

### Juegos espaciales

Además de la televisión como medio, el vídeo, que, antes de los ordenadores se visualizaba siempre a través de ésta, también introdujo cambios importantes respecto al tiempo de la historia. Una de las características del vídeo es la capacidad de alteración del espacio y, sobre todo, del tiempo en el momento de visualizar las imágenes, gracias a las funciones de “rewind” y “forward”; además de que por medio de este medio podemos guardar y después recuperar imágenes de espacios y tiempos del pasado. Las funciones de rebobinado o de pasar la imagen hacia delante permiten hacerlo también con diferentes ritmos: “a cámara rápida” o “a cámara lenta”. Acelerando o retardando de ese modo el tiempo del discurso narrativo o deteniéndolo al congelar la imagen con la función de “pausa”, convirtiendo a la imagen cinética en fotográfica. De este modo se manipula tanto el tiempo del texto (visual) como el de la lectura. El tiempo de la lectura en el vídeo puede no coincidir con el de la historia, ni con el de la proyección de la misma.

Un ejemplo perfecto de la alteración del tiempo a través del vídeo, lo ofrece un cuento del escritor estadounidense Nick Hornby, titulado *Otherwise Pandemonium*. En él se fantasea con la idea de conocer el futuro pasando hacia delante el contenido de la televisión gracias a los poderes de un aparato reproductor de vídeo. Con este proceso el protagonista, un adolescente, conoce lo que está por venir, ya que puede ver la televisión del futuro, y además rebobinarla y hacer que los hechos que no han sucedido realmente vuelvan a suceder, solo en la televisión. Es remarcable además, que sólo puede rebobinar la televisión del futuro no la del pasado. Puede ver varias veces lo que va a suceder, pero no puede volver a ver los hechos anteriores a su tiempo presente. Así descubre que el mundo se va a acabar en pocos meses, y se da cuenta de ello porque después de unos días usando continuamente la función de “forward”, llega un momento —después de que la presidenta del país hablara sobre una desgracia— en que la programación televisiva se termina. La televisión no retransmite nada más y esa es la irónica prueba de que ha llegado el fin del mundo: la ausencia de imagen en la pequeña pantalla. Si no hay nada en la televisión significa que no hay nada en absoluto que retransmitir, y sobre todo, nadie que retransmita. El narrador, además, ironiza sobre la inutilidad de su extraordinario descubrimiento, que, en teoría, podría haber sido ansiado por muchos:

gNada de esto me servía. ¿Quién quiere saber las cosas antes de que ocurran? La gente puede pensar lo contrario pero, créeme, no es así, porque si se conoce lo que va a pasar no habrá entonces nada de qué hablar. Muchas de las conversaciones en la escuela van sobre la televisión y los deportes; y de lo que le gusta hablar a la gente es de lo que acaba de ocurrir (de lo cual ahora no me acuerdo porque sucedió hace tres partidos o en el penúltimo episodio...) o de lo que puede ocurrir.” (p. 15)<sup>2</sup>

Las palabras del protagonista apuntan a dos hechos. El primero es la costumbre de hablar sobre la programación televisiva, por lo que el contenido de la televisión se extiende a la vida cotidiana; y el segundo es la rapidez con la que los acontecimientos de la televisión son sustituidos por otros nuevos en la memoria de los espectadores. Este cuento destaca el protagonismo de la televisión en la vida privada y pública, al presentarla como una especie de

<sup>2</sup> La traducción es mía.

bola de cristal. El autor juega con la idea de conocer el futuro a través de la televisión manipulada por un aparato de vídeo que, curiosamente no puede rebobinar las imágenes del pasado. Y ésta es, evidentemente, la diferencia con los vídeos reales, que sólo controlan y alteran el tiempo pasado, lo cual está en parte promovido por la nostalgia. La idea central de esta historia, por tanto, es que a los telespectadores no les interesan ni el pasado (a no ser el más cercano, el de unos pocos días atrás), ni el futuro (por la inseguridad que la descontextualización del espacio y el tiempo conlleva). Lo que Hornby describe es una sociedad viviendo en el más inmediato presente; un presente perfectamente localizado en el espacio y el tiempo.

En conclusión, la pequeña pantalla introducida en la literatura cumple una función referencial clara con respecto a nuestra sociedad, ya que aparece en numerosas obras, por ejemplo, como protagonista en la formación del entorno televisual y como gran responsable de procesos tales como la globalización cultural o la creación de una memoria colectiva. Existe, por tanto, una conciencia, por parte de los autores actuales, del importante rol de la televisión como fenómeno de transformación social. Por un lado, se lleva a cabo una recreación nostálgica de la niñez a través de la televisión y de algunos de sus personajes y programas, convirtiéndola así entonces en archivo del pasado y la memoria colectiva. Al mismo tiempo esa memoria colectiva certificada por la televisión es individual, ya que los recuerdos de programas televisivos se guardan junto a los recuerdos privados de otras escenas del pasado. También se apunta a cómo esa memoria televisada es efímera al ser sustituida rápidamente por la inmediatez del presente.

Otro aspecto de la televisión como tópico del tiempo es que ésta sirve de recurso técnico, al ser utilizada por algunos narradores para delimitar el tiempo de la narración o para situarnos en la época en que ésta transcurre. De este modo la televisión como instrumento literario sirve para ampliar y multiplicar el tiempo de la narración al introducir nuevos elementos en la historia literaria.

### Bibliografía

- AGUADO, T. (2004): *La tarea política. Narrativa y ética en la España posmoderna*. Madrid, El viejo topo.
- HANSON, J. (1987): *Understanding video. Applications, impact and theory*. Londres, Sage.
- HORNBY, N. (2005): *Otherwise Pandemonium*. Londres, Penguin Books.
- LEVY, M.R., (1989): *The VCR Age: home video and mass communication*, Londres, Sage.
- MAÑAS, J.A. (1994): *Historias del Kronen*. Madrid, Destino, 1998.
- MUÑOZ MOLINA, A. (2004): *Ventanas de Manhattan*, Barcelona, Seix Barral.
- MOIX, T. (1990): *El cine de los sábados*. Barcelona, Plaza & Janés.
- NAVAJAS, G. (1996): *Más allá de la posmodernidad. Estética de la nueva novela y cine españoles*. Barcelona, EUB.
- PALAZÓN, A. (1998): *El lenguaje audiovisual*. Madrid, Acento.
- PUERTAS, F. & MORA, R. (2004): "La narrativa española del fin de milenio a la luz de la obra de A. Muñoz Molina" *Ixquic* 5, Dunedin, University of Otago.
- ROMEO, F. (2001): *Dibujos animados*, Barcelona, Anagrama.
- VAZQUEZ MONTALBÁN, M. (1974): *La penetración americana en España*. Madrid, Cuadernos para el diálogo.
- VILLANUEVA, D. (ed.1992): *El comentario de textos narrativos: la novela*. Gijón, Júcar.
- WOLFE, R. (1997): *Hay una guerra*, Madrid, Hueriga y Fierro.

## LA ILUSIÓN DE CONTINUIDAD Y EL ETERNO RETORNO. EL RETROCESO MÍNIMO-TEMPORAL Y LA REPETICIÓN EN EL RELATO CINEMATográfico.

*Palabras Clave:*

*Montaje cinematográfico, retroceso mínimo temporal, repetición, continuidad, flashback.*

*Keyword:*

*Editing, minimal flashback, replay, continuity, flashback*

### *Resumen*

*El retroceso temporal es utilizado desde los orígenes del cine como instrumento para enriquecer la historia, demostrando las enormes posibilidades narrativas que ofrece la opción de alterar el orden de los acontecimientos en el desarrollo de la ficción cinematográfica. Este retroceso puede ser imperceptible para, paradójicamente, dotar de continuidad al relato, o tan evidente como el flashback que abarca muchos años. Este análisis se centra en la ilusión de continuidad creada por el retroceso mínimo temporal, y el eterno retorno en el relato cinematográfico.*

### *Abstract*

*Flashback is used as instrument of narración since the origin of the cinema, this demonstrates a means of alter the course of events in the development of fiction. The flash back can be almost imperceptible to provide continuity the story, or as evidente as a scene in a film that suddenly returns to events in the past. This research studies the ilusión of continuity create for minimal flash-back, and the eternal return in the story.*

*“El cine es esculpir en el tiempo”*

*Andrei Tarkovski*

El análisis del tiempo en el cine puede acometerse desde infinidad de perspectivas, una de las más sugerentes es a través del montaje cinematográfico y sus consecuencias en la percepción del espectador. Percepción que viene determinada por nuestra experiencia en la vida, por referencia a algo, ya que los seres humanos percibimos el tiempo como sucesión de acontecimientos que tienen apariencia de trayectoria continua, y como duración, que es la forma en que vivimos esos acontecimientos. Estos conceptos, sucesión y duración, van a ser fundamentales desde los inicios del cine para dotar de continuidad a los relatos cinematográficos mediante una serie de técnicas que transmitieran la ilusión de progresión en el relato sin hacer visible al público como se había organizado tal “engaño”.

De esta forma apareció la noción de *raccord* cinematográfico o continuidad entre todos los elementos de un plano y el que sigue. Normalmente el rodaje no se realiza en el orden cronológico que sucederá en la película. Las tomas se ruedan atendiendo a unas necesidades de luces, decorados o disponibilidad de los actores y medios; por tanto, es preciso llevar una continuidad para evitar rupturas en el fluir de la acción y los diálogos. Esta continuidad afecta tanto a los detalles como a la concepción global del desarrollo de la película. Dirección de miradas, movimientos de los personajes, situación de objetos, iluminación y sonido deben corresponderse entre un plano y el siguiente para que el fluir de la narración no distraiga la

atención del espectador. Para mantener estos *raccords* es muy importante la regla de los 180°, si no se tiene en cuenta, el espectador puede tener gran confusión entre la continuidad de dos o más planos en cuanto miradas, direcciones y los sentidos entrada/salida de plano. Esta norma viene marcada por la línea imaginaria (eje de acción) que se puede trazar entre dos personajes que se encuentran enfrentados y se miran. Esta línea delimitaría un espacio de 180° a un lado que si se sobrepasa se perdería el sentido de la acción. Esta pérdida puede afectar tanto a las miradas como al sentido del movimiento.

Este conjunto de técnicas intenta fusionar el tiempo de la historia y el tiempo de la percepción, cuya finalidad es la *transparencia* del discurso fílmico, es decir, considerar la representación realista del mundo como objetivo esencial del cine. Desde esta concepción, defendida por Bazin<sup>1</sup>, el mejor montaje sería el continuo, o lo que es lo mismo, en el que menos se note la sucesión de los cortes al servicio de la construcción de la continuidad narrativa. El planteamiento de Bazin se traduce en la necesidad que el cine y el montaje reproduzca con su continuidad física el mundo real. Esta impresión de continuidad y homogeneidad es lo que ha caracterizado el llamado cine y montaje clásico, en donde la idea más representativa ha sido conseguir esos *raccords* perfectos que hicieron percibir en la pantalla un único fragmento transparente de realidad. En beneficio de esta perspectiva se utiliza un retroceso temporal en su más ínfima expresión, proceso técnico que realiza el montador para asegurar que el paso de un plano a otro sea imperceptible para el espectador y asegure la continuidad diegética temporal. Son fracciones de segundo añadidas para que el movimiento de un plano A a otro B sea lo más continuo posible. Llegando a la siguiente paradoja en la percepción del tiempo por parte del espectador que observa una continuidad lineal cuando ha existido un retroceso. La continuidad perceptiva producida por una discontinuidad efectiva.

Pero existe otra concepción del montaje radicalmente opuesta a la que pretende una transparente ilusión de continuidad al servicio del realismo. Esta tendencia defiende el montaje como elemento dinámico y visible del cine, alejándose del realismo para acercarse a la realidad como plantea la teoría cinematográfica de Eisenstein; para él era necesario combatir la ambigüedad de ese realismo y evitar la confusión de la imagen cinematográfica. La realidad no tiene ningún interés fuera del sentido que se le puede dar, a partir de la lectura que se hace de ella. De ahí que el cine lo concibe como un instrumento para reflejar esa realidad a la vez que es un discurso articulado, y su reflexión sobre el montaje se centra precisamente en definir esa articulación<sup>2</sup>. Aquí la sucesión de planos se hace notar para provocar resultados extraordinarios gracias al montaje de atracciones. En este sentido una de las técnicas más curiosos es cuando el “pequeño retroceso” no es tan mínimo dando lugar a efectos que sorprenden al espectador creándole diversas sensaciones, como en *Le ballet mécanique* de Leger, *Oktjabr* de Eisenstein, *El ángel exterminador* de Buñuel, *Persona* de Bergman o *Le peau douce* de Francois Truffaut. Estos casos no pretenden crear la ilusión de continuidad, al contrario, pretenden crear por repetición un estado hipnótico, quedando el tiempo en un continuo retorno.

### **Retroceder para continuar.**

Pero volvamos atrás. Regresemos a esa ilusión de continuidad en el tiempo de la diégesis construida como artificio. Desde esa concepción, el film se organiza desde una lógica de la sucesión. Sucesión de acontecimientos con una duración que se ordenan en una línea

1 BAZIN, A. 1966. ¿Qué es el cine? Madrid: Rialp.

2 EISENSTEIN, S. M. 1969. "Ecrits d'Eisenstein". Cahiers du cinéma. 70-71.

temporal. Donde cada plano, fragmento comprendido entre dos cortes de montaje, supone un avance en la línea de ese tiempo diegético. Además, la sutura entre cada plano debe ser imperceptible para el espectador, evitando que su percepción se vea “distraída” del relato, auténtica inmersión en la fabula de la narración. Aunque pronto surgen formas que rompen esa linealidad temporal por las enormes posibilidades que ofrece el medio cinematográfico para modificar la temporalidad del relato. Esas rupturas son retrocesos (*flashback*) o avances (*flashword*) en esa línea temporal que sirve como marca para que el espectador no se “pierda”.

Analicemos el retroceso. En sentido estricto supone una vuelta atrás en la línea temporal narrativa, sea de sucesos que están por mostrar, como son los *flashback* de *Citizen Kane*(1941) de Orson Welles o *All about Eve*(1950) de Joseph L. Mankiewicz, o de acciones ya contempladas. Centrémonos en estos últimos, retrocesos que repiten un acontecimiento ya visto en el filme mostrando un nuevo punto de vista cambiando la perspectiva desde donde se nos narra la acción, visión polimorfa de un único hecho, que vemos otra vez. Algunos de ellos ocupan toda una escena como en los *flashbacks* que contienen por un lado la posición de la leyenda y por otro su verdadera lectura respecto a la muerte de Liberty Valance en *The man who shot Liberty Balance*(1962) de John Ford, o los sucesivos *flashbacks* que relatan el asesinato de un samurai y la “violación” de una mujer desde los puntos de vista de todos los testigos en *Rashomon*(1950) de Akira Kurosawa; si los *flashbacks* de *Ciudadano Kane* exponen la vida del protagonista desde las vivencias de quien lo conocieron, los *flashbacks* de *The man who shot Liberty Balance* o *Rashomon* exponen los puntos de vista de un hecho ya visualizado. Cuando estos retrocesos tienen una duración mínima, casi imperceptible, no deberíamos de hablar de *flashback*, sino de “pequeños retrocesos (...) a muy pequeña escala (solo algunas imágenes) para dar la apariencia de continuidad”<sup>3</sup>, como los denomina Noël Burth.

Esta forma de salto atrás y sus resultados para la continuidad fueron experimentados en las mesas de montaje desde principios del s. XX por Griffith, Eisenstein o Murnau entre otros. Verificaron que para mantener la ilusión de continuidad entre dos planos era necesario, a veces, retroceder añadiendo fotogramas ya emitidos (otras veces, era necesario sustraerlos). Son fracciones de segundo (unos fotogramas o frame digitales) añadidas y repetidas para que el movimiento de un plano A a otro B sea lo más continuo posible. Burth describe el siguiente ejemplo para comprender este proceso: “cuando se trata efectivamente de hacer *raccord* entre dos planos a un personaje que atraviesa una puerta quizás estemos obligados por razones de percepción (...), a hacer una *elipsis* (o bien un “retroceso”) de algunas fracciones de segundo a fin de que el movimiento filmado parezca más continuo que si el plano B hubiera proseguido *literalmente* la acción donde la había dejado el plano A”<sup>4</sup>. Por tanto, este retroceso mínimo temporal establece unas relaciones paradójicas entre dos planos consecutivos en montaje cinematográfico, al encontrarnos con un retroceso que realiza el montador para asegurar que el paso de un plano a otro sea imperceptible. La paradoja está planteada: retroceder para continuar.

La respuesta para explicar esta paradoja está en la psicología de la percepción visual, desarrollada por la Gestalt, que considera la visión como un proceso de percepción activa. Desde este movimiento psicológico se realizaron importantes contribuciones elaborando unos principios (proximidad, semejanza, buena continuación, destino común, pregnancia y cierre) para comprender como percibimos los movimientos de objetos, necesitando un umbral mínimo

<sup>3</sup> BURTH, N. *Praxis del cine*. Barcelona: Fundamentos.

<sup>4</sup> Op. Cit.

de movimiento para que nuestro cerebro lo establezca como continuo. Además, para lograrlo primero tenemos que reconocer una forma que identificamos -un personaje o un objeto- que se mueve. Cuando se corta ese movimiento en un plano y se pasa a otro plano que contiene al mismo personaje, se rompe esa continuidad, para mantenerla es necesario contemplar ciertas constantes. En este caso, el nuevo plano tiene la constante del personaje -principio de semejanza<sup>5</sup>- y también de su acción o movimiento -principio del destino común<sup>6</sup>-, sin embargo para poder unirlos sin romper su progresión no basta con proseguir por donde se dejó la acción porque observaríamos un salto debido al cambio de encuadre en el nuevo, necesitamos repetir unos fotogramas de la acción anterior desde este nuevo punto de vista, que no deben ser muchos para que no los identifiquemos como ya repetidos, pero si deben ser los suficientes para que nuestro cerebro haga la unión.

### La repetición constante.

Efectivamente, si retrocedemos más nuestra cerebro lo identifica como una repetición. Unos cuantos fotogramas más para fracturar la continuidad por un breve instante. De esta manera pasamos de un retroceso mínimo temporal a un “pequeño retroceso”, de un retorno impalpable a una repetición visible. Pues toda repetición es un retorno, un regreso a algo o algún sitio, pero no todo retorno es una repetición. Es más, se puede plantear la imposibilidad de la repetición<sup>7</sup> ya que el contexto de recepción y el espacio fílmico donde habita la repetición ha variado porque los planos contiguos al plano que repetimos son otros. Me explico, si el plano A muestra la cara de un personaje, y el plano B muestra a ese personaje cogiendo una taza y llevándosela a la boca, y vuelvo a repetir los fotogramas de esa acción (plano C), para concluir con un plano D del personaje dejando la taza en la mesa; entonces la repetición (plano C) está contigua a B y D, mientras el plano B que repetimos aparece contiguo a A y C se ha modificado el contexto fílmico donde aparece la repetición.

Aun así, en este artículo se va a considerar repetición como tal. Esta modificación del relato fílmico provoca en el espectador inquietantes efectos. El principal de ellos es la interrupción del relato por un retorno repetido. Esta interrupción aparece cuando menos la esperamos, sumergidos en la diégesis del film, creemos tener un deja ve. Asistimos fascinados e incrédulos a este ritual hipnótico, porque tanto rito como hipnosis se basan en la repetición. Eso ocurre en *El Ángel Exterminador* (1962) de Luís Buñuel, donde hay todo un catálogo de repeticiones que asumen el sentido de una liturgia formal en una película sobre un encierro sin explicación que se deshace a través de un ritual, que radica en que los personajes vuelvan a las posiciones que ocupaban justo en el momento de sentir la imposibilidad de salir de esa habitación. Durante el encierro Buñuel desenmascara a la burguesía y la aristocracia, avisa que la libertad es un fantasma sometido a restricciones que impiden cumplir nuestros deseos, y que para lograrlos nos valemos de ritos simbolizados en la repetición.

Al respecto Buñuel afirmó “yo soy el primero que las he empleado en cine”<sup>8</sup>, refiriéndose a las repeticiones. Se equivocaba. La repetición a causa del “pequeño retroceso” ya aparece en *Oktjabr* (1927) de S. M. Eisenstein planos repetidos de un hombre subiendo unas escaleras,

5 g Principio de semejanza: en igualdad de circunstancias, los estímulos más parecidos se tienden a percibir como formando parte del mismo todo. La semejanza se refiere a la figura, el color, la textura y la inclinación”

[CASACUBERTA, D y POUSSADA, M. 2002. *Psicología de la comunicación*. Barcelona: Edif.]

6 g Principio del destino común: los estímulos que se perciben en una dirección de movimiento común se perciben como formando parte del mismo todo.” [Op. Cit.]

7 HANDKE, Peter. 2000. *Fantías de la repetición*. Zaragoza: Las tres Sorores. Pranes.

8 CHABOU, C., ALCORIZA, L., Y FUENTES, C. 1966. *Positif*, núm. 74.



Fotograma de El ángel exterminador

Fotograma de Okjabr



en sintonía con el montaje discursivo e intelectual de su autor, cuya finalidad es deconstruir los símbolos de toda una civilización. Si Buñel utiliza la repetición para mostrar lo irracional de nuestra existencia, Eisenstein la usa para demoler la sociedad y proponer una nueva. Uno y otro van más allá de una realidad dada. Hablan del deseo de libertad desde posiciones y contextos históricos distintos.

Pero Eisenstein tampoco fue el primero. Volvamos todavía más atrás, hasta llegar a *Le ballet mécanique*(1924) de Fernand Léger y Dudley Murphy, pintor francés y periodista norteamericano respectivamente, que ponen en secuencialidad una multitud de imágenes con un fin no narrativo que propone unir elementos contradictorios -lo humano y la máquina- donde la repetición asume un papel protagonista. Repeticiones idénticas o no, de una mujer subiendo unas escaleras o de “trozos” de rostro, yuxtapuestas a máquinas y figuras geométricas, método de la vanguardia cubista que analiza las figuras segmentándolas o sintetiza nuevas formas desde otras con el ritmo de la tecnología y la industria, porque el film de Léger y Murphy es un tratado de mecánica de la repetición.

Sin embargo, tampoco ellos introdujeron la repetición en el cine. Hay que retroceder más, hasta los orígenes del cinematógrafo y meterse dentro de una barraca de feria, y contemplar la obra de Melies y coetáneos, magos de profesión, para asistir al espectáculo de hombres que aparecen y desaparecen, imágenes que se duplican y triplican, trucos de prestidigitadores que materializan sus sueños.

Desde entonces hasta ahora las películas que emplean esta técnica de montaje son muchos: *Persona*(1966) de Ingmar Bergman, *Le peau douce* de Francois Truffaut, o la más reciente *Memento* de Christopher Nolan. Diversas propuestas cinematográficas con repeticiones que sorprenden al espectador, que hacen añicos el espejismo de la narración para causarnos un estado de duermevela, a mitad de camino entre el insomnio y el sueño eterno. Una hipnosis que empieza con una regresión constante y una cuenta hacia atrás.



Fotogramas de *Le ballet mécanique*

## Despierta

La continuidad y la repetición, igual que el montaje, siempre han estado presentes en el arte de cualquier época. Jugar con el tiempo es fundamento de la representación y de la creación artística. Del mismo modo que invisibilizar las estrategias que construyen la ficción o, por el contrario, presentar los dispositivos que lo hacen posible para provocar la reflexión, el asombro o la extrañeza. Estos dos tipos de retrocesos de ínfima o duración algo mayor, simbolizan como pocas cosas nuestra época, rodeada de ficciones, de repeticiones y copias. Sin olvidar que también representan los dos tipos de cine que desde 1910 han compartido espacios, el "cine de atracciones" no narrativo y el de "integración narrativa"<sup>9</sup>. Cine de atracciones de barraca de feria que siempre ha estado presente, tanto es así, que ha sido el origen de la mayoría de la experimentación formal y estructural que sucede en la historia del cine, como es el caso de la repeticiones por "pequeño retroceso". Y, a pesar del triunfo incontestable de la estructura narrativa, la verosimilitud, el espacio diegético y la fascinación de efecto de realidad donde se introduce el espectador gracias a unos instrumentos de puesta en escena, invisibilidad del montaje, justificación narrativa y *raccord* visual para lo que es fundamental como hemos visto el retroceso mínimo temporal. Pues bien, a pesar de todo esto es el cine-magia no narrativo el que ha proporcionado instrumentos que al servicio de la estructura narrativa han ampliado los recursos formales para poder contar historias, instrumentos que deslumbran desde las vanguardias y las propuestas más experimentales pero que estaban presentes en los albores-principios del cinematógrafo.

De esta forma una misma técnica de montaje, dependiendo de su duración, puede dar lugar a resultados completamente distintos. Resultados que determinan perspectivas estéticas y concepciones del cine diametralmente opuestas que pueden llegar a convivir en un mismo film. Nunca tan pocos fotogramas han significado una diferencia mayor en el sentido y la idea de cine.

---

<sup>9</sup> GUNNING, T.1986. "The Cinema of Attractions. Early Films.It's spectator and the Avant-Garde" En *Wild Angle*, vol. 8 nº 3-4.

## ENTRE LA ETERNIDAD Y LA CADUCIDAD EL ARTE CONTEMPORÁNEO EN EL ABISMO DEL TIEMPO.

**Palabras clave:**

*Arte contemporáneo; tiempo en el arte; arte abyecto; posthumanismo; siglos XX y XXI.*

**Keywords:**

*Contemporary art; time in art; abject art; posthumanism; XX and XXI century.*

**Resumen:**

*El arte en los últimos decenios ha desarrollado una paradójica postura frente al tiempo: la inmediatez absoluta del presente continuo subraya lo efímero del momento al mismo tiempo que la infinitud del cambio. El hombre se presentará de dos modos en este contexto: haciendo presente lo orgánico, la caducidad del cuerpo; o tratando de escapar de ella en la superación de sus límites, en una huida a la eternidad ofrecida por el desarrollo tecnológico.*

**Abstract:**

*In the last decades art has developed a paradoxical position in front of the time: the immediacy of the present continuous emphasizes the ephemeral of the moment and the countless of change. Man will appear in two ways in this context: declaring the organic, the expiry of body; or trying to escape from it overcoming its limits, in a flight to eternity offered by technological development.*

El arte, herramienta de reflexión fundamental del hombre, ha debido a lo largo de la historia situarse inevitablemente frente a uno de los elementos de mayor calado metafísico creados por él: el tiempo. Inexorable, etéreo y, al mismo tiempo, cuantificable (aunque sea arbitrariamente)<sup>1</sup>, el tiempo es una de las coordenadas básicas sobre las que se sitúa la existencia humana. No hay espacio que recorrer sin tiempo para hacerlo; igualmente, no hay tiempo posible sin un espacio en el que transcurrir.

En su inmediatez o su universalidad el arte ha tratado de muy diferentes maneras el concepto de tiempo, tanto desde su propio proceso de creación, como desde el punto de vista de su contenido y expresión. El proceso de creación como tal no fue sin embargo especialmente tenido en cuenta hasta una época muy tardía: ya con la aparición del *action painting* de Jackson Pollock y la posterior irrupción del *happening*. Con posterioridad, y hasta nuestros días, se ha hecho habitual la introducción de un proceso necesario en la obra, activado automáticamente o por el espectador. Por otro lado otros campos de creación como la música, el video o el cine incluyen de una manera imprescindible el tiempo, acotado a una reproducción con un principio y un fin marcado<sup>2</sup>.

La creación de objetos artísticos es uno de los instrumentos clave del hombre en su búsqueda de la perduración en el tiempo. Consciente de la existencia de la muerte, de un oscuro punto de desaparición terrenal, lo mágico y religioso (ámbitos de nacimiento de lo que posteriormente sería llamado arte) aparecieron como disciplinas a la búsqueda de respuestas

1 Mario Bunge nos lo dirá así: "Lo único que todo el mundo sabe con certeza acerca del tiempo es qué no es. Al igual que el espacio, el tiempo es imperceptible: invisible, impalpable, inaudible, inodoro e insipido. No sólo es imperceptible: también es inmaterial. Sin embargo, al igual que el espacio, el tiempo es medible con gran precisión. ¿Cómo es posible medir algo inmaterial?" BUNGE, Mario. "¿Existe el tiempo?". *Revista de Occidente* (Madrid), 76 (1987), p. 35.

2 Aún a pesar de estar sujetos a un tiempo acotado, hay que tener en cuenta también que la composición y el montaje, consisten en un juego con el mismo, una manera de recomposición y alteración de sus ritmos.

trascendentales. El objeto artístico sobrevivía a su creador y, en ciertos casos, era una manera de plasmar para siempre existencias o momentos fugaces. En todas las épocas históricas los objetos artísticos conservados se nos presentan como elementos indispensables para conocer no sólo la cultura material sino el pensamiento de cada una de ellas, constituyendo además un legado no fortuito sino pretendido. El arte señala así aquello por lo que una cultura, de algún u otro modo, quiere ser recordada. La nobleza y perdurabilidad de los materiales utilizados se explica por ésta intención de perpetuidad e inalterabilidad: las pirámides egipcias se hicieron para un más allá del tiempo, pero para poder plantearse este objetivo debían de facto ser inmunes a su paso. La cultura humana se sostiene sobre la memoria (de ahí que la historia nazca con la aparición de los textos) y el arte es la afirmación mágico-estética del mantenimiento en la memoria, de la superación del olvido.

### OTRO TIPO DE ETERNIDAD

Llegado el siglo XX, y llegada la aparición de las vanguardias históricas, nos encontramos ante una creación con un posicionamiento muy diverso al de los siglos anteriores. En sí la definición del arte como “vanguardista” supone que éste debe situarse a la cabeza de su época, adelantándose a ella y de algún modo incluso prefigurar el tiempo futuro. El cubismo y el futurismo se plantearon muy seriamente la inclusión de algo que hasta entonces no había sido captado en las dos dimensiones del lienzo: el tiempo. Éste se convertiría en la “cuarta dimensión” introducida en una representación que iba a huir de la mimesis para acercarse cada vez más a lo abstracto. Todo ello para sumergirse en la búsqueda de una verdad más profunda y no limitada en su estatismo. Y es que ya a lo largo del siglo XIX la fotografía se había establecido como medio de captación de “instantáneas”, además de un modo mecánico, objetivo y científico (al menos en una primera, y aparente, apreciación), liberando a las tradicionales creaciones plásticas de su necesidad de realismo y dando alas a la aparición de movimientos rupturistas. La fotografía era capaz de congelar con precisión momentos imposibles de percibir por el ojo, convirtiéndose en medio de documentación de “verdades irrefutables”, incluso en aquellos detalles que el correr continuo del tiempo impedía conocer<sup>3</sup>.

La desacralización del arte surgida en la contemporaneidad (incluso su ateísmo), y su ruptura definitiva con el poder, la religión y la academia, nos lleva a una nueva forma de concepción y utilización del tiempo. La incorporación del movimiento a la obra de arte ofrecía otra vía en contradicción a la tradicional, ligada a la inmutabilidad. La vanguardia, precursora de la definitiva entrada de materiales innobles y perecederos en la creación<sup>4</sup>, entendió esta nueva forma de búsqueda de la eternidad: aquello en constante cambio no tiene nunca fin, compone un presente continuo y supone el disfrute de una obra nueva a cada instante. Desde los pioneros Gabo y Pevsner, los móviles de Calder, las incursiones ópticas de Duchamp o *la serie Venecia* de Ángel Ferrant, esta vía no ha parado de ser explorada. Del mismo modo que con la energía, el cambio, la metamorfosis de las formas, hace de la obra algo ni anteriormente creado de la nada ni potencialmente destructible, simplemente la prueba de la transformación que nos rodea constantemente<sup>5</sup>.

Otro modo de incorporación de un tiempo presente en la obra lo tenemos en el reflejo del

3 Y convirtiéndose al mismo tiempo en herramienta fundamental de fragmentación del movimiento para su posterior recomposición cinematográfica.

4 Un hecho que replanteaba la relación del material, la obra, su fabricación y capacidad de conservación en el tiempo. Iniciado con el papel pegado de los *collages* como primera tentativa luego multiplicada por otras corrientes como el *arte povera* hasta llegar a la entrada del desecho orgánico en los últimos tiempos.

5 Y es que se podría afirmar que “[...] el tiempo es una medida del cambio: no existiría sin éste”. BUNGE, Mario. “¿Existe el tiempo?...” p. 37.

espejo. El espejo, aunque de un modo ilusorio, incluye también el movimiento, al mismo tiempo que hace al espectador partícipe de la obra, sumergiéndolo en ella. De un modo conceptual se ofrecerá una vía no sólo al tiempo sino al espacio infinito a través del reflejo, capaz de crear bucles sin fin. *Metro cúbico de infinito* (1966) de Pistoletto<sup>6</sup> es un gran ejemplo de la consecución de lo imposible. Los vacíos o los llenos de algún modo agotan y superan al tiempo, al no dejarle oxígeno a través del que hacer aparición, al negar el espacio. Llegamos así a la irrupción del arte conceptual, el arte de la inmaterialidad por excelencia. Liberado de la materia, intangible, lo conceptual no está expuesto en ningún caso a la corrupción inevitable de la misma, situándose por encima del tiempo, alterándolo o anulándolo a su antojo.

## UN TIEMPO NATURAL

Si existe una manera realmente útil de atender al paso del tiempo y a su medición es a través de aquella que suponen los ciclos naturales: día y noche; lunas; estaciones; etc. Otra vertiente artística se nos aparece más apegada a la exploración de la naturaleza. Consciente de vivir en ella, y consciente de que el hombre no es más que un ser supeditado a las leyes biológicas, físicas y químicas, el arte ha abordado estos ámbitos de muy diversos modos.

El *land art* no dudó en proponer alteraciones de entornos naturales, de modo más o menos permanente, como crítica directa a la actuación indiscriminada del hombre sobre ella y como modo de llamar al respeto y disfrute de la misma, al ser reconocida por fin ante nuestros ojos como obra de arte. Este tipo de intervenciones, en su fusión con el medio, remiten su devenir al marcado por los tiempos de la naturaleza: su permanente alteración y estoica permanencia.

En los últimos decenios se han sucedido todo tipo de investigaciones artísticas que atienden a lo biológico y genético, así como una interesantísima rama de arte fractal<sup>7</sup>, que relaciona estrechamente matemática y naturaleza, la mayor de las metafísicas con la mayor de las físicas. En la misma línea hemos visto irrumpir obras tendentes a la autonomía, capaces de desarrollarse por sí mismas, de un modo independiente a su creador, atendiendo y respondiendo a las alteraciones surgidas en su medio, copiando de algún modo los patrones que siguen los seres vivos en su supervivencia. De la creación pasaríamos así a la generación.

## ARTE EN TIEMPO REAL

Es evidente que la creación artística no puede desligarse de los momentos tecnológicos vividos por el hombre. En casi todos los casos a lo largo de la historia las alteraciones estético-culturales han sido provocadas por el desarrollo de nuevos medios tecnológicos que han modificado el punto de vista y la relación del hombre con su entorno. A día de hoy (como ocurrió con la llegada de la imprenta o la revolución industrial) el arte se ve enormemente influido por la revolución tecnológica impuesta por la sociedad de los medios. Éstos nos ofrecen unas enormes posibilidades de comunicación, conectándonos en tiempo real a cualquier rincón del planeta, y salvando cualquier distancia o barrera geográfica<sup>8</sup>.

Internet se ha encaramado como el medio por excelencia de nuestro tiempo, un mundo virtual y paralelo en el que el hombre actual ejercita gran parte de sus relaciones sociales; instrumento de información, comunicación y ocio indiscutible. La aparición del llamado *net*

<sup>6</sup> Una obra creada a partir de 6 espejos vueltos sobre sí mismos formando un cubo.

<sup>7</sup> Los fractales tienen como una de sus características más interesantes la reproducción de su estructura a cualquier escala llegando a lo que se denominaría el "detalle infinito", una especie de bucle sin fin en que la estructura se repelería una y otra vez.

<sup>8</sup> El libro GERE, Charlie. *Art, Time and Technology*. Oxford: Berg, 2006; desmenuza gran parte de las relaciones del arte con la tecnología de la comunicación en tiempo real.

art supone el intento de adaptar la creación a la nueva atmósfera virtual de la red global. Un espacio paradigmático de un gran interés por sus enormes posibilidades y paradójicas contradicciones. Internet supone el medio de comunicación más avanzado en tiempo real, un medio además abierto a la interactividad y al intercambio desjerarquizado, de ahí que el arte haya visto un nuevo y fructífero ámbito por explorar en él. Así las obras exclusivamente creadas en la red se encuentran en proceso abierto a las modificaciones de los usuarios, dejando atrás por completo los conceptos de obra acabada y autor. El concepto de rizoma (deleuziano) se impone al de la linealidad en el mundo en red. Las relaciones entre los diversos puntos dejan de realizarse en línea para ofrecer un juego de infinitas combinaciones. El artista programa pero no puede predeterminar ni controlar el tiempo utilizado en cada paso, ni el camino elegido, por el usuario-espectador de su obra.

### **EL DESEO DE ETERNIDAD Y LA ANGUSTIA DE LA MUERTE**

Pero si el tiempo es un elemento de preocupación prioritaria es sin duda por las consecuencias de su devenir en la existencia del hombre. La angustia producida por lo efímero de la existencia, los estragos de su paso en las funciones corporales y, como punto final, la muerte. El hombre ha buscado en la filosofía, la ciencia y el arte puntos de fuga sobre los que tratar de comprender los enigmas del tiempo. La burla a la muerte, el mantenimiento del recuerdo, ha sido uno de los mayores y más mágicos poderes de la creación (sólo así pueden entenderse obras como las máscaras mortuorias o los retratos). El hombre expresaba así su deseo de eternidad, un anhelo universal y repetido a lo largo de la historia. Mientras el arte se afanaba en conseguir la prolongación de la existencia dando forma a “dobles” que pervivían a su original, la ciencia y medicina trataban de alcanzar este objetivo de un modo real.

El arte contemporáneo ofrece dos grandes vías de cuestionamiento del problema de la existencia humana en el tiempo: una primera de aceptación de lo corporal y su inevitable caducidad; una segunda empeñada en explorar la superación biológica del hombre, dando pie a la posibilidad real de una tendencia a la eternidad apoyada en la utilización directa de la tecnología más avanzada en el propio cuerpo.

### **ARTE=VIDA**

Una de las vertientes más interesantes y fructíferas de la vanguardia del siglo XX y XXI es aquella que ha tratado de buscar la supresión de las fronteras entre la creación artística y la vida. Esta iniciativa fue comenzada por el movimiento *dadá*, sin embargo van a ser los movimientos derivados de éste aparecidos tras la II Guerra Mundial los que más abiertamente retomarán esta idea de fusión de arte y vida. *Fluxus* y *happening* así lo demostrarán con su arte lúdico y antinormativo, imposible de definir más allá de su actitud crítica y vitalista. El arte de acción de los 60 y el *body art* posterior pondrán sobre el tapete el cuerpo como elemento de expresión fundamental, herramienta y soporte artísticos, destacando de este modo la fugacidad de las acciones en presente, únicas e irrepetibles, así como la vulnerabilidad del cuerpo, materia frágil expuesta a la violencia y la enfermedad. Siendo el cuerpo una realidad artística en sí misma, el arte va a verse condicionado explícitamente por los límites físicos humanos, supeditado así a la fisiología corporal, acotado a una temporalidad fugaz y vulnerable a la desaparición tras la muerte. Sólo así puede entenderse el arte contemporáneo como modo de exorcización de miedos tradicionalmente ocultos tras el tabú. La creación actual no va a tener reparos en hacer presentes enfermedad y muerte, aceptando su carácter natural. Andrés Serrano a este respecto fotografiará cadáveres recogidos en morgues del mismo modo que lo hará Joel-Peter

Witkin, convencido de que “la muerte no es lo oscuro”.

Curiosamente en la aparición del cuerpo y de la muerte en el arte de acción, el *body art* o la fotografía actual, se produce una paradójica vuelta a una espiritualidad simbólica y en algunos casos a una religiosidad primitiva. Se consigue así una trascendencia y atemporalidad que remite al rito y que se opone a la muestra de la fragilidad de un cuerpo convertido en objeto de consumo por el capitalismo.

## ABYECCIÓN

Otra corriente de enorme peso en los últimos decenios la encontramos en el arte que se ha denominado como abyecto, aquel que muestra sin tapujos la caducidad de lo orgánico y hace presentes ante el espectador la carne y su putrefacción. Lo abyecto es un término acuñado por Julia Kristeva<sup>9</sup> y que ha sido desarrollado en la práctica por muy diversos artistas. Cindy Sherman es un gran ejemplo de su experimentación fotográfica. Las funciones corporales básicas, proclamadas socialmente como desagradables y por tanto arrinconadas y ocultas a lo público, son así visionadas como arte. La plasmación matérica de la carne nace de alguna manera ya en épocas precedentes en ejemplos como la pintura de Rembrandt o Goya, sin embargo va a ser en nuestro tiempo cuando se haga explícitamente palpable. Marcel.Í Antúnez en *sistema necrosis* nos permite asistir al proceso de descomposición de la carne que forma una figura humana instalada en una urna y que tras su desaparición permitirá el nacimiento de nueva vida en forma de gusanos<sup>10</sup>.

Orlan llevará al extremo la abyección en su *Arte carnal*, en que subvierte los cánones de belleza impuestos por la sociedad contemporánea y la utilización de la cirugía estética para su consecución. Sometiendo a su propio cuerpo a sucesivas intervenciones (que además son retransmitidas como performances cuasi teatrales) Orlan consigue fundir de forma definitiva *body art* y vida, pues sus cambios físicos son, evidentemente, permanentes. Todo ello mostrando la carne abierta, la crudeza de la cirugía, aunque rehuyendo del dolor. La artista hace ~~de~~ “la carne palabra”, convirtiendo al cuerpo en objeto que puede ser “defigurado y refugurado” . Invirtiendo la utilización habitual de la cirugía, alejándola del carácter aséptico con que se nos suele presentar, Orlan va a mostrar con ironía la posibilidad de “re-presentación” libre de nuestros rasgos que nos ofrece la tecnología. Un nuevo modo de hacer ver la vulnerabilidad del cuerpo y la identidad.

## UN SUEÑO FUTURO. POSTHUMANISMO

En oposición a la mera aceptación de los límites biológicos del cuerpo encontramos otra vertiente que trata de encontrar la supresión de éstos a través del desarrollo tecnológico. La creación artística contemporánea se ha erigido como ámbito de exposición de los problemas y posibilidades derivadas de la ampliación protésica del cuerpo y su fusión con la máquina. El cuerpo orgánico va a ser calificado como obsoleto. Es posible atisbar dos movimientos cruzados: el tendente a una maquinización humana; y el de la humanización de la máquina. La avanzada tecnología actual hace cada vez más tangible el sueño humano de eternidad, una realidad cada vez más cercana a pesar de haber sido previsualizada como ciencia ficción en literatura y cine. Al fin y al cabo la ciencia desde sus orígenes ha buscado la mejora de las condiciones humanas

9 KRISTEVA, Julia. “Aproximación a la abyección”. *Revista de Occidente* (Madrid), 201, febrero de 1998, pp. 110-116.

10 SALABERT, Pere. *La redención de la carne*. Murcia: Cendeac, 2004.

11 ORLAN. “Manifiesto of Carnal Art”. Texto extraído de la web: <http://www.orlan.net/texts.php>. En el la artista no duda en afirmar: “[...] (*Hurray for the morphine !*) *Vive la morphine !* (*down with the pain !*) *A bas la douleur !*”.

y la prolongación de la vida como lógico objetivo prioritario. La intervención de la máquina en las funciones del organismo es observable desde ejemplos sencillos como las gafas o el marcapasos. El hombre pasaría con el tiempo a ser un ser más producido que engendrado.

La futura conversión del ser humano en un híbrido carne-máquina ha sido puesta sobre la mesa por artistas de la talla de Stelarc o directores de cine como David Cronenberg. El post-humano solventaría la degradación del paso del tiempo en la posibilidad de la reparación o el recambio de piezas. Donna Haraway es una de las pioneras en la teorización del tema en su manifiesto *Cyborg*<sup>12</sup>. Marcel.Í Antúnez ha profundizado también tanto en su obra como en algunos escritos en las posibilidades del género post-humano.

La realidad virtual se ofrecería como otro espacio de alteración de los límites temporales del hombre a través de una expansión plenamente mental y una negación de la realidad material corporal. El hombre crearía de este modo espacios y tiempos virtuales programados (con unas reglas y leyes previas) por él mismo, sometiendo mientras tanto al cuerpo físico a una especie de hibernación. Estos mundos paralelos digitales han sido prefigurados en filmes como *Matrix* o *Existenz*.

Tras todo ello se escondería la definitiva consecución de la autorrealización, una autoproducción que trata de conseguir la liberación de las cadenas incontroladas de lo natural. El hombre se ve condenado a mutar o desaparecer debido a la creciente hostilidad de un mundo contaminado por él mismo.

---

<sup>12</sup> HARAWAY, Donna J. Manifiesto para cyborgs: ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX. Valencia: Universidad de Valencia, Centro de Semiótica y Teoría del Espectáculo, 1995.

## TIEMPO SIMBÓLICO Y TIEMPO REAL EN LA PRODUCCIÓN ESTÉTICA MODERNA

*Palabras clave:*

*Tiempo, Arte moderno, Cultura artística contemporánea*

*Keywords:*

*Time, Modern art, Artistic culture contemporary*

### **Resumen**

*Dentro de la producción estética tradicional el concepto de mimesis ha sido un referente fundamental en la imitación de la naturaleza. Naturaleza que se ha intentado representar a partir de sus dos factores constituyentes más importantes como son el espacio y el tiempo. A finales del siglo XIX se introducen importantes cambios con la aparición primero de la fotografía y después del cine, ya que a partir de ese momento la categoría temporal va a incluirse de forma simbólica o real como un elemento de primer orden en el debate de la Modernidad. Esta incorporación se va a desarrollar a partir de las utopías de las primeras vanguardias, posteriormente a través del debate de lo procesual como forma crítica de libertad en las diferentes creaciones culturales o bien la encontramos asimismo en la configuración de la cualidad temporal como componente destacada en la persuasión visual de los nuevos tiempos.*

### **Abstract**

*In the aesthetic traditional production the concept of mimesis has been a fundamental model in the imitation of the nature. Therefore, nature has tried to be represented from his two more important constituent factors, the space and the time. At the end of the 19th century important changes gain access with the appearance first of the photography and after the cinema, since from this moment the temporary category (symbolic or real) is going to be included as a basic element in the debate of the Modernity. This incorporation is going to develop from the Utopias of the first avant-garde movement, later across the debate of procesual like critical form of freedom in the different cultural creations or likewise in the configuration of the temporary quality as component emphasized in the visual persuasion of the new times.*

La forma de expresar la cualidad temporal en las manifestaciones estéticas modernas nos abre una amplia muestra de posibilidades que responden al deseo de contener la cualidad temporal de la manera más ambiciosa y libre posible según el carácter cada vez más expansivo y abierto del pensamiento estético más reciente. Así, ya sea por la forma de integrar simbólicamente una narración dada o bien por la introducción de una fisicalidad temporal al valorar lo procesual en el hecho creativo como elemento de primer orden, el factor temporal ha ido incidiendo en la naturaleza de la creatividad contemporánea con nuevas categorías y modalidades estéticas.

Históricamente, en el mundo occidental, la producción estética se ha caracterizado por el principio de la mimesis de la realidad, pudiendo efectuarse esta imitación de una forma verídica o idealizada a través de las constantes fundamentales del acercamiento de lo humano a lo estético. El concepto de Naturaleza participa desde el origen del pensamiento griego de dos significaciones distintas según un planteamiento que después sintetiza Aristóteles en su *Física*. Por una parte sería la suma de todos los objetos y formas que aparecen por medio de los diferentes sentidos, siendo, por tanto equivalente a lo que conocemos como naturaleza exterior. La segunda concepción la define como las fuerzas y los elementos interiores que originan los objetos de esa naturaleza exterior y que no son visibles al sujeto.

Se establece, así, una división en la época final del período clásico del pensamiento griego entre lo que se ve y las fuerzas que lo provocan. El arte se va a relacionar directamente con estos dos factores, como producto humano que recrea lo que se ve y se contempla,



Fotos 1-4. Botticelli. *Nastagio degli Onesti*, primero, segundo, tercer episodio. Museo del Prado. Cuarto Episodio. Palacio Pucci, Florencia.

pero también ante lo invisible que crea, ordena y mueve lo contingente y lo experimental.

El arte interviene con una función integradora, organizativa, que se lleva a cabo a partir de la representación. Esta organización del arte para con la naturaleza tiene dos líneas básicas que reflejan la doble significación del término naturaleza. Una objetiva encaminada a la representación de lo empírico y contingente, y otra más subjetiva que tiende más hacia lo interior, oculto e irracional, en la que lo metafísico es habitualmente integrado. La mimesis, por tanto, aparece como la relación del arte con la naturaleza en su intento de aprehenderla, asumirla y recrearla.

Esta aproximación se establece sobre los referentes de la existencia humana, esto es, el espacio y el tiempo. La manera de representar estas dos categorías para una receptividad masiva o minoritaria hace que las leyes de la imitación varíen y el concepto de verdad sufra importantes transformaciones, según se busque una proyección social de lo estético o se tienda hacia lo singular o individualizado.

De hecho, ya desde la Antigüedad Clásica se cuestionaba esta relación entre arte y verdad, ya se proyectara hacia el conocimiento de lo objetivo (“verdad”) o de lo subjetivo (“mentira”). De esta manera, el sentido objetivo-externo se aplicará siempre que la mimesis responda a programas intervencionistas autoritarios de orden masificado (valga como ejemplo la configuración del modelo regularizador y absolutista de la perspectiva), mientras que lo subjetivo predominará en los momentos históricos en que la libertad del pensamiento individual y la crítica particular se imponen.

Las dos coordenadas fundamentales en la imitación de la naturaleza, es decir, la representación del espacio y el tiempo en el ámbito artístico, van a tener una inclusión diferente en la cultura occidental. Mientras que la representación del espacio en las artes plásticas queda perfectamente materializada en la configuración de la tercera dimensión por medio de la profundidad fingida a través de la perspectiva, la inclusión

rigurosa del tiempo será un hecho más complicado, teniendo que acudir a la seriación de obras para reflejar esa narratividad que contenga lo temporal, o bien traer simbólicas representaciones en las que la captación del instante acentúa la sensación de dinamismo. También en lo referente a lo temporal (por aludir a su superación), nos encontramos con la expresión de la “atemporalidad” del tema tratado, lo que minimiza la importancia de los caracteres discursivos del elemento estético al trascenderlos por medio de la permanencia del clasicismo.

Sirvan como ejemplo de la primera opción las múltiples muestras de carácter narrativo existentes en los capiteles de los claustros medievales de tantos monasterios dispuestos con una clara función pedagógico-moralizante, o también ya en el renacimiento la espléndida serie de Botticelli sobre el relato de Bocaccio sobre la historia de *Nastagio degli Onesti* (fotos 1-4). Como ejemplo de agitación temporal en una composición dinámica, valgan tantas obras del maestro Rubens (foto 5), mientras que la atemporalidad del clasicismo se nos manifiesta en los diferentes períodos históricos caracterizados por esta cualidad, ya sea el renacimiento italiano (foto 6), el pleno clasicismo barroco francés o las posteriores recuperaciones en las sociedades burguesas del XVIII y XIX.



Foto 5. Rubens. *Rapto de las hijas de Leucipo*. Pinacoteca Antigua, Munich

### LAS INNOVACIONES DE LA VANGUARDIA

Todo va a cambiar en el siglo XIX con la aparición de la fotografía que enfatiza el carácter objetualista de la mimesis de la naturaleza y va a ir desplazando a la pintura como medio tradicional de la representación del exterior en el arte. Ahora que la fotografía extiende y masifica la copia tridimensional en un medio bidimensional, la pintura puede emprender nuevas vías de experimentación y conceptualización donde la libertad de no verse determinada por la supeditación perspectívica tradicional, hará que intensifique su libertad y expresión a la vez que decrece su receptividad social, tal y como nos relatara Ortega y Gasset en su clásico texto



Foto 6. Atribuido a Piero della Francesca. *Ciudad Ideal*. Museo de las Marcas, Urbino

sobre la *Deshumanización del arte*.

Si el encuadre fotográfico se convierte en el marco perfecto donde disponer la arbitrariedad espacial de la tercera dimensión, garantizando así el orden representacional del clasicismo histórico y sus convenciones, la problemática temporal seguía estando vigente en los mismos términos tradicionales.



Foto 9. Prampolini. *Forme forze nello spazio*. 1932. Lugano. Collezione Privata

Sin embargo, una profunda revolución estética se va a producir en el momento que se descubre la imagen en movimiento, con lo que el concepto de mimesis tradicional se intensifica considerablemente al contener ya la obra que copia la naturaleza no sólo el factor espacial, sino también el temporal, y de esta forma englobar las dos categorías básicas que definen lo natural. El cine va a ser el medio que definitivamente se introduzca en la Modernidad con una capacidad de imitación tan intensa como nunca antes se había imaginado en el debate estético. La receptividad cinematográfica intensifica el aislamiento exterior de los sentidos al disponernos en la sala oscura, lo que acentúa de forma extraordinaria la aprehensión del producto artístico en su doble vertiente mimética al incluir plenamente ahora el discurso temporal.

Mucho se ha escrito sobre esto desde la aparición del cinematógrafo a finales del siglo XIX, sin embargo vamos a traer una clarificadora cita de Gillo Dorfles cuando señalaba que “Es el movimiento el que ofrece a este arte sus increíbles posibilidades. Pero lo más interesante y curioso es que el ‘ver mover’ como si fuesen verdaderas las figuras proyectadas sobre la pantalla, sucede según aquel ‘efecto estereocinético’, por el que una imagen bidimensional adquiere a causa del movimiento una plasticidad y una consistencia ‘vital’ que de otro modo no tendría... Aquello que diferencia el cine de la fotografía por un lado, y del teatro por otro, es el hecho de su verosimilitud aparentemente absoluta con el mundo fenoménico”.

En el proceso que podríamos llamar paralelo, mientras el cine intensifica su carácter mimético, las artes plásticas investigan nuevos lenguajes y planteamientos estéticos mucho más libres y subjetivos, al desprenderse de la necesidad de la imitación tradicional. Es en este contexto plástico donde el tratamiento de lo temporal se irá amplificando considerablemente.

Dentro de este ámbito vanguardista, los primeros que quieren plasmar “físicamente” el movimiento y la tensión del “tiempo en que viven” son los futuristas, utilizando para ello diversas técnicas “prestadas” ya sea del divisionismo, el facetado cubista o la descomposición de los cuerpos. Quizás el avance más importante desde el punto de vista conceptual en la tarea de representar lo temporal y espacial vendrá con el poco conocido Segundo Futurismo y el concepto de *aeropintura*, cuando una serie de artistas deciden pasar de representar directamente el movimiento a servirse de ese dinamismo para desarrollar nuevas categorías estéticas, aprovechando las nuevas visiones que les ofrecen los nuevos medios de transporte y realizan sus obras estilizando miméticamente la realidad en su contemplación aérea desde aviones en movimiento, donde la representación subjetivizada queda determinada por las nuevas experiencias espacio-temporales tanto de lo que se representa como del nuevo posicionamiento del artista, marcado por su nueva concepción de implicación estética.

<sup>1</sup> Esta cita de Dorfles corresponde a su texto sobre “Comunicación visual cinética y fílmica”, contenido en su libro *Símbolo, comunicación y consumo*, Barcelona, Ed. Lumen, 1967, pp. 237-238.



Foto 7. Giacomo Balla. *Dinamismo de un perro*. 1912. Galería Albright Knox. Buffalo.



Foto 8. Tato. *Sorvolando in spirale il Colosseo*. 1930. Collezione Ventura, Roma

Valga como ejemplo la constatación del importante paso conceptual en el tratamiento formal que se deriva del dinamismo inmediato de una obra del primer futurismo en el caso de Giacomo Balla (foto 7), con un proceso evolutivo de estas ambiciones estético-plásticas de la aeropintura, primero en un planteamiento más empírico como es el traído por Tato (foto 8) y posteriormente en su superación, según lo que se ha venido llamando la simbología cósmica de la aeropintura en el segundo futurismo, como muestra la obra de Prampolini, quizás su más ambicioso representante (foto 9).

Estos intentos de ruptura con respecto a la ordenación tradicional de la representación espacio-temporal se van a ver fuertemente superados por el último gran movimiento liberador de las primeras vanguardias, el surrealismo, precisamente el que de una forma más clara ataca la supremacía histórica de la racionalidad en el pensamiento occidental. La reivindicación de la libertad absoluta y la necesidad de erradicar la dictadura de la lógica representacional hace que el tratamiento del tiempo por parte de los surrealistas sea absolutamente irracional como se refleja en las formas automáticas de plasmación del movimiento rítmico o gestual o en los films vanguardistas de la tradición dadaísta-surrealista de Man Ray, Rene Clair, Jean Cocteau, y sobre todo en las dos películas de Luis Buñuel y Salvador Dalí, *Un perro andaluz*<sup>2</sup> y *La edad de oro*. Si a lo largo de la historia occidental asistimos a una disposición racional del discurso estético-narrativo que se establece bajo las reglas espacio-temporales para asegurar su natural y persuasiva receptividad masiva, con los surrealistas estas convenciones saltan por los aires rompiendo así las vías de la retórica tradicional y abriendo un campo ilimitado para futuras sugerencias discursivas y conceptuales.

### LO PROCESUAL COMO LIBERTAD CRÍTICA EN LA EJECUCIÓN TEMPORAL

Sin embargo, como en tantas cosas, van a ser los norteamericanos tras la Segunda Guerra Mundial los que consigan introducir el tiempo real en la obra de arte como símbolo definitivo de ruptura y libertad con respecto a la tradición racionalista que provenía de la herencia europea. El factor temporal no es ya algo representado, sino algo vivido, experimentado en libertad, algo que contempla en su propia capacidad procesual toda la amplitud estética y conceptual posible

<sup>2</sup> Con respecto al empleo del tiempo irracional en *Un perro andaluz*, quizás el mejor film surrealista, hay que destacar que aparte de la libertad temporal que supone su narración absolutamente libre sobre un tema onírico donde por tanto no participa una disposición racional del discurso fílmico, los propios autores acentúan esa irracionalidad del relato temporal al señalar diversas connotaciones absolutamente contrarias a la acción que estamos viendo, cuando indican en el transcurso de la narración: "ocho años después", "hacia las tres de la mañana", "dieciséis años antes" o "en primavera".

sin tener que estar subordinado a una retórica finalista. Esta va a ser una de las características fundamentales que caracteriza este importantísimo momento para la evolución de la cultura norteamericana que ahora se configura como la más vanguardista a nivel mundial y como eje que dicta las propuestas más innovadoras, convirtiéndose en el modelo a seguir en cuanto a innovación en los distintos campos de la modernidad estética.

De esta manera, los conceptos de lo procesual y de la improvisación como crítica al exceso de racionalidad europea, van a quedar ya para siempre en el debate estético moderno y posmoderno. La apabullante personalidad de Jackson Pollock testimonia esta tesis en la pintura sobre todo a partir de su técnica del *dripping* como culminación perfecta de los presupuestos del automatismo rítmico surrealista en los que se llega a la identificación completa de la libertad creativa a través de la exaltación del binomio arte-vida por medio de la comunión de lo procesual con la propia personalidad del creador tanto simbólica como físicamente (foto 10). De la importancia de esta universalización del hecho procesual del expresionismo abstracto, donde el automatismo gestual se configura como eje creador, dan buena cuenta algunas interesantes concomitancias de muchas pinturas del momento con fotogramas de cine experimental realizado sobre la base de su concepción abstracta e informalista, reflejando la afinidad de estos planteamientos temporales, como por ejemplo en el corto del español Ton Sirera, titulado *Pintura 1962-1963* de clara familiaridad gestual con el *dripping* de Pollock (foto 11).

Esta misma valoración de la ejecución que dispone lo inmediato por encima de lo finalista de una forma críticamente rabiosa y en clara confrontación con los parámetros pre-establecidos se manifiesta en otros campos creativos como puede ser la música, donde el jazz y las formas afroamericanas son un espléndido ejemplo de lo que estamos comentando. Incluso cuando en estas composiciones, la improvisación es la base permanente de su desarrollo, la fuerza y el ritmo feroz de las propuestas del *bebop* tras la Segunda Guerra Mundial nos manifiestan la radicalidad expresiva de este momento, como un claro grito de rebeldía procesual en un contexto crítico y represivo marcado por una contradicción inherente al contexto norteamericano, ya que mientras por una parte muestra estas formas como símbolo de la fuerza rupturista de un país joven y moderno, por otra los persigue cuando su libertad creativa puede ser peligrosa ideológicamente en un contexto marcado ya por la Guerra Fría y las acciones represoras de la Comisión de Actividades Antiamericanas promovida por el funesto senador Joseph McCarthy. Pongamos como ejemplo en esta línea las dos versiones que se hacen de la música del compositor norteamericano Cole Porter por dos de las más grandes figuras del jazz, como son Ella Fitzgerald y Charlie Parker, la primera dentro de los cánones de un jazz melódico y el

Fotos 10. Jackson Pollock ejecutando uno de sus *dripping*



Fotos 11. Ton Sirera. Fotograma de su corto *Pintura 1962-63*.



segundo en los presupuestos más claros de la violenta improvisación del *bebop*<sup>3</sup>.

Esta misma actitud se aprecia en la literatura de la denominada Generación Beat, en la que el concepto de vivir el momento y no corregir lo escrito como síntoma de libertad y de no traicionar dicha improvisación, tiene mucho del carácter procesual en el que se vive y experimenta con el tiempo presente. El mito del camino tiene mucho que ver con estos presupuestos, donde la libertad que da el viaje sin destino es un concepto que se instaura como un referente de primer orden en este contexto. La novela de Kerouac, *En el camino*, se erige en el clásico de estos parámetros que van a crear toda una mitología en la cultura norteamericana del underground y del idealismo utópico posterior. Los ejemplos van a ser numerosos y paradigmáticos tanto en la literatura, el cine, las artes plásticas o la música, donde el descubrimiento del viaje y la carretera van a conformar un ideario de libertad crítica contra lo establecido que incluso se va a seguir aprovechando en contextos posteriores con una finalidad absolutamente contrapuesta<sup>4</sup>.

Este mismo concepto de valoración de lo procesual o lo no premeditado se aplica también en el ámbito cinematográfico en el espléndido film *Shadows* de John Cassavetes de 1959. Se trata de una película basada en la libertad interpretativa de los actores que en principio no se había pensado para ser distribuida sino para que sirviera únicamente a los personajes como ejercicio de improvisación actoral. La obra se convierte en una de las muestras más interesantes del nuevo cine americano y destaca en la misma línea cultural la banda sonora jazzística de Charles Mingus e incluso la significación del propio título donde se incide en el sentido efímero y temporal de lo pasajero e insustancial. Otro ejemplo a destacar en esta valoración del momento temporal de lo inmediato como signo de libertad y de modernidad lo encontramos en el contexto francés de la *Nouvelle Vague*, cuando el director Louis Malle, renovador indiscutible de la cinematografía francesa aún cuando no perteneció de facto a este movimiento, rueda la película *Ascensor para el cadalso* en 1957. El dato importante al que nos referimos es que la banda sonora compuesta por el músico de jazz Miles Davis se lleva a cabo en una improvisación del trompetista en un visionado de las imágenes del film, añadiendo posteriormente la composición a la película sin alterar lo que fue fruto de la experiencia receptiva que dio lugar a la creación procesual de la música.

Las tesis existencialistas de fuerte implantación después de la Segunda Guerra Mundial y la desconfianza en los valores esenciales y absolutos de buena parte de los contextos culturales de la época empujaron a la exaltación de lo inmediato y del factor temporal tangible dentro de los cánones del relativismo y la ambigüedad en un momento en que como señalaban

3 Ambas obras tienen el mismo título, *The Cole Porter songsbook*, editados los dos discos por Verve.

4 La utilización del mito libertario de la carretera será un clásico a partir de entonces, siendo sus utilizaciones de lo más variopintas, aunque una cosa siempre queda, que es la exaltación de la rebeldía y de la libertad como ejes de este discurso. En el ámbito cinematográfico los ejemplos son variados, incluyéndose en este género auténticas obras maestras del séptimo arte. Incluso su prestigio se va a ver incentivado por la relación, en casos, con el género más aclamado de la cultura norteamericana, como es el western. De esta forma, el espíritu de las epopeyas clásicas de John Ford se va transformando en los referentes simbólicos críticos de los años sesenta y setenta actualizándose este género con los films de Sam Peckinpah o Arthur Penn por poner sólo algunos ejemplos. En cuanto a las road movies propiamente dichas, podemos señalar algunos títulos cruciales en el cine de las últimas décadas para constatar su trascendencia, continuidad y variabilidad conceptual y estética, como se aprecia al referirnos a *Bonnie and Clyde* de Arthur Penn (1967), *Easy Rider* de Dennis Hopper (1969), *El diablo sobre ruedas*, de Steven Spielberg (1971), *París, Texas* de Wim Wenders (1984), *Thelma y Louis* de Ridley Scott (1991), las incursiones posmodernas de David Lynch en *Carretera perdida* (1997) y *Una historia verdadera* (1999) o a la más reciente *La pequeña Miss Sunshine* de Jonathan Dayton y Valerie Faris (2006).

En otros medios y con una intencionalidad distinta, valga como ejemplo la utilización hace unos años de uno de los pasajes más famosos de la novela de Kerouac para la publicidad de una multinacional automovilística con el claro deseo de identificar libertad y rebeldía con la adquisición de coches de esta marca alemana. (<http://www.youtube.com/watch?v=g3fH0qPnV1s&feature=related>).

El texto es el siguiente: "a la gente que me interesa, porque la única gente que me interesa es la que está loca, la gente que está loca por vivir, loca por hablar, loca por salvarse, con ganas de todo al mismo tiempo, la gente que nunca bosteza ni habla de lugares comunes, sino que arde, arde como fabulosos cohetes amarillos explotando igual que arañas entre las estrellas...".

los intelectuales, la existencia había desplazado a la esencia.

En este proceso de debilitamiento gradual del pensamiento único, global y utópico, las artes plásticas van a intensificar las propuestas relativistas en las que cada vez más los factores tradicionalmente ajenos a la “solidez” estética, van teniendo una mayor importancia en la libertad expresiva y sobre todo receptiva del hecho creativo. Es el momento de lo que Umberto Eco llamó segunda apertura de la obra de arte contemporánea (estamos en la primera mitad de los años sesenta), en diferencia con la obra de arte clásica que sólo contiene una apertura interpretativa. La tesis del pensador italiano estriba en que mientras la contemplación de la obra tradicional puede despertar en el espectador sensaciones diversas por la actitud diferente de éste en su capacidad receptiva (primera apertura), la obra de esos momentos también sumaba otra posibilidad cambiante en su mensaje al no ser un objeto concluido o cerrado en sí mismo, sino abierto en sus posibilidades expresivas (segunda apertura), además de la primera apertura que ya se presentaba en toda comunicación estética debida a la capacidad cambiante del público en su tarea receptiva.

Esta segunda apertura se debe, por tanto, a la posibilidad de la obra de arte moderna de esparcir mensajes estéticos que dependen de su propia naturaleza objetual o física que ya no es concluida sino abierta o relativa según factores espacio-temporales, en donde se marcan de forma extraordinaria los conceptos de relatividad o ambigüedad del existencialismo estético.

Nos encontramos con dos líneas fundamentales en el desarrollo de estas tesis, una primera en la que la intensificación del movimiento físico interno de la obra hace que su propia estructura vaya cambiando según el momento en que la observemos, momento en el que la estructura expresiva, por tanto, va a ser diferente a la de otro instante procesual. En esta sección nos encontramos con los ejemplos del op-art, el arte cinético, performances, body art, happenings, etc. Mientras que en la segunda línea nos encontramos con la obra que no tiene un movimiento interno, pero cuya variabilidad significativa depende de la incidencia de factores espacio-temporales externos, que no obstante acaban integrándose como formas significativas que la hacen modificarse y variar. Valgan como representativas la producción espacial de Lucio Fontana, la abstracción postpictórica o el arte minimal y postminimal.

Por tanto, podríamos resumir, en relación a la incidencia de lo temporal en las obras que contemplan la segunda apertura que señalaba Umberto Eco, que esa incidencia puede efectuarse tanto por desarrollar un dinamismo internamente o bien por hacer que el tiempo de la naturaleza incida externamente en la estructura objetual fija de la obra de arte contemporánea.

Continuando con la valoración de lo procesual y la importancia dada a lo inmediato irracional, esta línea continúa, como hemos dicho, dentro del ámbito underground de los sesenta, configurándose como una de las características de las expresiones idealistas de esa década, en ese afán a veces inocente y otras revolucionario de conquistar la máxima libertad posible. Sirva como ejemplo la producción que en este sentido realiza Andy Warhol en el seno de su factoría, sobre todo la correspondiente al ámbito cinematográfico y musical, pues, como veremos más adelante, en el plano visual su concepción va a ser completamente distinta. Con respecto a la promoción de grupos pop musicales, es bien conocida su predilección a las actuaciones en directo en las que sobresale ante todo la *Velvet Underground*. Sin embargo, donde mejor se vislumbra su gusto por la improvisación, lo procesual y la continuidad secuencial es en sus producciones filmicas, donde estos valores nos lo sitúan en el centro de las propuestas más radicales de un cine experimental donde la raíz dadaísta y la incidencia



Foto 12. Fotograma del film *Empire* de Andy Warhol.1964

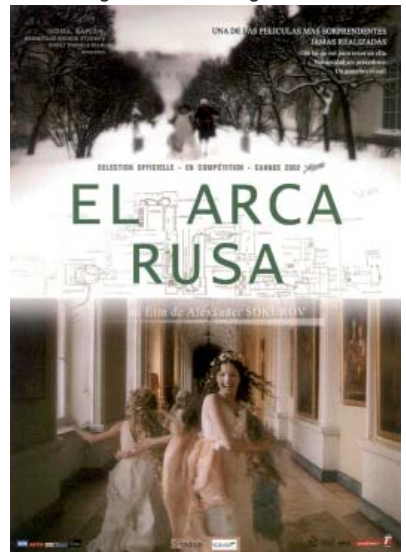
de la contracultura que emana del contexto de la Generación Beat es indudable.

Sus dos obras más claras en este sentido son *Sleep* (1963) y *Empire* (1964), la primera consiste en la filmación de su amigo, el poeta John Giorno, durmiendo durante más de cinco horas con la intención de presentarnos esta película como una continuidad temporal, sin embargo esto no fue así, pues se sabe que se rodaron ocho horas e hizo el montaje final para acentuar la continuidad de cámara, pero cortando y uniendo la cinta hasta llegar a la duración final. Por su parte, *Empire*, es la grabación con una cámara fija de las ocho horas y cinco minutos que transcurren desde el atardecer hasta que amanece en la contemplación del Empire State Building de Nueva York. Aquí nos acercamos mucho a la identificación de tiempo real y tiempo cinematográfico, aunque esa equiparación no es completa, pues se graba a cámara lenta, por lo que no tiene la misma duración, y por lo tanto la proyección es más larga que el tiempo representado (foto 12). Sin embargo, estamos ya muy cerca de la equivalencia absoluta que ensalza la cualidad procesual como contenedora de todas las posibilidades estéticas del hecho cinematográfico.

La siguiente película que comentamos sí se trata ya de una filmación en donde tiempo real y tiempo fílmico es idéntico, es decir, está rodada en una sola toma, en un plano secuencia que dura noventa minutos sin montar. Hablamos de *El arca rusa*, de Aleksandr Sokurov de 2002 (foto 13), la primera cinta comercial con esta característica, posibilitada por la aparición de la tecnología digital. El film está rodado en el museo del Hermitage de San Petersburgo y es una metáfora poética acerca de los trescientos años de existencia de este edificio, anteriormente palacio de Invierno de los zares rusos. El hilo conductor lo lleva un personaje (él mismo se autodefine como un fantasma) que va recorriendo las diferentes salas, que hace las veces de narrador y cuyos ojos son la cámara cinematográfica. A lo largo de los diferentes espacios se va encontrando con escenas y pasajes de la historia rusa, todo ello en una solución de continuidad que le otorga la filmación sin cortes. El carácter narrativo se completa con un personaje que acompaña a este "fantasma" y que sería el marqués de Custine, viajero francés del siglo XIX autor de un libro sobre la Rusia de la primera mitad de esa centuria. La vinculación cambiante entre estos dos personajes, uno invisible y otro real cinematográficamente hablando, es el eje de la película en su recorrido donde se establecen diferentes interrelaciones, llegando a romper la cuarta pared cinematográfica en numerosas ocasiones al interpelarnos directamente al público.

Quizás la cualidad más interesante de *El arca rusa* en el sentido temporal es el hecho de que se establece en una contradicción entre técnica de filmación y expresividad estética, pues si la utilización del rodaje

Foto 13. Cartel español de *El arca rusa*



La película colombiana que asombra al mundo

CANNES 2007

MEJOR PELÍCULA DE LA AMÉRICA LATINA

PELÍCULA DE ORO



Foto 14. Cartel de la película *PVC-1*

directo, sin montaje, acentúa los rasgos de realismo y de la improvisación en un film, en este caso, el plano secuencia se pone al servicio de un concepto poético del producto cinematográfico donde destaca precisamente esa metáfora o ensoñación donde el tiempo es libre e "irreal". Por tanto, la búsqueda del barroquismo poético se impone al sentido de inmediatez que confiere la técnica de filmación empleada, lo que en definitiva otorga al film la cualidad de propuesta artística singular de primer orden en el dominio de los diferentes medios de expresión lingüística y estética.

Planteamientos diametralmente opuestos propone otra película rodada también sin montaje en un solo plano secuencia. Se trata de la película colombiana *PVC-1* dirigida por Spiros Stathoulopoulos en 2007 (foto 14), en donde se narran unos hechos reales que ocurrieron

en una pequeña localidad colombiana en mayo de 2000 y que conmocionaron al país, cuando un grupo de delincuentes va a robar a una humilde casa y al no encontrar dinero colocan a la madre un collar-bomba para chantajear al marido, activando el dispositivo temporal para que estalle en un tiempo determinado. La mujer murió cuando un policía intentaba desactivar el artefacto que finalmente explotó. Por tanto, no interesa el final del film porque el espectador ya sabe cuál es al basarse en un acontecimiento sucedido, por lo que la película lo que hace es describir de la forma más realista posible el drama y la brutalidad de la situación, desechando cualquier artificio que pueda desvirtuar en algún sentido la crueldad de la propia historia por sí misma. De ahí que la obra carezca de banda sonora y que toda la filmación se haga con luz natural. Se valora el intervalo de tiempo en que la mujer vive con la amenaza de la deflagración, la inmediatez física que acentúa el dramatismo y la dureza radical del relato y de la acción real. Aquí la propuesta procesual, en total contraposición a *El arca rusa*, busca expresar con la mayor cercanía, inmediatez y fisicidad posible la extrema situación que se vive. Podríamos decir que la experiencia de angustia de lo narrado se corresponde perfectamente con la tensión temporal de la técnica de filmación, donde lo físico se impone con su mayor dramatismo. En esta exposición de la inmediatez procesual sentimos el tiempo como amenaza tal y como le ocurrió al personaje real.

Esta utilización del plano secuencia para acentuar el concepto de libertad procesual e inmediatez temporal en la obra artística se utiliza también en otros contextos, como es el del arte en vivo. Es precisamente el deseo de no traicionar los parámetros de esta práctica artística lo que llevan a manifestar el carácter directo de las producciones una vez que se trasladan al medio audiovisual, al incorporar los nuevos instrumentos a la experiencia plástica por parte de algunos artistas en el ámbito de su indagación estética. De esta manera no se traiciona la supremacía de la ejecución sobre la finalidad o la preconcepción del hecho creativo tal y como corresponde a los



Foto 15. La Ribot. *Llámame mariachi*. 2009

presupuestos de esta tendencia a medio camino entre las artes plásticas y la danza moderna. Sirva como ejemplo la obra de La Ribot, *Llámame Mariachi* de 2009 (foto 15), donde “se oscurece la luz y se muestra una película. Se trata de un plano secuencia de más de veinte minutos rodado sucesivamente por las tres intérpretes que más tarde aparecerán en escena. Lo que se ve es la imagen de un espacio interior, un viejo teatro. La cámara cuerpo nos muestra la imagen que resulta de su movimiento, de sus desplazamientos, de una atención que no está dirigida por el ojo sino más bien por el vientre al que se presta la mano que sujeta la cámara”<sup>5</sup>.

**TEMPORALIDAD Y ATEMPORALIDAD COMO SIGNOS RETÓRICOS DE UNA NUEVA ÉPOCA**

Cuando más se enfatiza el carácter procesual de la vanguardia en la evolución expansiva de los años 60 y 70 (performance, acciones, land art, etc), la figura de Warhol va a imponer de nuevo el tiempo permanente y simbólico para “eternizar” y rechazar la momentaneidad a sus mitos colectivos de la cultura pop, convirtiéndolos en referentes de un nuevo clasicismo que posteriormente algunos artistas de la posmodernidad retomarán en sus propuestas (foto 16).

Efectivamente, la estrategia del Pop es reunificar arte de vanguardia y sociedad masiva que estaban separados desde la crisis de la Comuna de París de 1871, tal y como nos señala Mario de Micheli. Sin embargo esta vinculación de ahora va a estar muy lejos de los planteamientos progresistas y solidarios que caracterizan la interrelación en el siglo XIX y queda definida por la apropiación por parte de la vanguardia de los iconos de la nueva sociedad popular para proyectarlos como símbolos del imperialismo capitalista que domina la cultura occidental. Como ya decía el humanista español Elio Antonio de Nebrija en la época de los Reyes Católicos, en pleno momento de expansión internacional hispana, “la cultura acompaña al imperio”.

Foto 16. Andy Warhol. *Marilyn*

Por tanto, la importancia de la imagen como elemento retórico que se consume legitimando una ideología política y cultural se va a ir configurando a través de la importancia cada vez mayor que van adquiriendo los mass-media como instrumentos de persuasión social. Por tanto, la presentación de las imágenes en este contexto se sustenta en todo un riguroso procedimiento analítico que le permite llevar a cabo la labor retórica prevista.



El origen del estudio del factor psicosociológico de la comunicación de masas se desarrolla en Estados Unidos al finalizar los años veinte del siglo XX, primero por los medios empresariales que intentan elaborar un sistema que les permita llevar a cabo la mejor manera de organizar sus campañas publicitarias por radio y prensa; y por otro lado para controlar el dominio de la radio por parte de numerosos políticos e intelectuales como medio de profunda influencia persuasiva. Se trata de una exigencia eminentemente práctica vinculada bien a la ampliación del mercado de consumo o bien a la captación de nuevos adeptos culturales o políticos. Los mass-media fueron considerados como un nuevo tipo de fuerza unificadora, “una especie de sistema nervioso simple que se extiende hasta tocar cada ojo y cada oreja en una sociedad caracterizada por la escasez de relaciones interpersonales”<sup>6</sup>. Uno de los elementos fundamentales de esta acción

5 Texto de José Antonio Sánchez sobre *Llámame Mariachi* de La Ribot. [http://www.laribot.com/IMG/pdf/Article\\_JASanchez\\_LM\\_ESP.pdf](http://www.laribot.com/IMG/pdf/Article_JASanchez_LM_ESP.pdf)

6 STARETA, G. “La investigación sobre los efectos de los mass-media” en MORAGAS, M. *Sociología de la comunicación de masas*. Barcelona, Gustavo

social de los mass-media es la utilización de la imagen.

Históricamente, el tratamiento de las imágenes ha sufrido mutaciones cualitativas importantes que definimos en la consideración diferenciada de la iconografía figurativa en tres grandes categorizaciones históricas:

Una primera con supremacía de lo trascendente sobre lo humano. Asistimos aquí al concepto de mito metafísico donde no existe la categoría humana del tiempo contingente ni su caracterización más clara en la forma narrativa moderna según cánones empíricos o sensibles de índole particularista. Se trata de la simbolización colectiva sacra que trasciende genéricamente a lo suprasensible<sup>7</sup>. Se trataría, por tanto, de una “política visual” perfectamente sistematizada para conseguir un retórico fin colectivo donde no cabe la reflexión individual o subjetiva acerca de cualquier actitud humanista. Nos encontramos en esta fase con la necesidad de dar forma a elementos de esencia eterna.

En una segunda secuencia asistimos a la crisis de lo sagrado y al auge del humanismo, a una “mundanización de elementos iconográficos” como señala Umberto Eco, con la consiguiente crisis de la sistematización colectiva y el inicio de una investigación continuamente renovada desde el plano de las facultades sensibles y experimentales del hombre a base de la descripción y narración de acontecimientos y hechos humanos o de naturaleza física. Esta fase nos llevaría en largo proceso de intensificación subjetiva desde el Renacimiento al siglo XX. Ya no existe finalidad genérica sino conocimiento crítico o hedonismo particular, lo que a la larga va a ir destruyendo la unidad del público para dar paso a la diversidad.

Llegamos así a la tercera época en la que se produce la recuperación de una nueva mitología genérica de carácter trascendente según un proceso de recuperación de la tipificación estática como representación simbólica de lo metafísico. Va desapareciendo la narración temporal y la investigación individual. Asistimos a una política de control absoluto de la imagen a través de los mass-media que neutralizan cualquier intento de subjetividad crítica en la recepción. Sin embargo, ahora hay una novedad importantísima ya que la libertad del placer estético individualista no se puede erradicar sin más. El nuevo poder absoluto que constituye el neocapitalismo satisface las referencias sensibles (hedonismo, erotismo...) que se suponen garantizadas tras las conquistas de la fase segunda, pero estas supuestas libertades del placer individualista tienen que converger siempre en una “metafísica menor” del mito colectivo, pero igualmente operante para la estabilidad y el bloqueo de la actitud crítica personal. Todo ello garantizado por la imposibilidad de la investigación original.

Se fusionan, por tanto, las dos actitudes históricas anteriores para ponerse al servicio del proyecto persuasivo más complejo, ambicioso y sutil que cualquier poder político ha programado a lo largo de la historia. Marilyn Monroe (como tantas otras figuras de la sociedad de consumo) posee las características del mito intemporal, pero es aceptado únicamente porque su acción se desenvuelve en el mundo humano y masificado de lo temporal. Se trata, por tanto, de una solución paradójica o contradictoria aparentemente dentro del orden de la temporalidad “resacralizada” del imperialismo capitalista. Existe un tratamiento totalmente unitario del público por parte de la cultura de masas, pero fingiendo un respeto hacia la diversidad individual que permita el ascenso en la categorización jerárquica de los valores.

---

Gill, 1985.

<sup>7</sup> ECO, U. Apocalípticos e integrados. Barcelona, Lumen, 1ª edición española en 1968.

Esta atemporalidad por tanto de la Marilyn de Warhol concebida como mito referencial del imperialismo capitalista la convierte en una imagen sin expresión particular que solamente irradia, como una estrella, una luminosidad permanente y un gesto de sereno clasicismo a medio camino entre lo humano y lo divino (foto 16).

Para comprender la dependencia de la imagen de estos valores, vamos a compararla con la representación que hace Wolf Vostell del mismo personaje (foto 17), donde, en contraposición al norteamericano, enfatiza lo que tiene de humano y por tanto de contingente, en una composición además donde lo temporal se expresa también en la propia disposición gastada e intervenida de las imágenes para radicalizar el sentido efímero de la existencia de la estrella cinematográfica. El tiempo aquí es la categoría de máxima expresión.



Foto 17. Wolf Vostell. *Marilyn*. 1963

Volviendo al programa de intervención a través de las imágenes “sacralizadas y atemporales” hay que advertir de una tremenda analogía en el programa de generalización retórica hacia una pragmática finalidad colectiva por parte de los poderes absolutos del siglo XX con el texto de Adolf Hitler en su *Mein Kampf*, cuando señala que “toda acción de propaganda tiene que ser necesariamente popular y adaptar su nivel intelectual a la capacidad receptiva del más limitado de aquellos a los cuales está destinada. De ahí que su grado netamente intelectual deberá regularse tanto más hacia abajo cuanto más grande sea el conjunto de la masa humana que ha de abarcarse... La capacidad receptiva de la gran masa es sumamente limitada y no menos pequeña su facultad de comprensión, en cambio es enorme su falta de memoria. Teniendo en cuenta estos antecedentes, toda propaganda eficaz debe concretarse sólo a muy pocos puntos y saberlos explotar como apotegmas hasta que el último hijo del pueblo pueda formarse una idea de aquello que se persigue. En el momento en que la propaganda sacrifique ese principio o quiera hacerse múltiple, quedará debilitada su eficacia por la sencilla razón de que la masa no es capaz de retener ni asimilar todo lo que se le ofrece y con esto sufre detrimento el resultado para acabar a la larga por ser completamente nulo”.

No todos los intentos de figuración atemporal están vinculados al programa retórico del capitalismo imperialista. En algunos casos, el debate sobre la necesidad de vencer al tiempo que todo lo destruye ha implicado la referencia a formas donde ese clasicismo es imperante por su falta de movimiento y su estatismo a veces perturbador. Incluso en algunos momentos, la capacidad expresiva de los artistas hace que una disposición espacio-temporal en un principio racional, se convierta en un prototipo de justamente lo contrario.

Esto lo podemos comprobar si comparamos la espléndida vista del urbanismo ideal del Quattrocento italiano atribuida a Piero della Francesca o del círculo de Urbino (foto 6) donde la racionalidad de la representación y la ausencia de motivos humanos, nos trasmite esa sensación de clasicismo de carácter permanente, idealista y atemporal. Sin embargo, la misma racionalidad compositiva la observamos en la obra de Giorgio de Chirico, *Plaza de Italia* de 1915 (foto 18) donde la distribución de los espacios y de la perspectiva es similar y los elementos temporales concretos son de una significación compositiva de segundo orden (el tren del fondo y los dos



Foto 18. Giorgio de Chirico. *Plaza de Italia*.1915.  
Museo de Bellas Artes de San Francisco

hombres saludándose), sin embargo la sensación onírica es irracional, a lo que contribuye también la disposición efectistas de las sombras alargadas en las arquitecturas y la escultura de la plaza. Es curioso, por tanto, cómo la atemporalidad de estas dos pinturas proyecta efectos contrapuestos cuando la disposición formal puede ser bastante similar. La fuerza de dos contextos estéticos tan diferentes como son el quattrocento y la pintura metafísica acaba imponiéndose e impregnando de connotaciones opuestas los intentos de un clasicismo representacional.

También el cine de autor ha querido representar este clasicismo que vence al tiempo en intentos fuertemente esteticistas donde el concepto de la racionalidad compositiva y la armonía han sido su principal referente. Incluso en el ámbito cinematográfico, donde lo discursivo es más inherente a su propio lenguaje, la ruptura con el tiempo contingente y un tratamiento más metafórico o poético del mismo se ha hecho fundamental. Una de las figuras a las que más le ha interesado el tema de la memoria y del recuerdo y su expresión a través del arte (el cine en este caso) ha sido Alain Resnais, director francés de la *Nouvelle Vague*, cuya película *Hiroshima mon amour* (1959), ya trataba en el argumento las referencias al pasado dramático de la ciudad japonesa y cómo los amantes que se encuentran en ella no pueden desligarse de la conciencia del drama mundial.

Sin embargo el gran film de Resnais sobre el clasicismo cinematográfico en el que el tiempo es el eje fundamental del discurso es *El año pasado en Marienbad* de 1961 (foto 19), obra en la que sobre un argumento mínimo, se nos introduce en un mundo barroco donde los personajes deambulan sin sentido lógico y todo se establece sobre el deseo del protagonista de que su amante huya con él y abandone a su marido, tal y como, según él, le había prometido “el año pasado en Marienbad” y ella niega. A partir de aquí se despliega una magnífica metáfora clasicista, donde la ambigüedad del relato nos lleva a cuestionarnos la relatividad de todo el discurso temporal, pues no sabemos si estamos en el plano de la realidad empírica, de un sueño, o directamente de las alucinaciones de un amante, todo ello en el marco existencialista donde la historia es un hecho indefinido y no un valor datable, interrelacionándose pasado y presente en un espacio y un tiempo desarticulados a pesar de su apariencia racionalista.

Foto 19. Fotograma del film *El año pasado en Marienbad* de Alain Resnais.1961





## CRÉDITOS

Director de la revista: Jesús Rubio Lapaz

Secretario: Luis D. Rivero Moreno

Edita: Grupo de investigación de la Universidad de Granada HUM376  
"Tradición y modernidad en la cultura artística contemporánea"

Coordinador del nº 12: Damián Esteban Bretones

Diseño y maquetación: Esther Rivero Moreno  
(maleenies@gmail.com)

### CONSEJO DE REDACCIÓN

Jesús Rubio Lapaz(Director)

Luis D. Rivero Moreno (Secretario)

Ximena Hidalgo

Dara Cabrera

Manuel Jesús González Manrique

### COMITÉ ASESOR

Ignacio Henares Cuéllar (Universidad de Granada)

Julio Flores (IUNA de Buenos Aires)

Marisa Sobrino (universidad de Santiago de Compostela)

Asecensión Hernandez (Universidad de Zaragoza)

Julia Portela (ISA de la Habana)

I.S.S.N 1695-8284.

Depósito legal: GR 300/03

Diciembre 2010 nº 12

"Arte y tiempo"

