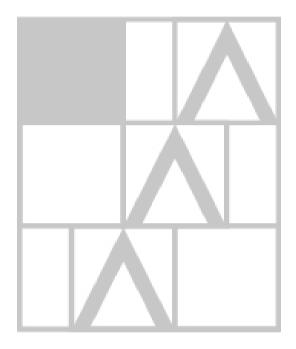
ESTÉTICA CINEMATOGRÁFICA

120 años de teoría y de cine



Jacques Aumont
Alain Bergala
Michel Marie
Marc Vernet



Título original Edición original Esthétique du film. 120 ans de théorie et de cinéma © Armand Colin, Malakoff, 2016 Armand Colin is a trademark of Dunod Editeur 11, rue Paul Bert, 92240, Malakoff. Estética cinematográfica

Título en español Traducción al español Colección Director de colección Estética cinematográfica Víctor Goldstein Biblioteca de la mirada Guido Indij

Coordinación editorial
Corrección
Maquetación
Tapa
Foto de tapa

Luciano Páez y Francisco Gorostiaga Mónica Campos Brenda Wainer Luciano Páez y Francisco Gorostiaga Shutterstock

Editorial Oficina Tel E-mail W³ la marca editora
Pasaje Rivarola 115 (1015) Buenos Aires, Argentina
(54-11) 4 552-3834
lme@lamarcaeditora.com
www.lamarcaeditora.com

Libro de edición Taller Impreso en Argentina Buenos Aires Print Pte. Sarmiento 459, Lanús, Buenos Aires

ISBN Fecha de impresión Depósito de ley ©

978-950-889-345-1 Septiembre de 2019 11.723

Estética cinematográfica / Jacques Aumont ... [et al.]. - 1a ed . - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : la marca editora, 2019.

352 p.; 22 x 15 cm. - (Biblioteca de la mirada / Guido Indij)

Traducción de: Víctor Goldstein. ISBN 978-950-889-345-1

1. Análisis Cinematográfico. 2. Crítica Cinematográfica. 3. Industria Cinematográfica. I. Aumont, Jacques II. Goldstein, Víctor, trad.

CDD 778.5

No se permite la reproducción parcial o total, el almacenamiento, el alquiler, la transmisión o la transformación de este libro, en cualquier forma o por cualquier medio, sea electrónico o mecánico, mediante fotocopias, digitalización u otros métodos, sin el permiso previo y escrito del editor. Su infracción está penada por las leyes 11.723 y 25.446.

Advertencia		11
Capítulo 1. El film hace ver y oír		15
1. Fenomenología de la imagen cinematográfi	ica	15
1.1 La analogía		15
1.2 El espacio		20
1.3 El tiempo		28
1.4 Lo sonoro		33
2. Génesis de la imagen cinematográfica	Δ	30
2.1 La imagen autómata		30
2.3 El montaje: un proceso	Δ	47
2.4 La idea de 'trucaje'		50
3. El film como representación		
3.1 Representación del espacio		50
3.2 Representación del tiempo		64
3.3 El montaje (segundo abordaje)		
4. La materia de la imagen		75
4.1 Materia de imagen		75
4.2 El film abstracto	l <u></u>	77
4.3 Lo figural (primer abordaje)		78
4.4 Materia y técnica		8
la ma	rca	
Capítulo 2. Cine y narración		83
Cuestiones de fronteras Mostración versus narración		83
1.1 Mostración versus narración		83
1.2 Documental versus ficción	V 1 V	80
1.3 Representativo versus no representativo		90
1.4 Cine y narratividad		93
2. El cine narrativo: objetos y objetivos de est	udio	97
2.1 Objetos de estudio		
2.2 Objetivos de estudio		99
3. Narración, relato, historia		104
3.1 Fuentes de la parratología		10

3.2 El relato	106
3.3 La historia o la diégesis	110
3.4 Relaciones entre relato e historia	113
3.5 La narración	121
4. El análisis estructural del relato	125
4.1 La estructura, de todos modos	125
4.2 La historia programada: intriga de predestinación y frase hermenéutica	126
4.3 Las funciones y su encadenamiento	129
4.4 Los personajes	131
4.5 El modelo estructural aumentado: evaluación y puesta en intriga	138
5. ¿El fin del fin?	141
Capítulo 3. El film significa: cine y lenguaje	143
1. Breve historia de la teoría clásica	143
1.1 Dos precursores: Vachel Lindsay y Hugo Münsterberg	143
1.2 La contribución francesa en los inicios de la teoría:	
Louis Delluc y Jean Epstein	147
1.3 El primer teórico con influencia internacional: Béla Balázs y <i>El hombre visible</i>	
Béla Balázs y El hombre visible	153
1.4 La escuela soviética y el montaje, los formalistas rusos	
1.5 El balance de las teorías del mudo: Rudolf Arnheim	166
1.6 Los años de posguerra y las teorías realistas	169
1.7 La semiología y las semiologías	177
2. El lenguaje y después	186
2.1 Enunciación, semiopragmática y retórica	186
2.2 Los aportes del neoformalismo y del cognitivismo	
a la inteligibilidad del film	194
2.3 Los pensamientos figurales de la imagen	197
2.4 El film significa y piensa: cine y filosofía	200
3. Breve conclusion	206
C G I C O I G	
Capítulo 4. El film y su espectador	209
1. El espectador de cine	209
1.1 El espectador de la filmología	209
1.2 El espectador de cine, 'hombre imaginario'	211
1.3 Un nuevo abordaje del espectador de cine	214
2. El lugar de la identificación en la teoría psicoanalítica	216
3. La doble identificación con el cine	218

3.1 La identificación primaria en el cine	219
3.2 La identificación secundaria en el cine	
3.3 Identificación y estructura	
3.4 Identificación y enunciación	235
3.5 Espectador de cine y sujeto psicoanalítico: la apuesta	
4. Deleuze y la cuestión del espectador	
4.1 No hay sujeto-espectador	238
4.2 Viendo videncia	240
4.3 La imagen-cristal	243
4.4 Los dos cines y sus espectadores	244
4.5 El espectador, de todos modos	246
4.6 El cerebro es la pantalla	247
Capítulo 5. El cine y el arte: relaciones ambiguas	249
1. El cine, ¿es un arte?	250
1.1 Del espectáculo a la reivindicación de arte	250
1.2 El arte contra la industria	254
1.3 El arte en la industria	257
1.4 ¿Qué es un 'movimiento' cinematográfico?	260
1.5 El cine se nutre de cine	263
2. El cine entre las artes	267
2.1 La querella del 'teatro filmado'	267
2.2 La literatura: ¿adaptación o intercambio?	269
2.3 El cine, 'música de la luz'	271
2.4 El ojo de la pintura	272
2.5 El cine en el mundo del arte	276
3. Las invenciones estéticas del cine	278
3.1 Aisthesis, movimiento y tiempo	279
3.2 Rostridad, fotogenia, revelación	
3.3 Nuevos conceptos de la figuración	285
Carcora	
Capítulo 6. La mutación digital	289
1. Una mutación que tomó treinta años	289
1.1 Un trastorno tecnológico y societal	
1.2 ¿Qué mutación?	
1.3 ¿Muerte o diseminación del cine?	
2. Por el lado del espectador	
2.1 Jalones: la televisión, el vhs, el dvd	

2.2 La desmaterialización y la atomización del film	294
2.3 Cinefilia y tecnología digital	296
3. Cine de autor y cine globalizado: los dos devenires de lo digital	297
3.1 El lento pasaje al todo-digital	297
3.2 Las cámaras pequeñas y el cine de autor	300
3.3 Las nuevas imágenes del cine globalizado digital	305
3.4 La era de la sospecha	308
3.5 La conservación de los films en formato digital	
4. Lo digital en el proceso de creación de los films	
4.1 El desplazamiento del momento de la decisión	310
4.2 La desaparición de la 'primera copia positiva'	311
4.3 Lo digital y los actores	312
4.4 El montaje	313
Referencias bibliográficas	315
Índice de nociones	331
Índice de películas	345

la marca e ditora

Qué cosa es esta obra, y qué no. La edición francesa publica todos los años un centenar de libros consagrados al cine: revistas y libros para el 'gran público', obras para cinéfilos, escritos estéticos y teóricos. Estas categorías, por otra parte, no son rigurosamente estancas, como lo demostraron... las primeras ediciones de la presente obra, que sin verdaderamente alcanzar al público general, tuvo más de cincuenta mil lectores, de los que no puede suponerse que fueran todos teóricos. También tuvo una audiencia internacional notable, porque fue traducida hasta ahora en trece lenguas.

En la actualidad, como en su primera redacción de 1983, los cuatro autores de este libro son universitarios, pero también fueron críticos, animadores, organizadores de exposiciones y de conferencias, fundadores de instituciones, y generalmente tienen una experiencia del cine que excede la mera enseñanza teórica (uno de ellos es incluso cineasta, con lo cual está todo dicho). Sin embargo, este libro no podría decirlo todo sobre todo. Muy cualitativamente, es un 'manual', y quisimos que sea tan pedagógico como fuera posible, tan completo como fuera posible y tan actual como fuera posible, pensado ante todo para aquellas y aquellos que siguen programas de estudios cinematográficos, en la universidad o en otras partes (en una escuela de cine o, ¿por qué no?, en la secundaria).

Por lo tanto, no se encontrará aquí un punto de vista crítico sobre 'el cine', ni una historia del cine, ni siquiera una historia de las ideas sobre el cine. Tampoco se encontrará una teoría formal, que sería la nuestra y que querríamos difundir. Cada uno de los cuatro autores tiene opiniones, teóricas y otras, que nunca son disimuladas, pero nos hemos esforzado para que no impidieran que este libro fuera tan objetivo como fuese posible. En efecto, nuestro propósito no era exponer nuestras ideas (cosa que hicimos y hacemos en otros sitios, cada uno por nuestra parte), sino dar cuenta con claridad y bastante completamente de las *ideas que fueron emitidas a propósito del cine*. En consecuencia, nuestro trabajo consistió sobre todo, por un lado, en no olvidar nada importante o siquiera simplemente interesante, y por el otro, en presentar el resultado de nuestra recopilación en forma racional.

El libro está dividido en capítulos que nos parecían bastante coherentes, y agrupan los abordajes críticos y teóricos catalogados por nosotros alrededor de cinco cuestiones: la percepción y la forma, el relato, la significación, el dispositivo y el espectador, el arte.

Una última palabra: este libro lleva por título *Estética cinematográfica*, y una lectora (o un lector) podrá asombrarse de que contenga, de hecho, muchas otras cosas que consideraciones puramente estéticas. Somos conscientes de que en buena lógica debería titularse *Manual de introducción a la reflexión teórica y crítica sobre el cine*. Nuestro título fue preferido por su primer editor, hace ya más de treinta años, como más gracioso y elocuente, y no vacilamos en conservarlo, por las mismas razones.

Por qué y cómo esta edición es 'totalmente nueva'. Acabamos de decirlo: la primera edición de Estética cinematográfica tiene casi treinta y cinco años. En materia de escritos sobre el cine, es una eternidad. Cuando lo escribíamos, los cuatro salíamos de la escuela de Christian Metz, que había sido nuestro profesor y nuestro amigo, y también estábamos trabajando, por el lado de la institución universitaria, en el reconocimiento formal de los estudios cinematográficos (en particular, por la creación de un diploma de licenciatura, luego de maestría y de doctorado). Las teorías generalistas como la semiología (y su variante semiopsicoanalítica) estaban pasando de moda lentamente, pero todavía podíamos tener la impresión de que existía algo así como una teoría del hecho cinematográfico.

Que las cosas iban a cambiar, y pronto, es quedarse corto. El doble libro de Deleuze, que salió inmediatamente después, habría bastado para señalarlo: a la semiología le iba a costar trabajo superar la crisis de desconfianza que golpeaba a todas las 'grandes teorías' en la hora de la posmodernidad. De hecho, como se verá en las páginas que siguen, nuestra opinión es que ninguna teoría de conjunto tomó el relevo de esa empresa intelectual ambiciosa, que creía poder dar forma científica a la difícil cuestión de la significación (y, por lo menos en parte, a aquella todavía más difícil de los afectos) en el cine.

Al escribir esta edición 'revisada y aumentada'¹, intentamos lo imposible: un sabio equilibrio entre, por un lado, la conservación de aquello que, en la primera versión, permanece intelectualmente activo, o por lo menos sigue siendo interesante en sí, y por el otro, la consideración de los numerosos abordajes aparecidos desde entonces, en su diversidad e incluso su disparidad. El lector y la lectora juzgarán, pruebas al canto, acerca del éxito

Advertencia 13

de la empresa, pero por nuestra parte pensamos que no hemos desdeñado nada realmente significativo en los abordajes del hecho cinematográfico y del hecho fílmico que vieron la luz del día en diversas fechas, y que hoy constituyen el "tesauro de los estudios de cine".

Una de las consecuencias (que tal vez no perciban más que aquellos que comparen las dos versiones) es que reubicamos en una estricta perspectiva histórica lo que constituía el corazón de la primera versión, evocando el contexto en que esas ideas se habían desarrollado y tratando de estimar lo que puede seguir siendo útil en el contexto presente. A todas luces, este es un trabajo provisional, ya que el presente no deja de borrarse ante otro presente. También intentamos integrar, tanto como fuese posible, los treinta y tres años de historia del cine y de su evolución que nos separan de la primera edición. Por lo tanto, es probable que dentro de cinco años, diez o más, volvamos a poner manos a la obra.

El contenido del conjunto del libro fue leído y discutido colectivamente por los cuatro autores, y cada uno tuvo en cuenta las observaciones de sus coautores. Sin embargo, no nos pareció indispensable unificar a toda costa los estilos y los puntos de vista, y por lo tanto preferimos indicar, para cada capítulo (o, en ocasiones, subcapítulo) el nombre de su autor:

Capítulo 1: Jacques Aumont – Capítulo 2: Marc Vernet – Capítulo 3: Michel Marie – Capítulo 4.1: Michel Marie; 4.2 a 4.4: Alain Bergala – Capítulo 5: Jacques Aumont – Capítulo 6: Alain Bergala.

la marca e ditora

1. Fenomenología de la imagen cinematográfica

1.1 La analogía

1.1.1 La imagen cinematográfica es una imagen analógica

Mirar una imagen es en general reconocer en ella algo del mundo: la imagen, en la mayoría de sus usos sociales, está hecha para figurar un referente, real o no. Esto es cierto cualquiera que fuese su modo de fabricación: ya sea que haya sido hecha por una mano que deposita pigmentos sobre una superficie, por la acción de la luz sobre sales de plata (como en los films que se llaman argénticos), o por su acción sobre fotocaptores que la transformarán en información digital, utilizable luego en diversos aparatos. Sobre este último punto reinan grandes confusiones, sobre todo desde que, a imitación de la lengua inglesa, se tiende a oponer 'digital' y 'analógico'. Ahora bien, esto implica mezclar dos órdenes de consideraciones, una genética, la otra fenoménica: 'digital' designa un tratamiento particular de la información visual diferente del dibujo, de la pintura o de la fotografía argéntica, pero ese tratamiento, a fin de cuentas, para nuestros ojos desemboca en una imagen analógica, es decir, "semejante", como lo saben los millones de usuarios cotidianos de aparatos fotográficos o de video, que no buscan producir píxeles ni cifras, sino vistas de su entorno.

No se puede insistir demasiado, en este libro consagrado a los principales abordajes cinematográficos en sus sucesivas definiciones, en el hecho de que lo digital, si bien ha cambiado enormemente los modos de producción, no cambió la relación fundamental de la imagen con la realidad, que es una relación de semejanza (o analogía). Esta relación no significa que estamos ante la imagen como ante la realidad; ver una imagen cinematográfica no es un doble de la percepción natural, sino una experiencia perceptiva particular (Zernik, 2010), que requiere un aprendizaje (en adelante realizado en la pequeña infancia, al mismo tiempo que el del lenguaje). Además

existen *grados* de semejanza, como lo sabe cualquier espectador cinematográfico, que no confunde un dibujo animado con un documental y resulta capaz de reconocer la realidad en un film en blanco y negro, en Tecnicolor o en colores digitales. También existen imágenes que, por una decisión de su autor (o a veces porque están 'fallidas'), se parecen poco o nada a un aspecto del mundo real; es lo que ocurre, específicamente, con films llamados 'abstractos', como los últimos de Stanley Brakhage, compuestos disponiendo pigmentos (sólidos o líquidos) sobre un soporte de película, luego vuelto a filmar; también puede ser el caso de montajes de imágenes muy breves que apenas se habrá tenido tiempo de identificar, o de imágenes borroneadas, o extremadamente oscuras... En pocas palabras, *la analogía tiene límites*, que consisten en la variabilidad de sus diversos parámetros (luz, color, forma, velocidad...), y muchos films jugaron con eso, sin que esto anulara su presencia esencial.

1.1.2 La ideología de la huella

Si el advenimiento de lo digital suscitó tantas reacciones fue porque parecía contradecir una concepción de la analogía fílmica, largo tiempo en alza (y hasta dominante en algunos medios) y que pretendía que la imagen cinematográfica fuera no solo muy semejante, sino que conservara 'algo' de la realidad misma de lo que registra. Como lo dijo frontalmente André Bazin, "la fotografía [por lo tanto también el cine] aprovecha una transferencia de realidad de la cosa sobre su reproducción" (Bazin, 1945): si vemos un dibujo, enseguida comprenderemos que representa cierta cosa, pero ante una fotografía estamos además persuadidos de que esa cosa realmente existió en la realidad. La fotografía, y tras ella el cine, no son solo representaciones, en este abordaje, sino huellas, rastros: "La imagen puede ser vaga, deformada, decolorada y sin valor documental, pero por su génesis ontológica procede del modelo: es el modelo" (Bazin, 1945).

O, para decirlo en el vocabulario de la semiótica de Peirce, las imágenes son *índices* (Schaeffer, 1987; Le Maître, 2004).

Para Peirce, un signo puede tener tres grandes tipos de relaciones con aquello a lo cual remite (su referente): ya sea una relación puramente convencional (símbolo), ya una relación de similitud (ícono), ya una relación

² Salvo indicación en contrario, todas las traducciones de las citas textuales son del traductor de la presente obra. [N. del T.]

de connaturalidad (índice). El abordaje del que hablamos postula que la imagen cinematográfica es a la vez ícono e índice; fue aquella de todos los teóricos 'realistas' del cine, numerosos en la generación crítica de la posguerra. Hemos citado a Bazin, y hay que añadir por lo menos a Kracauer (1960) que, habiendo reconocido que el cine bien podía transformar como reproducir tal cual la realidad, escogió esta segunda opción como más específicamente cinematográfica: "los films pueden reivindicar una validez estética si se apoyan en sus propiedades fundamentales; como las fotografías [...] deben registrar y revelar la realidad física". 'Transferencia de realidad' o 'revelación': tanto Bazin como Kracauer conceden a la imagen cinematográfica una virtud casi sobrenatural, que la convierte en mucho más que una imagen, un índice de verdad. Se encuentran intuiciones comparables en varios cineastas: Rossellini lanzando la famosa y provocativa fórmula "las cosas están ahí, ¿por qué manipularlas" (1990); Pasolini afirmando que "el cine representa la realidad a través de la realidad" (1966); Vertov predicando la filmación de "la vida de improviso" (1923); incluso, en formas un poco diferentes, Straub o Tarkovski. En todos los casos se pone de manifiesto la analogía fílmica, pero para interpretarla en un sentido maximalista; no es solamente una figuración fiel de las apariencias, sino una especie de duplicación de la realidad, a la que se le puede vincular una creencia, irracional como toda creencia, en un poder especial del cine ('revelación').

En consecuencia, aquí hay que recordar dos cosas: en primer lugar, una imagen, cualquiera que sea su génesis, siempre es un artefacto, y no contiene más que lo que resulta del uso concreto de procedimientos materiales; se puede conceder un valor particular a ciertos procedimientos, entre otros en virtud de su automatismo (véase cap. 1.2, § 2.1), pero incluso una cámara de vigilancia (grado cero de la intervención) da una imagen fabricada, que no coincide con la realidad filmada (la testimonia, lo que es diferente). Por otra parte, la imagen cinematográfica, como toda imagen, posee una 'doble realidad' visual: es una superficie plana, delimitada, y es también la representación de una realidad tridimensional; es con esta segunda realidad de la imagen con la que espontáneamente nos enfrentamos, y en general debemos hacer un esfuerzo para percibir su 'primera' realidad, bidimensional; el caso es que la imagen existe en esos dos modos, y que, la mayoría de las veces, lejos de ver en ella únicamente un índice verídico, la recibimos en un modo dialéctico, que tiene en cuenta sus dos realidades. En términos fenomenológicos, podría decirse que el film -como el juego de video, de manera todavía más acentuada- provoca un "conflicto de percepciones" (Boyer, 2015) entre "la realidad efectiva actualmente presente" y "la aparición de un no ahora en el ahora".

1.1.3 La ideología del simulacro

Simétricamente a la ideología indicial, desde los comienzos existió una concepción de la imagen cinematográfica como pura construcción: como simulacro y no como índice. La imagen, incluso automáticamente analógica, no es un dato del mundo, sino una fabricación, y por consiguiente no coincide con la realidad, sino que la representa. (Recordemos aquí que, contrariamente a una falsa evidencia, 'representar' no significa 'presentar una segunda vez', sino 'hacer presente reemplazando'). La imagen cinematográfica, cuando la miramos, hace las veces de cierta realidad -la mayoría de las veces organizada en ficción-, pero no es más que eso: un símil. Además, debido a su doble realidad visual, manifiesta su estatuto de simulacro por todo tipo de diferencias, más o menos importantes, con la percepción de la realidad. Es lo que Arnheim (1932) había llamado los "factores de diferenciación", donde él ponía la proyección de los cuerpos en una superficie plana, la disminución de la profundidad espacial, la ausencia de colores y la iluminación artificial, la limitación de la imagen, la desaparición de la continuidad espacio-temporal, por último la desaparición de la sensorialidad no óptica. Es una lista caduca (ahora se puede reproducir el color -aunque nunca sea perfectamente exacto- o hacer tomas extremadamente largas, aunque nunca infinitas...), pero dice con claridad que, entre lo que veo directamente y lo que veo por intermedio de una imagen en movimiento, siempre existen diferencias.

Es una idea que a menudo fue reconocida, como un "más allá de la analogía" (Metz, 1970), y que, como la ideología opuesta de la huella, dio lugar a reivindicaciones de exclusividad a propósito del medio cinematográfico. La teoría de los "factores de diferenciación" de Arnheim influyó en numerosos autores, sobre todo anglófonos, desde Stephenson y Debrix (1945), que la retoman literalmente, hasta el 'neoformalismo' de Bordwell y Thompson (1979-2014), que da de ella una versión extendida a todas las convenciones en funcionamiento en una película³. Una defensa en regla de la concepción de la imagen fílmica como simulacro se encuentra, en fecha reciente, en Bertetto (2007), para quien "como resultado

Solo a título indicativo, traduciremos ocasionalmente film como 'película' cuando no se preste a confusión con su sentido de 'cinta de celuloide', en francés pellicule (que siempre traduciremos como 'película'). [N. del T.] de la simulación, como forma visual, a la vez semejante y diferente, la imagen fílmica tiene una estructura de simulacro que la aleja del modelo realista, mimético y puramente reproductivo". Una vez más, la aparición de lo digital suscitó un conjunto de discursos, a menudo unilaterales, que ponen de manifiesto la índole puramente arbitraria, artificial y construida de la imagen cinematográfica, en detrimento de toda relación puramente indicial con la realidad. Por ejemplo, en 2000 se lee lo siguiente:

The manual construction of images in digital cinema represents a return to 19th century pre-cinematic practices. [...]. Cinema can no longer be distinguished from animation. It is no longer an indexical media technology but, rather, a sub-genre of painting.

(Manovich, 2000)

La exageración es patente: por supuesto, la imagen digital es construida, como toda imagen, y el procedimiento digital permite modificarla tanto como se quiera con una real facilidad; pero compararla con la pintura, donde nada es automáticamente reproducido (o, es casi lo mismo, con el cine de animación) es excesivo: siempre queda, en la imagen cinematográfica, incluso digital y retocada en posproducción, una base indicial, que proviene de la analogía automática producida en la toma de vistas.

Aquí, dos observaciones:

- La imagen argéntica nunca estuvo exenta de retoques; eran más complejos de operar, menos seguros, y a menudo afectaban a toda la imagen de golpe (mientras que hoy se puede retocar una imagen 'con el escalpelo'), pero de la misma naturaleza. Entre el etalonaje argéntico y el etalonaje digital, la mayoría de las veces no hay más que una diferencia de técnica, no de objetivo (ni siquiera tanto de resultados). Por otra parte, esta operación fue realizada casi siempre, inclusive en fotografía; un fotógrafo como Cartier-Bresson, inventor de la noción de 'instante decisivo' que parece valorizar la toma espontánea, de hecho realizaba encuadres muy trabajados, y no vacilaba en retocar sus fotos.
- Más que nada, hay que recordar que lo que cuenta para una estética cinematográfica es ante todo la manera en que las imágenes son percibidas y recibidas; ahora bien, no es posible pretender que los espectadores confundan un film fotografiado con un dibujo

animado, incluso hoy. Los progresos impresionantes realizados por la técnica digital en materia de semejanza con la realidad (progresos muy sensibles en el universo del juego de video) significan en verdad que lo que se busca no es tanto la producción de formas puramente imaginarias como un nuevo procedimiento, más sofisticado, más híbrido (que mezcle toma de vistas autómatas e intervenciones deliberadas), con el objeto de producir una analogía convincente. La semejanza no es una esencia, sino una experiencia: la imagen fílmica se presta a una doble recepción, una puramente realista (indicial), la otra puramente formalista (simulacro); ella favorece a veces una, a veces la otra, y a menudo deja al espectador libre de dosificar cada una de las dos.

1.2 El espacio

1.2.1 La doble realidad de la imagen

La especie humana está habituada desde hace un siglo y pico a que las imágenes se muevan, y desde hace milenios a que imágenes planas figuren volúmenes, espacios huecos y habitables, fugas perspectivas y otros fenómenos espaciales. La imagen es capaz de representar fenómenos mentales tan complejos como la percepción del movimiento o la del espacio. Solo es más notable que pueda hacerlo a partir de una realidad material intrínsecamente reducida: una superficie plana y limitada, donde se componen manchas coloreadas. Lo evocamos un poco más arriba; ante una imagen vemos tal superficie, y al mismo tiempo vemos un aspecto de un mundo imaginario. No obstante, el verbo 'ver' no tiene totalmente el mismo sentido en ambos casos: la superficie coloreada y encuadrada pertenece al mismo mundo real que nosotros, mientras que el aspecto del mundo representado, por convincente que sea (hasta las fronteras de la ilusión) no comparte nuestra realidad sensible. Esto es lo que en ocasiones se llamó la doble realidad de la imagen (véase sobre todo Gombrich, 1982), expresión sugestiva, aunque aproximativa, porque, si la imagen tiene una doble realidad, es porque se toma la palabra en dos sentidos diferentes: ya sea el objeto real (un cuadro, una foto, un video...), ya su capacidad representativa (lo que allí se ve imaginariamente).

La imagen fílmica, como las otras, existe según esos dos sentidos: ocupa una superficie (rectangular), donde define cierta distribución de la luz (y el color), y además esa distribución cambia sin cesar. Por otra parte, y como