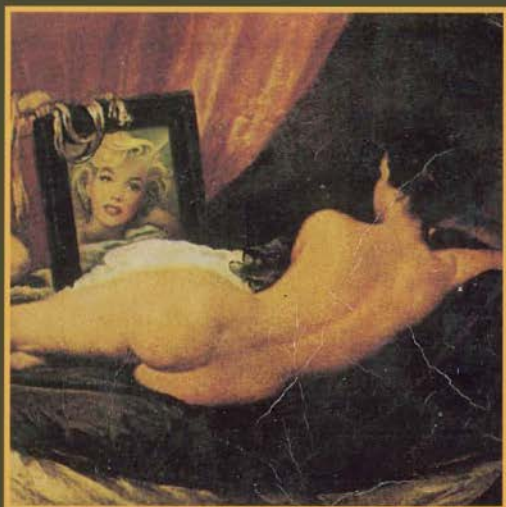


Román Gubern



*Del bisonte a
la realidad virtual*

La escena y el laberinto



ANAGRAMA
Colección Argumentos

Del bisonte a la realidad virtual

Román Gubern

Del bisonte a la realidad virtual

La escena y el laberinto



EDITORIAL ANAGRAMA

BARCELONA

www.esnips.com/web/Sociologia

Portada:

Julio Vivas

Ilustración: collage de Julio Vivas a partir de «La Venus del espejo», de Velázquez, y una foto de Marilyn Monroe, según idea del autor

© Román Gubern, 1996

© EDITORIAL ANAGRAMA, S.A., 1996

Pedro de la Creu, 58

08034 Barcelona

ISBN: 84-339 0534-1

Depósito Legal: B. 25591-1996

Printed in Spain

Liberduplex, S.L., Constitució, 19, 08014 Barcelona

1. FRENTE A LA ESCENA

La progresiva difusión de la tecnología de la realidad virtual, irradiada desde los centros de investigación informática de las sociedades posindustriales, ha coincidido con una creciente colonización del imaginario mundial por parte de las culturas transnacionales hegemónicas, que presionan para imponer una uniformización estética e ideológica planetaria. La rápida difusión de la realidad virtual en manos de laboratorios universitarios, gabinetes militares, industrias del entretenimiento y del espectáculo y talleres de ciberartistas, está iluminando con nueva luz, inesperadamente, el sentido y la evolución de las imágenes a lo largo de la historia occidental, movida por su aspiración hacia el ilusionismo referencial más perfecto posible. La difusión generalizada de la realidad virtual podrá hacer que percibamos en el futuro nuestras representaciones icónicas tradicionales –desde la pintura al fresco hasta la televisión– como imperfectos y poco satisfactorios artificios planos, tal como hoy suelen percibirse generalmente las pinturas de la era preperspectivista.

A la luz de esta evolución, se detecta sin mucho esfuerzo que la producción de imágenes en Occidente ha estado dominada por una doble y divergente preocupación intelectual. Por una parte, por la voluntad de perfeccionamiento cada vez mayor de su función mimética, por la exaltación de la capacidad ostensiva de la imagen como copia fidelísima de las apariencias ópticas del mundo visible, en una ambición que culmina en el hiperrealismo de la realidad virtual. Esta ambición ha sido la del engaño a los sentidos y a la inteligencia, como ya avanzó Platón, pues quiere hacer creer al observador colocado ante la imagen que está en realidad ante su referente y no ante su copia.

Pero en contraste con esta función de la imagen como doble ostensivo, como simulacro y como imitación realista, nos encontramos también con otra tradición no extinguida de la imagen críptica, como símbolo intelectual y como laberinto, una tradición hermética cultivada por el simbolismo del arte paleocristiano, por los alquimistas, por las sociedades secretas y por los códigos pictográficos de muchos profesionales actuales (arquitectos, ingenieros, geólogos, meteorólogos, etc.), que constituyen verdaderos sociolectos icónicos cerrados de estas nuevas hermandades profesionales que han reemplazado, en parte, a las sociedades secretas de antaño. De manera que frente a la transparencia ostensiva e isomórfica de la imagen-escena en la cultura de masas, se abriría un inmenso territorio ocupado por la imagen-laberinto, por aquella que no dice lo que muestra o lo que aparenta, pues ha nacido de una voluntad de ocultación, de conceptualidad o de crip-

tosimbolismo. Y la hemos llamado imagen-laberinto porque, a diferencia de la explicitud sensorial y simbólica de la escena, el laberinto (del griego y del latín, *labirinthus*) es definido por el diccionario² como «construcción llena de rodeos y encrucijadas, donde era muy difícil orientarse».

Para entender esta evolución resulta útil recordar la leyenda, recogida por Plinio el Viejo en su *Historia natural*, acerca del invento del arte de la pintura. Según esta leyenda fundacional, una doncella de Corinto trazó sobre una pared la silueta del rostro de su amado, proyectada como sombra, para gozar de la ilusión de su presencia durante su ausencia (este episodio, de fuerte impregnación mágica, sería inmortalizado por el pintor David Allan en su lienzo *The Origin of Painting* en 1775). No habrá de extrañar, por tanto, que algunas lenguas antiguas, como el latín, utilicen la misma palabra (*imago*) para designar la imagen, la sombra y el alma. Ni que en griego *eidos* signifique a la vez idea (como proyecto o modelo) y apariencia (como imagen u objeto), convertida en el origen etimológico de ídolo, idolatría, idolomanía y de las imágenes eidéticas. Y del gesto fundacional de la doncella de Corinto derivaría la práctica de pintar lo ausente mediante su imagen virtual, ya sea su reflejo (la imagen de los reyes en el espejo de *Las Meninas* de Velázquez), o su sombra (en el primer término del lienzo *Coming Events*, de William Collins, de 1833).

En el mismo libro relató Plinio también la famosa anécdota acerca de los pájaros que iban a picotear las uvas pintadas por Zeuxis, engañados por su perfección

mimética, y la del posterior desquite de Parrasios contra Zeuxis, al ofrecerle un cuadro oculto por una cortina, que cuando Zeuxis fue a retirarla descubrió que estaba pintada. Estas leyendas fundamentarían la crítica de Platón hacia la pintura, a la que reprochaba su engaño a los sentidos y a la inteligencia, y aunque esta constatación ilusionista no sería negada, en muchas ocasiones sería luego valorada como una virtud, como hizo Lessing en su *Laocoonte*. al escribir en su introducción que la pintura «nos agrada engañándonos». Pero aquellas leyendas griegas eran menos simplistas de lo que aparentaban, pues la historia de las uvas de Zeuxis prosigue con el reproche de que los pájaros no fueron ahuyentados en cambio por la imagen pintada del niño que las transportaba, delatando así su fracaso mimético, o tal vez sentenciando que toda imagen está condenada a una ambigüedad esencial.

El psicoanálisis se ha extendido acerca de la *pulsión escópica*, acerca de ese irresistible apetito de ver que es tan característico de la inteligencia humana y que, como toda fuerza biológica, sería contemplado con sospecha por todos los rigorismos religiosos, como ejemplariza el castigo bíblico infligido a la mujer de Lot. Leonardo Da Vinci, que tanto nos ha ayudado a entender la visión humana, expresó antes que Freud la naturaleza de esta pulsión, al relatar su sueño entrando en una cueva oscura: «Al cabo de un momento –escribe Leonardo–, dos sentimientos me invadieron: miedo y deseo, miedo de la gruta oscura y amenazadora, deseo de ver si no contiene alguna maravilla extraordinaria.» Este natural apetito de ver, que cuando se ha

convertido en excluyente ha dado origen a la patología del voyeurismo, mironismo, escopofilia, escopolangia o mixoscopia, ha sido a veces hiperbolizado poéticamente por algunos artistas, con claras connotaciones mágicas, como hace Godard con sus protagonistas de *Les carabiniers*, quienes acumulan fotos, grabados y postales de todos los lugares del mundo para poseerlos vicarialmente, en un acto que confunde su glotonería óptica y su deseo de posesividad de todas las bellezas del mundo. Mientras en la novela *El crimen del señor E. Karma*, de Abe Kobe, un hombre absorbe con su mirada un paisaje representado en una fotografía. En estos ejemplos nos hallamos, en realidad, ante casos extremos de iconomanía, iconofilia o idolomanía, pues se trata de imágenes representadas sobre un soporte.

Pero el apetito visual humano posee todavía un grado más elevado de formalización cognitiva, manifestada en la que podríamos denominar *pulsión icónica*, que hace que veamos formas figurativas en los perfiles aleatorios de las nubes, en los puntos luminosos de las constelaciones o en las manchas de las paredes. Confirmando esta conducta, la autoridad de Plinio el Viejo nos explica, de nuevo, que el rey Pirro poseía una piedra ágata en cuyos meandros aparecía representado sin que hubiera intervenido ningún artificio humano, Apolo con una cítara y las nueve musas con sus atributos. La pulsión icónica revela la tendencia natural del hombre a imponer orden y sentido a sus percepciones mediante proyecciones imaginarias, si bien tales orden y sentido aparecen ampliamente diversificados según el grupo cultural al que pertenezca

el sujeto perceptor y según la historia personal que se halla tras cada mirada. Basta con inventariar todas las interpretaciones icónicas que ha recibido el conjunto sideral que nosotros identificamos como Osa Mayor (pero que en otras épocas o culturas ha sido el Carro del Rey Arturo, la Pata Delantera para los egipcios, o el Jabalí para los sirios). O analizar el aprovechamiento por el artista rupestre primitivo de las formas naturales en las paredes de las cuevas del paleolítico superior para construir la imagen de un bisonte o un jabalí. Mientras que la litolatría, focalizada a veces hacia la adoración de piedras de origen meteorítico como enviadas por la divinidad, invitaba a generar a partir de sus formas arbitrarias percepciones icónicas sacras en sus fieles adoradores. Y el propio Leonardo observaría que cuando se arroja un trapo embebido de pintura contra una pared, se forma en ella una mancha en la que puede descubrirse un hermoso paisaje. La pulsión icónica surge de la necesidad de otorgar sentido a lo informe, de dotar de orden al desorden y de semantizar los campos perceptivos aleatorios, imponiéndoles un sentido figurativo. La aplicación clínica más conocida de este principio psicológico en la actualidad lo constituye el famoso test proyectivo de Rorschach, utilizado para el diagnóstico psicopatológico. Pero varios siglos antes de que Hermann Rorschach desarrollara en Zurich su famoso test, esta imperiosa facultad proyectiva era ya bien conocida por quienes, en el lejano Kyoto, erigieron el Templo de los Mil Budas (Sanjūsagendō), en el que el visitante es invitado a reconocer entre las mil estatuas su doble búdico y a identificarse con él,

operación que sólo puede efectuarse con un ejercicio proyectivo muy refinado.

Todas estas consideraciones psicológicas valen para la especie humana y no sabemos a ciencia cierta hasta qué punto pueden ser válidas también para algunos primates, como el chimpancé, el gorila y el orangután. Los palcontólogos, los antropólogos y los etólogos concuerdan hoy en que las fronteras psicológicas entre el ser humano y algunos póngidos son extremadamente frágiles. De hecho, el tránsito del homínido primitivo al *homo sapiens* aparece todavía envuelto en brumas y atribuido a numerosas hipótesis, que van desde la marcha erecta y el consiguiente ensanchamiento de la base cerebral, o los cambios de alimentación, hasta la actividad motriz y prensil del dedo pulgar. Pero algunas hipótesis aparentemente contradictorias resultan a la postre coincidentes. Así, si Ashley Montagu sostiene que la cooperación solidaria del grupo permitió, con la coordinación del trabajo de sus individuos, su desarrollo cerebral, Richard Leakey sostiene en cambio que fue la rivalidad y las estrategias de la lucha por el poder en la manada las que aceleraron el desarrollo cerebral de sus miembros, base de la hominización. Estas dos hipótesis parecen a primera vista contradictorias –la de la cooperación y la de la rivalidad–, pero si se examinan desprejuiciadamente, ambas revelan algo fundamental en común, a saber, la actividad de interacción social como base del proceso de hominización.

Sea como fuere, los experimentos efectuados por el doctor Gordon Gallup con ejemplares a los que se les ha pintado una mancha roja en la frente, han revelado

que sólo el chimpancé y el orangután reconocen su propia imagen reflejada en el espejo, delatando con ello que poseen una conciencia de su identidad como individuos, como la poseen los seres humanos. Lo que contribuye a arrojar nuevos interrogantes acerca de las fronteras perceptivas y cognitivas entre ellos y el hombre.

En el ser humano, el hemisferio derecho del cerebro, especializado en el procesamiento de la información sensorial y espacial, parecería ser el interesado en el significante, en la *res extensa* de las formas visuales, mientras que el hemisferio izquierdo, especializado en lo verbal, lo conceptual y lo analítico, sería principalmente responsable de los significados de dichas formas. Aunque la exposición que acabamos de hacer resulte extremadamente simplificadora, permite avanzar que la percepción visual es el *output* psíquico de unas descargas de energía bioeléctrica en unos circuitos de neuronas cerebrales, lo que ha impulsado a los neurocientíficos a trabajar en la localización del correlato neuronal en la corteza cerebral de la percepción y de la conciencia visual.

Comencemos por establecer que la percepción visual es un fenómeno cognitivo y emocional a la vez, activado por un potentísimo procesador fisiológico de información luminosa. Percibir es una operación neurofisiológica, psicológica y semántica de desciframiento cognitivo, de investidura de sentido del objeto percibido, que transportado volátilmente por su luz reflejada hacia el aparato ocular, para su receptor pasa de ser una mera forma a constituirse en conocimiento, de

modo que la información sensorial se estructura como adquisición cognitiva con la identificación del objeto y de sus partes. El sinónimo de identificar es reconocer, re-conocer (volver a conocer) presupone un capital gnóstico acumulado por el pasado del sujeto, con el que se confronta cada nuevo percepto. En este sentido la visión, de los tres tipos de memoria catalogados –la episódica (para recordar episodios específicos), la implícita (para habilidades de ejecución automática) y la semántica (para el reconocimiento)–, activa específicamente el último de ellos. Y tanto más eficazmente lo activa cuanto mayor es la implicación emocional del estímulo para el sujeto, lo que obedece a la lógica adaptativa de la evolución, pues recordar peligros o amenazas ayuda a la supervivencia. Al fin y al cabo, la función biológica de los sentidos no es la de aprehender formas, sino la de descifrar significados. En consecuencia, el percepto es una vivencia subjetiva surgida de la activación de un significado por parte del estímulo visual contemplado por el sujeto, quien inviste a tal estímulo de sentido y lo inserta con congruencia en su mapa de conexiones conceptuales (su instalación intelectual en un sistema de conceptos coordinados y subordinados) y afectivas.

Por otra parte, percibir visualmente implica una dimensión espacial, debido a la extensión de las formas recorridas con los movimientos sacádicos de la mirada, y también una dimensión temporal, en razón de la duración del barrido exploratorio o análisis secuencial efectuado por tal mirada. Como cada percepción se basa en la activación temporal de un conjunto de neu-

ronas cerebrales, se ha llegado a afirmar que el tiempo, y no el espacio, constituye la base de la percepción y de la conciencia. Y son las discontinuidades, inflexiones y contrastes de las formas, texturas y/o colores las que proporcionan el esqueleto sensorial para articular el sentido de la percepción, pues donde no hay diferenciación no hay información.

De todo lo dicho puede inferirse que la percepción visual no es un automatismo sensorial, sino una compleja elaboración cognitiva de los datos sensitivos recibidos. El reconocimiento de categorías visuales –de sujetos y de objetos– es un reconocimiento de una identidad estable a pesar de sus mutaciones accidentales, porque el valor informativo de los rasgos invariantes es mayor que el de los rasgos mudables. Así, la interpretación de una imagen por su espectador se basa en operaciones consecutivas de discriminación semántica, que van desde los rasgos invariantes de lo genérico o categorial (identificación de categorías gnósticas a través de sus esquemas visuales), a la diferenciación singularizada de los sujetos u objetos particulares representados, a través de sus propias invariantes singulares. Es decir, la discriminación semántica opera de lo genérico a lo individualizado, del esquema categorial a lo concreto y singular.

Pero el ojo humano no es un perceptor neutro, pasivo, automatizado e inocente, sino un instrumento condicionado y sujeto a un aprendizaje cultural y a un autoaprendizaje. En nuestra cultura, se aprende a leer las imágenes casi al mismo tiempo que se aprende a hablar, gracias a la inmersión social del niño. La lectu-

ra de imágenes se aprende con la ayuda de una pedagogía *suave* por parte de los padres, que identifican verbalmente para el menor las formas impresas en las publicaciones ilustradas, mientras que el aprendizaje del lenguaje verbal se produce por la repetición de fonemas y la incitación de los mayores. Y a veces las imágenes sirven de apoyo al aprendizaje verbal, y viceversa. Mucho más laborioso y difícil resulta el aprendizaje de la producción lingüística e icónica mediante la escritura y el dibujo, que requieren otras habilidades neuromotrices, demostrando que la competencia icónica activa moviliza estructuras neurales más complejas que la competencia icónica pasiva.

Peró, además de estar sometida a una pedagogía en el seno familiar, la visión humana tiene una historia, como ya intuyó Riegl, y sus percepciones han estado en buena parte condicionadas por las convenciones culturales de cada época, entre ellas las convenciones adoptadas por sus pintores, como demostró admirablemente Gombrich en *Arte e ilusión*.

Las claves determinantes de la percepción visual humana, tanto como la de sus sistemas de representación figurativa, derivan de tres factores. Del factor fisiológico, programado por el capital genético, el equipamiento sensorial y el determinismo biológico y de cuya universalidad para cada especie sólo cabe excluir sus desviaciones patológicas (como los sujetos afectados de daltonismo). El factor cultural o sociocultural, determinado por las tradiciones, convenciones y hábitos compartidos y que remiten a la historia del grupo social al que pertenece el sujeto perceptor (tal es el

caso del lenguaje como modelizador de la percepción, en las tesis de Sapir, Whorf y Luria). Y, por último, el factor individual, determinado por los condicionamientos personales y subjetivos, por las singularidades derivadas de la historia personal del sujeto, tanto en el plano orgánico como en el psicológico, generando determinadas escalas de valores, expectativas, preferencias, aversiones, etc. Así, aunque el blanco es en las culturas occidentales un símbolo positivo de paz y de pureza, para quien haya padecido un accidente grave en la nieve podrá convertirse en un inquietante agente cromatófobo. Estos tres niveles podrían designarse como *fisioperceptual* (caracterizado por su determinismo biológico y su automatismo), *etnoperceptual* (propio de cada cultura) e *idioperceptual* (propio de cada sujeto singular).

Rudolf Arnheim ha escrito que la visión es «un acto de inteligencia», pues para que un sujeto perceptor produzca su desciframiento cognitivo, como antes dijimos, debe operar una jerarquización de los estímulos, según su relevancia informativa, desde los más relevantes y genéricos (que corresponden a los patrones invariantes de cada categoría gnósica), a los que revelan los rasgos más específicos y accidentales del sujeto u objeto. Por eso se aprende a ver (en rigor, a percibir visualmente) y no todo el mundo sabe ver, como se demuestra empíricamente colocando a varios sujetos ante una misma escena y recabando sus resultados. Así, el indígena cazador sabe leer mucho mejor los datos visibles de su bosque que el turista que lo visita transitoriamente. Y el dermatólogo lee con más pro-

ductividad y riqueza los signos de la piel que el lego, como el campesino hace con las nubes del cielo, mientras que el tintorero profesional es capaz de distinguir en una tela más matices de color que sus conciudadanos.

Admitiendo que el equipamiento sensorial humano para la percepción visual sea universal, entonces los condicionamientos socioculturales y los personales desempeñan un papel fundamental en la estructuración de las percepciones visuales. Tan importantes resultan, que determinan actitudes, expectativas y prejuicios ante el mundo visible. Los psicólogos se refieren, en efecto, a la *prepercepción* para designar un estado psíquico que precede a la percepción, cuando un sujeto espera percibir un determinado estímulo visual. Este estado genera un cuadro de expectativas, que a su vez determina una atención selectiva del sujeto y una mínima resistencia psicológica para metabolizar el estímulo que concuerda con sus expectativas. Empleando un símil físico, podría decirse que el sujeto en fase de prepercepción dispone su aparato psíquico en estado de superconducción nerviosa en relación con el estímulo esperado. Pero si tal estado facilita la percepción cuando el estímulo es concordante con las expectativas, por la misma razón dificulta la percepción en caso contrario, favoreciendo la percepción de lo esperado y obstaculizando la de lo inesperado, como han revelado numerosos experimentos de laboratorio, como el de Bruner y Potter sobre interpretación de imágenes desenfocadas y el de Kolligs con pantallas en penumbra.

Todo lo dicho hasta aquí vale para la percepción de

imágenes icónicas esos artefactos plásticos portadores de sentido que pueblan hoy nuestra densa iconosfera, alimentada por los diversos medios tecnográficos que configuran el paisaje de nuestra comunicación de masas. También una imagen puede suscitar lecturas y valoraciones distintas, como saben los críticos de pintura y de cine, y un cuadro contemplado por un historiador del arte y por un lego puede dar lugar a muy diversas interpretaciones.

A pesar del interés hipercrítico de Platón hacia el mundo de las imágenes, lo cierto es que, durante siglos, la reflexión teórica en torno a la imagen (al margen de la querrela iconoclasta, que examinaremos en el siguiente capítulo) fue extremadamente pobre. Todavía a principios del siglo XVII, para Galileo, la lente astronómica de su anteojo «acercaba» el objeto al observador. Galileo no concebía la magnificación óptica en términos de imagen o de representación, pues para él la imagen se formaba sólo en la retina del observador. La falacia óptica de Galileo era, también, una falacia semiótica, en una época en que la Italia posrenacentista acababa de efectuar una contribución gigantesca a la creatividad y a la invención icónica. A pesar de las aportaciones teóricas fundamentales de Brunelleschi, Alberti, Leonardo y Vasari, todavía no se entendía en aquella época que la singularidad de la imagen icónica reside en que es una representación que se ofrece a su espectador de dos maneras simultáneas, transitiva y reflexiva: transitiva porque representa algo con sus formas y colores, y reflexiva porque se representa a sí misma representando algo. Esto es lo que los

semiólogos denominan hoy *la doble realidad de las imágenes*, pues toda imagen es a la vez un soporte físico de información y una representación icónica.

La imagen icónica es una categoría perceptual y cognitiva, una categoría de representación que transmite información acerca del mundo percibido visualmente, en un modo codificado por cada cultura, lo que autoriza a referirse a una dialectización de la expresión icónica en la cultura humana. En 1987 publiqué una definición antropológica un poco prolija de la imagen icónica, pero que ahora me parece oportuno refrescar: la imagen icónica es una modalidad de comunicación visual que representa de manera plástico-simbólica, sobre un soporte físico, un fragmento del entorno óptico (percepto), o reproduce una representación mental visualizable (ideoescena), o una combinación de ambos, y que es susceptible de conservarse en el espacio y/o en el tiempo para constituirse en experiencia vicarial óptica: es decir, en soporte de comunicación entre épocas, lugares y/o sujetos distintos, incluyendo entre estos últimos al propio autor de la representación en momentos distintos de su existencia.

Está claro que pueden ofrecerse muchas otras definiciones de la imagen icónica, como se comprueba con un somero repaso a los manuales de arte o de semiótica que circulan por las escuelas y facultades universitarias. Cada definición privilegia uno de los muchos aspectos que ofrece interés para caracterizar la imagen, como su dependencia de las percepciones visuales, su isomorfismo, su sujeción a las convenciones culturales contingentes de cada época o lugar, etc.

Se puede postular, recordando la leyenda de la muchacha de Corinto, por ejemplo, que la imagen es la presencia simbólica de una ausencia, representada vicarialmente sobre un soporte y destinada a interpelar visualmente con sus formas, texturas y colores la función semiótica de su observador.

Pero más que proponer catálogos de definiciones más o menos operativas de la imagen icónica, aquí nos interesa fijarnos en algunos de los núcleos teóricos que han resultado más polémicos, y por ello más productivos, al reflexionar acerca del estatuto cultural de la imagen. Por ejemplo, en los conceptos de similitud y de isomorfismo. Umberto Eco desmontó definitivamente la teoría anglosajona clásica que afirmaba que la imagen era un signo *parecido* al objeto que representaba, señalando que, en todo caso, el parecido no es con el objeto, sino con el percepto visual del objeto, que es cosa bien distinta. Asumida esta necesaria clarificación, hay que recordar que en geometría se utiliza el término *similitud* para definir las formas que, teniendo tamaños diferentes, conservan las mismas proporciones, pues todas sus medidas han aumentado o disminuido en la misma proporción. Este concepto es enteramente aplicable para definir una modalidad de imágenes icónicas tan conocida y útil como las *maquetas*, imprescindibles en el trabajo de arquitectos, urbanistas y escenógrafos. Y también es extrapolable, con la transformación planaria impuesta por la bidimensionalidad de la hoja de papel, a las proyecciones geométricas de los objetos tridimensionales.

El concepto de *isomorfismo*, en cambio, se utiliza

corrientemente en álgebra, geometría, química y cristalografía. En este último ámbito fue introducido a principios del siglo XIX por Mitscherlich, cuando calificó de isomorfos los cuerpos de diferente composición química pero con la misma estructura molecular e igual forma cristalina, estructura cristalina que se determina en la actualidad por la difracción de los rayos X. El concepto de isomorfismo fue importado de estos campos científicos por la semiótica y se designa comúnmente como simulación icónica al modelo isomórfico planario que representa simbólicamente la percepción visual de una realidad referencial determinada. O; si se quiere y de un modo mucho más simple, la simulación isomórfica hace que el parecer sustituya simbólicamente al ser. Y a partir de este concepto se puede establecer que la imagen icónica es un artefacto social que transmite un significado a través de una estructura isomorfa, que inviste a cada una de sus partes con un sentido en relación con las otras. Esta definición podría calificarse de «orgánica», pues todo organismo constituye una unidad hecha de diversas partes.

Pero el debate más prolongado y profundo acerca de la naturaleza de la imagen icónica se ha centrado en dilucidar si se trata de una representación motivada, nacida de una voluntad imitativa o analógica que pretende *copiar* las apariencias ópticas del mundo visible o, por el contrario, se trata de una representación enteramente arbitraria, producto de una convención social según la cual, en palabras de Nelson Goodman, «cualquier cosa puede representar cualquier cosa»,

como ocurre con los signos del lenguaje verbal. El más ilustre opositor de las tesis convencionalistas de Goodman ha sido el historiador del arte E. H. Gombrich, cuyas teorías, como puede inferirse por lo que ya llevamos expuesto acerca de la similitud y el isomorfismo, nos parecen más razonables y convincentes. Gombrich nunca ha negado que las representaciones icónicas estén formalizadas con convenciones propias de cada cultura, de cada época, de cada género y de cada escuela, pero de su estudio perspicaz de la historia del arte (estudio que Goodman ignora olímpicamente) y de la observación del comportamiento de los animales, deduce que la iconicidad no es una pura arbitrariedad social.

Especialmente interesantes resultan las investigaciones de los etólogos acerca de la percepción animal, sobre todo las realizadas con *señuelos* (simulacros visuales de animales), como las efectuadas por Niko Tinbergen. En efecto, los animales reaccionan ante simulacros icónicos adecuados (la imagen de la madre, de la pareja sexual, o del enemigo) y algunos poseen eficaces mecanismos de camuflaje para engañar a sus depredadores con sus cambios de imagen, simulando una roca o una rama y corroborando que la iconicidad no es una convención humana arbitraria y artificial. Los señuelos utilizados por los cazadores, tanto como algunos espantapájaros campesinos, confirman esta realidad de la naturaleza, que se ha sometido a prueba experimental por parte de los etólogos, utilizando representaciones visuales progresivamente abstractas o simplificadas de estímulos desencadenantes para cada especie, a fin de establecer, a través de sus reacciones o

ausencia de ellas, los umbrales de similitud o de iconicidad funcional para cada especie, más allá de los cuales el estímulo visual deja de activar el instinto del individuo por haber perdido su propiedad icónica para él.

Cuando postulamos que la imagen es una convención motivada (o una convención no enteramente arbitraria), afirmamos que los significados son universales, pero no así las convenciones, por lo que son los significados los que motivan las convenciones y no al revés. Es menester afirmar, por lo tanto, que la imagen icónica es una convención plástica motivada (es decir, una convención plástica no arbitraria), que combina en diferente grado el principio del isomorfismo perceptivo y ciertas aportaciones simbólicas de tipo intelectual, propias de cada cultura, que plasman propiedades de los sujetos u objetos representados.

Referirse a las convenciones de una imagen significa referirse a lo que Eco ha llamado su «sentido contextual», pues un punto puede representar sobre un papel la pupila de un ojo o un ombligo. Y un desnudo puede ser admirado como obra de arte en un museo europeo y ser quemado en una cultura islámica integrista como provocación obscena. Y una pictografía azteca resultar incomprendible para un europeo, tanto como un cuadro de Magritte para un aborigen australiano. Porque, además de que no hay texto sin contexto, la lectura de una imagen es cosa de tres: de su productor, del texto icónico y de su lector. Es necesario, en primer lugar, que la competencia icónica activa del primero sea culturalmente congruente con la competencia icónica pasiva del lector. Pero, aun supuesta

tal congruencia cultural, ¿dónde reside la soberanía semántica del texto icónico: en la intención de su productor o en el desciframiento de su lector? Duchamp dejó establecido que «quien mira es quien hace el cuadro». Y nosotros, dándole un pequeño vuelco a un conocido refrán, podemos añadir que el artista propone y el espectador dispone.

Los antropólogos nos han enseñado que la humanidad comparte necesidades psicológicas, temores y esperanzas universales, pero las expresa de modo diverso en cada cultura, con motivo de los ritos de nacimiento, del acceso a la vida adulta, del matrimonio, de la siembra y de la cosecha, de la enfermedad, de la guerra o de la muerte. Y algo parecido ocurre en el campo del arte, en esas prácticas estéticas que Heidegger calificó poéticamente como «los domingos de la vida». Lo que nos invita a hablar de una fragmentación dialectal particularista de las expresiones humanas universales, modeladas por convenciones distintas en cada cultura. La energía inspiradora es la misma en todas partes, como ha demostrado el mitólogo Joseph Campbell al referirse a las diferentes «máscaras de Dios». Pero aunque la energía sea la misma, sus manifestaciones formales son distintas, contribuyendo cada una de ellas a definir y reforzar una identidad grupal. Esto también ocurre con el arte, que es una de las muchas actividades que sirven para la fijación y transmisión de valores en una comunidad y por eso existen los estilos colectivos (de un país, de una región, de un grupo), que contrastan con los estilos individuales.

Debe admitirse por consiguiente que la imagen es

un producto social e histórico, de manera que el relativismo de sus convenciones representacionales es inherente a su propia naturaleza semiótica. Y por eso la forma icónica es un concepto que sólo puede ser cabalmente entendido en sus mutaciones diacrónicas (históricas) o sincrónicas (territoriales), que preservan lo permanente (el significado) a través de opciones significantes muy variadas, tan variadas que pueden resultar indescifrables para los sujetos de otras culturas.

Históricamente, las imágenes comenzaron siendo públicas –en las superficies de las rocas o las paredes de las cuevas– y pasaron muchos milenios hasta que se produjo, en las teocracias del Medio Oriente, el fenómeno de su apropiación privada. Pero ya en aquel lejano paleolítico superior los cánones de la representación icónica vivieron unas mutaciones muy importantes, que Leroi-Gourhan ha secuencializado con los estilos figurativo geométrico, figurativo sintético, figurativo analítico yuxtapuesto y figurativo analítico encadenado. Por otra parte, en las pinturas rupestres de aquellos espacios sagrados no había fondos ni paisajes, pues se basaban en el esencialismo del sujeto, pero no como sujeto singular (fundamento del arte del retrato), sino como sujeto categorial (el bisonte, el caballo, el cazador). Para aquellos artistas el concepto de retrato, como imagen específica de un sujeto singular, debía resultar simplemente impensable. Como seguiría ocurriendo en el arte de muchos pueblos primitivos hasta nuestros días.

Pero aquellos remotos antepasados, aparentemente tan distintos culturalmente de nosotros, cumplieron ya

con una norma que aparecería formulada milenios más tarde en la leyenda fundacional de la muchacha de Corinto, cuando trazó en la pared el perfil del rostro de su amado. La muchacha de Corinto no trazó el perfil frontal del joven, porque, a pesar de ser el contorno de su óvalo facial, el resultado no habría sido la imagen de su cara, sino la silueta poco expresiva de su cabeza. El mayor número de inflexiones lineales del rostro de perfil lo convertía en más informativo y, para ella, en más expresivo y emotivo. Pues bien, los cazadores del paleolítico superior recurrieron también al mismo principio de optimización de la información y los animales representados de perfil fueron coronados con cuernos vistos frontalmente, porque así se identificaban mejor. Este principio optimizador de la información visual seguiría siendo utilizado por los antiguos egipcios, que representaban de perfil el rostro y las cuatro extremidades de la persona, mientras el ojo y el tórax se representaban frontalmente.

Lévi-Strauss ha explicado que cada cultura es un conjunto de sistemas simbólicos. Y en cada cultura los sistemas icónicos establecidos constituyen una pedagogía de la visión, orientada hacia el desciframiento de las formas canónicas de su iconosfera. Los psicólogos de la Gestalt, en la estela de un neokantismo perceptivo, han demostrado que las formas simples y equilibradas se perciben mejor que las complejas y desequilibradas, pero también que las formas conocidas se perciben mejor que las desconocidas. Esta economía psíquica del sistema perceptivo apuntala la vigencia histórica de una normativa en cada cultura, que garantiza la

producción de imágenes canónicas, fácilmente reconocibles y no extravagantes, en su iconosfera. Así por ejemplo, el canon de proporciones para la figura humana en el antiguo Egipto era el de una altura de siete cabezas y media, y tal canon no podía transgredirse. En Mesopotamia era de cuatro cabezas. Mientras que el canon helenístico era de ocho cabezas de altura, lo que producía figuras más esbeltas. Y los historiadores del arte han establecido una taxonomía para la pintura occidental posrenacentista, encuadrándola en géneros, escuelas y estilos, caracterizados por la estabilidad prolongada de sus códigos. Los géneros, en efecto, constituyen tradiciones temáticas, de modo que los bodegones o desnudos constituyen variaciones en torno a una permanencia. Y las escuelas pictóricas agrupan afinidades, caracterizadas por una sistematización homogénea de procedimientos formales. Y así sucesivamente, hasta llegar a los movimientos de indisciplina vanguardista de nuestro siglo. De manera que las convenciones expresivas de las producciones icónicas quedan enmascaradas por su reiteración y familiaridad, legitimadas por unos códigos de representación colectivamente aceptados. Y de una producción acaba por afirmarse que es realista cuando sus convenciones no son percibidas como tales.

Por eso, en la contemplación de la obra artística, que es un proceso dinámico, la mirada del observador recorre los meandros del texto icónico y organiza su lectura con su atención selectiva y con los movimientos sacádicos de su mirada, que le conducen de lo perceptivo (la identificación semántica de las formas) a

lo iconográfico (su anclaje del género y aprehensión de sus convenciones propias) y a lo iconológico (su simbolismo y sus figuras retóricas), proceso dinámico de lectura o desciframiento en un recorrido de niveles de complejidad intelectual creciente que completa el sentido global de la representación, verdadera epifanía de su sentido, y genera a la vez un placer o displacer estético, pues esta vivencia está inextricablemente asociada a la *peripezia* de la lectura de una imagen. Esta conversión del significante icónico en percepción y en sentido es comparable al proceso de conversión de la materia en energía, en este caso energía psíquica.

Entre las convenciones desarrolladas por la cultura icónica occidental que han hecho correr más tinta en los debates teóricos, figura la perspectiva central, geométrica, lineal o albertiniana, así llamada porque aunque era ya conocida por griegos y romanos, fue difundida en el Renacimiento por el arquitecto Leon Battista Alberti, como una aplicación de las leyes de la matemática, de la geometría y de la óptica a la representación del espacio tridimensional sobre una superficie de dos dimensiones. La perspectiva se convirtió desde su nacimiento en un artificio fundamental para la construcción y la constitución de la imagen-escena en el dibujo y la pintura occidentales, y su emergencia en la Florencia del siglo xv ha recibido muchas explicaciones, en el ámbito artístico y fuera de él. En el primero, se ha señalado la labor precursora de Giotto, quien *reemplazó los fondos dorados planos por paisajes o arquitecturas situados tras los personajes*, sugiriendo la profundidad de sus representaciones. Entre

los factores extrapictóricos de la sociedad florentina se ha hecho notar que la matemática aplicada se vio favorecida entonces por las necesidades de una pujante sociedad mercantil; que la perspectiva lineal fue también una consecuencia del encuentro entre la sabiduría práctica de los artesanos y el legado artístico y geométrico recuperado de la Antigüedad clásica, que ya practicaba intuitivamente esta técnica; y que la perspectiva central, que imponía un punto de vista único ante la representación, respondía perfectamente a la nueva concepción antropocéntrica e individualista del mundo renacentista, en contraste con la visión simbólica sagrada y despersonalizada, propia del espacio pictórico medieval.

La perspectiva central constituye un modelo ilusionista, destinado a simular un espacio tridimensional representado en una superficie plana, gracias principalmente a los tamaños aparentes de las figuras que decrecen con la distancia y a la convergencia de las líneas longitudinales paralelas en un punto de fuga en el horizonte, a la altura de los ojos del pintor y del observador de la imagen. El efecto ilusionista de la perspectiva resultó tan impactante para sus contemporáneos, que suscitó leyendas no muy distintas de las de las uvas de Zeuxis y la cortina de Parrasios. Así, Dezaillier d'Argenville, en su *Abregé de la vie des plus fameux peintres* (1745-1752), describe que en los jardines del castillo de Rueil una perspectiva pintada por Jacques Rousseau «era tan natural, que los pájaros, queriendo pasar bajo las arcadas fingidas, se rompían la cabeza».

Uno de los elementos de fascinación que la perspectiva ejerció para los pintores del Renacimiento era su determinismo *científico* como garantía de su infalible capacidad ilusionista, que llegó a subyugar enfermizamente a Paolo Uccello. Y esta atribución científica condujo inevitablemente a la invención de «máquinas de dibujo» como los *perspectógrafos*, que aparecieron a principios del siglo XVI y que utilizaron artistas del fuste de Alberto Durero.

Pero el carácter científico de la perspectiva ha sido cuestionado acerbamente en nuestro siglo por autores como Panofsky y como Francastel, para quien cada cultura humana crea su propio espacio plástico, que nace y muere con ella. La opinión de Francastel acerca del relativismo normativo en arte viene avalada por la pluralidad de sistemas, todos definidos por su rigurosa coherencia interna, que se han inventado y utilizado a lo largo de la historia para representar sobre un soporte bidimensional las formas en el espacio tridimensional, generando una amplia tipología de imágenes-escenas.

Sin pretender ser exhaustivos al evocar sistemas diversos de representación perspectiva, recordemos la composición en registro de los antiguos egipcios, con líneas de tierra paralelas, como eco de los surcos de su cultura agraria, que fingían diferentes niveles de profundidad; la perspectiva aérea o luminosa, inventada por Leonardo para fingir el enfriamiento de los colores por la profundidad, que ofrecía la ilusión de «volumen atmosférico» y que los impresionistas llevarían a su extremo, pues sus efectos de profundidad y relieve se

obtendrían sólo mediante colores, eliminando la línea; la perspectiva anamórfica, con un punto de fuga excéntrico al cuadro, para crear criptoimágenes que debían descifrarse desde puntos de vista extravagantes; la perspectiva paralela, con líneas ortogonales paralelas, frecuente en Extremo Oriente; la perspectiva militar, derivada de la anterior; la perspectiva china, con el punto de fuga situado detrás del observador y las líneas ortogonales divergentes; la perspectiva caballera, habitual en el dibujo técnico, con un punto de vista alto, de jinete; la perspectiva descriptiva de Gaspard Monge, también derivada de la perspectiva paralela; la axonometría usada por los arquitectos, etc.

¿Puede afirmarse de alguno de estos sistemas perspectivos que sea «incorrecto»? Cada uno de los sistemas citados ofrece una representación distinta de las figuras en el espacio tridimensional, pero sujeta siempre a una lógica interna rigurosa y coherente, derivada de sus premisas. Y cada uno de estos sistemas implica diferentes modelos de desciframiento icónico, corroborando que la perspectiva albertiana es sólo una opción o un sistema entre otros muchos que han sido utilizados históricamente.

Dicho esto, es menester afirmar con Gombrich, Gibson y Martin Kemp, y en contra de Nelson Goodman, que la perspectiva albertiana no es una convención arbitraria, sino la solución técnica que plasma con mayor aproximación científica el modo como el hombre ve realmente el espacio tridimensional, aunque se trate de una visión artificial y mutilada por ser una visión monocular, centrada y estática. En pocas pala-

bras, aunque carece de exactitud y de veracidad científicas en razón de las citadas mutilaciones, la perspectiva central es la que ofrece una mayor verosimilitud perceptiva. Corrobora lo dicho las investigaciones de campo recientes en culturas primitivas no familiarizadas con este sistema de representación, en las que, en contra de lo que se creía a raíz de pruebas etnográficas apresuradas y hoy desmentidas, con las adecuadas explicaciones preliminares acerca del sentido de la imagen, los sujetos la interpretan correctamente. Y en este punto hay que concordar con Francastel en que la perspectiva central supuso un triunfo del «empirismo plástico», y con Panofsky cuando constata que supuso una «objetivación de la visión subjetiva». Por eso la perspectiva albertiana será la estructura topográfica elegida para poner en pie la ilusión óptica hiperrealista de la realidad virtual inmersiva, de la que en cierto modo fue su precursora, mientras ésta constituye su culminación ilusionista necesaria en la era informática.

Roger de Piles, en su *Dialogue sur le coloris* (1673), afirmó que la finalidad de la pintura no es tanto la de convencer al espíritu como la de engañar a los ojos, y este aserto es enteramente aplicable al ilusionismo de la perspectiva central, que propone una escisión entre la percepción (que es engañada) y el conocimiento, una escisión entre la ilusión sensorial y el saber del sujeto, contradicción que se convertiría en fuente de prolongadas controversias que han llegado hasta la era del cine. La paradoja técnica de la perspectiva reside en que, al representar la profundidad y el relieve en una superficie plana, vincula e integra todavía más, si

cabe, sus formas en la prisión de la superficie plana. Por otra parte, a poco de nacer y apenas asentada, se reveló la fecundidad de las transgresiones de su normativa. Las grandes imágenes multitudinarias del arte barroco, como las de Paolo Veronese, se construyeron con estructuras policéntricas, con figuras representadas desde diferentes puntos de vista y con varios puntos de fuga, para que resultaran más verosímiles al espectador. La perspectiva central había dejado de ser un dogma.

Las Meninas clausuró en 1656 las certezas del dogma geométrico perspectivista, proponiendo un punto de fuga inestable (¿el espejo o la puerta del fondo?) y cuestionando la posición del observador ante la imagen-escena. Si el arte barroco alentó la experimentación formal y la sofisticación técnica, raramente esta experimentación llegó hasta el ensimismamiento lingüístico del propio texto plástico. Y si a alguien le desagrada la palabra ensimismamiento, la sustituiré con gusto por la más moderna de autorreflexividad. ¿Qué mayor manifiesto de autorreflexividad pictórica existe en el mundo que *Las Meninas*, que constituye una verdadera operación de metapintura –pintura de la pintura–, el más extraordinario, agudo y turbador texto ensimismado de la historia del arte? *Las Meninas* cuestionó la geometría que había estado en la base de la invención del efecto ilusionista del espacio perspectivo. Y sería también la geometría la que dinamitaría, menos de tres siglos después, este espacio ilusionista por obra de la pintura cubista de otro artista español, Pablo Picasso.

El ejemplo de la perspectiva ilustra a la perfección el relativismo cultural de las normas y convenciones icónicas, mostrando que lo que en una cultura es canónico, en otra distinta puede ser transgresión. De hecho, allí donde existe una normativa, allí existe una invitación a transgredirla, y Freud ya ilustró a la perfección que toda prohibición invita a su transgresión. Incluso en culturas icónicas que percibimos tan homogéneas e inmutables como la antigua cultura egipcia se hallan ejemplos de desviación de la norma y, si antes explicamos que en aquella cultura los rostros y las extremidades se representaban de perfil, en 1995 se descubrió un atípico Osiris totalmente frontal en bajorrelieve, en la tumba de Aper-El, visir del faraón herético Akenatón, en Saqqara, a 25 kilómetros al sur de El Cairo (*El País*, 31 de mayo de 1995). Porque incluso dentro de la homogeneidad es inevitable la heterogeneidad.

Delacroix escribió que «en arte, todo es mentira», en una declaración que primaba su capacidad de invención sobre su función mimética y reproductora. En efecto, el arte es, antes que nada, artificio, de manera que el razonable reproche de Platón al arte se metamorfosea fácilmente en elogio cuando se considera bajo el ángulo de la habilidad de la producción del engaño, o de la belleza de su fabricación. Como el artista, por otra parte, no puede duplicar mecánicamente la realidad visible, sino interpretarla y representarla, hay que concluir que el arte se define por su carácter mediador y necesariamente manipulador, y que toda imagen es una representación plástica de una representación mental o sensorio-mental del artista.

Interpretar y manipular significa inventar. Según Leroi-Gourhan, la actividad creadora se compone de cuatro elementos: la tradición, el préstamo, la invención y la difusión. Antes de fijarnos especialmente en el dipolo tradición-inventi3n, retrocedamos hacia el capital genético humano a trav3s de las observaciones de los psic3logos de la percepci3n y de los et3logos, como Irenäus Eibl-Eibesfeldt. Seg3n tales experimentos, efectuados con chimpanc3s, con ni3os y con miembros de tribus contempor3neas que viven en la edad de piedra, existen ciertas preferencias est3ticas universales hacia formas o estructuras visuales caracterizadas por su simetría, equilibrio, etc., en consonancia con los postulados de la Gestalt. Pero, admitidas tales tendencias naturales, tambi3n de la transgresi3n de estas pautas se puede derivar una originalidad, expresividad y sorpresa que suscite una excitaci3n est3tica. La irrupci3n del barroco en el arte europeo, desplazando al clasicismo, parece corresponder a esta segunda opci3n, así como la de las vanguardias plásticas en nuestro siglo. Y ello permitiría distinguir una belleza «natural», fiel a aquellas leyes de la percepci3n, y una belleza «cultural», basada en c3digos artificiales de voluntad transgresora, aunque sea inconsciente.

Por lo tanto, en cada 3poca las normas imperantes han homogeneizado las representaciones ic3nicas, mientras sus transgresiones las han singularizado y personalizado, de manera que muchas veces los artistas han buscado –sobre todo desde el Romanticismo– un compromiso o equilibrio entre la norma, que adscribía su obra a su cultura, y cierto grado de desviaci3n

(la *inventio* latina, la *phantasia* griega), que la individualizaba y la dotaba de originalidad, sin convertirla en extravagante. Aunque, claro está, lo extravagante también acabó por abrirse paso en el arte occidental. La palabra *vanguardia* fue introducida, tomándola del léxico militar, por el socialista francés Gabriel-Desiré Lavedan en 1845, es decir, poco antes de la eclosión del impresionismo. Y la voluntad de las vanguardias dignas de tal nombre ha sido la de llevar su transgresión o su atipicidad hasta los límites del terrorismo artístico. Lo atípico es el terreno de juego propio de la originalidad y de la invención, el campo fecundo de los *efectos de extrañamiento* que tanto interesaron a los formalistas rusos. Pero las políticas de consumismo comercial de la novedad, entre otros factores, han hecho que la duración de los periodos de hegemonía de las vanguardias (cubismo, futurismo, expresionismo, dadaísmo, surrealismo, suprematismo, expresionismo abstracto, op-art, pop-art, arte conceptual, *arte povera*, *minimal art*, etc.) se han ido acortando a lo largo de nuestro siglo, hasta llegar a durar una o dos temporadas, como la longitud de las faldas de las señoras.

La voluntad estética subversiva de la experimentación y de las vanguardias tuvo con frecuencia sus consecuencias sociales. El director de la Galería Nacional de Berlín, Tschudi, fue destituido por el emperador por haber adquirido lienzos de la escuela impresionista, una escuela que irritaba profundamente a la burguesía de su tiempo, por su disolución de la forma en un magma colorista. Pero medio siglo después, cuando la burguesía empezaba a aceptar la transgresión impre-

sionista, el violento colorismo de los *fauves* y de los expresionistas, así como la resurrección de la forma contorneada en las provocaciones geométricas del cubismo, suscitó nuevos escándalos. Las novedades desestabilizadoras de un sistema de valores consolidado suelen ser percibidas como subversión. Baste recordar el dictamen de los censores británicos que en 1930 prohibieron la exhibición del film surrealista *La coquille et le clergyman*, de Germaine Dulac y sobre un guión de Antonin Artaud: «Es tan críptico que casi no tiene sentido –escribieron–. Y si tiene alguno, sin duda es objetable.» No debe extrañarnos, por consiguiente, que la policía clausurase en 1989 la primera muestra de arte vanguardista en China en el mismo día de su inauguración (*ABC*, 6 de febrero de 1989).

Que la transgresión de un código formalizado afecta al sentido es algo obvio, que se puede comprobar con un experimento tan inocente como el de colorear un mapa familiar con azul para el territorio terrestre y con marrón para las superficies acuáticas, con lo que se convierte en completamente extraño e irreconocible. Pero la transgresión de los códigos administrativos de representación icónica también puede acarrear turbulencias jurídicas. Así, en enero de 1995, el municipio belga de Beringen (Anvers), que había negado a la hija de unos inmigrantes turcos su tarjeta de identidad porque en la foto aportada por ella figuraba cubierta con un *shador*, perdió su recurso de apelación, que había fundamentado en la atipicidad cultural-administrativa de la representación fotográfica (*La Repubblica*, 25 de enero de 1995).

A lo largo de nuestra reflexión no hemos mencionado la pintura abstracta o informal, porque su transgresión radical la aleja del ámbito de la iconicidad o de la representación. Las imágenes icónicas se caracterizan, en efecto, por su semánticidad, por representar algo que un observador puede reconocer, mientras que la producción abstracta o informalista ofrece significantes sin referente, dinamitando el principio de la imagen-escena. Por eso Gustave Courbet pudo afirmar que «todo lo que no se dibuja en la retina está fuera del ámbito de la pintura». Pero estas afirmaciones tradicionales también deben ser hoy relativizadas y reexaminadas. Porque una imagen anamórfica, por ejemplo, observada frontalmente, es percibida como una imagen abstracta, despojada de todo valor semántico. Pero cuando se la observa desde el punto de vista adecuado se transfigura en una imagen icónica canónica, reiterando con ello la soberanía del punto de vista en la interpretación de las imágenes. Y ya dijimos que el perfil de una nube o una mancha de humedad en la pared pueden articularse como percepciones icónicas, gracias a las proyecciones del observador. Pero, al margen de ejemplos extrapictóricos tan extremos, resulta evidente que el proyecto de pintura abstracta latía ya subyacente en la propuesta del impresionismo, que aspiraba sólo a pintar la luz, más que sus soportes de reflexión, que eran mero pretexto. Y muchos críticos y teóricos de la pintura han hecho notar que las macroestructuras y microestructuras de la materia, desde la observación geológica a la microfísica, legitiman el iconismo o realismo referencial de la pintura abstracta de nuestro siglo.

El ejemplo de la escuela impresionista resulta modelico, por la fecha de su nacimiento, para revelar que la llamada «pintura anecdótica» (y a veces «realismo burgués» o «pintura académica») ha privilegiado especialmente la función semántica de la pintura, por encima de su experimentación estética. Mientras que para otras escuelas pictóricas la semanticidad icónica ha sido un mero pretexto para una producción textual que enfatiza su experimentación estética, de modo que el bodegón o el desnudo venían a ser una percha temática al servicio de otros valores expresivos, que se juzgan más importantes. Al fin y al cabo, el arte constituye una modalidad de comunicación en la que la transmisión semántica y de conocimiento no agota su función, de manera que la comunicación estética constituye su forma de comunicación metasemántica privilegiada, ya que las imágenes «dicen» no sólo a través de su expresión icónica, sino también a través de su expresión plástica (composición, color, etc.). Y en esta subordinación de valores, en favor de la plástica, se basó la lógica de la pintura abstracta.

Hace años, William Ivins explicó elocuentemente que la mediación técnica entre la percepción visual y la producción icónica impone unos *filtros* que suponen unos límites severos a toda representación. En efecto, una imagen no puede darnos más información que la que su medio técnico pueda transmitir y, así, una reproducción de un Matisse con un sistema de impresión bicromático estará fatalmente condenada a un desolador reduccionismo cromático. La imagen icónica se manifiesta y expresa a través de la forma, el color y la

textura, una cualidad reivindicada por Gibson por su poder informativo y que las tecnografías modernas traducen en forma de tramas de puntos regulares (fotografado, imagen televisiva). Pero la forma más primitiva de plasmación de las imágenes fue, acorde con la leyenda de la muchacha de Corinto, la línea de contorno de las figuras, traducción gráfica del *borde visual*, que designa la frontera entre dos superficies de luminancia diferente:

El artista del paleolítico superior inventó la convención del contorno, como línea de delimitación del ser vivo, cual frontera ontológica en unos conjuntos figurativos heterodireccionales. Se ha comprobado que los bebés y los monos reconocen las siluetas de objetos que les son familiares, lo que fundamenta fisiológicamente la funcionalidad perceptiva del contorno, pese a su artificiosidad, pues en la naturaleza no existen líneas de contorno. Milenios más tarde, también por razones de optimización perceptiva, en Europa y Asia los rostros acromáticos de las medallas y monedas se representaron de perfil, debido al alto valor informativo de su contorno con inflexiones abundantes. Y esta convención posicional fue adoptada luego por el arte del retrato, pintado ya en colores pero siempre de perfil, por Pisanello, Botticelli, Uccello, etc. Habría que esperar hasta el impresionismo para que se erradicara la línea de contorno, haciendo de la forma una función del color.

El color es también un percepto de gran potencia informativa, que se genera, debido a la limitación de nuestras células fotorreceptoras, por combinación de

sólo tres matices: rojo, amarillo y azul. El ojo humano puede percibir entre diez y once millones de colores distintos, siempre que no se vean aislados, ya que el sentido de la vista discrimina por referencia y sólo distingue treinta o cuarenta colores aislados, lo que, por cierto, revela nuestra desoladora pobreza verbal para la designación de sus diferentes matices. Por otra parte, cada color determina diferentes acomodaciones del cristalino del ojo para su visión nítida y es verosímil que estos cambios de acomodación generen una sensación de espacialidad. La dilatación del cristalino se acomoda, como es sabido, a las distancias, pero también es reactivo al matiz de los colores, porque la impresión cromática se produce en planos distintos de la retina, más próximo para el rojo y más lejano para el azul, reacción que ofrece un obvio interés semiótico y artístico. Como observó ya Delaunay: «La profundidad del color reemplaza la perspectiva lineal del antiguo artesanado.»

En 1839, el químico francés Michel-Eugène Chevreul, director de tintes de la fábrica de tapices de Gobelins, formuló la ley del contraste simultáneo de los colores, según la cual, cuando se contemplan simultáneamente dos colores contiguos, aparecerán distintos por efecto de la complementariedad cromática, de modo que el rojo, por ejemplo, hace aparecer más verdes, por contraste, todas las superficies adyacentes, y viceversa. Inspirándose en este principio y en la manera como la luz se difunde en la atmósfera, los pintores impresionistas quisieron inaugurar una estética del cromatismo posnewtoniano, más acorde con la

fisiología de la visión humana. Mucho antes que el invento de la fotografía *autocroma* de Lumière, de las tramas fotomecánicas, de la televisión en color y de la imagen digital, los impresionistas y los puntillistas utilizaron la síntesis aditiva de los colores, de manera que las manchas vecinas de colores puros, vistas a la debida distancia, se mezclaban en la retina y producían la impresión de un tercero (rojo más amarillo produce naranja, etc.). Seurat llevó más lejos todavía su voluntad cientifista, con su *chromoluminairisme* (más conocido por puntillismo o divisionismo), sustituyendo la mezcla de los colores en la paleta del pintor por la mezcla en la retina del observador, mediante un mosaico de colores primarios que interactuaban entre sí. Pero se trataba de una simplificación teórica y cualquiera puede darse cuenta de que no vemos el mundo como si fuera un cuadro puntillista de Seurat (ni tampoco como si fuera un lienzo impresionista). Todo lo cual corrobora hasta qué punto la producción de imágenes está basada en artificios técnicos, incluso las que pretenden ser más fieles a las leyes de la percepción humana.

El ejemplo de los colores, tan abundantes en la naturaleza y tan escasos en el vocabulario humano, ilustra hasta qué punto la expresión icónica obedece a principios distintos de los que rigen para el lenguaje verbal. Por eso, los intentos de «gramaticalizar» la estructura de la imagen han fracasado, porque su naturaleza semiótica es muy distinta de la del enunciado lingüístico, de carácter lineal y basado en la doble articulación. Así, una imagen nunca es asertiva, no puede afirmar ni negar algo, como puede hacer el

lenguaje. Y la imagen no se conjuga, pues su representación siempre se nos aparece en presente, por su presencia contemporánea a nuestra percepción (y esto ocurre también con los flash-backs cinematográficos que se desarrollan ante nuestra mirada).

La construcción lingüística sujeto-verbo-predicado es representable por medios icónicos, pero en tales medios y soportes no es segmentable analíticamente, como en la cadena sintagmática del texto literario, debido a la copresencia simultánea y solidaria de sus figuras. Digamos, a título de ejemplo, que la adjetivación gramatical, como adición secuencial al sustantivo, no es equiparable a la adjetivación icónica, que es inseparable del sustantivo, de modo que en el bello desnudo pintado no podemos separar lo «bello» del «desnudo», pues el uno es el soporte sémico sincrónico del otro en el marco de su imagen-escena.

Por otra parte, la imagen tiene una función ostensiva y la palabra una función conceptualizadora; la imagen es sensitiva, favoreciendo la representación concreta del mundo visible en su instantaneidad, y la palabra es abstracta. Si en la poesía las lágrimas se suelen comparar con el rocío, con perlas o con gotas de ámbar, las lágrimas de San Pedro que El Greco pinta, al expresar el arrepentimiento del santo por su flaqueza ante Cristo, son ante todo *humedad ocular*, es decir, pura sensibilidad. Habremos de llegar a la cultura *kitsch* de ciertas vírgenes dolorosas andaluzas para que las lágrimas sean, literalmente, rocío, perlas o gotas de ámbar, pero ahora dotadas de tactilidad.

La imagen, que a diferencia de la palabra tiene una

función ostensiva, cuando tiene que narrar una historia la narra *mostrando*, es decir, provoca la ilusión de diégesis (en cómics, fotonovelas o films) mediante tal función ostensiva, fundiendo así solidariamente sus propiedades narrativas e iconográficas en el *seno* de su imagen-escena. Y la representación de acontecimientos mediante la imagen estática con vocación narrativa, como en ciertos dibujos o pinturas, transforma su instantaneidad ontológica en lo que Fresnault-Deruelle ha llamado *instantes durativos*, que contienen implícitamente un antes y un después.

Puesto que la percepción humana está necesariamente filtrada por una subjetividad y por una codificación cultural y lingüística, la imagen producida, que mutila la riqueza informativa de la realidad representada, suele añadir en cambio un nuevo plus de información que expresa por medios retóricos el punto de vista o la actitud del artista y/o de su contexto cultural ante el objeto representado. Durante la mayor parte de la historia del arte occidental, en efecto, el pintor ha perseguido un equilibrio entre la exigencia imitativa, que era garantía de la ilusión referencial y de la eficacia psicológica de su representación, y el idealismo o estilización que suponían un placer estético para el observador. Ambas funciones requerían, obviamente, habilidades distintas pero complementarias.

Las representaciones icónicas no pueden renunciar, en efecto, a la doble y simultánea función de imitación y de expresión, de copia y de invención, siendo precisamente la segunda una consecuencia necesaria de que la imitación o copia nunca será técnica-

mente perfecta, es decir, nunca será un doble idéntico a su modelo. En esta doble función pueden reconocerse las huellas de lo que los griegos llamaban *mimesis* (copia, reproducción) y *phantasia* (imaginación, invención). La imagen cinematográfica de los films de ficción, que imita el movimiento de la vida y aparece investida de la autenticación fotográfica, pero que nace de una puesta en escena, parece situarse a medio camino entre ambas. Pero en toda imagen icónica existe simultáneamente cierta voluntad de imitación e inevitable invención, en diferentes grados.

Cuando se contemplan, por ejemplo, los famosos paisajes-estados de ánimo de la pintura romántica (como los de Constable y Turner, por ejemplo), en los que la naturaleza era antropomorfizada por la coloración afectiva del pintor mediante operaciones de manipulación connotativa (paisajes afectivos reactualizados fotográficamente en nuestro siglo por Michelangelo Antonioni), podemos percibir tales textos pictóricos como representaciones de paisajes vistos por el pintor, o bien como manifiestos o discursos acerca de su estado psíquico cuando los estaba pintando. Su antropomorfización de la naturaleza, mediante la composición, el color o el claroscuro, permitía al pintor investir su paisaje con sus afectos y sus aversiones, con su melancolía o su euforia, dando lugar a paisajes deprimentes o a paisajes exultantes. Esta producción de sentido mediante la subjetivización de lo objetivo transmutaba la observación en interpretación afectiva, transfigurando la experiencia óptica a través de su filtro emocional.

La doble significación del paisaje-estado de ánimo

romántico no es parangonable a la de la imagen de la balanza, que es a la vez balanza y símbolo de la justicia, según una convención cultural formalizada que sanciona su dualidad semántica. Ante aquellas imágenes-escenas románticas nunca sabremos si la melancolía o el arrebató del pintor guiaron su mano al querer representar objetivamente un paisaje o si, como hacen nuestros publicitarios actuales, agazapó o incrustó intencionalmente su discurso en torno a la felicidad o la infelicidad humana en los pliegues de su paisaje representado. Aquí ya no existe la rígida formalización cultural y simbólica dualista de la balanza. No sabemos, a ciencia cierta, cuál es el sentido central y el sentido parásito de la representación. O, empleando el léxico de la simbiosis zoológica, cuál es el huésped y cuál es el parásito sémico en el texto pictórico, si el paisaje o el estado de ánimo iconizado por el pintor.

En un plano morfogenético, por otra parte, la ambigüedad y la incertidumbre subsisten, pues la pincelada del artista cumple a la vez la función denotativa (o referencial) y la función connotativa de modo indivisible. No existe un grado cero de la expresión pictórica, pues su trazo o su mancha denota y connota a la vez, como ya dijimos, asociando solidariamente lo óptico a lo semántico y a lo afectivo. Por lo tanto, las significaciones semánticas y las significaciones emotivas están adheridas indisolublemente en el texto pictórico por la unidad del trazo y por la unicidad de los signos, es decir, por su unidad espacial y su unidad sémica, que funden en el mismo fragmento de soporte su función representativa y su función simbólica. Extrapolando

por ello la terminología gramatical, diríamos que en ese texto el sustantivo es a la vez adjetivo, verbo y adverbio, sin posibilidad de segmentación entre ellos. Por eso las imágenes se resisten tan tercamente a su gramaticalización y a su verbalización.

En suma, la hipoformalización de la imagen, su labilidad semántica, su capacidad de transgresión y de seducción, su carga afectiva, su facilidad metamorfoseadora y la acumulación de sus estratos de sentido la aproximan turbadoramente a los textos oníricos, al depósito misterioso de nuestros sueños. Aquí vale la pena recordar a aquel paciente de Freud que le decía: «Doctor, no sabría explicarle mi sueño, pero podría dibujárselo.» La imagen-escena habla el mismo lenguaje que los sueños y de ahí deriva su capacidad paradójica, su turbador ilusionismo, su eficacia para la comunicación emocional, su sugestión libidinal y sus enormes potencialidades para el engaño y la confusión.

II. LA BATALLA DE LAS IMÁGENES

Contemplamos las imágenes que se apretujan densamente en nuestra iconosfera como algo natural, como si durante toda la historia hubiesen estado allí, enviándonos sus mensajes multicoloreados, ocupando cada parcela de nuestra vida, desde el periódico que leemos por la mañana al programa de televisión que vemos por la noche, pasando por la publicidad callejera y por el folleto ilustrado que nos explica cómo utilizar un artefacto recién adquirido. Y, sin embargo, el *homo sapiens* ha vivido sin imágenes en la mayor parte de su historia, pues en sus 200.000 años de existencia sólo ha producido imágenes en los últimos 30.000, en la séptima parte de su historia como especie. Además, la legitimación del uso social de las imágenes no siempre estuvo aceptada y hubo que luchar encarnizadamente, incluso al precio de víctimas humanas, para que tal legitimación se abriese paso en la cultura occidental.

El origen de la deslegitimación moral de la imagen se halla, como es notorio, en el Antiguo Testamento,

en el precepto del decálogo (Éxodo 20, 4) que prohíbe la producción de imágenes. Este tabú icónico venía impuesto por el monoteísmo del pueblo judío, opuesto frontalmente a la idolatría pagana, y para preservar la creencia en un dios superior e invisible e impedir su contaminación por parte de las culturas idolátricas sedentarias que aquel pueblo atravesaba, o con las que se relacionaba, en su periplo de cuarenta años por el desierto. Por otra parte, según el Génesis, Jehová había creado al hombre «a su imagen y semejanza», por lo que el acto humano de crear figuras con la arcilla, el mármol o la línea «a su imagen y semejanza» era percibido como una ambición arrogante y un reto blasfemo del hombre hacia su Creador (elocuente tabú de la semejanza del que Nelson Goodman no extrajo sus lógicas conclusiones semióticas). Un eco de esta admonición divina resonará siglos más tarde en el castigo propinado al doctor Victor Frankenstein, cuando por medios quirúrgicos intentó recomponer con despojos humanos un doble de la criatura de Dios.

La hedonista cultura grecolatina se situó en las antípodas del rigorismo icónico hebreo, con su Olimpo repleto de deidades y su culto al cuerpo humano en brillantes exaltaciones figurativas. Pero, a pesar de su veneración entusiasta de la cultura figurativa, no faltaron en ella algunos interesantes tabúes icónicos. Así, en época de Tiberio, introducir en los prostíbulos y letrinas monedas o anillos con el retrato del emperador era un delito punible con la pena capital. Como un eco tardío de esta actitud, en 1992 se publicó la noticia de que el gran rabino de las comunidades judías de

España (Sefarad) y Oriente, Mordejai Elihau, había prohibido la entrada de los judíos en los retretes llevando dólares norteamericanos, ya que lucían estampada la palabra Dios (en la frase *In God We Trust*), en concordancia con la prohibición de introducir y de leer textos religiosos hebreos en el retrete (*La Vanguardia*, 6 de abril de 1992).

La contaminación que sufrió el cristianismo primitivo por parte de las florecientes culturas figurativas paganas en cuyo seno se desarrolló, modificó el rigorismo icónico veterotestamentario que había heredado de la cultura judía. La ruptura del tabú icónico se produjo en el cristianismo por una asimilación selectiva del legado artístico grecolatino, ya que el sentido humanista de su figuración lo hacía más aceptable para los cristianos que los monstruos zoomorfos tan frecuentes en las culturas paganas de Oriente Medio, y porque su sentido estético aparecía como más refinado o menos brutal que el de aquellas culturas. Y así, el Hermes pagano portando un carnero se metamorfoseó en el cristianismo en la imagen del Buen Pastor, como la paloma que era un símbolo de Venus se transmutó en el Espíritu Santo. Un desplazamiento similar se produjo con el halo en la cabeza, que emigró desde los antiguos dioses solares –como Mitra, Helios o Apolo– a los emperadores divinizados de la Roma pagana, para acabar sobre la testa del Dios cristiano, y más tarde se democratizó en las de sus numerosos santos y santas, mientras que las alas de la Victoria de Samotracia se transformarían en un atributo de los ángeles celestiales. En el origen de este reciclaje se hallaba el peso y la

influencia cultural de la omnipresente figuración grecolatina, que no podía ser ignorada por quienes vivían en su seno, y en la consiguiente necesidad de reconvertir su sentido pagano a favor de las nuevas exigencias espirituales del cristianismo.

Pero desde un punto de vista cronológico, antes de que esta contaminación figurativa se produjese, en la Palestina que asistió al martirio de Cristo acontecieron, según la leyenda, unos episodios que legitimaban teológicamente la producción de imágenes piadosas. Nos referimos a las leyendas del lienzo de la Verónica y del Santo Sudario, íntimamente ligadas a la pasión de Cristo, y que constituyeron las primeras imágenes aquirropoiéticas (imágenes no hechas por mano humana) de cristianismo.

Tanto la imagen del rostro de Cristo en el lienzo de la Verónica como la de su cuerpo en el Santo Sudario constituyen dos estampaciones, a modo de facsímiles milagrosos de un prototipo divino que entró en contacto con los dos soportes textiles. Desde el punto de vista semiótico, la causalidad de la imagen por contacto físico las clasifica inequívocamente en la categoría que Peirce denominó «indicios», como la huella del pie en la arena húmeda, aunque en este caso se trate de indicios milagrosos de un embalsamamiento divino por mucho que se quiera explicar el efecto de estampación por los fluidos vitales del martirizado, tales como el sudor, la sangre o las lágrimas. De hecho, la palabra Verónica procede de la expresión griega *vera eikon* (imagen verdadera), poniendo el acento en la autenticidad del milagro, de modo que la Verónica se convir

tió, de acuerdo con su leyenda, en la fundadora involuntaria del arte figurativo cristiano y con su gesto de estampación divina legitimó las representaciones icónicas en el cristianismo.

La iconografía posterior subrayaría frecuentemente con procedimientos técnicos el milagrismo de tal imagen. Así, en el lienzo de la Verónica pintado por Philippe de Champaigne (*Le voile de la Véronique*, 1662-1674), transgrediendo las leyes del realismo óptico, la parte izquierda del rostro de Cristo aparece sombreada, como si durante su contacto con el lienzo hubiese recibido una luz dominante desde un lado. Cosa imposible, pues el lienzo habría obstruido tal iluminación. Y sus ojos aparecen abiertos, representándose sus pupilas y el reflejo de la luz en ellas. La flagrante inverosimilitud derivada del convencional realismo retratista de Champaigne, induce el efecto de subrayar que se trata de una representación milagrosa y de factura extrahumana.

Acercas de la famosa Sábana Santa, recordemos que fue el fotógrafo aficionado Secondo Pia quien, al retratarla en 1898 en Turín, reveló inesperadamente que sus manchas eran el negativo de un cuerpo humano martirizado. Tras casi un siglo de cábalas y de investigaciones acerca de la autenticidad del lienzo, la datación por radiocarbono lo fechó entre 1270 y 1390, lo que correspondería a su fabricación en la época de las Cruzadas, dando sentido a la leyenda de que la sábana fue rescatada de Jerusalén. Por fin, en octubre de 1988 el cardenal Anastasio Ballestrero admitió en Turín que la ciencia había demostrado que era falsa. Pescó a ello,

el mito del Santo Sudario arraigaría sólidamente en el imaginario cristiano, y André Bazin lo citaría, junto con el lienzo de la Verónica, como un antecedente pretecnológico de la fotografía, un medio que en el siglo pasado democratizaría por fin el derecho a la producción mecánica de la propia imagen.

Con estos episodios no acabaría la producción de imágenes aquiropoiéticas en la historia del cristianismo y, a título de inventario, recordemos que, según la leyenda mexicana de la Virgen de Guadalupe, en 1531 la Virgen se apareció tres veces en Tepeyac al indio nahua Juan Diego. Cuando Diego fue a informar al obispo Juan de Zumárraga, abrió su capa ante el prelado y en lugar de las rosas que contenía apareció una imagen de la Virgen estampada milagrosamente en ella.

Pero, a pesar del carácter legitimador de leyendas tempranas como la de la Verónica, lo cierto es que los primeros teólogos abrigaron y expusieron muchas reservas acerca de la posibilidad de la figuración divina. Así, San Eusebio (en una carta a la emperatriz Constancia hacia 313-324) escribía que Cristo no puede ser representado con imágenes, pues la unión de divino y humano que hay en él hace inadecuada toda tentativa de representarlo. Y a finales de aquel siglo Epifanio de Salamina abundará en este enfoque, al afirmar que su cualidad sobrenatural no puede representarse por medio de colores materiales. Una prueba de tales reservas la suministra lo tardío de las primeras representaciones de la crucifixión, que no aparecieron hasta los años 420-430.

El responsable de la prohibición oficial de la veneración de las imágenes en el año 730 fue el emperador bizantino León III el Isáurico, un personaje irascible al que hoy se le calificaría por lo menos de neurótico, quien reprochaba a las imágenes de personas que carecían de aliento y del don de la palabra, por lo que la veneración de efigies religiosas constituía un acto de idolatría ante trozos de madera o de tela pintada. Pero la intransigencia ante el culto de las imágenes se explicó también por algunas distorsiones producidas en este campo. En efecto, entre los siglos IV y VI la adoración de retratos de Cristo, estimulada por los nuevos emperadores cristianos, se parecía mucho al culto de las imágenes imperiales, una vieja tradición pagana no interrumpida por el triunfo del cristianismo, y con la que acabó por mezclarse confusamente.

Tras la durísima persecución iconoclasta desencadenada por León III, el II Concilio de Nicea restableció en el 787 la legitimación cultural de las imágenes, pero a pesar de ello el dilema de la representación de lo invisible siguió planeando sobre la cultura cristiana, sobre todo cuando pensadores como Nicolás de Cusa hacían suya la sutil definición teológica del *Liber XXIV philosophorum*, según la cual «Dios es una esfera inteligible, cuyo centro está en todas partes y su circunferencia en ninguno». ¿Quién podría pintar semejante figura geométrica?

Fue San Juan Damasceno, influido por el neoplatonismo paganizante, quien suministró los argumentos centrales que acabarían triunfando sobre la iconoclastia en el II Concilio de Nicea. Este teólogo postulaba

que si el Dios invisible quiso hacerse visible a los hombres a través del cuerpo de Jesucristo, es legítimo que los hombres le representen de modo visible a sus fieles. Esta lógica figurativa perdurará hasta los teólogos de la Contrarreforma española (como Miguel Sánchez), según los cuales Dios fue el primer creador de imágenes, puesto que fue el creador del hombre a su imagen y semejanza, y además se hizo imagen en la encarnación de Cristo.

La justificación teológica que el II Concilio de Nicea elaboró para la veneración de las imágenes sagradas fue la *traslatio ad prototypum*, es decir, que la veneración a la imagen se traslada al prototipo representado en ella, ya que la imagen actúa de mera «intermediaria». Y, por consiguiente, rechazar esta veneración «llevaría a negar la Encarnación del Verbo de Dios». Por otra parte, los padres del Concilio enumeraron las tres virtudes atribuidas al uso de las imágenes religiosas: reavivar la memoria de hechos históricos ejemplares, estimular la imitación de los personajes representados y permitir su veneración. Tras la reinstauración del culto a las imágenes por obra de la emperatriz Teodora, viuda de Constantino V Coprónimo, la Iglesia dará un paso más y no negará que las imágenes religiosas «sirvan» para obtener milagros. Es decir, se le reconocieron *de facto* poderes talismánicos, motivados por un desplazamiento del uso de la imagen desde la fase de representación a la fase performativa (ejecutiva).

Conviene situar esta elaboración teórica, que supuso un triunfo de la Iglesia helenizada, en su verdadero

marco social, es decir, en el de una sociedad militan-
temente cristiana, pero abrumadoramente analfabeta,
en la que el adoctrinamiento sólo podía efectuarse
mediante la oralidad y la imagen, fenómeno que aca-
baría por desembocar en las famosas *Bibliae paupe-
rum*, compuestas únicamente por imágenes.

De la doctrina establecida en Nicea (y siglos des-
pués ratificada en Trento) se derivaban unas conse-
cuencias implícitas. Así, si en la veneración de la ima-
gen no había *traslatio* al prototipo, tal veneración caía
en la idolatría. Pero también, como se atisbaría en
Trento, si había demasiado «arte» en la representación,
la atención excesiva hacia la belleza del objeto podía
impedir la *traslatio*. De manera que el arte cristiano se
desarrollaría permanentemente amenazado por el ex-
ceso de austeridad (que no estimula la emoción devota
ni la *traslatio*) y por el exceso de esplendor (que ensi-
mista la atención en el objeto e impide la *traslatio*).
Esta radical exigencia utilitaria de la imagen religiosa
sería formulada por el monje jerónimo fray José de
Sigüenza, confidente de Felipe II, cuando escribió que
«los santos se han de pintar de manera que no quiten la
gana de rezar en ellos, antes pongan devoción, pues el
principal efecto y fin de su pintura ha de ser ésta».

De manera que la triple función que la Iglesia pri-
mitiva concedería a las imágenes (didáctica, memoris-
tica y devocional) recibiría formulaciones variadas en
la pluma de los teólogos futuros. Así, según la alta
autoridad de Santo Tomás de Aquino, la Iglesia adoptó
el uso de las imágenes por tres razones: para instruir a
los analfabetos; para que el misterio de la Encarnación

y los ejemplos de los santos puedan imprimirse eficazmente en la memoria con su representación, y para suscitar emociones de modo más eficaz que a través del oído. Y el franciscano Toribio de Benavente (apodado Montolinia), compañero de Cortés y fundador de la primera misión de su orden en México, expuso con criterio más amplio en sus *Memoriales* las múltiples funciones que atribuía a las imágenes: 1) sustituto afectivo que recibe el amor que se profesa a un ser querido desaparecido; 2) apoyo del recuerdo; 3) instrumento de dominación política al servicio de la adoración a distancia; 4) cebo engañoso cuando el virtuosismo del artista produce copias más bellas y elegantes que su modelo. Como puede observarse, en esta ocasión la belleza de la producción artística se colocaba ya bajo sospecha.

Hay que recordar que durante toda la Edad Media la Iglesia tuvo en Europa el monopolio de la producción o de la gestión icónica, de la que las citadas *Bibliae Pauperum* fueron sólo una muestra elocuente y de cuya tradición de libro devoto ilustrado ha llegado hasta nosotros precisamente la expresión *mirar santos*, que alude al ojeo de las imágenes de cualquier libro aunque no sea piadoso. La búsqueda de un mayor realismo en las representaciones religiosas al final de la Edad Media obedeció al objetivo de impresionar con mayor emotividad al pueblo devoto y obtener con ello mayor rentabilidad de la predicación. Ya en 1268, el franciscano Roger Bacon, en una comunicación al papa Clemente IV, argumentaba que el arte religioso debería simular el espacio tridimensional, para con-

vencer a los fieles de que los episodios sagrados contemplados eran verdaderos. Su propuesta se inscribía en la aspiración ilusionista que conduciría al invento de la perspectiva lineal y, pasando por los museos de figuras de cera, desembocaría en la fantasmagoría de la realidad virtual en nuestro siglo.

Pero esta misma exigencia de un realismo eficaz convertía en peligrosa la desnudez de Jesucristo y de algunos mártires, así como la sofisticada crueldad de algunos tormentos. En efecto, en el *Tractatus pro devotis simplicibus*, del siglo XV, se advierte con preocupación que la desnudez de Cristo en el crucifijo puede suscitar pensamientos deshonestos en los fieles. Volveremos luego sobre la interesante controversia acerca del desnudo, pero añadamos ya que si el arte cristiano tradicional perseguía la sugestión de los fieles mediante el dramatismo realista –que culminó en la convulsividad del barroco–, se entiende bien que este arte no pudiese congeniar más tarde con las frías estilizaciones modernas, y menos todavía con la abstracción afigurativa. La imagen sagrada había nacido justificada por la Encarnación y no podía prosperar desde la Desencarnación.

En la querrela de las imágenes surgida del tabú semita subyace una cuestión fundamental, a saber, la del estatuto ontológico de la imagen, que puede ser entendida como representación (de una ausencia), o bien como presentificación o puesta en escena de una existencia (que es la propia de la idolatría y de las artes mágicas). En el primer caso nos hallamos ante una presencia simbólica de una ausencia y en el segundo ante una presencia vital real.

La producción icónica nació históricamente asociada a ritualizaciones mágicas o religiosas, en las que la imagen era más que una mera forma inerte, pues era percibida como un soporte de vida. Y esta característica fundamentó también al esplendoroso arte funerario egipcio, para garantizar la supervivencia eterna del fallecido a través de sus representaciones. El carácter sustitutorio del signo en relación con lo representado propició la confusión entre significante y referente, alimentando una confusión referencial según la cual el signo era un portador de la esencia de aquello que simulaba. Esta ilusión de vida fue analizada por Frazer cuando describió el funcionamiento de la magia homeopática o imitativa, según la cual «lo semejante produce lo semejante», como ocurre con los muñecos del ritual vudú. En el rito vudú, tanto como en sus numerosas variantes de todos los continentes, el muñeco no reemplaza al sujeto representado absorbiéndole su vida, sino que coexiste con él y comparte con él su principio vital, como si fuera un capital espiritual común y sincrónico. Sólo ciertas manipulaciones malignas y brujeriles de la figura pueden despojar la energía vital del sujeto y transferirla enteramente al muñeco, provocando entonces la muerte de la persona representada. En estos casos, el isomorfismo de la figura se traduce en isopatía.

Este soplo vital inducido por la semejanza figurativa es una manifestación más del animismo, que atribuye una posesión o infusión espiritual a los objetos inanimados. Así, en muchas culturas primitivas asustadizas ante el realismo de la representación fotográfica, to-

mar la fotografía de una persona supone «expropiarle» su alma, por lo que sienten terror ante la cámara. Y creencias mágicas en torno al vitalismo de la imagen se encuentran en todas las culturas. Así, Marco Polo relata cómo los tártaros cuyos hijos o hijas solteros fallecían, dibujaban en papel al joven y a la doncella muertos, así como dinero, vestidos y enseres domésticos, y luego quemaban tal documento, en la creencia de que los fallecidos dibujados contraían matrimonio entre sí en la otra vida, cuando el humo de los papeles quemados subía por el aire.

La atribución de existencia real a la imagen desborda el marco de las imágenes personales, como demuestra la bella leyenda del pintor chino retenido en palacio por el emperador, quien para escapar pintó con gran exactitud un paisaje de su provincia natal, se introdujo en él y se perdió en el horizonte, en una curiosa premonición de nuestra realidad virtual. Pero los ejemplos más llamativos e inquietantes de animismo icónico ilustrados por escritores del siglo pasado proceden de las imágenes personales, de unos dobles figurativos poseídos por una extraña fuerza vital. Tal es el caso de *El retrato ovalado* de Poe, en el que el pintor roba la vida a su amada al pintar con gran perfección su retrato. Más inquietante es todavía el caso del libertino protagonista de *El retrato de Dorian Gray*, quien no envejece en la vida real, mientras sí lo hace su imagen en un retrato, al que por fin apuñala y cae entonces muerto. En este y otros ejemplos literarios ilustres, el *Doppelgänger* es presentado como una duplicación figurativa dotada de una vida insidiosa, como

una alteridad isomorfa agobiante que plasma el lado oscuro del sujeto.

En nuestra cultura racional e ilustrada contemporánea, la imagen no ha perdido todavía su turbador carácter ectoplasmático, como prueba la fotografía del ser amado que muchas personas llevan en sus carteras y que para ellas es mucho más que un trozo de papel. O como lo prueba también la resistencia de la mayor parte de individuos a romper o a pisotear la imagen de la madre, o de los hijos, o una estampa religiosa, porque tampoco para ellos es un mero trozo de papel con manchas. Estas actitudes constituyen una actualización, en el mundo laico, del eco animista que les llega de un pasado remoto, dominado por el pensamiento mágico. Todavía se encuentran hoy manifestaciones sorprendentes y pintorescas de devoción iconofílica pública, y no sólo en el culto a las imágenes de las estrellas del mundo del espectáculo. Así por ejemplo, en un santuario dedicado a la Virgen de Lourdes en Giaveno (Val di Susa, cerca de Turín), a uno de los cincuenta y nueve ángeles que decoran sus paredes el pintor Luigi Maggioratti le dio en 1964 el rostro de Jacqueline Kennedy (antes de su nueva relación con Aristóteles Onassis), con aureola en torno a la cabeza y un ramo de olivo entre las manos, elevando una figura terrena viva a la categoría celestial.

Pero del mismo modo que existe una actitud iconofílica pre-racional en el mundo moderno, contaminada de magia y de efluvios de religiosidad animista, existe

también en ocasiones una actitud iconofóbica extremadamente agresiva. Piénsese en las estatuas de dictadores derribadas con odio y furia colectiva durante las revoluciones, pues para sus enemigos políticos iconoclastas no se trata sólo de un trozo de bronce o de mármol. También para ellos es válido el principio niccano de la *traslatio ad prototypum* y la semejanza icónica es percibida como identidad ontológica o existencial con el prototipo odiado.

Y esto no ocurre sólo en el mundo de la política, ni ocurre de modo tan simple como el que acabamos de considerar. Mark David Chapman, el asesino del *beatle* John Lennon en 1980, declaró a Barbara Walters en una entrevista a la cadena de televisión ABC en diciembre de 1992: «No era consciente de estar disparando contra una persona real, sino contra la imagen que aparecía en la portada de un disco.» De manera que la fragil frontera existencial entre imagen y realidad puede alcanzar una sorprendente confusión reversible y bidireccional, similar a la de aquel sujeto que no recordaba si una situación la había vivido personalmente o la había visto en la televisión.

Una modalidad especialmente interesante de agresión manifestada ritualmente a través de la imagen se produjo en la Italia medieval, con la *executio in effigie*, que era una punición icónica infamante, mediante la representación pictórica del sujeto condenado judicialmente en el curso de su tortura o ejecución capital. De un modo más genérico, la que ha sido llamada «pintura infamante» se produjo en Italia desde la segunda mitad del siglo XIII al siglo XVI y consistía en una representa-

ción icónica de un condenado en pose grotesca o denigrante, castigado judicialmente de este modo por ciertos delitos públicos, tales como traición, malversación, defraudación o bancarrota. Esta representación penalizadora era ejecutada a veces por pintores de prestigio (Botticelli, Andrea del Castagno, Andrea del Sarto) y colocada en lugares públicos y muy frecuentados, generalmente con una leyenda que permitía identificar al condenado. Se sumaban así los efectos de la publicidad civil de la condena y de la humillación personal del sujeto condenado, mediante una penalización icónica degradante, que era en realidad un castigo moral.

Como género pictórico específico, la pintura infamante era una modalidad de figuración penal, derivada del principio de la magia simpática que postula que aquello que se hace a la imagen de un sujeto afecta realmente a tal sujeto. Pero constituía también una forma de propaganda aleccionadora y de coerción psicológica, para intimidar y prevenir futuros delitos. Por otra parte, la pintura infamante era una modalidad atípica del retrato, no hecho por encargo del retratado con fines favorecedores o glorificadores, como entonces era usual, sino por orden judicial y con fines punitivos. Desde el punto de vista judicial, la pintura infamante podía ser una pena accesoria de la principal (del encarcelamiento o la ejecución del reo), o bien una pena sustitutoria, cuando no se podía actuar físicamente contra el condenado. Y en no pocas ocasiones la pintura infamante era percibida como más dolorosa que la pena capital, pues ésta se consumaba en un instante, mientras que la humillación de la pintura

permanencia expuesta al público durante años y podía afectar al honor de sus descendientes y familiares. De esta práctica penal derivaría el personaje colgado boca abajo por un pie que aparece en la baraja del tarot y que es una reminiscencia de la vieja pintura infamante.

La pintura infamante constituye un caso de extraordinario interés de deslizamiento fronterizo de efectos, en una cultura cristiana y oficialmente no animista, entre representación y sujeto representado, entre figura y existencia, entre imagen y vida, proponiendo que una imagen no es sólo una imagen, un trozo de papel o de madera pintada, sino una realidad existencial, como quiere convencernos de nuevo en nuestro siglo la realidad virtual.

La fundamentación teórica que sobre el culto a las imágenes fue adoptada por los teólogos en Nicea se reiteró ocho siglos más tarde en el Concilio de Trento, como respuesta al reto iconoclasta que había vuelto a plantear Calvino, quien al prohibir la pintura religiosa obligó, además, a los pintores de la Europa septentrional a orientarse hacia los temas profanos y burgueses (no deja de resultar notable que los mayores iconóforos de la historia hayan sido los talmudistas y los calvinistas, pese a lo cual la industria de la imagen por excelencia, que es el cine, se haya desarrollado en Estados Unidos en manos de judíos y de protestantes anglosajones). En efecto, en la última sesión del Concilio de Trento se aprobó el Decreto sobre las imágenes (3-4 de diciembre de 1563), que confirmó la vigencia de la legitimidad y de la veneración de las imágenes sacras. De todos modos, el efecto más importante que

tuvo la Contrarreforma en la historia de las artes visuales fue el invento del estilo barroco, surgido en la católica Italia y estimulado sobre todo por los jesuitas, como un arte aparatoso y publicitario, diseñado con la misión de impresionar a sus fieles ante la amenaza protestante, con los convulsivos martirios de sus santos y con la gloria exultante de las instituciones y de los personajes del catolicismo. Hay que recordar que tres cuartas partes de la pintura española del Siglo de Oro fue pintura sacra.

A partir del Decreto de las imágenes de Trento se produjo en la Europa católica, por otra parte, una reacción contra el desnudo, que se había asentado en la producción figurativa como uno de los rescates renacentistas del legado clásico. En este clima, Pío V hizo cubrir, como es sabido, los desnudos del Juicio Universal en la Capilla Sixtina, aunque no puso objeción a que en su techo una Eva recostada, antes de pecar, tuviera su cara junto a los genitales de Adán. En España la Inquisición creó un cuerpo de censores (llamados *veedores*), a quienes preocupaban especialmente los desnudos asociados a temas de la mitología clásica. En este punto, la pintura estaba más penalizada que la poesía, pues no es lo mismo hablar de Venus que mostrar a una mujer desnuda. Pero, a pesar de este tabú, el rey y la nobleza estaban por encima de estos interdictos en su condición de clientes privilegiados y en sus colecciones no faltaban los desnudos mitológicos.

Entre los *veedores* inquisitoriales figuró el celoso Francisco Pacheco, quien, llevado por su nudofobia,

en su *Arte de pintura* (1649) llegó a desautorizar el desnudo del Niño Jesús. El pudor censor de Pacheco le llevó hasta recomendar que, cuando debían pintarse santos, se copiaran del natural la cabeza y las manos, mientras que el resto de la figura era mejor copiarla de otras imágenes. Tan casta recomendación tenía, por añadidura, una importante implicación estética, a saber, reforzaba la consolidación de los estereotipos corporales y los lenguajes gestuales socialmente admitidos, así como la servidumbre hacia los estilos canónicos en boga, frenando gravemente la capacidad de invención del artista.

Pero, como observó Freud, allí donde hay una prohibición es porque existe un deseo: Como el desnudo constituía una tentación, por eso se convirtió en prohibición, lo que lo hacía todavía más descabido. Un ejemplo luminoso de forcejeo con el tabú del desnudo lo ofreció el mejor discípulo de Pacheco, Velázquez, en su admirable *Venus del espejo*, uno de los raros desnudos femeninos de la pintura española de la época, si bien hay que recordar que lo pintó posiblemente en Italia. En realidad, la composición del cuadro es muy astuta, pues instrumentaliza el tema del espejo, típico del género moralista de la «vanidad», para reutilizarlo con fines distintos, sino opuestos. Pero hay que recordar que el espejo se utiliza para reflejar el rostro, pero no la frontalidad del cuerpo femenino desnudo, que es precisamente el atributo emblemático y lujurioso de la diosa, como ya sabían Botticelli y Tiziano. Por otra parte, el reflejo del rostro en el espejo impone al espectador un punto de vista excéntrico al cuadro y, aunque

resulte obvio recordarlo, por mucho que se mueva el observador jamás podrá ver reflejados en el espejo los senos ni los genitales prohibidos. De modo que se le invita a mirar, por reflexión especular, aquello que nunca podrá llegar a ver.

La Venus del espejo constituye, por eso, una obra maestra de ingenio y de elocuencia por omisión. En cambio, algunos artistas ilustres –como El Greco, Ribera y Berrugucte– encontraron en la leyenda de San Sebastián un buen pretexto para retratar el desnudo masculino en pie, con el plus expresivo ofrecido por sus contorsiones, un lenguaje corporal que no se permitía a los Cristos crucificados, como lo demuestra el demasiado pasivo Cristo de Velázquez. La fascinación hacia el desnudo asaeteado de San Sebastián perdurará en la cultura homosexual y sádica hasta nuestros días, como ha sido visible en la obra de Mishima y en el film *Sebastiane* (1976), del británico Derek Jarman. Precisamente por su atractivo sensual, el desnudo constituirá una pesadilla para los censores de todas las épocas y, cuando se creó en 1912 en Londres el British Board of Film Censors, la primera norma que se adoptó fue la prohibición del desnudo y de la representación de Jesucristo en la pantalla, hermanando significativamente dos turbadores tabúes bíblicos, profano uno y religioso el otro. Y si en 1929 la exhibición de veinte desnudos que pintó D. H. Lawrence fue prohibida por un tribunal en Inglaterra, todavía en abril de 1989, cuando quiso subastarse esta colección pictórica en ese país, solamente se pudieron exponer sus fotografías, ya que la añeja prohibición que vetó los cuadros

seguía en pie, aunque no hacía referencia a sus copias o reproducciones fotográficas.

También la Iglesia católica demostraría su especial susceptibilidad moral hacia el universo de la imagen hasta nuestros días. En 1823 el papa León XII hizo destruir y fundir centenares de planchas de grabados considerados obscenos, conservados en la calcografía vaticana. La aparición del cine en el recodo del siglo hizo que Pío X prohibiera en 1909 la asistencia de los eclesiásticos a sus sesiones y en 1913 su utilización en la enseñanza religiosa. Luego vino el reto de la pintura abstracta, vista con poca simpatía por una Iglesia que era incapaz de instrumentalizarla a su servicio, a pesar de que nació en un clima de religiosidad difusa, combinada con la aproximación de algunos pintores a los ritmos de la música, con el interés por las experiencias sinestésicas, por el simbolismo de los colores y por el misticismo (eslavo, en el caso de Kandinsky y Malévich; por la teosofía de Mme. Blavatsky, en el caso de Mondrian).

En 1951 Salvador Dalí pintó su curioso *Cristo de San Juan de la Cruz*, que ofrecía un novedoso punto de vista del crucificado, en violento ángulo picado. En realidad, este ángulo era perfectamente funcional para expresar la humillación del mártir, pero se oponía al tradicional punto de vista contrapicado, adoptado habitualmente para magnificar la imagen de Jesús en la cruz, un punto de vista que había sido introducido por la práctica renacentista de copiar las estatuas del legado clásico, situadas sobre un pedestal, desde abajo. Pero, a pesar de la funcionalidad psicológica del nuevo

punto de vista, esta transgresión de una tradición iconográfica bien establecida no dejó de levantar críticas. Este episodio, y algún otro, movieron a la Congregación del Santo Oficio a dictar, el 30 de junio de 1952, una instrucción acerca del arte sagrado en la que, entre otras cosas, se leía:

«Todavía últimamente la Santa Sede ha condenado las formas extravagantes de arte sagrado y ha reprobado sus desviaciones. Carece de importancia la objeción de algunos alegando que hay que adaptar el arte sagrado a las necesidades y a las condiciones de los nuevos tiempos. En efecto, el arte sagrado, nacido con la sociedad cristiana, tiene sus fines propios, de los que jamás se puede apartar.»

Con esta doctrina tradicionalista y esta llamada al orden, la Iglesia reiteraba una vieja preocupación suya, pues el arte sagrado considerado *extravagante* (como reza el texto vaticano), o excesivamente original, centraba el interés del fiel sobre el propio objeto insólito, impidiendo su *traslatio ad prototypum*. Esta llamada al inmovilismo iconográfico, y su correspondiente desautorización del relativismo cultural, delataban hasta que punto la Iglesia veía al arte moderno como una grave amenaza, capaz de contaminar los cánones tradicionales de un arte devoto legitimado por el misterio de la Encarnación y justificado por su eficacia psicológica secularmente probada, al servicio de sus fines. En pocas palabras, el arte católico estaba condenado a ser académico.

¿Es posible afirmar que a finales de siglo la controversia religiosa de las imágenes ha sido acallada, en

nombre de la modernización, del multiculturalismo y del respeto a la libertad de expresión? Nada más inexacto. Todavía en enero de 1992 el egipcio Farag Abdel Ramman destrozó a martillazos una imagen de Santa Rita en la iglesia de San Martín del Monte, de Roma, alegando razones religiosas (*La Vanguardia*, 28 de enero de 1992). Y en 1988 el Vaticano reprobó con acritud la imagen de Cristo que Martin Scorsese había ofrecido en su film *La última tentación de Cristo*, mientras que la novela de Kazantzakis en que se inspiró la película no había provocado especiales controversias. La batalla de las imágenes, fundada en el presunto realismo ontológico de sus representaciones, que trascienden sus soportes y sus materiales, todavía no ha sido cancelada a finales de nuestro segundo milenio, cuando su ilusionismo realista ha desembocado en los entornos artificiales de la realidad virtual, con la que ya soñó Roger Bacon en el siglo XIII.

III. LA IMAGEN-LABERINTO

Pocas figuras europeas son tan universales y conocidas como la escultura de Rodin, *El pensador*, al que vemos, con su mentón apoyado reflexivamente sobre una mano, como un emblema ejemplarmente arquetípico del *homo cogitans*. Sin embargo, y pese a la aparente transparencia de su sentido, cuando Rodin ejecutó su figura la designó primero con el título *El poeta*. Hoy, habituados al que parece su obvio significado, nos resulta extraño ver en el personaje de Rodin a un vate en busca de inspiración. Nos parece que Rodin se habría equivocado dando aquel título a quien ya sólo podemos percibir, por la fuerza de la costumbre, como un símbolo universal del hombre pensante. *El pensador* constituye un ejemplo luminoso de símbolo icónico socialmente impuesto a partir de la propuesta singular de un artista, trascendida por su vigor expresivo a la condición de arquetipo simbólico universal.

El pensador ilustra ejemplarmente, además, el diagnóstico certero de Paul Valéry, cuando sentenció que una imagen es a veces «mucho más que la cosa de la

cual ella es la imagen». Este plus de información se debe tanto a la polisemia inherente a muchas imágenes, en cuya textura se funden además, como ya se dijo, la denotación y la connotación, cuanto por ofrecer a su lectura diferentes estratos de sentido y de simbolización. En cualquier imagen puede distinguirse, en efecto, un fenotexto (la significación primera de un texto) y un genotexto (su estructura profunda o simbólica), que guardan bastante analogía con el contenido manifiesto y con el contenido latente que Freud descubrió en los sueños. Porque, como ya se dijo en el primer capítulo, por su naturaleza icónica, las imágenes tienden a hablar el mismo lenguaje que los sueños. Y, como los sueños, su lectura es a veces incierta o equívoca. Por eso la imagen simbólica constituye el paradigma ejemplar de la imagen-laberinto.

La producción de imágenes icónicas ha vivido permanentemente una tensión entre lo perceptual y lo conceptual, entre lo empírico y lo mental. A lo perceptual y lo empírico pertenece la intención mimética de toda imagen, mientras que lo conceptual y lo mental constituyen el asiento de su capacidad simbolizadora. En la pintura medieval europea, por ejemplo, lo simbólico (teológico, jerárquico, etc.) desempeñó un papel central, pues el pintor, más que representar una escena con criterios espaciales y temporales perceptualmente realistas, representaba ante todo una idea, un ideograma religioso encarnado en un espacio simbólico con personajes a veces de apariencia realista (la Virgen, los santos), aunque otras veces flagrantemente quiméricos (el ángel, el demonio, el dragón).

Esta amalgama entre contenido simbólico y legitimación mimética se ha ido desvelando, también, en las investigaciones sobre el arte parietal rupestre del paleolítico superior. Así, las pinturas rupestres de las cuevas Chauvet (en Ardèche, en el sur de Francia, descubiertas en 1994), ejecutadas hace treinta mil o treinta y dos mil años, lo que las convierte en las más antiguas conocidas, representan animales (rinocerontes, osos, felinos) y raros híbridos de humano y bisonte, que infringen el principio del mimetismo óptico y cuyo significado sólo puede ser simbólico. Con anterioridad a este descubrimiento, los especialistas (Max Raphael, abate Breuil, Leroi-Gourhan) habían llegado a la conclusión de que la estructura y composición de aquellos conjuntos pictóricos eran premeditadas y no aleatorias. Leroi-Gourhan elaboró una teoría interpretativa sobre la organización espacial y topográfica de las pinturas, la distribución de temas y el dualismo macho-hembra. Este dualismo era coherente con el postulado de Ernest Jones acerca de los grupos universales de símbolos, que él distinguió en patriarcales (águila, toro, etc.) y matriarcales. Para Leroi-Gourhan, por ejemplo, la imagen del caballo, la cabra montés y el ciervo representan la masculinidad, mientras el bisonte, el mamut y el toro encarnan la feminidad. En otros ámbitos, y a la luz del psicoanálisis, se han contrapuesto los símbolos theriomorfos (animales) fálicos –como la serpiente, el pez, el toro, el gusano, el caballo y el asno– a los símbolos femeninos, como la araña, con su red presta para cazar al macho, cuya peligrosidad se maximiza en la especie llamada «viuda negra» (deno-

minación femenina, de nuevo) y cuya masa oscura, y velluda sugiere además el órgano sexual femenino.

Los ejemplos expuestos ilustran a la perfección el juicio de Valéry acerca de que las imágenes dicen más de lo que representan y este plus es, precisamente, su contenido simbólico. Jung concordará con Valéry cuando escriba que «una palabra o una imagen es simbólica cuando representa algo más que su significado inmediato y obvio».

Pero, naturalmente, los símbolos pueden proceder de diversos orígenes. Erich Fromm distinguió con pertinencia los símbolos convencionales (de validez socio-cultural o grupal), los símbolos accidentales (generados por experiencias personales de un sujeto y de valor idiolectal) y los símbolos universales, que se corresponderían con los arquetipos innatos de Jung. Dejando a un lado los símbolos puramente convencionales o grupales, adoptados por consenso o por imposición social, nos hallamos con que el subconsciente humano es el más activo productor de símbolos, bien sea por experiencias personales traumáticas (como el color blanco asociado a un doloroso accidente en la nieve), bien sea elaborados siguiendo las leyes freudianas de la condensación, el desplazamiento y la transposición, bien sea como parte de un capital mítico compartido por todo el género humano, según la tesis de Jung y de mitólogos como Joseph Campbell y Mircea Eliade.

Según esta última tesis, la unidad del género humano hace que, en el capital genético compartido por todos sus individuos, se halle también inscrito junto a los instintos hereditarios el capital simbólico innato de

unos arquetipos universales, que constituyen una sabiduría psíquica adaptativa de la especie humana. Un etólogo como Konrad Lorenz ha podido observar, por ejemplo, que las *formas significativas innatas* para la especie suponen un punto de convergencia entre los mecanismos automáticos, innatos y universales de la percepción visual postulados por la Gestalt y la herencia biológica de los arquetipos que Jung postula para ciertas imágenes significativas para la supervivencia del individuo, como los padres, la pareja sexual, la presa, etc. Algunos ritos simbólicos universales parecerían avalar estas hipótesis nativistas, entre ellos el antiquísimo rito del enterramiento de cadáveres, que ya practicaba el hombre de Neanderthal hace unos doscientos mil años y que constituye la práctica simbólica más antigua conocida. En la base de este rito simbólico se halla la creencia en alguna forma de supervivencia o de permanencia del sujeto fallecido, cuyo cuerpo se debe proteger. Éste es un tema que, con mil formulaciones diversas, se hallará en todas las culturas hasta hoy, hasta nuestra revolución tecnocientífica.

Por lo que atañe a las formas perceptivas nativamente simbólicas, ya Aristóteles reparó en ellas, al referirse a los sonidos *agudos* y a los colores *fríos* y *cálidos*. Por otra parte, los pintores descubrieron intuitivamente la existencia de formas simbólicas nativas varios siglos antes de que se enunciasen las leyes perceptivas de la Gestalt. Hoy suele admitirse que existe una gramática expresiva subconsciente y muy probablemente universal de las formas simbólicas, a partir del círculo (que expresa equilibrio), la línea vertical

(poder, autoridad), el ángulo agudo (agresividad), el cuadrado (estatismo), la elipse (feminidad), la espiral (dinamismo), etc. Así, un conocido experimento de la Gestalt sobre equivalencias fonéticas y visuales ha podido constatar que la palabra TAKETE tiene su equivalente universal en una forma visual angulosa, mientras que a MALUMBA corresponde una forma redondeada. Y lo mismo sucede con los colores. Experiencias de laboratorio muestran que un ciego de nacimiento en una habitación con las paredes enteramente rojas siente la opresión de los muros.

Este simbolismo nativo explica, por ejemplo, que mucho antes de que se supiese que el círculo modeliza la estructura del sistema solar y la del átomo, por su perfección como forma geométrica en la que todos sus puntos son equidistantes, el círculo fuese adoptado como una forma ritual primordial en numerosas culturas, incluso antes del invento de la rueda, y convertido en círculo solar divinizado, en mandala tibetano, en la aureola de los santos, en imagen del seno materno, en círculo lunar matriarcal, etc.

Antes nos hemos referido también al simbolismo de la línea vertical, asociada a las ideas de jerarquía, poder y autoridad. Es verdad que la naturaleza ofrece numerosos datos para asociar la verticalidad a ciertos valores simbólicos privilegiados, que sin duda se interiorizaron inconscientemente y estuvieron en el origen de esta equivalencia universal. Así, por ejemplo, el proceso de hominización que separó al hombre del mundo animal se caracterizó por su nueva estación vertical y su marcha erecta, que es además la antítesis

de la horizontalidad rastrera de la serpiente. La cabeza sobre el tronco, la parte más noble del ser humano, se halla en la parte más alta del cuerpo. La postura horizontal del cuerpo es la propia de su debilidad (en el sueño, la enfermedad, el reposo y la muerte), en contraste con la postura vertical propia de la acción. La erección sexual, tan preñada de simbolismo mítico, apunta a la verticalidad. La luz y la lluvia benéficas provienen en la naturaleza desde lo alto. El sol, que disipa las amenazas nocturnas, asciende desde el horizonte. El arco iris después de la lluvia constituye un fascinante puente cromático en las alturas. La altura supone además una liberación de la coerción gravitatoria, alimentando los mitos aeronáuticos, como el de Ícaro, el de Luciano de Samosata y el de Simón el Mago. Y la altura permite dominar y controlar cinegéticamente o militarmente un territorio. Con estos datos no es de extrañar que los psicólogos de la percepción hayan descubierto la tendencia natural en el hombre a la sobreestimación visual de la longitud de las verticales. Estas características naturales citadas tuvieron su traducción simbólica y cultural con los mitos ascensionales (el cielo espiritual, confundido con el atmosférico; el Espíritu Santo que desciende de las alturas; los angeles; el vuelo humano; la levitación; el águila como figura real; el alma que abandona ascensionalmente el cuerpo simbolizada con animales alados, como pájaros, abejas o mariposas), con los montes sagrados en todas las culturas (Olimpo, Parnaso, el Montsalvat medieval, Gólgota, Sinaí, Tabor, Machu Pichu, Fujiyama), con la erección de zigurats, pirámides y torres de igle-

sia, que aproximaban el hombre al cielo, y con altas tarimas y tronos para reyes y gobernantes. No es raro, por tanto, que la verticalidad se asocie con las ideas de jerarquía, autoridad, poder y elevación espiritual.

En otro nivel simbólico del mundo de la naturaleza, en el de la antropomorfización del mundo animal que se ofrecía a la mirada humana, el ojo ceñudo del águila hizo que fuese percibida como un animal malhumorado y temible; la melena del león, en cambio, revistió a este animal de un aspecto majestuoso, convertida en equivalente simbólico del manto real de los humanos; la cigüeña que descansa sobre una sola pata produce una impresión de dignidad y reflexión; el cuello erguido del camello y del gallo nos los representan como animales altivos; la grulla se convirtió en algunas culturas en símbolo de la sabiduría a causa del efecto «contemplativo» en su postura de reposo; la mirada de la lechuza, con sus ojos abiertos en la oscuridad nocturna, hizo de este animal un símbolo de la vigilancia, así como de la erudición y del saber que ve a través de la oscuridad; la cola del pavo real invistió a este animal de un significado majestuoso (sus plumas indicaban el rango de los emperadores manchúes), pero también le otorgaron el atributo humano de la vanidad o arrogancia.

Todos los ejemplos descritos constituyen casos de simbolización por proyección cultural, a partir de analogías observadas en la naturaleza. Y con el mismo criterio simbolizador la muerte ha sido representada en la pintura occidental por objetos que denotan la efimereidad, tales como velas, flores, mariposas, relojes de arena, espejos, cráneos, etc.

Todo lo dicho hasta ahora aclara algunas de las razones obvias que explican la universalidad de ciertos símbolos. Pero a veces los símbolos resultan mucho más complejos y elaborados, con estructuras narrativas sofisticadas, como ocurre con los que Campbell ha llamado *símbolos mitológicos* y a los que define como signos directrices y evocadores de energía y que se desarrollaron sobre todo en ciertos «territorios mitogénéticos» privilegiados del mundo antiguo. Así, el Árbol de la Sabiduría que aparece en el Génesis y en las culturas budista y germánica, expresa en todos los casos que la sabiduría se halla en la naturaleza más antigua, muy anterior al hombre, en el mundo vegetal. Por otra parte, el tema de la virgen dando a luz a un héroe que es muerto y resucita se halla en numerosas culturas de nuestro planeta. Existió en la cultura azteca, lo que sorprendió a los misioneros de Cortés, pero se halla también en la India. La mitología del dios resucitado se halla en Egipto con Osiris, con Tammuz en Mesopotamia, Adonis en Siria, Dionisos en Grecia y Cristo en Palestina. Y de esta universalidad deriva la movilidad de algunos símbolos gráficos que acompañan a estas leyendas. Por ejemplo, el tridente de Poseidón (que en la India es de Shiva) se convirtió en un arma típica del diablo cristiano, mientras que del gran toro de Poseidón derivó el mito del Minotauro y el toro Nandi de Shiva, legando también al diablo cristiano sus cuernos y pezuñas.

Asimismo, en muchos mitos de la creación del mundo, los dioses crearon a los gigantes antes que a los hombres y aquéllos constituyeron, de hecho, una

tentativa fallida de los dioses de crear seres humanos, que posteriormente resultarían un invento mejor acabado y más inteligente. Por eso, en muchas culturas, el gigante representa la fuerza bruta, pero también la estupidez y la torpeza, y es fácilmente derrotado por un personaje pequeño pero hábil. En esta caracterización del gigante hay que ver una correlación entre un exceso de físico y un correspondiente déficit de espíritu, pues una cualidad hipertrófica absorbe o impide las restantes. El duelo entre el gigante y el héroe pequeño, finalmente vencedor, se halla en el Antiguo Testamento con David y Goliat, en Aladino derrotando al genio, en el forzudo de circo del film *Freaks*, de Tod Browning, entre muchos otros forzudos incompetentes, y en el cuento de Grimm *El sastrecillo valiente*, sastre que Mickey Mouse encarnó en dibujos animados y personaje clave también en muchos cuentos, por la importancia social de su oficio (que crea o modifica la imagen de las personas), por su intrigante ambigüedad derivada del ejercicio de una tarea tradicionalmente femenina y por sus dotes de habilidad manual.

Con todos estos ejemplos, y muchos otros que pudieran añadirse, se plantea la cuestión de en qué medida la universalidad de muchos símbolos se debe a la observación e interpretación espontánea y coincidente de los fenómenos de la naturaleza en diferentes pueblos, o bien es consecuencia de un difusionismo o contaminación cultural, o es producto de los arquetipos universales jungianos. En cualquier caso, para explicar la universalidad de algunos símbolos hay que recurrir a más de una explicación.

El caso del arte paleocristiano resulta especialmente interesante para mostrar la amplitud de su registro simbólico, y la diversidad de sus fuentes de simbolización, desde su etapa inicial de cultivo deliberado de la imagen-laberinto. El arte paleocristiano tardó en aparecer, todavía en el seno de sociedades paganas, por dos motivos: por razones de seguridad asociadas a su clandestinidad y por su animadversión a las imágenes derivada de la iconofobia semita. No habrá de extrañar que naciese como arte funerario en las catacumbas, hacia finales del siglo II, como una verdadera imaginaria underground y hermética, propia de una cultura marginal que trataba de mantener su identidad clandestinamente con verdaderas imágenes-laberinto. Así, la imagen del ancla se convirtió, por su forma de cruz, en símbolo de la Redención (*crux dissimulata*), y la primera representación icónica de Cristo (el pez) procede de su matriz lingüística (ICHTHYS, que en griego significa pez, pero que es un acróstico de Iesus Christu Theou Hyros Soter: Jesús Cristo Hijo de Dios Salvador). Esta imagen-enigma, que está más cerca del juego lingüístico que del simbolismo analógico, corrobora que en las catacumbas cristianas nació por razones de seguridad una nueva cultura del pictograma, en una civilización que ya utilizaba la escritura fonética.

Pero, además de esta iconografía enigmática y protectora, los paleocristianos tomaron algunos motivos de la cultura pagana y los reconvirtieron al servicio de su religión. Resultó típico el simbolismo del dios-pastor, que en la Grecia pagana se había plasmado en

la imagen de Hermes portando un carnero sobre los hombros, tema que se convirtió en la nueva cultura en el Buen Pastor, con Cristo llevando un cordero sobre sus hombros. El Cristo resucitado se simbolizaría también con la imagen pagana de Orfeo (quien regresó vivo del reino de la muerte), con Helios (el dios solar que desaparece y reaparece en el cielo) y con el veterotestamentario Jonás (engullido y vomitado por la ballena), pero también el caracol fue un criptosímbolo de la resurrección (pues duerme en su concha-sepulcro, de la que renace) y la mariposa (por la transformación triunfal de su larva).

Los ejemplos de reconversión iconográfica operada por el cristianismo primitivo a partir del capital simbólico de las culturas paganas serían interminables. Recordemos unos pocos más, como la iconografía pagana de Venus y Cupido, que fue reelaborada y censurada con el tema de la Virgen y el Niño Jesús, antes de que Cupido se reconvirtiese en el angelote infantil de la cultura cristiana del barroco y del rococó, tan asexualizado que en numerosas versiones llegó incluso a perder el cuerpo, reducido a una cabeza con alas. Las alas de la Victoria de Samotracia, del caballo Pegaso y de los cisnes de los celtas, mensajeros del más allá, se convirtieron en las alas de los ángeles, mensajeros celestiales, mientras que las del murciélago, rata voladora de la oscuridad nocturna y portadora de la peste, fueron transferidas a los demonios. Y la concha, símbolo de la sexualidad femenina en la cultura pagana grecolatina, fue reconvertida por la Iglesia en la imagen del sepulcro que abraza al hombre después de su muerte y antes

de su resurrección, en una nítida permutación punitiva de Eros por Thanatos. Este capital iconográfico simbólico y laberíntico fue difundido por todo el ámbito geográfico cristiano, desde España hasta Asia Menor y África, en su tránsito desde el arte iniciático y clandestino al epifánico.

Los ejemplos citados constituyen casos de resemantización, un fenómeno de deslizamiento de sentido de las imágenes, debido a veces a la evolución sociocultural del grupo que las utiliza, o por cambio de contexto, o por su apropiación por otro grupo cultural, como ocurrió con los cristianos, que reconvirtieron la paloma de Venus en Espíritu Santo, el ave fénix en Cristo resucitado y a la luna en imagen de la Iglesia, porque refleja la luz divina. Mientras que el cuervo, ave consagrada a Apolo y considerada por los griegos como profética, fue reciclada en la cultura cristiana, haciendo que alimentara al profeta Elías en el desierto, y Velázquez, en *Los santos ermitaños* (con San Antonio Abad y Pablo el Eremita), lo reutilizaría haciéndolo descender sobre los santos varones portando pan en el pico para alimentarles.

Todo lo cual subraya la importancia de conocer los códigos de representación en cada contexto cultural, pues si tales códigos no se conocen, la interpretación de la imagen se bloquea y ésta se precipita en el hermetismo. En ciertas culturas y en ciertas épocas, sin excluir la Europa cristiana, las posturas del cuerpo de un personaje, o de las manos, o una prenda de su vestimenta, o determinado utensilio, constituían signos fundamentales para definir el estatuto o los atributos del

personaje (sabio, santo, noble, adúltero, médico, etc.). A veces nuevas imágenes simbólicas irrumpían por contaminación de otra cultura. Así, el alma que asciende en *El entierro del conde de Orgaz* está representada por una forma infantil y casi fetal, que El Greco tomó del arte bizantino del que procedía. En este caso, la situación representada facilita grandemente la interpretación correcta, pero no siempre es así y con frecuencia hay que interrogar meticulosamente al texto y a su contexto para descifrar el sentido de un texto pictórico.

Los misioneros franciscanos enviados a México, durante y después de la conquista, utilizaron ingenuamente para su catequesis imágenes piadosas cuyas convenciones conceptuales, formales e iconográficas no podían ser comprendidas por las culturas indígenas, tan alejadas de la europea, y en las que además, en contraste con el simbolismo cristiano, la serpiente era una divinidad benéfica. Sólo más tarde, a la vista de sus fracasos, se decidieron a elaborar *in situ* narraciones icónicas devotas similares a nuestros cómics, más próximas a las convenciones de las escrituras pictográficas locales. Las imágenes que los franciscanos habían traído de España eran tan mudas y opacas para la mirada de los indígenas como el incomprensible y áspero lenguaje neolatino que hablaban. Por eso los misioneros tuvieron que aprender su idioma hablado y aproximarse, en la medida de lo posible, a las convenciones formales y simbólicas de su imaginaria.

Ya dijimos en el primer capítulo que las imágenes poseen una doble y equívoca realidad ontológica: como objeto físico o soporte material sobre el que se

han trazado líneas y colores, y como representación de figuras por medios simbólicos. Pero esta segunda realidad comprende por lo menos otras dos, que ya hemos aludido: un significado manifestado explícitamente por lo que los signos denotan (el fenotexto), y unos segundos significados latentes (genotexto) surgidos del subconsciente del artista o de su voluntad de vehicular o enmascarar con su imagen ciertos criptosignificados o contenidos más o menos herméticos. A esta duplicidad semiántica se le llama a veces «doble imagen» y ha sido ilustrada meridianamente por Freud en su análisis de *La Virgen de las rocas* de Leonardo y por Salvador Dalí en su interpretación del *Ángelus* de Millet.

Paradigma de la imagen-laberinto, las imágenes simbólicas proponen significantes cuyo significado no es, en aquel contexto, el común y obvio, de modo que engañan a la mirada y a la inteligencia del observador, presentándole cosas que no significan aquello que aparentan significar (concha = sepulcro; balanza = justicia). Las imágenes simbólicas significan, en suma, algo que no muestran, o que muestran muy imperfectamente o indirectamente, y por eso transmiten información y la ocultan a la vez. Lo que no impide que una imagen simbólica pueda estar ejecutada con una técnica y un estilo extremadamente realistas, como muchas «vanidades» de la pintura barroca. La iconología de Panofsky nació, precisamente, como un método de indagación de este contenido de las imágenes, como una iconografía que, según sus propias palabras, ha pasado al nivel de la interpretación.

Las imágenes simbólicas tienen un carácter funcio-

nal y motivado, pues nacen de la comparación de algunos atributos comunes o análogos entre lo simbolizado y el simbolizador adoptado por el artista. Esta analogía entre uno y otro puede ser por similitud física, por similitud moral, o por compartir propiedades parecidas, como ocurre con la melena-manto que convierte al león en rey de la selva, o el equilibrio de la balanza como símbolo de la justicia. Salta a la vista que las formas simbólicas son distintas en el universo lingüístico y en el iconográfico. La analogía en el campo lingüístico conduce a las formas fonosimbólicas de las onomatopeyas, mientras que los morfosímbolos icónicos conducen a los ideogramas. Y al estar motivado el símbolo icónico por la comparación de atributos, está siempre más cerca de la metáfora que de la metonimia.

El símbolo es por lo tanto una unidad significativa definida por su dualidad semántica solidaria e indivisible, basada en la asociación de ideas por analogía. Se caracteriza por ello por la copresencia de dos (o más) significados simultáneos y no excluyentes en un significante, privilegiando la función simbolizadora al significado menos obvio, aunque es el contexto el que aclarará definitivamente su sentido, privilegiando uno de ellos: así, la balanza en una sala de un tribunal, sin dejar de ser balanza, expresará ante todo la idea de justicia.

Surge con facilidad la pregunta de por qué se han inventado y se utilizan estas complicadas imágenes-laberinto que expresan algo distinto de lo que muestran. A esta pregunta tan razonable los antropólogos, los lingüistas, los sociólogos y los psicoanalistas han

ofrecido una variedad de respuestas que se pueden sintetizar en seis motivos:

- 1) por tabú de designación,
- 2) por su génesis subconsciente,
- 3) por su utilidad para la comunicación criptográfica,
- 4) por la dificultad de representar lo simbolizado, cuando su naturaleza es abstracta o inmaterial,
- 5) por su efecto poético o embellecedor,
- 6) por su utilidad didáctica o comunicativa.

El carácter conceptual de los símbolos figurativos hace que con mucha frecuencia estén más cerca de la escritura que de la figuratividad. De hecho, el simbolismo icónico puede nacer de dos formas distintas de abstracción, a saber:

a) Abstracción en el plano del significante, por simplificación, esquematización o estilización de las formas, reducidas a veces a meros «esqueletos estructurales» (Arnheim) de los objetos o procesos, para resaltar su función o funciones.

b) Abstracción en el plano del significado, por referirse a contenidos inmateriales, genéricos, míticos o institucionales, con la pretensión de hacer visible lo invisible.

En el primer caso, en el de la abstracción formal del significante, entran los códigos pictográficos utilizados en lugares públicos (aeropuertos, estaciones, etc.) y aquellos específicos de diversas profesiones (arquitectos, ingenieros, geólogos, meteorólogos, etc.), familias de pictogramas que constituyen verdaderos sociolectos icónicos translingüísticos y transnaciona-

les, compartimentados profesionalmente. Son, en el fondo, los descendientes de los repertorios de símbolos herméticos de las cofradías de artesanos en la Edad Media, de los que acabó por derivar la simbología francmasónica.

En la abstracción en el plano del significado se hallan los símbolos del subconsciente y los criptosignificados propios de las religiones, de la poesía, de la alquimia y de las prácticas esotéricas, que tratan de plasmar lo inmaterial o invisible en términos visibles.

Dicho esto, es también menester señalar que a veces la analogía en que se ha basado una operación simbolizadora es en realidad una falsa analogía, pues ha nacido de una errónea percepción o apreciación de un fenómeno natural. Así por ejemplo, la errónea percepción de que el pelicano hunde el pico en su pecho para alimentar con su sangre a sus polluelos (cuando en realidad extrae peces de su bolsa laríngea), le convirtió en un símbolo de la inmólación generosa de Cristo por amor a los hombres en la iconografía cristiana primitiva. Y la creencia de que la cigüeña aborrecía y mataba a las serpientes (símbolo demoníaco) la convirtió también en símbolo de Cristo, en una simbolización errónea pero bisimbólica, pues se servía de dos simbolizadores: la cigüeña y la serpiente.

El ejemplo de la cigüeña ilustra apropiadamente los diversos niveles de complejidad simbólica que pueden hallarse en la estructura o composición de una imagen. Este fenómeno, así como las eventuales ambigüedad y polisemia de los símbolos, han sido señaladas también en el campo de los *símbolos mitológicos*. Así, Isis era

llamada en Egipto la gran madre y la gran bruja: cuando estaba encolerizada era la bruja y cuando era benévola se convertía en la madre redentora, mientras que la diosa india Kali se manifiesta como dispensadora de vida y como gran destructora. Un ejemplo interesante de esta ambigüedad lo suministra la imagen del toro, símbolo tradicional masculino, pero matizado por unos cuernos que configuran una media luna creciente o menguante, un símbolo cósmico generalmente femenino (aunque en alemán constituya el masculino *Der Mond*). Campbell se refiere a «los mitos y ritos del toro sacrificado, símbolo del señor, muriendo y resucitando eternamente, de las estaciones de la vida, cuyo signo celeste es la luna» (*Las máscaras de Dios*). Y, efectivamente, no son raras las diosas lunares taurocéfalas, con la imagen del sol entre los cuernos.

El psicoanálisis se ha familiarizado con estas ambigüedades, y si se ha querido ver en el zapato un símbolo femenino, por su orificio de significado vaginal, se ha argüido también que el tacón alto de los zapatos femeninos es un inequívoco símbolo fálico. No es raro, pues, que estas ambigüedades aparezcan incluso en los símbolos de elaboración moderna, cuya sintaxis se caracteriza a veces por una *complexio oppositorum*, por la copresencia de elementos antagónicos. Algunas veces esta oposición sirve para dar un sentido ideológico coherente al símbolo, como ocurre con el águila del escudo de los Estados Unidos, que lleva un puñado de flechas en la garra izquierda y una rama de olivo en la derecha y su cabeza, vuelta a la derecha, mira a la rama de olivo. Este tipo de asimetrías imprimen lógicamente

mayor complejidad y dinamización al conjunto simbólico.

Todas las reflexiones acerca del simbolismo de las formas resultan enteramente aplicables al simbolismo de los colores. El color blanco, por ejemplo, puede ser considerado como ausencia de color o como suma de todos los colores del espectro solar, dos concepciones que acarrearán connotaciones muy diversas. El blanco armiño era considerado símbolo de pureza, pues según la leyenda este animal moría cuando se manchaba su blancura. Por eso El Greco pintó a su amada doña Jerónima de las Cuevas adornada con el armiño, emblema de su virtud. Pero aunque el blanco es color de paz y pureza en Occidente, en muchas culturas del Extremo Oriente es el color del luto, demostrando la relatividad de su simbolismo. Y la ambigüedad del espectro cromático eclesiástico católico se comprueba constatando que el negro de las sotanas de sus sacerdotes simboliza la negación de la vanidad terrena, pero que el color púrpura de sus cardenales es en cambio símbolo de magnificencia y esplendor. El lenguaje del color estaba sometido en el arte barroco a códigos fuertemente simbólicos. En el cuadro *El expolio*, de El Greco, llama la atención el color rojo intenso de la túnica de Cristo, una prenda que, por lo demás, se utilizó muchas veces como símbolo del alma. En el lienzo que ahora consideramos, este color intenso simboliza el mesianismo de Jesús referido a la profecía de Isaías, en la que el Salvador anuncia en términos apocalípticos su implacable justicia contra los malvados hasta que la sangre de éstos tiña sus ropas.

La anterior referencia al poder eclesiástico católico obliga a recordar que los jesuitas aportaron simultáneamente a la cultura de la imagen la exasperación icónica exuberante y triunfalista del barroco (cuyo paradigma es el sofisticado techo de la iglesia de San Ignacio, en Roma) y la fantasmagoría óptica de la Linterna Mágica del padre Athanasius Kircher (hacia 1646), al servicio de la fe y la catequesis. Su contribución simbólica a la iconografía católica resultaría fundamental. El famoso y ubicuo Sagrado Corazón atravesado por clavos, por ejemplo, apareció por vez primera en el libro *Commentariorum in Iob Libri Tredecim*, del jesuita Juan de Pineda, editado en Sevilla en 1598. Y Julián Gállego ha podido escribir que la sensibilidad francmasónica del siglo XVIII hacia los simbolismos podría proceder de la influencia jesuítica, de figuras como el padre Kircher.

Durante el Siglo de Oro, la Iglesia y la monarquía entendieron que podían sacar partido de una pintura que escondía sus contenidos ideológicos de carácter propagandístico bajo las apariencias formales del «realismo». De manera que el arte pictórico español de la Contrarreforma fue en gran medida una excelente producción publicitaria al servicio de la Iglesia de su tiempo o de los monarcas absolutos, no demasiado distinta de la producción publicitaria que hoy satura nuestros canales de comunicación de masas, pues el simbolismo y las complejas construcciones ideográficas del barroco perseguían en gran medida un adoctrinamiento no muy distinto del que exhibe la publicidad moderna, incluyendo las estrategias de criptocomunicación de sus imágenes-laberinto.

La pintura barroca española contiene mucho más de lo que propone a primera vista y su curiosa turbiedad (invisible para el ojo ingenuo) procede de muchas razones, todas ellas reñidas con los postulados realistas que aparenta representar. En muchas ocasiones la pintura barroca combina y yuxtapone lo visible y lo invisible (lo conceptual o ideográfico), unificados por su simultánea presencia ostensiva e icónica en el mismo soporte pictórico. El ejemplo más obvio lo constituyen las *visiones* de los santos, de las que se hace participar al espectador del cuadro, quien en rigor está excluido del privilegio de la visión celestial. Éste es un caso muy simple, pero en otros la diferenciación entre lo objetivo y lo subjetivo o conceptual es menos obvia. De modo que la progresiva sofisticación de los códigos conduce a las alegorías estructuradas en la composición del cuadro (como ocurre en *Las hilanderas*, que ilustra en realidad la fábula mitológica de Aracné bajo una plácida estampa costumbrista) y alcanza a los emblemas o jeroglíficos de todo tipo que acompañan a las representaciones sacras o de sujetos famosos, cuyos significantes son obvios, pero el sentido de la representación no lo es.

La pintura barroca española tiende a la *ideografía*, sobre todo y con especial frecuencia, cuando se somete al didactismo y a la exaltación hagiográfica, bien sea al servicio de la doctrina religiosa, bien sea a la exaltación del poder político. Ello ocurre, por ejemplo, cuando en el mismo soporte pictórico y en el mismo espacio diegético coexisten el relato (el episodio de la vida de un santo) y el manifiesto (la declaración ideológica

o apologética), es decir, lo que Beneviste distingue como historia y como discurso, la primera como narración objetivada y el segundo como interpelación ideológica al destinatario de la representación.

Un buen ejemplo de criptosimbolismo ideográfico lo constituyen los atributos yuxtapuestos a las imágenes de los santos, que pertenecen también a un género icónico específico y son ajenos a los discursos hagiográficos lingüísticos. Así a San Bernardo, fundador de la abadía de Claravel y retratado por Zurbarán, se le representa con una sorprendente variedad de atributos: la colmena de abejas (por ser llamado «doctor Melifluo»), el dragón encadenado (o la herejía vencida), la mitra en el suelo (porque rehusó el obispado), los emblemas de la pasión de Cristo, el demonio encadenado, un perro, una hostia, una cruz y la Virgen ofreciéndole su leche. Santa Inés, virgen y mártir bajo Diocleciano y retratada por Zurbarán y Alonso Cano, tiene como atributo la diadema en la cabeza, el cordero blanco (símbolo de pureza y origen etimológico de su nombre), la palma del martirio, la espada de su decapitación, la hoguera que padeció como tormento y dos coronas, la de su virginidad y la de su martirio. San Jerónimo, representado por Ribera y Martínez Montañés, tiene como atributos la paloma de su inspiración (porque tradujo la Biblia), el cráneo de la penitencia, el reloj de arena que simboliza la mortandad, el capelo cardenalicio, el león domesticado (de su estancia en el desierto) y la flagelación por manos de ángeles. El apóstol San Andrés, hermano de San Pedro y que inspiró a El Greco y a Murillo, tiene como atributos la cruz

en aspa de su martirio, la red, la barca y la concha de pescador en el lago Tiberiades, los demonios serpenti-formes que evocan su milagro de expulsión, así como los libros de su saber. San Francisco de Asís, que fue representado por Zurbarán y El Greco, tiene como atributos los estigmas de la Pasión, el crucifijo, la azucena de la castidad y la calavera de la mortandad. El teólogo y predicador franciscano San Antonio de Padua, que fue retratado por Zurbarán, tiene como atributos el lirio de la castidad, el crucifijo y la mula que se arrodilló milagrosamente ante la hostia. Emparentado a esta última iconografía se halla el franciscano y cardenal San Buenaventura, quien era tan humilde que no se consideraba digno de recibir la eucaristía, por lo que se la administró un ángel, escena convertida en su atributo. El sabio y teólogo dominico Santo Tomás de Aquino, que inspiró a Zurbarán, a Velázquez y a Berruete, tiene como atributos la paloma del Espíritu Santo y una estrella o el sol sobre su pecho u hombro derecho. También a Zurbarán inspiraron San Pedro, cuyo atributo es la cruz invertida (pues se consideró indigno de morir como Cristo), y el aristócrata y luego jesuita San Francisco de Borja, cuyo atributo es la calavera, pues la visión de los despojos de su amada emperatriz Isabel determinaron su conversión religiosa.

A la luz de este catálogo de atributos puede entenderse la opacidad que la iconografía de estos santos tiene para quienes ignoren los pormenores de su biografía o de su leyenda, pues bajo el aparente realismo de la pintura barroca, por la crueldad pedagógica de sus martirios y la brillantez de sus valores cuasifotográ-

ficos, se ocultaba con frecuencia una voluntad jeroglífica, que la hace incomprensible para quien desconozca su código. Y el carácter criptosimbólico de estos atributos facilitaba, además, su deslizamiento hacia la magia talismánica, dotándolos de supuestos poderes benéficos para los fieles devotos.

De manera que en Occidente la imagen ha servido sucesivamente a los intereses del poder religioso, del poder político y del poder económico, descendiendo de su condición de sierva del papado a sierva de la burguesía, antes de transformar profundamente sus funciones desde la segunda mitad del siglo XIX. En el plano político, los símbolos (el crucifijo, la media luna islámica, la hoz y el martillo, la esvástica) han contribuido poderosamente a propulsar las *pasiones ideológicas* de las masas, demostrando la capilaridad psicológica entre el intelectualismo de la ideología y la emotividad de la pasión, hasta llegar a acoplar su capacidad incitadora y movilizadora.

La moderna cultura de masas ha alumbrado un gran capital semiótico de imágenes simbólicas, que con frecuencia se han desplazado de un medio a otro (de los cómics a la publicidad comercial, por ejemplo) y que, gracias a las potentes industrias anglosajonas de la imagen, han llegado a adquirir una validez social universal, que las ha despojado finalmente de su condición genética de imágenes-laberinto. Un buen ejemplo de ello lo constituyen los sensogramas utilizados en los dibujos de los cómics.

Los sensogramas son unas representaciones ideográficas autónomas, que utilizan generalmente signifi-

cantes icónicos para expresar sensaciones, estados de ánimo o vivencias psicológicas de un actante. Es decir, que mediante el uso de sensogramas el sujeto representado queda adjetivado psicológicamente –como triste, alegre, airado, perplejo, etc.–, gracias a los dispositivos ideográficos utilizados. Los sensogramas pueden ser clasificados según principios taxonómicos clásicos. Así, en relación con el significante pueden ser icónicos o no icónicos (por ejemplo: un signo de admiración sobre la cabeza de un personaje dibujado para expresar su estado de sorpresa). Y en relación con el significado pueden ser meramente psíquicos (como una idea del actante iconizada sobre su cabeza), o bien somatopsíquicos (como los sensogramas del dolor –el ver las estrellas– que adjetivan al sujeto que ha recibido un porrazo en la cabeza). A su vez tales sensogramas pueden expresar vivencias gratificadoras o vivencias punitivas.

Los sensogramas ofrecen afinidades y diferencias con otros recursos discursivos. Resulta tentador acercarlos a las figuras surgidas del proceso de elaboración onírica (*traumarbeit*) estudiadas por Freud en su interpretación de los sueños. También parece sugestivo considerarlos como unas peculiares somatizaciones imaginarias, en un sentido próximo a la acepción primigenia de la semiótica, como ciencia de los síntomas corporales en el ámbito de las prácticas médicas. En cualquier caso es menester diferenciar netamente los sensogramas de las hipótesis icónicas para expresar estados psicósomáticos, como el gran chichón en el sujeto golpeado, o la nariz roja del borracho. En estos

ejemplos nos hallamos ante distorsiones derivadas del grafismo caricaturesco, ya que la palabra caricatura deriva del italiano *caricare*: cargar. Y la hiperbolización está en el origen del arte de la caricatura.

También deben diferenciarse los sensogramas de las representaciones de personajes alegóricos convertidos en iconogramas, cual vicios y virtudes antropomorfizadas. Así, hay que distinguir al personaje airado de la personificación de la Ira. Y al personaje inflamado por la concupiscencia de la personificación mitica de la Lujuria (representada en la Edad Media por una mujer desnuda cuyos pechos y órganos genitales eran devorados por sapos y serpientes, castigo a sus órganos pecadores). A este tipo de personificaciones pertenecieron las encarnaciones de Vicios y de Virtudes en las representaciones sacras que van desde la Edad Media hasta Calderón de la Barca. Tampoco pueden confundirse con la clásica metonimia que designa lo físico por lo moral, como cuando se dice de alguien que no tiene entrañas, o que tiene mala sangre, o que ha perdido el seso. Este tropo, en su modalidad icónica, tiene su fundamentación matricial en la sentencia que pretende que «el rostro es el espejo del alma», y que en el universo iconográfico ha conducido a representar al héroe como bello y al malvado como físicamente repulsivo. Ni artistas de la talla de Goya o de Daumier escaparon a esta tipificación metonímica, que en nuestra cultura iconográfica de masas tiene su manifestación en el millonario orondo, en el avaro encorvado y de mirada torva, etc.

En las convenciones de los cómics, que constituyen

un medio lexipictográfico, los sensogramas son en no pocos casos traslaciones fieles de expresiones coloquiales, vertidas en forma de símbolos icónicos. Así se habla del «amor que parte el corazón», del golpe que hace «ver las estrellas» (por los brillantes fosfenos visualizados por su víctima), de la persona que «duerme como un tronco». En estos casos nos hallamos ante sensogramas inequívocamente icónicos, aunque de matriz verbal, por lo que participan a la vez de lo motivado y de lo arbitrario. A lo motivado pertenece su traducción icónica de figuras analógicas del lenguaje verbal, que es en cambio un lenguaje arbitrario. Por eso en algunos cómics franceses el sujeto que pierde el conocimiento aparece con un candelabro representado sobre su cabeza, pues en francés se utiliza la expresión *voir 36 chandelles*, que no existe en otros idiomas. Tal sensograma carece por lo tanto de sentido para un lector castellano o inglés. De la expresión «darle vueltas a las cosas», que designa cavilación o reflexión preocupada, derivan esos personajes que recorren círculos continuos con la mirada abstraída hacia el suelo. Y de «la cabeza que da vueltas» a causa del mareo derivan esos círculos o espirales sobre la testa del sujeto paciente representado.

Las motivaciones de las expresiones coloquiales matriciales (y por ende de sus traducciones icónicas) son muy diversas en su origen. En Occidente, por ejemplo, el corazón se ha convertido en emblema simbólico del amor y del enamoramiento porque los estados pasionales aceleran el ritmo cardíaco. Pero aquí debemos recordar que también lo aceleran las pasio-

nes punitivas, como la ira, y que en muchas culturas no occidentales el corazón no es considerado sede de la afectividad, sino de la espiritualidad (como en el islam), o de la inteligencia y la memoria (como en muchas culturas asiáticas y amerindias). La idea luminosa o idea brillante, representada por una bombilla sobre la cabeza, encuentra una raíz iconográfica en la cultura cristiana con el Espíritu Santo descendiendo en forma de lenguas de fuego sobre las cabezas de los apóstoles en el Pentecostés. Y en inglés se habla de *bright idea*, como en francés de *idée brillante*.

La impregnación metafórica de muchos sensogramas es tan grande, que Umberto Eco se refirió hace años a estas figuras como «metáforas visualizadas». En unos casos lo son más que en otros. El serrucho partiendo un tronco sobre la cabeza de quien duerme profundamente (como un tronco) cumple los requisitos metafóricos de la semejanza y la sustitución, en este caso del ruido rítmico del ronquido omitido, y simbolizado a la vez. En este ejemplo, el serrucho suple la función fonosimbólica de la onomatopeya escritural, sustituyéndola con un iconograma consolidado en la industria de los cómics. En otros casos la abstracción es mayor. Valga el ejemplo del sensograma de la cólera, con líneas quebradas irradiadas desde la cabeza del sujeto airado, cual terribles rayos jupiterinos, para expresar simbólicamente la irradiación energética emanada por la persona en estado de cólera. O el sensograma de la perplejidad, expresada por un curioso símbolo formado por semicírculos dispuestos excéntricamente en configuración circular, ubicado sobre la

cabeza, y que parece plasmar una pequeña explosión psíquica en el sujeto perplejo. Un paso más y nos hallamos con la pura gramaticalización, en las expresiones de la sorpresa o del estupor con signos de interrogación, o de admiración, o con puntos suspensivos sobre la cabeza del actante.

Los sensogramas, punto de encuentro de la lógica del discurso verbal y de la libérrima imaginación icónica, constituyen así un arsenal ideográfico y unos dispositivos retóricos privilegiados, que demuestran la vigencia de la creatividad poética en el seno de la actual cultura de masas.

La naturaleza de la imagen cinematográfica la convierte, por su autentificación fotoquímica, en mucho más reacia al tipo de simbolismos que es moneda corriente en los cómics. Es cierto que los géneros más fantasiosos han recurrido a veces a licencias muy atípicas. Por ejemplo, las hormigas que surgen en la mano de Pierre Batcheff atrapada en la puerta de *Un chien andalou/Un perro andaluz*, de Buñuel y Dalí, y que designan la sensación de *hormigueo* (o *fourmillement*, en francés), a causa de la opresión circulatoria sanguínea sufrida por el protagonista. Aquí el sensograma tiene una raíz lingüística –pues *hormigueo* viene de hormiga–, lo que hace que la metáfora sensorial no sea entendida por los públicos anglófonos, como comprobé con mis alumnos en California, ya que esta molesta sensación se describe en inglés como *pins and needles*. Y, muy lejos del vanguardismo de esta cinta, en una comedia de Hollywood como *Mi espía favorita* (*My favorite spy*, 1951), la excitación sexual de Hedy La-

marr durante un beso se plasma en el desencadenamiento de una carrera en su media, en una sugerencia metafórica bastante obscena.

El naturalismo de la imagen cinematográfica ha preferido otro tipo de simbolismos por montaje (como planos de fuego chisporroteando en la chimenea u olas rompiendo para expresar la pasión de los amantes), pero ha desarrollado también un capital semiótico más sutil e interesante, formado por significantes visuales muy comunes, pero a los que su utilización por parte de los directores ha acabado por impregnar de un eficaz simbolismo para la caracterización de sus personajes. Así, los *bluc jeans*, tras su lucimiento emblemático en las piernas de James Dean en los años cincuenta, se han convertido en una prenda que expresa la independencia y el inconformismo de su portador. El impermeable, en cambio, sugiere la soledad del personaje (Humphrey Bogart, Michèle Morgan). Las gafas negras indican su hipocresía o doblez. Un personaje vestido enteramente de negro es percibido como amenazador. Mientras que la pipa o el vaso de whisky aparecen como compañeros emblemáticos para la reflexividad. Este eficaz vocabulario simbólico instaurado por la industria cinematográfica ilustra a la perfección el proceso de conversión de cualquier significante banal en un símbolo de gran impregnación expresiva y de gran aceptación social, haciendo, como quería Valéry, que su imagen diga mucho más que lo que el objeto representa.

IV. CONSTITUCIÓN DE LA ICONOSFERA

En 1959 Gilbert Cohen-Séat, fundador del Instituto de Filmología de París, propuso el término *iconosfera* para designar el entorno imaginístico surgido del invento del cine y de sus formas conexas o derivadas, como la fotonovela y la televisión. La iconosfera se habría constituido en las sociedades industrializadas, por lo tanto, tras un siglo que había asistido al invento de tecnologías y de modalidades expresivas de la imagen tan fundamentales como la fotografía, la litografía, el cartel, el fotograbado, la narrativa dibujada de los cómics o aleluyas, y el cine, medios que densificaron espectacularmente el capital icónico en los espacios privados y públicos de las sociedades urbanas.

Más tarde, Yuri Lotman propuso el concepto de *semiosfera*, para designar al ambiente o entorno de signos que envuelve al hombre moderno, y del que, en consecuencia, la iconosfera constituiría una de sus capas o componentes, como lo constituiría también de la *mediasfera* que propuso Abraham Moles, y en este caso podría afirmarse que se revelaría como su capa más densa, con un capital imaginístico muy diversifica-

do. Más recientemente, Régis Debray se ha referido a tres grandes etapas del desarrollo cultural humano, caracterizadas por su producción sucesiva de una logosfera, de una grafosfera y por fin de una videosfera. Todas estas propuestas nacían para afirmar la función fundamental que la imagen ha adquirido en la comunicación social contemporánea, mimbres central de un nuevo ecosistema cultural –formado por las imágenes del cine, la televisión, la publicidad, las revistas ilustradas–, y cuyos efectos psicológicos y sociales parecían a veces inquietantes y potencialmente amenazadores para la tradicional y sólida cultura gutenberiana de la palabra escrita. Psicólogos y sociólogos se afanaron por indagar los eventuales efectos producidos por la espectacular expansión icónica detectada en la segunda mitad de nuestro siglo.

Fue en esta segunda mitad de siglo cuando apareció un libro de título emblemático –*La Civilisation de l'Image* (1969), del funcionario de la UNESCO Enrico Fulchignoni–, que serviría para calificar durante años al nuevo paisaje cultural, antes de que no pocos analistas decidiesen cambiar esta denominación por la de *sociedad televisiva*. El paso del tiempo ha revelado que, si bien la centralidad de la televisión es indiscutible en el ecosistema cultural moderno, la densidad y diversificación imaginística en nuestro final de siglo es tan grande que vuelve a parecernos más pertinente hablar hoy de una «civilización de la imagen».

Dicho esto, dejemos establecido que la iconosfera constituye un ecosistema cultural, basado en interacciones dinámicas entre diferentes medios de comuni-

cación y entre éstos y sus audiencias. A lo largo de este capítulo iremos perfilando las características técnicas de este ecosistema icónico en el que nos hallamos insertos.

Gilbert Cohen-Séat tomó pertinentemente el espectáculo cinematográfico como punto de referencia para la constitución de la iconosfera moderna, ya que el cine adquirió una gran centralidad cultural y social en nuestra primera mitad de siglo, similar a la que la televisión adquiriría en su segunda mitad. Por otra parte, el cine se convertiría en la matriz fundacional y genética de todos los sistemas de representación audiovisual basados en la imagen animada, que se desarrollarían posteriormente a lo largo del siglo. Heredero de los modelos de representación formalizados en el Renacimiento, el cine adoptó del marco-encuadre de la pintura narrativa y del escenario del teatro a la italiana el formato delimitador del fotograma y de la pantalla, como superficies acotadas de representación. Mientras que del teatro heredó las técnicas de puesta en escena en un espacio tridimensional espectacularizado y de la novela decimonónica sus técnicas narrativas. De manera que es legítimo afirmar que el cine forjó su identidad artística reelaborando modelos de representación plástica y modelos narrativos precedentes. Concretamente, el cine de ficción narrativa, basado en la imagen fotoquímica percibida en movimiento ilusorio, nació de la sustancia icónica de la fotografía, al servicio del estatuto espectacular propio del teatro, utilizando convenciones narrativas de la novela y, cuando adquirió el sonido, de la expresión acústica de la radionove-

la. Pero esta fusión de tradiciones artísticas diversas fue tan fecunda que puede afirmarse que la ontogénesis del cine desbordó ampliamente su filogénesis estética.

Una prueba evidente de la deuda adquirida por el cine hacia sistemas de representación anteriores lo ofrece su vocabulario profesional, que pidió prestada su terminología a otras artes precedentes. El *encuadre*, la *composición*, el *claroscuro*, el *escorzo* y los *valores plásticos* procedieron del vocabulario de los pintores y fotógrafos. De la literatura tomó los conceptos de *narración*, *acción paralela*, *flash-back*, *flash-forward* y *metáfora*. De la terminología y de las prácticas teatrales adoptó la *puesta en escena*, el *decorado*, la *iluminación* y la *interpretación* de los actores. De la música provino el concepto de *ritmo*. Y los cineastas soviéticos adoptaron de la ingeniería el concepto crucial de *montaje*.

En realidad, la imagen en movimiento no era una novedad absoluta para el público finisecular. Sin detenernos en los espectáculos tradicionales de sombras chinescas, recordemos que los populares espectáculos de Linterna Mágica (en los que se proyectaban por transparencia en una pantalla imágenes coloreadas pintadas sobre un vidrio alargado) habían familiarizado ya al público con dos tipos de movimiento. Uno de ellos era el movimiento propio de la sustitución de un vidrio por el siguiente, al que podemos designar como movimiento sustitutorio. El otro era el movimiento secuencial que se derivaba del desplazamiento lateral del vidrio, lo que hacía aparecer consecutivamente diferentes figuras en la pantalla, debido a que la exten-

sión física del vidrio pintado desbordaba la capacidad del objetivo de proyección. Pero si la Linterna Mágica podía ofrecer un movimiento secuencial y un movimiento lateral de las figuras, no podía en cambio representar el movimiento longitudinal, con figuras avanzando o retrocediendo sobre el eje óptico. Y esta incapacidad técnica explica el famoso asombro y espanto de los primeros espectadores ante la locomotora de Lumière que avanzaba hacia la cámara (es decir, hacia los espectadores en la sala), pues esto era algo jamás visto en la cultura de la imagen precedente.

Pero todavía hubo más. Al leer las crónicas periodísticas de las primeras proyecciones de los Lumière, asombran algunos juicios pintorescos; como el de un periodista científico que, víctima de una alucinación inducida por el nuevo realismo de la imagen en movimiento, elogió la veracidad de los *colores* de las imágenes. Aquellos entusiasmos iniciales derrochados hacia el extraordinario realismo de la imagen en movimiento –no pocos coincidieron en su capacidad consoladora para hacer *revivir* icónicamente a los parientes y amigos fallecidos–, hace todavía más llamativo el juicio decepcionado y solitario de Máximo Gorki en su primera experiencia cinematográfica, al escribir que la pantalla presenta «una vida carente de palabras y despojada del espectro de los colores vitales: una vida gris, muda, desolada y lúgubre». Pero, como decíamos, el tono general fue extremadamente laudatorio.

Y una de las virtudes que no pocos cronistas señalaron con asombro en sus artículos fue la veracidad que a la representación aportaban los movimientos sutiles

u ondulatorios de las hojas de los árboles, de la hierba en el campo, de la ondulación de la superficie del mar, del humo ascendiendo, o del desplazamiento de una nube. La admiración hacia la representación de estos micromovimientos se explica porque, para el sistema perceptivo del público de la época, eran tan inéditos y sorprendentes como el movimiento longitudinal de la locomotora avanzando hacia la cámara. Por eso se señalaron con tanta insistencia, porque era algo nunca visto con anterioridad y porque poseían una enorme capacidad de *autenticación*, en su plasmación veraz de los *movimientos de la naturaleza*. Entonces se comprende que esta capacidad de la imagen cinematográfica para reproducir, con su labilidad textural, los micromovimientos de la naturaleza, la convirtió en la culminación congruente del proyecto estético de la pintura impresionista, aunque con la paradójica salvedad de que sus primeras imágenes eran precisamente acromáticas. Pero, a pesar de ello, no resulta exagerado considerar a Lumière, que rodaba sus films al aire libre igual que hacían su trabajo los impresionistas, el último impresionista y el eslabón que engarzó una cierta concepción artesanal de la representación plástica en pos de la movilidad de la luz, y su representación mecanizada e industrializada con procedimientos fotoquímicos. Cuando el cine conquistó la técnica del color y se convirtió en cromofilm, muchos directores recurrieron al pretexto de biografíar a pintores célebres del siglo XIX para ensayar con las nuevas emulsiones una equivalencia aproximativa a las soluciones estéticas de aquella pintura. Tal ocurrió, por ejemplo, con la bio-

grafía de Toulouse-Lautrec en *Moulin Rouge* (1952) de John Huston, en la de Van Gogh en *El loco del pelo rojo* (*Lust for Life*, 1956) de Vincente Minnelli, o con la de Goya en *Naked Maja* (1959) de Henry Koster.

Pero además de prolongar el cine una cierta filosofía de la representación icónica manifestada en la pintura más avanzada del siglo XIX, en el momento en que algunos cineastas decidieron narrar historias en imágenes utilizando procedimientos de puesta en escena, en ese momento entroncaron con la doble tradición del teatro y de la novela decimonónica.

Desde sus primeros años se asistió, en efecto, a una activa ósmosis entre la industria del cine y los profesionales del music-hall, de la opereta, del circo y del teatro, tanto de los espectáculos de magia (de los que procedió Georges Méliès), de variedades (de los que provinieron Charles Chaplin y Buster Keaton, entre otros), como de los melodramas (de los que llegaron Griffith, Lillian Gish, Mary Pickford y tantos más). En el arsenal de recursos de los melodramas decimonónicos halló el cine una cantera para su saqueo semiótico, pues en ellos se utilizaban decorados móviles y decorados partidos para representar varias acciones a la vez —como sucederá en el cine—, se usaban fundidos mediante el apagado de las candilejas de gas, se inmovilizaba la acción en un momento culminante como en los fotogramas congelados, se utilizaba el acompañamiento de una música de fondo y se integraban proyecciones de Linterna Mágica para representar visiones, sueños o recuerdos de los personajes.

La producción fundamental de D. W. Griffith bebió,

por ejemplo, en dos grandes fuentes: en el melodrama victoriano y en las novelas de Dickens. Podría establecerse todo un inventario de las técnicas de la elipsis, de la acción paralela, del flash-back, de la primera persona narrativa, del monólogo interior, o de la metáfora, que el cine tomó prestadas de la novela desde sus primeros años. Por no mencionar ciertas estrategias editoriales, como la serialización de las novelas por entregas, que también sería copiada por el cine popular de aventuras desde 1913 y que todavía hoy pervive con la fórmula de las llamadas *secuelas* (Superman, James Bond, Indiana Jones). Pero si el cine aprendió a contar sus historias gracias a la tradición narrativa novelesca, los escritores que frecuentaron las salas oscuras no fueron capaces de sustraerse a la influencia del dinamismo cinematográfico, de su visualismo, de su imaginería urbana y eléctrica, de sus rápidas elipsis o de sus diálogos coloquiales o entrecortados. No pueden entenderse las construcciones novelescas de algunos escritores norteamericanos de este siglo, crecidos en la civilización del cine, sin el influjo de la estética cinematográfica. Éste es el caso de John Dos Passos, Hemingway, Faulkner y Dashiell Hammett, ejemplos modélicos de la ósmosis fecundadora entre los diferentes medios de expresión artística en un siglo caracterizado como ningún otro por el sincretismo cultural.

La unidad del lenguaje cinematográfico es el plano, que representa una porción de espacio virtual, a lo largo de una duración que es en cambio real. Pero el montaje de los diferentes planos que componen la película genera un flujo diegético de enorme labilidad

o versatilidad espacio-temporal, en el que lo discontinuo es percibido generalmente como continuo. De manera que el desarrollo de las técnicas del montaje, que con su discontinuidad permitían cambiar el punto de vista o la escala de los planos en el interior de una escena, o trasladarse a escenas alejadas en el espacio y/o el tiempo, permitió emancipar al cine de muchas de sus primitivas servidumbres teatrales y, especialmente, del estatismo del punto de vista fijo y frontal y de la rudimentaria identificación entre escena y plano. Pero el encuadre que más contribuyó a diferenciar la estética del teatro de la del cine y a potenciar su expresividad dramática fue el primer plano, percepción visual que le está negada al espectador teatral y cuyo uso avanzaría explorando sus progresivas potencialidades semánticas (para hacer visible o legible un detalle demasiado pequeño de la acción o del decorado), dramáticas (sobre todo aplicado a escrutar la expresión del rostro humano) y por fin sinecdóquicas (o la parte por el todo). Un importante subproducto sociológico del uso del primer plano fue la consolidación del *star-system*, a través del reconocimiento, admiración e identificación de los rostros de ciertos intérpretes carismáticos que alcanzaron vasta popularidad y que se convirtieron, sin proponérselo, en ejemplos y escuelas vivientes de usos, modas y costumbres.

La imagen cinematográfica, por lo tanto, narra mostrando, fundiendo las potencialidades de las artes plásticas y de las artes narrativas. Esta fusión de su función ostensiva y su función fabuladora convierte a un medio de reproducción basado en la fotografía en un medio

de expresión y de invención perteneciente al *mythos*.

Esta capacidad para narrar mostrando la comparte el cine con un medio coetáneo suyo, con los cómics, ya que ambos supusieron un punto de encuentro entre la expresión iconográfica y la expresión narrativa, aunque las imágenes del cómic son estáticas y las del cine son en cambio móviles, por lo que el montaje resultó más imperativo para hacer avanzar el relato en la literatura dibujada que en el cine. Y en este segundo medio, además, este encuentro entre imagen y narración le hizo acceder a la categoría de espectáculo público. Pero al no depender de una tecnología reproductora, imperfecta y laboriosa en sus inicios, los cómics, en sus primeros años, pudieron desplegar de un modo más desinhibido sus libérrimas fantasías, como demostraron las soberbias aventuras oníricas dibujadas por Winsor McCay.

La irrupción del cine sonoro en 1927 convirtió a un medio visual en una amalgama audiovisual, con componentes lingüísticos, musicales y ruidosos. La emergencia del nuevo medio estuvo espoleada por el ascenso competitivo de la industria radiofónica y nació además asociado a sus intereses económicos y a su tecnología (micrófonos, válvulas termoiónicas, altavoces). Es interesante recordar las analogías entre los géneros del radioteatro y de la radionovela (que aparecen hacia 1922) con las bandas sonoras de las películas posteriores. Su estructura expresiva es idéntica y se basan en los mismos integrantes (palabra, música y ruidos). Tanto estos géneros radiofónicos como las bandas sonoras del cine han incorporado –a diferencia

del teatro— la voz del narrador en tercera o primera persona; utilizan música de fondo; se sirven de la discontinuidad espacio-temporal que hace posible el montaje, y sus efectos de espacialidad y de profundidad acústica permiten proponer desde primeros planos sonoros (el susurro, el suspiro o el gemido, que tampoco existen en el teatro) hasta planos generales acústicos, en una discriminación escalar que le está vedada a la escena. De ahí la intensa ósmosis mediática que se produjo entre la radio y el cine y que tuvo su más brillante ejemplo en la figura de Orson Welles.

No es posible dudar de la influencia social que ha tenido el cine en la formación de los valores, de las modas y de los comportamientos en nuestro siglo. Las gentes se han vestido, han actuado y han hablado como las estrellas a las que admiraban, lo que nos llevaría a formular que no ha sido el cine tanto un espejo de la sociedad, como habitualmente se pretende, sino la sociedad un espejo del cine, retocando la famosa propuesta de Oscar Wilde sobre el arte y la naturaleza. Y la revolución soviética no se habría exportado con tanta facilidad sin las obras maestras de Eisenstein y de Pudovkin, ni la legitimación social y la homogeneización de gustos y de valores en las sociedades capitalistas habrían sido tan rápidas sin la existencia de Hollywood. Pero es cierto que, desde los trabajos pioneros de Sigfried Kracauer, se ha visto con razón en los textos filmicos un valor sintomático, como expresión, con frecuencia inconsciente, del malestar, de las aspiraciones, de las frustraciones, de las esperanzas y de los traumas colectivos latentes en el cuerpo social.

Éste es un tema enjudioso que ha interesado especialmente a los psicoanalistas, a los historiadores de las mentalidades y a los sociólogos.

¿Ha reemplazado la televisión en nuestro final de siglo las funciones sociales, culturales, mitogénicas y adoctrinadoras cruciales que el cine cumplió en sus primeros sesenta años de historia? La televisión es, en esencia, un sistema radioeléctrico de telecomunicación, en el que la imagen recibida se forma por un haz electrónico que barre una superficie fosforescente, que es el dorso de la pantalla, y que se percibe gracias a una imperfección de la visión humana, a su incapacidad para percibir la estructura discontinua de la trama que va formando secuencialmente el veloz barrido electrónico de la pantalla, según un principio divisionista o analítico similar al de la pintura puntillista de Seurat. Al ser un mero medio de telecomunicación, la televisión debe ser considerada en rigor como un simple canal de mensajes muy diversos y heterogéneos (telediarios, publicidad, films, concursos, deportes, debates, teleseries, etc.), aunque su gran diferencia con el cine –y su especificidad intrínseca, según muchos teóricos– la constituye el «directo», es decir, la simultaneidad entre emisión y recepción del programa. Pero hace ya años que Umberto Eco sentenció que es absurdo referirse a un «lenguaje» de la televisión, pues debido precisamente a la gran heterogeneidad de su programación, la televisión es un servicio de distribución audiovisual, preferentemente doméstico, en el que coexisten muchos lenguajes (o dialectos) audiovisuales diversos.

Una parte sustancial de la programación de las cadenas de televisión está formada por películas cinematográficas de ficción. Pero estos films originados en las «fábricas de sueños» son ahora consumidos en un contexto y una situación que se han desritualizado enormemente, en una pantalla pequeña y de baja definición, con una luz ambiental encendida, con frecuentes interrupciones publicitarias o surgidas del entorno del espectador, en una actitud semiatenta o distraída y con el telemando presto al alcance de la mano. No puede negarse que este espectador contempla también representaciones audiovisuales, que en muchas ocasiones son producidas pensando en las salas de cine, pero las percibe y las consume en una situación radicalmente distinta de antaño, lo que afecta profundamente a sus efectos psicológicos y a su apreciación estética.

La televisión se ha implantado sólidamente en las sociedades posindustriales como el medio que ha conseguido mayor adicción y mayor penetración capilar en el tejido social, aunque no necesariamente el más influyente. Sus capas más adictas son precisamente las socialmente más pasivas y menos influyentes: amas de casa, jubilados, desocupados y niños. Y las estadísticas demuestran que la televisión es el medio que se abandona más rápidamente, como si fuese un animal de compañía, en cuanto surge alguna alternativa de ocio más estimulante. La fidelidad a este medio está asentada por ello, sobre todo, en la resignada pasividad y en la falta de alternativas para las capas culturalmente más desfavorecidas. Aunque este mapa puede estar cambiando con la diversificación de canales monográ-

ficos que permite la cablevisión, que segmenta las audiencias en función de sus intereses específicos, lo que incrementa la fidelidad a tales canales.

La irrupción de la televisión también ha reestructurado drásticamente las estrategias de las industrias audiovisuales. Por razones de programación, la industria del cine puso énfasis en el film como prototipo singularizado, mientras que la televisión lo ha puesto en la serialidad y en la redundancia, a la búsqueda de la fidelidad del público hacia el producto serializado. De todos modos, probablemente, lo más relevante que la televisión haya aportado a la cultura audiovisual (aparte de ciertos «directos» memorables, como la llegada del hombre a la Luna en 1969, o el asalto de Tejero a las Cortes en 1981) radique en el plano sociocultural, en el plano de los hábitos y comportamientos de su audiencia doméstica, en su fruición semiatenta con el telemando al alcance de la mano –la «cultura del zapping»–, en la devaluación o banalización del consumo audiovisual, en su capacidad de adicción y en su función mitogénica, en la inducción del sedentarismo doméstico y la correlativa deserción de las salas públicas de cine. Y, por supuesto, en el modo como su imagen ubicua ha contribuido espectacularmente a la densificación de la iconosfera en las sociedades modernas.

En 1957 se inició el uso de la grabación videográfica por parte de las estaciones de televisión norteamericanas. Basada en la magnetización molecular de una cinta flexible recubierta por un óxido metálico, su imagen conservada es latente, a diferencia de la cinematográfica, y visualizable mediante un lector que ali-

menta a un monitor televisivo, siendo por su naturaleza muy vulnerable a los campos magnéticos y a la degradación por el paso del tiempo. Al igual que la imagen televisiva, a cuyo servicio se diseñó el nuevo medio, es también una imagen de baja definición y de una textura diferente a la cinematográfica, lo que ha sido explotado a veces eficazmente en los experimentos de los videoartistas o videastas.

Las ventajas técnicas del video radican en la verificación instantánea del resultado de la grabación, sin mediación de laboratorios, de manera que, como en el caso de la cámara polaroid, se puede tener a la vez el objeto y su imagen. A ello se añade la posibilidad de borrado y regrabado de la cinta, todo lo cual abarata y democratiza su uso, alentando su experimentación por gentes poco expertas. Mientras que en el plano de la difusión el video permite la teledistribución descentralizada de su mensaje a través de una red de monitores televisivos separados entre sí, lo que facilita alcanzar una amplísima audiencia simultánea. Al montaje mecánico del cine, basado en el empalme de los segmentos discontinuos de cada plano, el video lo sustituye con el editaje electrónico, que no supone cortes en la cinta, aunque mantenga el principio de la discontinuidad de las tomas en espacios y/o tiempos distintos.

El video ha tendido a constituirse, por sus características, en el soporte privilegiado de la producción específicamente televisiva, con cámaras muy ligeras y versátiles, y se ha convertido en un valioso auxiliar en los rodajes cinematográficos profesionales. Francis Coppola, por ejemplo, lo ha utilizado con provecho

para las pruebas y los ensayos del prerrodaje, para la visualización inmediata del resultado de las tomas en el rodaje y para establecer el montaje de sus films. También el vídeo ha desembocado desde los años sesenta en la ebullición experimental del videoarte (nacido en Estados Unidos y muy tributario de las experiencias del arte conceptual) y en el vídeo doméstico, que ha desbancado a la vieja cámara de cine de Super 8 mm. La comercialización de películas cinematográficas en soporte videográfico constituye, en cambio, un mero soporte alternativo, más cómodo y asequible, del producto cultural original.

Con los nuevos instrumentos electrónicos creados para la comunicación audiovisual se incrementó espectacularmente la densidad de nuestra iconosfera, produciendo una mutación de tipo cuantitativo, pero también cualitativo. Ingres había afirmado en 1862, tras el invento de la fotografía, que la pintura había muerto. Hoy sabemos que el diagnóstico de Ingres estuvo equivocado, pero contenía no obstante una intuición acerca del terremoto cultural que se avecinaba y que afectó profundamente al futuro de todos los sistemas de representación icónica. Estos cambios estuvieron también asociados a las nuevas formas de vida urbana y al desarrollo de los transportes. Así, el crecimiento de la red ferroviaria permitió la generalización de la percepción del espacio en movimiento deslizante y agudizó las estrategias perceptivas para captar el *instante visual*, que la fotografía llegaría a congelar a finales del siglo con sus *instantáneas*. El desarrollo de nuestra iconosfera creció paralelamente al incremento

de las tasas de velocidad en la vida urbana. Se ha estimado, por ejemplo, que en la época de Lautrec un peatón concedía veinte segundos al examen de un cartel, pero en 1960 se calculaba que su atención no superaba los dos segundos.

A finales de este siglo, la situación se ha acelerado y la imagen se ha hecho todavía más omnipresente, sobre todo por obra de la televisión y de la publicidad. La industrialización del imaginario moderno ha ido de la mano de la gestión publicitaria del espacio social y se han alumbrado proyectos de comunicación que con frecuencia se han revelado a la postre como utopías tecnológicas autosuficientes, que no han ponderado debidamente el contexto social o las realidades y necesidades verdaderas de sus usuarios. Las dificultades para implantar socialmente el videoteléfono o la televisión de alta definición han constituido ejemplos recientes de tal afuncionalidad, como en el campo acústico lo había sido antes la quadrafonía, que ha quedado finalmente confinada en las vitrinas de los museos tecnológicos.

Es cierto que, en este paisaje caracterizado por la opulencia mediática, las imágenes pueden convertirse en una «falsa realidad», en un biombo de la realidad, a la que ocultan, como aquellos paisajes de cartón piedra que se erigían en los itinerarios que recorría Catalina de Rusia y que constituyeron una anticipación involuntaria de nuestra realidad virtual. No pocas veces las imágenes tienden hoy a enmascarar las realidades ingratas de la vida social con el despliegue de su tranquilizadora sonrisa institucional y, como han hecho notar

Jean Baudrillard y Paul Virilio analizando las nuevas tecnologías de la imagen, el efecto de real tiende a suplantar la realidad inmediata. Pero este efecto alucinatorio está compensado por un contraefecto que no se había previsto, a saber, que el exceso de imágenes las hace invisibles. Los estudios empíricos revelan, en efecto, que una pared con algunos carteles atrae la mirada del peatón; pero un exceso de ellos (saturación) la desvía. La sobreoferta de imágenes acaba por banalizarlas y convertirlas en transparentes para nuestra mirada. Este fenómeno es, además, congruente con el postulado que afirma que la sobreinformación se transforma en desinformación, no sólo por la devaluación de todos los mensajes, sino también por la consiguiente dificultad para localizar en cada caso la información pertinente requerida. De manera que la famosa «pantallización» de la sociedad, responsable de la densificación icónica, es también responsable de su banalización icónica.

Pero no siempre nuestra mirada es la protagonista de la iconosfera en la que vivimos, pues la tecnología moderna de los sensores y de la visiónica ha inventado las imágenes sin mirada y sin sujeto. Las imágenes de las cámaras de videovigilancia provistas de sistemas de alarma, o las de los aparatos visiónicos de los robots, o de las bombas inteligentes, son imágenes despersonalizadas, sin sujeto y sin subjetividad, nacidas de una mirada sin conciencia y sin volición. Pero no sin sentido (aunque sea un sentido ortopédico y automatizado) para un tecnorreceptor debidamente programado, como el que guía el brazo del robot o la trayectoria de

la bomba inteligente ante la imagen de su objetivo. La visiónica, con sus sofisticadas máquinas de visión, hace posible un universo perceptivo en el que la subjetividad ha sido evacuada. La pregunta que surge es la de si tales imágenes pueden generar en el cerebro electrónico del tecnorreceptor un sentido, o sólo un simulacro determinista de sentido, como ya hemos sugerido.

Por fortuna, estas imágenes automatizadas no vienen a engrosar el ya muy nutrido caudal de nuestra iconosfera, en la que la proliferación de signos de nuestra sociedad tecnocentrista puede convertirse en ruido o en redundancia, o bien puede tener el efecto de una epifanía semántica. Los nuevos procedimientos de génesis textual proponen nuevos enunciados, nuevos lenguajes y nuevos dialectos figurativos. Baste pensar en el nuevo capital semiótico que suponen las neoescrituras electrónicas y fotónicas de esquemas, diagramas, gráficos, videogramas y símbolos dotados de movimiento, de capacidad metamorfoseadora y de tridimensionalidad. Estas opciones gráficas, y muchas otras destinadas a diferentes usos y a diversas porciones del mercado (hologramas, videoclips musicales, videojuegos, videoprogramas de aprendizaje, etc.) evidencian que la segmentación y diversificación es la norma en un mundo que, visto desde lejos, parece en cambio extrañamente uniforme y estandarizado.

La iconosfera constituye un sistema complejo, en el sentido en que este término se usa en Física: un sistema que comprende muchas variables interrelacionadas, cuya conducta es impredecible o muy costosa de reproducir. Otro principio básico de la iconosfera tie-

ne un aroma biológico: las imágenes compiten entre ellas en el espacio social para atraer la atención y la mirada del público. Con su capital semiótico altamente diversificado (que comprende representaciones icónicas, audioicónicas, verboicónicas y escrito-icónicas, tanto como imágenes-escena e imágenes-laberinto, por no mencionar las proyecciones imaginarias sobre superficies amorfas generadas por la pulsión icónica), la iconosfera ha de ser entendida como un concepto socio-holístico: social, en lo que concierne al comportamiento de las audiencias, socializando la visión humana, sometida a una pedagogía diaria e incluso a una «inculcación», como quiere Goodman. Y holístico por las interacciones entre los diferentes medios, que generan efectos de influencia recíproca y de contaminación semiótica.

La imagen icónica, como se dijo al principio de este libro, es una categoría perceptual y cognitiva, pero de mismo modo que Saussure estableció una dicotomía entre *lengua* y *habla*, podemos proponer la distinción entre Imagen (el sistema icónico) e imágenes (sus diversas representaciones materiales). Podemos hallar una anticipación mítica de esta dicotomía en la creencia de Platón en una Idea (arquetipo) y sus desvaídos reflejos terrenales. Admitamos, más allá de este sugestivo mito, que la Imagen es una abstracción, una categoría perceptual y cognitiva, mientras que las imágenes icónicas son textos, manifestaciones singulares en forma de diferentes modalidades técnicas derivadas de aquel modelo. Al mismo tiempo debemos recordar que los modelos icónicos supratextuales y sistemáticos no

son modelos abstractos preexistentes a los textos, ya que dichos modelos son generados precisamente por la destilación intertextual de las diferentes opciones textuales llevadas a cabo en la práctica comunicativa. El modelo, en definitiva, es una abstracción derivada de los textos concretos, de sus inventarios de características, y de ellos recibe su legitimación canónica para actuar como una especie de superego semiótico sobre todos ellos. Pues son los textos particulares los que lo entronizan como supermodelo textual, de carácter preceptivo. O si se quiere, que lo universal nace de la destilación de los casos particulares. Al fin y al cabo, no hay lengua sin habla, ni tampoco habla sin lengua.

Y este modelo o código/superego establece lo que es imperativo, lo que está permitido y lo que está prohibido en cada opción textual concreta, de una determinada cultura, época, género, escuela, estilo, etc. Un código que se precie de serlo debe prescribir, por lo tanto, lo necesario, lo posible y lo imposible, aunque lo posible será todo aquello que discurre entre lo necesario y lo imposible, que constituyen sus fronteras. Así, en el género pictórico del desnudo es necesario que aparezca algún cuerpo desvelado, de lo contrario no sería desnudo. Y en la marina es necesario que aparezca visiblemente el mar. Lo posible es lo contingente, lo variable o mudable que puede aparecer o no aparecer en la representación y que a veces singulariza los productos de una escuela nacional o de un autor. Y lo imposible constituye la transgresión, como puede ser la imagen de un marciano en el contexto de un western. Pero como la historia de los modelos cultura-

les se inscribe en el devenir diacrónico de la evolución cultural de las formas, debe admitirse que lo imposible puede llegar a ser posible, como en tantos cuadros de Magritte. Del mismo modo que lo posible puede llegar a ser necesario, convirtiéndose en preceptivo.

El semiólogo ha estado tradicionalmente más interesado en la Imagen, mientras que el antropólogo, el sociólogo y el crítico de arte se han sentido más atraídos por las imágenes, que son las que efectivamente pueblan la iconosfera. Pero en el último medio siglo, la investigación icónica se ha ido deslizando desde el estudio de la Imagen, como un modelo supratextual ideal, al análisis de sus diferentes dialectos icónicos, como confirmó el número de la revista francesa *Communications* de 1978, sobre *Image(s) et Culture(s)*, prologado por Christian Metz. En un campo científico dominado antes de la Segunda Guerra Mundial por las leyes universalistas de la Gestalt, los antropólogos, los etnógrafos y los historiadores del arte se han dedicado en las últimas décadas a subrayar la fragmentación dialectal de las culturas icónicas y a inventariar sus diferentes convencionalismos. En la actualidad todo el mundo concuerda en que las imágenes transmiten información acerca del mundo percibido visualmente de un modo codificado por cada cultura.

Los dialectos icónicos integrados en nuestra iconosfera están caracterizados por su densidad, heterogeneidad semiótica, diversidad técnica y pluralidad de funciones. En ella se codean las imágenes que Peirce llamó indiciales, como las imágenes fotoquímicas producidas por la luz reflejada por los objetos sobre una

superficie fotosensible, y otras imágenes estilizadas y antinaturalistas como los pictogramas e ideogramas, junto a otras que utilizan disfraces técnicos para producir un efecto autenticador de indicialidad.

Según los lingüistas, un dialecto es una variante de un lenguaje, diferenciado por sus características expresivas y su uso social. Resulta evidente la coexistencia de múltiples códigos en las representaciones icónicas, dependiendo del género, del contexto, etc., lo que legitima referirse a una *pluricodicidad* de la expresión icónica. Martin Jay se ha referido a diferentes *subculturas visuales*, basadas en diferentes *regímenes escópicos* (Metz). Los historiadores del arte focalizan su atención preferente en los géneros, escuelas y estilos, mientras los antropólogos se refieren a los sociolectos en el interior de diferentes culturas (los graffitis urbanos, los dibujos en escuelas suburbanas, etc.). Además de estas variantes tan obvias, los críticos de cine y los analistas de los medios están muy familiarizados con la contaminación de géneros (*Blade Runner* como hibridación de ciencia ficción y de thriller), el préstamo de estilemas (de los cómics a la publicidad), la hibridación de sistemas de representación y el sincretismo de muchos discursos. Por eso es posible referirse a una dialectología de la imagen icónica.

Además de las obvias diversificaciones semióticas, proximidades y solapamientos que hemos ido mencionando, resulta fácil verificar que los diferentes procesos de tecnogénesis de los significantes visuales determinan una morfología icónica diversificada, creando o maximizando ciertas posibilidades expresivas de la

imagen e impidiendo otras. Esta diversificación afecta a muchos planos de la imagen:

– Estatuto perceptual: las imágenes pueden ser manifiestas o latentes, siendo éstas sólo imágenes potenciales, como la imagen fotográfica sin revelar o la imagen magnética codificada en las moléculas de una cinta de vídeo.

– Proceso de tecnogénesis: la tecnogénesis es un proceso determinante en la morfogénesis de las imágenes, fenómeno que no tiene equivalente en la expresión lingüística. Las imágenes pueden ser el resultado de una pigmentación quirográfica (dibujo y pintura), de una pigmentación tecnográfica (imágenes impresas), fotoquímicas (fotografía y cine), fotónicas (holograma), electrónicas (televisión), o magnético-electrónicas (vídeo). Y la estructura genética de la imagen electrónica puede ser analógica o digital, distinción muy relevante de cara a su producción, manipulación, transmisión, almacenamiento y reproducción.

– Dimensionalidad espacial: las imágenes pueden ser bidimensionales o tridimensionales.

– Delimitación espacial: las imágenes pueden ser encuadradas o envolventes (como la realidad virtual).

– Representación de la temporalidad: las imágenes pueden ser estáticas, secuenciales (cómic) o móviles.

– Naturaleza cromática: las imágenes pueden ser acromáticas o coloreadas.

– Proceso de enunciación: las imágenes pueden ser generadas mediante un proceso de producción individual o colectivo, planteando en el segundo caso la cuestión de la identidad del autor de la representación.

Y pueden ser monodireccionales o interactivas, definiéndose estas últimas por la reversibilidad de la función del enunciador.

– Método de almacenamiento o de preservación: las imágenes pueden ser ópticas o magnéticas.

– Modalidad narratológica: las imágenes pueden ser descriptivas o narrativas.

– Sincretismo semiótico: hay textos audio-icónicos, verbo-icónicos y escrito-icónicos.

– Segmentación: existe un amplio espectro de modalidades, desde las imágenes fractales que permiten la divisibilidad isomórfica del conjunto a la imagen cinematográfica (cuya unidad perceptual es el fotograma), la imagen de televisión (cuya unidad perceptual es la línea) y la imagen informática (cuya unidad es el *pixel*), mostrando que la secuencia que conduce desde lo analógico a lo digital sigue una ley de extensión decreciente de la estructura del significante y de una correlativa versatilidad de su articulación, pasando de la poliarticulación analógica a la omniarticulación digital de los *pixels*.

– Acceso social: las imágenes pueden ser privadas o públicas (pintura mural, medios de masas).

Pero la iconosfera no es simplemente un entorno físico o perceptivo, sino que constituye un complejo sistema de interacciones entre el sujeto y las imágenes presentes en su espacio social. Vivimos en una cultura oculocéntrica, lo que significa que su centro está localizado en cada aparato perceptivo humano, creando un solapamiento de campos visuales para cada sistema ocular. Cada mirada humana explora el espacio óptico

y segmenta su campo visual en objetos y fondos, en un fenómeno llamado preatención. Y la selectividad de esta mirada conduce a una jerarquía perceptiva generada por diferentes factores objetivos y subjetivos: escasez o ubicuidad de ciertas imágenes (televisión, publicidad), tamaño físico, distancia del observador, originalidad o agresividad del estímulo, afinidad con los intereses del observador, etc.

Hemos mencionado la distancia entre el estímulo y el observador, pero esta distancia puede ser física o psicológica. Contemplar un film en una sala de cine significa la adopción voluntaria de una distancia psicológica corta a la imagen, aunque el espectador esté situado en la última fila de la sala. Pero ojear distraídamente una revista ilustrada en un quiosco establece una gran distancia psicológica de sus imágenes, a pesar de su proximidad física. Es por eso por lo que hablamos de modos de mirar, de modos de ver y de modos de leer las imágenes. Existe una visión activa y otra pasiva, del mismo modo que existe una mirada consciente y otra distraída. Muchas veces la mirada consciente requiere un cuerpo inmóvil (como cuando contemplamos un film o analizamos un cuadro), mientras que la atención dispersa de la mirada distraída fragmenta el paisaje visual y transforma los textos icónicos estables en impresiones secuenciales y fugitivas. Un buen ejemplo de mirada fugaz la suministra el ama de casa efectuando tareas domésticas en torno a su televisor encendido.

Al fin y al cabo la iconosfera es un entorno óptico que sólo puede ser activado por la mirada humana.

V. EL LABERINTO DIGITAL

La densidad de nuestra iconosfera se ha incrementado considerablemente en los últimos veinte años, debido a la aparatosa emergencia de numerosas modalidades de imágenes computerizadas, en una nueva etapa posanalógica e interactiva de las relaciones entre hombre y máquina en el campo de la producción icónica. Explorada y utilizada desde los años cincuenta en el sector militar, la imagen infográfica empezó a introducirse en sectores civiles unos quince años más tarde, expandiéndose hacia los usos científicos e industriales, en los campos del diseño y la arquitectura, en las industrias del espectáculo, en los videojuegos y en la publicidad. Esta sofisticada tecnologización de la producción icónica ha acabado por dibujar la nueva actividad del *imagineering* (imaginierización), neologismo que funde los vocablos *image* (imagen) y *engineering* (ingeniería).

La evolución y desarrollo de la informática ha sido muy veloz en la segunda mitad de este siglo. Hay que recordar que a los «calculistas» de las oficinas se les llamaba hace cien años en inglés *computers* y esta

misma palabra se adoptó para designar a las primeras máquinas de calcular, que luego evolucionarían hacia el tratamiento automatizado de símbolos, aunque su designación inicial permaneció intacta (también el cinematógrafo originario era, para los hermanos Lumière, un aparato con fines documentales, para registrar *la nature prise sur le vif*, y su posterior cambio de función, para registrar ficciones puestas en escena, no le hizo cambiar de nombre). Pero el principio fundamental de la computación no ha cambiado. La diada 0/1, en la que Leibniz creía percibir hace tres siglos una gran productividad metafísica, se convirtió en la base de la escritura informática, que hoy alcanza hasta la escritura informática de imágenes. En efecto, el ordenador se alimenta de algoritmos convertibles en señales electrónicas elementales, basadas en un código binario *on/off*, que representan el uno y el cero. Por eso se ha llegado a afirmar que la informática es el brazo secular de las matemáticas.

El ordenador ha pasado a ocupar un lugar central en las actividades del mundo moderno, aunque jamás podrá reemplazar las funciones intelectuales más elevadas del cerebro humano. Sometido al determinismo implantado por el hombre en su programa, el ordenador tiene el comportamiento obediente de un *tonto lógico*. Si se le pide que busque dos números pares que sumados den uno impar, estará toda la eternidad efectuando sumas infructuosas, mientras que cualquier niño en la escuela descubriría al poco rato que tal petición es imposible. Como declaró muy gráficamente Karl Popper, «los ordenadores podrán solucionar pro-

blemas, pero nunca descubrir problemas, que es una capacidad humana». Este escepticismo acerca de la inteligencia resolutive de la máquina se ha multiplicado a la luz de los postulados de incertidumbre de Heisenberg, del de inverificabilidad matemática de Gödel y del de imprevisibilidad de los sistemas complejos de Prigogine, propinando duros mazazos a nuestras esperanzas para conocer el comportamiento de la realidad, para cuantificar sus fenómenos y, menos aún, para preverlos. Pero aunque todas las utopías acerca de las máquinas inteligentes hayan fracasado, las máquinas informáticas siguen siendo útiles para muchas cosas, entre otras para producir imágenes bajo control humano.

Con la irrupción de las mal llamadas máquinas inteligentes se desarrollaron tres modelos estructurales de comunicación, a saber:

- 1) El flujo comunicativo de hombre a máquina, actuando la máquina como enunciataria.
- 2) El flujo comunicativo de máquina a hombre, actuando el hombre como enunciatario.
- 3) El flujo comunicativo de máquina a máquina.

En ninguno de los tres modelos reseñados hay intersubjetividad en el proceso de comunicación, pues en el primero y el segundo solamente un polo está caracterizado por la subjetividad y, más concretamente para nuestra reflexión, por la intencionalidad que le define como un polo activo y le convierte en responsable de la iniciativa enunciativa. Ya Pascal, un antecesor preclaro de la informática moderna, observó que las máquinas, a diferencia del hombre y hasta de los

animales, estaban desprovistas de capacidad volitiva. Lo que no significa que la máquina no pueda poseer algunas capacidades performativas superiores a las humanas, como su velocidad operativa, por ejemplo. Pero este modelo de comunicación asimétrica se convierte en interactivo en cuanto se introduce la reversibilidad en el rol del enunciador, de modo que éste pueda ser alternativamente enunciador y enunciatario, lo que conduce a una *interactividad enunciativa*, que puede ser, además, en *tiempo real*. El tercer modelo está gobernado, en cambio, por el puro y simple determinismo.

Sobre las observaciones que acabamos de hacer ha planeado el peso del antropomorfismo, pues hemos hablado de comunicación entre hombre y máquina y es dudoso que la máquina pueda ser, en puridad, sujeto de comunicación. Pero este antropomorfismo es una pegajosa adherencia que la informática acarrea desde sus orígenes, en denominaciones tan impropias como la de «máquinas inteligentes», que acabamos de utilizar. También la «memoria» es un inapropiado término antropomórfico, que designa el almacenamiento de información en un soporte, pero que no tiene la versatilidad ni la diversificación de funciones que tiene en el hombre y ni siquiera en los animales. Otra analogía antropomórfica muy socorrida es la de los circuitos nerviosos de la máquina o del sistema, como cuando se dice que hoy las imágenes circulan por la red nerviosa de Internet como las palabras circulaban antes por la red telefónica.

Como es sabido, la imagen infográfica, imagen digi-

tal o imagen sintetizada por ordenador, se basa en la digitalización de la imagen, es decir, en que es descompuesta y cifrada como un cuadro de números sobre los que se puede operar sin degradarlos (cosa que no ocurre con las técnicas analógicas de producción icónica) y conservada como información binaria. A partir de esta matriz numérica la imagen se construye por síntesis con un mosaico de *pixels* (acrónimo de *picture elements*), definidos cada uno de ellos por valores numéricos que indican su posición en el espacio de unas coordenadas, su color y su brillo (los *pixels* con la misma luminosidad se llaman *isophotos* y definen espacios luminosos homogéneos). En el fondo, esta técnica constituye un desarrollo técnico muy sofisticado del principio analítico y estructural que subyace en la vieja artesanía de la confección de los mosaicos, de los tapices y de la pintura puntillista de Seurat, que ha desembocado en nuestro siglo en las tramas de las imágenes fotomecánicas y electrónicas. Y por lo que atañe al poder configurador del teclado de la máquina, hay que recordar que Boris Vian ya lo anticipó al escribir en 1946 su novela *L'écume des jours*, en la que describía un curioso piano-cocktail que producía sonidos, colores y sabores.

El principio estructural de la imagen de síntesis es el *mosaico*, palabra cuya etimología significa «arte de las musas» y cuya productividad técnica alcanza a todas las imágenes tramadas modernas, tanto a las impresas como a las electrónicas. El origen histórico del mosaico se atribuye a su empleo en las termas o lugares en los que la humedad de las paredes hacía alta-

mente improbable la conservación de las pinturas al fresco. Más tarde se inventaron otras técnicas de segmentación analítica de la imagen. Desde el Renacimiento, con Paolo Uccello, se introdujo la práctica de dividir la tela en cuadrados pequeños, para trasponer con exactitud la imagen observada y dividida zonalmente (procedimiento que permitía además acentuar o atenuar artesanalmente las perspectivas, obtener anamorfosis y otras distorsiones no muy distintas de las que son usuales en la técnica infográfica). Después de geometrizarse la imagen (mosaico, tapiz, retícula de pintores, puntillismo) se pasó a su algebraización. Ya Descartes había conseguido visualizar el álgebra, traduciéndola visualmente a formas geométricas y curvas gráficas en sus célebres coordenadas. Pero la última etapa de este proceso sería el paso de la imagen reticularizada a la imagen numerizada.

Lo digital se corresponde, en el hombre, al funcionamiento neurológico y a sus impulsos bioeléctricos, mientras que lo analógico se corresponde a lo mental y a lo cognitivo. Algo parecido ocurre en la infografía, salvando la licencia antropomórfica, pues esta técnica llega a lo analógico (la imagen) a través de lo digital o; si se prefiere, lo analógico es función de lo digital. Recordemos que la imagen digital codificada se presenta como una matriz de números (en filas y en columnas) contenida en la memoria de un ordenador, que no tiene una estructura isomorfa (analógica) con respecto a la imagen, y en cuya memoria los *pixels* pueden ser manipulados o alterados individualmente o en grupos de ellos. La imagen infográfica está basada,

por lo tanto, en una técnica analítica que transforma la discontinuidad de los *pixels* en una forma visual analógica, continua y compacta.

La imagen digital instaaura en la producción icónica el protagonismo del *punctum*, del punto, en detrimento de la línea. En un mundo físico que ha revelado a lo largo de este siglo su discontinuidad estructural (electrón, neutrón, fotón, quantum, etc.), no es raro que se haya encontrado su unidad de representación visual óptima en el *pixel*. Tan óptima, que las copias digitales audiovisuales constituyen una verdadera clonación del original, de temibles consecuencias para la piratería cultural. La imagen digital es, por otra parte, naturalmente tributaria de una estética combinatoria (de sus *pixels*), combinables hasta el infinito.

Debe añadirse inmediatamente que el *pixel* es una unidad de información y no una unidad de significación, y debido a esta condición meramente perceptiva y presemiótica resulta homologable a la línea horizontal que construye la imagen en la pantalla del televisor. Pero un grupo orgánico de *pixels* puede configurar una unidad semiótica, si aparecen investidos de valor semántico. Como se dijo, la imagen infográfica es almacenada como una matriz numérica (por esto han sido llamadas a veces *aritmografías* o *arte algorítmico*) y sólo resulta perceptible por la vista cuando se manifiesta y expande en soportes tales como la pantalla o el papel. De manera que en la infografía existe una dualidad entre imagen latente e imagen manifiesta, como ocurre en la imagen videográfica.

Una característica fundamental de la producción

infográfica reside en su sujeción a un proceso interactivo entre el operador y la máquina, que ha dado lugar a una abundante literatura celebrativa. La reflexión teórica acerca de la interactividad tuvo su gran momento estelar en este siglo con la acuñación en 1947 de la *cibernética* por parte de Norbert Wiener, quien forjó esta palabra a partir del vocablo griego que significa *timonel* y que implica la idea de control o de gobierno de un sistema. Desde la Antigüedad se sabía que en la naturaleza los organismos interactúan entre sí de modo muy complejo, pero Wiener nos iluminó los mecanismos de la autointeracción o autorregulación de los organismos, como ocurre con la coordinación entre percepción y motricidad en los animales, ajustándose la segunda a las informaciones suministradas por la primera. Este principio se aplica también a muchas máquinas comunes, como el termostato, en el que la retroalimentación o *feed-back* del termómetro activa o desactiva al motor que calienta o enfría a un recipiente. Y esta autointeracción sensorial está también en el centro de la experiencia perceptiva de la realidad virtual.

En el campo de la comunicación mediante máquinas la interactividad no era una estricta novedad. Desde mediados del siglo XIX, el telégrafo de Samuel Morse y luego el teléfono de Graham Bell estaban basados en la interacción de dos polos comunicativos, alternantes en el primer caso y con la posibilidad de simultaneidad en el segundo.

En la producción infográfica el proceso interactivo resultaba estimulante, entre otras razones, porque res-

catava a la pantalla y a la imagen electrónica de la pasividad y la monodireccionalidad tradicional que había implantado el sistema televisivo institucional desde su fundación. El ejercicio de producción infográfica se autopresentaba redentoramente como un ejercicio de libertad no caótica por parte del usuario.

La imagen infográfica se forma, efectivamente, sin utilizar cámaras ni lentes de ninguna clase, como consecuencia de un proceso de interacción que constituye casi un diálogo en tiempo real entre el operador de la máquina y el programador, que aunque físicamente ausente, está vicarialmente representado en la máquina por su programa. Los límites a la invención o a la creatividad de la imagen vienen impuestos, por lo tanto, por las posibilidades del programa utilizado, pues sólo se puede optar por las opciones que alguien efectivamente ofrece y la soberanía del operador es por ello limitada. Y tampoco se puede imaginar una imagen infográfica (previsualizar un resultado) sin conocer las posibilidades de tal programa.

Visto desde el exterior, el operador infográfico establece aparentemente con su programa un «monólogo a dos», según un modelo de relación dialógica en tiempo real, basado en el principio de la acción y la reacción, y cuyo resultado tiene en la superficie de inscripción de la pantalla su terreno de juego y de expresión.

Desde el punto de vista semiótico, la imagen infográfica es un enunciado que brota de esta interacción conversacional o cuasi-dialógica entre dos proposiciones. Una proposición la constituye el programa del ordenador y es un texto estructurante o modelizador,

que contiene un número limitado y prefijado de posibilidades morfogénéticas, y que preexiste a la enunciación del operador. La otra proposición procede de la interpelación dialógica del operador, una proposición configuradora que es modelizada por el programa de acuerdo con ciertas reglas preestablecidas, determinando ciertas posibilidades y ciertas imposibilidades. El operador desempeña el rol de la inteligencia presente, mientras que el programa desempeña vicarialmente la función de la inteligencia ausente de su diseñador, a quien sustituye y representa, pero únicamente en la parcela precisa de aquella productividad programadora establecida.

(La interactividad resulta también muy útil en numerosas aplicaciones utilitarias de la vida diaria: telebanco, telecompra, etc. Pero en algunos campos de la cultura puede convertirse en la forma más perfecta y más perversa de tiranía del mercado sobre el creador audiovisual, esclavizando sus iniciativas y su inventiva a los *diktats* de un mercado ávido de trivialidades o de evasiones sensacionalistas. Es obvio que la tiranía de una audiencia interactiva será incapaz de mejorar las intrigas de Sófocles, Shakespeare, Molière, Orson Welles o Fritz Lang. ¿Es concebible un Edipo o un Hamlet viviendo un «final feliz» por voluntad mayoritaria del público? Los grandes relatos y los grandes mitos tienen su lógica interna y su imperativo moral, responsables de su eficacia emotiva universal, que no pueden ser quebrantados en nombre de un referéndum con fines comerciales.)

Con la infografía se ha asistido a una ruptura impor-

tante en la historia de las técnicas de representación, pues por vez primera se genera lo visible, y se modeliza su sentido, mediante operaciones simbólicas de contenido lógico-matemático, dando la razón a Galileo, cuando postulaba que el mundo está escrito en lenguaje matemático. Aunque con este tránsito algunos hayan podido lamentar que el antiguo *savoir faire* del artista ha sido sustituido ahora por un *savoir calculer*. Se les puede responder, no obstante, que los fines estéticos son los mismos y que lo único que ha cambiado es el procedimiento para alcanzarlos.

Retomando los viejos postulados de Aristóteles podemos llamar al modelo lógico-matemático de la producción infográfica «la obra en potencia» y a la imagen resultante «la obra en acto», correspondientes a las dos etapas de su modelización y de su visualización. Los números son los intermediarios entre los modelos y las imágenes, pues la imagen visible es la imagen de una matriz de números, y constituyen por ello la *lingua franca* de la creación infográfica. Con esta trayectoria, la creación infográfica opera desde el concepto hacia el percepto, de lo inteligible (la causa) a lo sensible (el efecto). Y podemos parafrasear a Platón afirmando que el modelo es el estadio inteligible y genético (superior) de la imagen y la imagen sensible es su reflejo perceptible para el hombre.

La imagen infográfica ha puesto así en crisis la vieja dicotomía sensible/inteligible, pues se basa en la conversión de lo inteligible en sensible, reconciliando lo conceptual (el modelo) y lo fenoménico (la experiencia sensible). Un modelo es una configuración formal,

expresada en símbolos lógico-matemáticos y memorizada en forma de programa informático. Cuando se discute dónde se halla la creatividad de la cultura infográfica, y hacia dónde debe orientarse la protección legal del copyright, es evidente que el programa tiene preferencia sobre sus productos, pues éstos no existirían sin aquél, del que son sus derivados. El modelo abre un campo de posibilidades para el operador, en su calidad de embrión, fuente o semilla de carácter lógico-matemático, lo que significa que delimita también para él un campo de limitaciones o imposibilidades.

Los modelos son, en el fondo, metáforas lógicas, pues cumplen los requisitos formales de la sustitución y de la comparación, diferenciándose sobre todo de las metáforas poéticas por su verificabilidad empírica. De modo que la cultura informática de los modelos viene a ser una prolongación electrónica del viejo arte de la cartografía, aunque ha incorporado la dimensión del movimiento creando *modelos dinámicos*. De esta manera se ha transitado del imperio verbalista de la descripción lineal (que era el propio de las ciencias naturales, tal como las instituyó Aristóteles) al imperio de la simulación icónica, propia de nuestra era informática.

Podrá entenderse ahora que consideremos a los mundos virtuales de la producción infográfica como verdaderos laberintos –laberintos formales y no materiales– basados en las metamorfosis y las sorpresas. Un algoritmo para producción infográfica es, en efecto, como un laberinto en el que el operador debe orientar-

se y formular sus opciones. Y hay que saber utilizar un laberinto para poder salir airoso de él.

Los ingenieros que iniciaron los trabajos con imágenes de síntesis se apresuraron a establecer su taxonomía, distinguiendo las *imágenes abstractas* (no figurativas o aicónicas), las *imágenes simbólicas* o *gráficas* (gráficos, diagramas o esquemas que representan informaciones cuantitativas, topológicas, estructurales, procesos, funciones, etc.), las *imágenes figurativas* (representaciones esquemáticas o ultrasimplificadas de elementos visualmente perceptibles del mundo real) y las *imágenes realistas* (el más alto nivel de iconicidad en nuestra cultura). Se observa sin dificultad que esta taxonomía es congruente con la distinción de Arnheim de *signs, symbols* y *pictures* y con el principio gradualista de la *escala de iconicidad* de Abraham Moles.

Pero además de esta taxonomía, la infografía abre nuevas posibilidades transgresoras de las rutinas artísticas, por lo que podemos distinguir entre las *simulaciones* (del mundo real) y las *quimeras* (imágenes monstruosas o arbitrarias). Y se denomina *hiperimagen* a la amalgama de imágenes de naturaleza distinta, como ocurre con el *collage* de imagen fotoquímica e imagen numérica –lo indicial y lo construido–, a modo de verdadero *injerto* semiótico.

Antes hemos señalado una analogía entre la dualidad de la imagen infográfica y la videográfica. En relación con la imagen fotoquímica también pueden observarse algunas analogías y algunas diferencias importantes. Entre las analogías figura de nuevo la distinción entre imagen latente (no revelada) e imagen manifiesta,

y, en el caso del cine, la distinción entre el soporte de conservación (film) y soporte de exhibición (pantalla), que se inscribe en la tradición dualista inaugurada por las proyecciones de transparencias por parte de la arcaica Linterna Mágica. Pero, a diferencia de las imágenes ópticas, la imagen infográfica goza de autonomía en relación con su soporte magnético, de modo que puede ser alterada sin tocarlo, agredirlo físicamente o dañarlo, algo que obviamente no ocurre con la imagen fotoquímica. Y mientras la imagen cinematográfica nace de la proyección de un haz de luz que es reflejada en una pantalla, la imagen en la pantalla del monitor se forma en cambio con luz emitida desde detrás de su superficie, desde un proyector electrónico encarado hacia los ojos del observador.

Otra gran diferencia estética entre cine e imagen digital radica en que la discontinuidad debida al montaje de los planos está abolida y su segmentación mecánica está reemplazada por la continuidad de las metamorfosis de la imagen sintetizada por los *pixels*. De manera que la discontinuidad formal de los *pixels* garantiza, paradójicamente, la continuidad evolutiva de las formas. Una modalidad especialmente llamativa de tal metamorfosis la proporciona el *morphing* (videomorfización), como las impresionantes formas cuasilíquidas que adopta el personaje antagonista del film *Terminator II* (1991), de James Cameron. Algunas utilizaciones del *morphing* hacen pensar en las rápidas transformaciones del decorado en el escenario y a la vista que son propias del viejo teatro kabuki, aunque ahora estén automatizadas y sean muy veloces, gracias

a la tecnología informática. De manera que si en 1928 Eisenstein creyó percibir los principios del montaje en el cine sonoro en las convenciones del teatro kabuki, a finales de este siglo descubrimos que las metamorfosis escenográficas del kabuki anticiparon también algunas aplicaciones de la videomorfización digital.

Pero la gran diferencia estética entre imagen digital e imagen fotoquímica se halla en otro lugar. La imagen infográfica, ajena a cámaras y objetivos, es autónoma respecto a las apariencias visibles del mundo físico y no depende de ningún referente. Al haber eliminado a la cámara y hasta al observador, la imagen de síntesis nace de un «ojo sin cuerpo» y culmina así el trayecto histórico de la imagen a la busca de su autonomía absoluta, liberándola del peso y de las imposiciones de la realidad, en un proceso de desrealización que culminará con la realidad virtual.

La gran novedad cultural de la imagen digital radica en que no es una tecnología de la reproducción, sino de la producción, y mientras la imagen fotoquímica postulaba «esto fue así», la imagen anóptica de la infografía afirma «esto es así». Su fractura histórica revolucionaria reside en que combina y hace compatibles la imaginación ilimitada del pintor, su libérrima invención subjetiva, con la perfección performativa y autenticadora propia de la máquina. La infografía, por lo tanto, automatiza el imaginario del artista con un gran poder de autenticación. Esta combinación sinérgica de libertad imaginaria y de autenticidad formal ha convertido a la imagen digital en una gran cantera de efectos visuales (los antes llamados «efectos especia-

les») para los diversos géneros del cine. *King Kong* supuso en 1933 el triunfo de los trucajes mecánicos y ópticos de la adolescencia del cine, a inicios del sonoro. Sesenta años después *Jurassic Park*, que se inspiró en el modelo narrativo de aquel viejo film en blanco y negro, ha señalado el relevo y el triunfo de los efectos visuales de origen digital. La laboriosa producción artificial de los dinosaurios a partir de su ADN, en el film de Spielberg, constituye una pertinente metáfora de la construcción artificial de sus imágenes por parte del ordenador en el proceso de producción del film. Y quien haya visto *Jurassic Park* concordará sin esfuerzo en que los dinosaurios digitales de Spielberg están mucho mejor que sus actores de carne y hueso, quienes firmaron sus contratos y cobraron cuantiosos salarios, pero de quienes en pocos años no recordaremos sus nombres, mientras no habremos olvidado las presencias imponentes de sus monstruos imaginarios, fantasmales, numéricos y ucrónicos.

La imagen digital ha devuelto la libertad de imaginación del pintor al ciudadano de la era fotográfica, es decir, de la era de las tecnologías icónicas del mimetismo naturalista, que son la fotografía, el cine y la televisión, técnicas que documentan más que inventan, porque su función es la de registrar la luz reflejada por los objetos materiales, que dejan así su huella analógica en la emulsión o en la placa fotosensible. Con la imagen infográfica este naturalismo se ha volatilizado y ha sido reemplazado por una imaginación autosuficiente hecha algoritmo, que ni requiere la habilidad manualística de las quirografías, ni la sensibilidad perceptiva

solicitada por la elección del encuadre y del disparo en los medios fotoquímicos. Con la infografía, y en mucha mayor medida que con estos medios, se rescata la condición visionaria de la producción imaginística, haciendo posible la creación de imaginarios imposibles a través de la máquina. Esto lo habían hecho El Bosco y Goya con sus pinceles. Ahora puede hacerse con un teclado y una pantalla. En una economía posindustrial en la que la información está reemplazando a la motricidad y a las energías tradicionales y las representaciones están sustituyendo a las cosas, la virtualidad de la imagen infográfica, autónoma, desmaterializada, fantasmagórica y arrepresentativa, supone su culminación congruente.

La imagen infográfica ha fundado una nueva antropología de lo visible y está solicitando la emergencia de la nueva figura del artista-ingeniero, como lo fue Leonardo en el Quattrocento, cuando la mutua fecundación de la matemática, de la geometría y de la óptica condujo al invento de la perspectiva, una alianza entre el arte y la técnica que ha tiranizado a cuatro siglos de pintura occidental. La infografía tiene también algo de alquimia y las videomorfizaciones a que antes nos referíamos, con sus metamorfosis a la vez organicistas y fantasmagóricas, evocan las transmutaciones exploradas por aquellos sabios. Pero, inevitablemente, las novedades aportadas por la imagen digital han ofrecido también flancos polémicos, como la presentificación de actores muertos o simplemente ausentes, resucitados en forma de verdaderas clonaciones audiovisuales animadas por una técnica heredera de la vieja anima-

ción de marionetas. Ahora ya es posible producir una película que desarrolle una historia de amor entre Greta Garbo y Humphrey Bogart, dos actores que nunca trabajaron juntos. Pero ante los milagros espectaculares de la imagen digital constatamos también que puede llegar a evacuar el trabajo del actor, mecanizando electrónicamente sus expresiones, como hacen tres presidentes de Estados Unidos ya fallecidos en *Forrest Gump* (1994), al interactuar con su protagonista, lo que no deja de resultar un poco inquietante para los profesionales de la interpretación. Se anuncia ya un largometraje protagonizado por Marilyn Monroc, rescatada de su tumba por la magia de su digitalización. ¿Qué intérprete podrá competir con las grandes estrellas de la historia del cine revividas masivamente por la informática?

Una modalidad de imagen digital interactiva que ha suscitado especial interés (y aversión) por parte de educadores y moralistas ha sido la del videojuego, cuyas imágenes constituyen un verdadero dialecto icónico, pues se distinguen no sólo por su uso social específico (lúdico) para un mercado específico, sino también por sus características formales, como tendremos ocasión de ver. El primer videojuego producido fue el norteamericano *Spacewar*, desarrollado en 1962 por un equipo del Instituto Tecnológico de Massachusetts. Desde entonces esta actividad ha ascendido meteóricamente hasta alcanzar, sobre todo por obra de empresas japonesas, un mercado de una rentabilidad superior a la de la industria del cine. De hecho, muchos videojuegos son subsidiarios de la mitología cinematográfica y

televisiva, con protagonistas procedentes de *Star Trek*, de la saga de Indiana Jones, etc. Y no han faltado analistas que han calificado a los videojuegos como un verdadero cine interactivo.

Un videojuego constituye un sistema, con una estructura planificada, sistemática y predecible, con opciones predefinidas por su diseñador, personaje cuyas funciones son equivalentes a las del director-guionista de una película. La estructura propia de los videojuegos es la *trayectoria*, con un principio, una secuencia de desplazamientos salpicada de incidentes redundantes que el operador debe intentar controlar, y un final, que con su puntuación premia o descalifica al operador. Esta estructura tiene muchas analogías con la del laberinto, pues también constituye un itinerario-puzzle en el que se deben ir salvando amenazas y obstáculos consecutivos. Debido a este imperativo, en los videojuegos los *procesos* son más importantes que los *sujetos*. Y, debido al protagonismo de las amenazas y obstáculos, está asentado en la ética/estética del exceso: de la velocidad, de la fuerza, de la agilidad, etc.

La prioridad de los procesos sobre los sujetos tiene su lógica correspondencia en los aspectos técnicos del videojuego, que utiliza, por ejemplo, la técnica de la «animación limitada», una técnica en la que tan sólo algunas partes de las figuras están sujetas a animación (como los brazos y las piernas), mientras las restantes son estáticas. Esta estereotipación se halla también en los *sprites*, que son unos elementos de la imagen (aeronave, arma, rostro, etc.) rígidamente caracterizados y almacenados en la memoria del ordenador. La utiliza-

ción de *sprites* en un programa es una solución económica para producir la ilusión de movimiento, pues un desplazamiento consiste en mostrar un mismo *sprite* sucesivamente en diferentes lugares de la pantalla. Esta técnica, sumada a la animación limitada, acentúa la estereotipación de sus trayectorias. En consonancia con todo esto, los muñecos que aparecen en la pantalla no poseen siquiera un simulacro de subjetividad, gobernados por el más rudo determinismo mecánico.

Los videojuegos han sido acusados con frecuencia de fomentar el aislamiento social, el ensimismamiento y hasta el narcisismo de sus jugadores, pero la verdad es que muchas veces se juegan en competiciones de grupo. Pero, aun en el caso de más extrema soledad, el videojuego propone un autocombate que pone a prueba la coordinación perceptiva y neuromuscular y la rapidez de reflejos del jugador, de la misma manera que el solitario con naipes pone a prueba algunas de sus capacidades mentales. En cuanto al gratificador desahogo y desinhibición con que el juego premia a sus operadores, está explicado en parte por tratarse de una actividad no verbal, de contenido emocional (una competición con bastantes dosis de violencia virtual) y con frecuencia protegida por el anonimato. En estas condiciones, la ideología de los videojuegos se transmite a través de la función del *rol-playing* del jugador.

Obviamente, la interactividad del juego permite la presencia del yo del jugador en la competición, a veces de forma muy gráfica y explícita, como ocurre con los puntos de vista subjetivos del visor de un arma o de una carretera frontal en una carrera de coches. El

jugador está físicamente fuera de la pantalla, pero está vicarialmente en el interior de su espacio diegético. Aunque, al ser interactivos, a los videojuegos les faltará siempre aquello que otorga su fuerza a los relatos y a la vida: la irreversibilidad de los hechos.

El jugador vive una ilusión de libertad, en el seno de un laberinto diseñado por otro y con sus opciones perfectamente predeterminadas, aunque durante el juego el programa es percibido como una extensión orgánica de su conciencia. Esta impresión de ser libre dentro de una estructura impuesta por otro, dentro de un laberinto emocionante, constituye uno de los estímulos mayores de los videojuegos. Y esta empatía del jugador con el juego tiene una clara traducción ergonómica. La distancia de los usuarios de los videojuegos a sus pantallas es muy inferior a la distancia canónica establecida para el espectador de televisión (distancia mínima de tres veces la diagonal de la pantalla), e incluso muy inferior a la del operador informático, como si el jugador quisiera invertir el proceso vivido por el personaje de *La rosa púrpura de El Cairo* y penetrar en el espacio virtual que ofrece la pantalla, para manipular físicamente aquellas figuras con las que establece una intensa relación de agresividad. Se diría que el videojugador intenta emular a Alicia en su acción de atravesar el espejo. Y esto es lo que ha conseguido, en un nuevo desarrollo de la imagen digital, el juguete de la realidad virtual.

VI. LA ESCENA LABERÍNTICA: LA REALIDAD VIRTUAL

La expresión realidad virtual constituye un oxímoron, una paradoja verbal voluntariamente provocativa, pues está formada por dos conceptos contradictorios y autoexcluyentes, ya que algo no puede ser real y virtual a la vez. Por eso muchos especialistas prefieren referirse a *artificial reality*, a *virtual world* o a *virtual environment*. Llámese como se llame, este interesante artificio tecnológico parece haber sido inventado para colmar el mítico síndrome de Alicia a través del espejo, penetrando en una realidad alternativa que parece poseer todos los atributos de la realidad objetiva y verdadera. Como una aplicación práctica de la imagen informatizada, la realidad virtual (RV) se desarrolló para entrenar a los pilotos aéreos en un entorno óptico envolvente, a modo de una verdadera iconosfera indivisa que aspira a usurpar la realidad, pues no sólo constituye su apariencia visible, sino que además ocupa su espacio tridimensional, y no como lo hacen la escultura o el holograma, sino brindando al observador el rol de centro móvil del espacio hueco que le rodea. De manera que la intensa ilusión referencial ofrecida por la RV

—que es icónica, cenestésica y cinestésica— aspira a la usurpación paisajista del entorno.

De un modo muy resumido, la RV puede definirse como un sistema informático que genera entornos sintéticos en tiempo real y que se erigen en una realidad ilusoria (de *illudere*: engañar), pues se trata de una realidad perceptiva sin soporte objetivo, sin *res extensa*, ya que existe sólo dentro del ordenador. Por eso puede afirmarse que la RV es una pseudorrealidad alternativa, perceptivamente hiperrealista, pero ontológicamente fantástica, que actualiza insospechadamente la vieja reprimenda de Pascal, cuando escribió: «¡Qué vanidad la de la pintura, que provoca la admiración por el parecido de las cosas, de las que no se admira los originales!» El espacio ilusorio que constituye la razón de ser de la RV se denomina ciberespacio y, como veremos, además de ser un producto tecnológico, constituye también una experiencia sensorial y un fenómeno cultural de subido interés.

Las experiencias sobre RV se iniciaron en 1968, cuando Ivan Sutherland construyó en la Universidad de Harvard el primer casco visualizador. Luego, las investigaciones de la NASA (programa *Virtual Environment Workstation*) y del Departamento de Defensa, con simuladores de vuelo, condujeron a la construcción de algunos costosos prototipos para la exploración del espacio y las aplicaciones militares. Entre las aplicaciones más útiles y obvias (y menos publicitadas) de la RV figuran las exploraciones virtuales de territorios inaccesibles para el hombre o muy peligrosos, como fondos submarinos, zonas radiactivas o superficies de pla-

netas, cuyas imágenes han sido registradas previamente por cámaras robotizadas y sujetas luego a tratamiento digital con vistas a su experimentación como RV, o incluso exploradas a distancia en tiempo real mediante la televirtualidad.

En realidad, la RV puede ser del tipo *immersive-inclusive*, con un entorno visto desde el interior por el operador, o bien del tipo *third person*, con el operador situado en el exterior del espacio sobre el que opera. En el presente texto nos centraremos en la primera modalidad, que es la que popularmente suele calificarse como RV. En esta modalidad, el operador porta un casco visualizador responsable de la ilusión referencial de carácter figurativo, ya que el casco contiene dos monitores televisivos con pantallas de cristal líquido, una para cada ojo, con un ángulo de visión que oscila entre los 90° y 120° horizontalmente y alrededor de 60° verticalmente. Estos dos monitores permiten el efecto estereoscópico derivado de la visión binocular y de la disparidad retiniana. Pese a este hiperrealismo óptico, el sistema no activa la acomodación del cristalino del ojo a las diferentes distancias representadas en las pantallas, sino que se acomoda a la distancia fija a las pantallas planas, muy próximas a los ojos, lo que produce una perversión de las leyes fisiológicas de la percepción y un falseamiento de un dato de la visión que no falsea, en cambio, la observación de un holograma. Esta anomalía perceptiva evidencia, ni más ni menos, que penetrar en el ciberespacio supone penetrar paradójicamente en una imagen plana.

Pero, como ya dijimos, la RV constituye también

una experiencia cenestésica y cinestésica: cenestésica por cuanto permite la conciencia de la posición y de la actividad del cuerpo en el espacio, y cinestésica ya que permite la conciencia de los desplazamientos en tal espacio. Ello es posible porque la visión estereoscópica generada por las dos imágenes computerizadas está coordinada, mediante sensores y programas informáticos complementarios, con el movimiento del cuerpo del sujeto, para producir la impresión de integración física y de movilidad del punto de vista en un espacio de tres dimensiones. No obstante, las altísimas velocidades de cálculo exigidas por estas operaciones hacen que, en la actualidad, se acuse una inercia cinética en los cambios de puntos de vista, que resultan todavía demasiado retardados. Pese a la voluntad hiperrealista de este artificio, en la RV no se respetan muchas leyes físicas elementales. Así, no rige en ella la ley de impenetrabilidad de los sólidos y por ello se pueden atravesar paredes, o moverse a una gran velocidad, y dos objetos pueden «ocupar» el mismo lugar en el espacio tridimensional (como las sobreimpresiones en las fotos bidimensionales). Y, desde luego, no es recomendable intentar sentarse en una silla virtual, ni apoyarse en una pared virtual. Todo esto pone de relieve que la RV es un fenómeno ilusorio inducido artificialmente.

Para combatir el aislamiento robinsónico del operador de RV, se trabaja ya desde hace años de cara a la meta de los *universos virtuales conviviales*, es decir, de la RV compartida, con un ciberespacio común a varios sujetos, como el programa *Reality Built for Two*. La RV compartida es una nueva forma de comunicación que

combina la ilusión referencial infográfica y la interacción personal, para compartir una suerte de sueño común para sujetos despiertos, que aspira abarcar un ámbito plurisensorial (visual, auditivo, táctil y olfativo).

Una de las experiencias más publicitadas de RV compartida se produjo en agosto de 1994, cuando Monika Liston, ejecutiva de una empresa informática, y Hugh Jo celebraron su *ciberboda* en San Francisco. Se argumentó que con este procedimiento los novios pueden elegir, sin salir de su ciudad, casarse en la basílica de San Pedro de Roma o en una isla tropical, representada virtualmente en su ciberespacio a través de sus cascos y monitores. Era evidente que la propuesta ofrecía obvias ventajas técnicas en relación con los antiguos matrimonios a distancia y por poderes, en los que los contrayentes podían hacer trampas con fotos favorecidas, trucadas o muy antiguas. La *ciberboda* de San Francisco costó cerca de cien mil dólares, pero además tuvo sus servidumbres. El novio y la novia debieron mantenerse separados más de tres metros y medio, para no interferirse. A esta distancia hubo que recurrir obligadamente al beso y al anillo virtuales. Y, tras el fracaso de las experiencias habidas de sexo virtual (antisida), con su ortopedia electrónica sobre ocho puntos erógenos del cuerpo, pero sin calor, olor, ni sabor, el diario *Financial Times* (20 de agosto de 1994), portavoz del mundo de los negocios, opinaba que no se esperaba una gran demanda para lunas de miel virtuales.

Todo lo dicho obliga a recordar que la RV no es sólo una experiencia visual, ya que sus simulaciones

son polimodales, afectando a varios sentidos: acústicas (con sonido estereofónico u holofónico), cenestésicas, cinestésicas y táctiles. Estas últimas se consiguen con guantes especiales (*datagloves*) y hasta con trajes cibernéticos (*datasuits*), que pueden ser de la modalidad *full contact*. De manera que la RV reconcilia lo óptico y lo háptico de un modo que ni siquiera pudo imaginar McLuhan.

Pero aunque la RV se nos aparezca como tan novedosa y llamativa, en realidad no hace más que culminar un prolongado desarrollo histórico de la imagenescena tradicional, acompañada de la vieja aspiración del ser humano para duplicar la realidad, que tantas implicaciones mágicas ha tenido, algunas de las cuales hemos examinado en el capítulo segundo de este libro. Las leyendas de las uvas de Zeuxis que iban a picotear los pájaros, de la cortina pintada por Parrasios y que engañó a Zeuxis y la del pintor chino que entró en el cuadro que había pintado bastarían para demostrar que el proyecto mítico de la RV viene de antiguo y que su desarrollo técnico en nuestro siglo no supone más que un nuevo eslabón, que no nos atreveríamos a calificar de definitivo, en esta vieja aspiración humana.

No vamos a pormenorizar todos los intentos de la magia, de la alquimia y de la física para duplicar la realidad. Baste recordar, a título de inventario, que la receta más antigua para fabricar el Golem, el hombre de arcilla de la cultura judía centroeuropea, se halla en el siglo XIII, en el comentario al *Yetsirah* (Libro de la Creación) de Eleazar de Worms (1176-1238), siendo por lo tanto contemporánea del famoso homúnculo

parlante que, según la tradición cristiana, fabricó San Alberto Magno (1193-1280) y destruyó su discípulo Tomás de Aquino. Pero no todo son leyendas mágicas en la lucha del artista por duplicar el mundo. Baste recordar a Miguel Ángel, arrebatado, interpelando con un martillazo a la estatua de su Moisés para que hablase. Y, si bien se piensa, todas las falsificaciones convincentes de objetos son simulaciones o suplantaciones eficaces de lo auténtico y, como tales, son manifestaciones de una realidad virtual (apariencial) pretecnológica.

Pero seguramente la primera formulación mítica y fabuladora del proyecto de RV se halla al final de *Alicia en el país de las maravillas*, cuando la hermana de Alicia sueña con el mismo mundo onírico y con los mismos personajes fantásticos con los que acaba de soñar Alicia, como si hubiese penetrado en el mismo escenario virtual que ella acaba de abandonar. Esta escena sorprendente en un libro bien repleto de sorpresas propuso atrevidamente, de pasada, la permanencia de los escenarios virtuales, que en este caso eran producto de la pura subjetividad, no de la técnica. Pero, con ello Lewis Carroll se anticipó en un siglo a algo que los ingenieros acabarían por construir con sus herramientas informáticas.

Luego vino Jean Cocteau, en la estela de Alicia, con sus espejos que se atraviesan para acceder a otros mundos, como ocurre en *Le sang d'un poète* y *Orphée*. Pero, muchos años antes que él, los decorados teatrales tridimensionales y de tamaño natural habían inventado una forma de virtualidad escenográfica bien conocida, construyendo mundos imaginarios o mundos

alternativos para su público. Este público sabía que era engañado con aquellos espacios y decorados artificiales, como lo sabe quien se coloca el casco visualizador en la RV, pero no lo sabía en cambio Catalina de Rusia cuando recorría su país y admiraba las estructuras de cartón piedra que sus funcionarios habían hecho erigir en la lejanía de sus paisajes, para engañar a la emperatriz y granjearse sus favores.

Hemos mencionado la fundamental importancia ilusionista del teatro, sobre el que Derrick de Kerckhove ha escrito que «el espacio del teatro griego ha sido el primer modelo constituido del espacio mental occidental» (*La civilisation vidéo-chrétienne*), añadiendo que la escena del teatro griego educó la mirada para una síntesis espacial organizada en un espacio tridimensional y forjó el punto de vista de un yo autónomo, el del espectador, en la cultura occidental. La RV no es más que la heredera de aquella tradición primordial, que remonta a los orígenes de nuestra cultura.

Si se examina a la luz de la evolución de las artes plásticas, la RV culmina el ideal ilusionista de la perspectiva geométrica introducida en el Renacimiento, y como aquella se asienta también en una vocación científica que añade a la matemática, la geometría y la óptica renacentistas la aportación decisiva de la microelectrónica y de la informática. Pero en la medida en que sus imágenes son infográficas, incorpora también a su proyecto la herencia del puntillismo cromático de Seurat. No obstante, aunque la RV culmina el ilusionismo espacial de la perspectiva geométrica del Renacimiento, y la integra a su proyecto visual, supri-

me en cambio una de las convenciones centrales del racionalismo de aquella cultura pictórica, a saber, la del encuadre delimitador de la imagen. Examinaremos luego las decisivas consecuencias de esta renuncia.

Tras el invento de la perspectiva lineal, menudearon en las artes plásticas occidentales los esfuerzos para añadir a su ilusionismo espacial un plus suplementario de realismo, rizando el rizo de las convenciones plásticas. Así, en las paredes de la sala de Constantino en el Museo Vaticano puede verse un fresco que cubre 360°, la circunferencia del campo visual, como hará siglos más tarde nuestro Omnimax. Y en el sorprendente techo de la iglesia de San Ignacio en Roma, el padre Andrea Pozzo integró en su pintura fragmentos tridimensionales, de modo que no se percibe a ciencia cierta lo que es plano y lo que es volumétrico en su espectacular representación de la gloria del santo en el cielo, mientras que *Las Meninas* propone un espacio expandido ilusoriamente hacia el territorio del observador del cuadro, quien queda así integrado en su espacio virtual. Maldonado señala también, como antecedente hiperrealista, las figuras de cera pintadas y vestidas, entre las cuales circula el visitante del museo, como si se tratase de seres humanos apostados en aquel ambiguo espacio. Y todavía habría que añadir la moda de la pintura y de la escultura hiperrealistas en Estados Unidos en los años sesenta y setenta, preludivando la eclosión pública de la RV.

Las tecnologías de la imagen que aparecieron desde el invento de la fotografía se sumaron, con sus propuestas de «alta fidelidad», a la meta/mito de la enton-

ces innominada RV. No en vano muchas culturas, impresionadas por el realismo fotográfico, vieron en la cámara un aparato para la «expropiación del alma» de la persona fotografiada. De hecho, la RV no ha hecho más que perfeccionar por medios informáticos, y con el añadido de la interactividad, el principio de la fotografía y del cine estereoscópicos. También el holograma, que no es más que una escultura fotográfica hecha de luz, y privada por ello de solidez y tactilidad, se inscribió en este itinerario. Habría que añadir la aportación de los mass media (especialmente de la televisión y del vídeo) y de las actividades de los artistas pospictóricos para llegar a la invención del ciberespacio.

En la evolución de algunos espectáculos públicos se halla también una de las raíces históricas de la RV. Habría que recordar los *panoramas*, grandes entornos circulares pintados que inventó Robert Barker (1787) para solaz del público que los admiraba desde su interior, así como los *dioramas* de Jacques Daguerre (1821), quien añadió a aquel espectáculo efectos luminosos y, desde 1832, sonoros. El coronel Langlois perfeccionó estos espectáculos integrando a sus espectadores en una batalla naval ilusoria (la batalla de Navarin), contemplada desde el puente de un verdadero barco armado con cañones, con lo que se integraba el decorado pintado y el mundo tridimensional. Más tarde, el desarrollo técnico del cine se inscribió en la lucha por el perfeccionamiento de la ilusión referencial, con el paso del cine mudo al sonoro, la conquista del color, la proyección estereoscópica, el Cineorama,

el Cinerama, el Cinemascope, el Kinopanorama, el Odorama, el Sensurround, el Circarama, el Dolby Stereo y el Omnimax de 360°.

Pero si la RV ha culminado de modo totalitario la progresión invasora del *media landscape* a lo largo de nuestro siglo, ha dado también respuesta, desde su propio terreno tecnológico, al angustioso proceso social de la «desrealización informática», en el que el mundo aparece sustituido o suplantado por cifras o por representaciones simbólicas, en un proceso de abstracción progresivo que tiende a volatilizar las relaciones humanas y los procesos de la vida cotidiana. Se empezó con las operaciones bancarias, que dejaron de movilizar billetes para mover sólo guarismos, y para acabar con la pantalla robotizada de los cajeros automáticos que han evacuado al hombre, como el mapa ha evacuado al paisaje y la curva gráfica a la realidad de los procesos físicos. A la luz de estos fenómenos se diría que el reforzamiento de la ilusión referencial en el holograma y en la RV obedece a una suerte de avidez empirista, que empuja a pasar del manejo de modelos, de guarismos y de gráficos, que la informática ha convertido en omnipresentes pero en ingratamente abstractos, al manejo de sus referentes singularizados. Parecería que el empacho de abstracciones lineales hubiera desencadenado un voraz apetito hacia la duplicación hiperrealista de las apariencias del mundo visible, utilizando vengativamente la misma tecnología informática responsable de su desrealización. Ya no nos basta con los esqueletos de las cosas y queremos la ilusión de su carne, aunque su carne sea a la postre tan

falsa como la de las hiperrealistas figuras de cera que se exhiben en fantasmales museos.

Cuando los exploradores y los satélites han escudriñado ya todos los rincones de la Tierra y no quedan nuevos espacios por descubrir, aparece entonces la RV. La RV propone un sobresalto al instinto territorial humano, amante de lo conocido y cotidiano, con su incursión en lo nuevo e imprevisto. En la ciudad más superpoblada del mundo se puede abrir ahora la brecha de una estepa deshabitada o de una isla desierta gracias al ciberespacio. La palabra ciberespacio fue introducida por el escritor William Gibson en su novela fantacientífica *Neuromancer* (1984), quien lo definió apropiadamente como «una alucinación consensuada», añadiendo que «no es realmente un lugar. No es realmente un espacio. Es un espacio conceptual». El ciberespacio no sólo no es un familiar espacio euclidiano, sino que es un territorio virtual, un verdadero paraespacio.

El ciberespacio es, en efecto, un paradójico lugar y un espacio sin extensión, un espacio figurativo inmaterial, un espacio mental iconizado estereoscópicamente, que permite el efecto de penetración ilusoria en un territorio infográfico para vivir dentro de una imagen, sin tener la impresión de que se está dentro de tal imagen, y viajar así en la inmovilidad. Después de que el biosedentarismo televisivo nos había permitido viajar activamente con la mirada, ahora la simulación no afecta sólo a la vista, sino a todo el cuerpo, determinando un nomadismo alucinatorio del operador.

Los matemáticos y los psicólogos nos habían ense-

ñado que existe el espacio como concepto y como percepto. Pues bien, la RV transforma el espacio matemático del ordenador en espacio perceptual y sensorial, pero renunciando a su condición originaria de *res extensa*.

El holograma, inventado con anterioridad a la RV, es, como se dijo, una escultura fotónica, mientras que la forma del ciberespacio es, más bien, el interior de una escultura virtual. Su espacio tridimensional no constituye una forma material, sino un paisaje óptico que transforma al sujeto en el centro perceptivo móvil de un entorno ilusorio, de una iconosfera sin soporte empírico. De este modo la RV suprime la distinción tradicional dentro/fuera y hace realidad la paradoja de un *inner environment* (entorno interno) de producción informática. Y con ello crea, además, un territorio propicio para la condensación freudiana, mediante la acumulación de pseudorealidades para producir una nueva realidad subjetiva.

El ciberespacio no existe para ser habitado, sino para ser recorrido, es decir, comparece como un espacio transitorio y efímero. En la RV el sujeto se desplaza con su escenario a cuestas, un poco como un caracol o como ciertos personajes del teatro de vanguardia de entreguerras, que se movían portando trozos de decorado, como en el proyecto de *El precipicio* de Valeri Pletniov que Eisenstein quería poner en escena, en el que los personajes se desplazaban sobre patines en el escenario portando con ellos «fragmentos de ciudad». En el vocabulario de la RV se habla de «inmersión» y de «navegación» en el ciberespacio, tomando concep-

tos procedentes del vocabulario marino, pues el ciberespacio es percibido como un fluido. Por el ciberespacio se «navega» –no se camina–, para expresar con este verbo la fluidez del entorno, que tiene también algo de espacio onírico, pues permite atravesar ilusoriamente puertas y paredes. La meta ideal de la RV, de la que estamos muy lejos, es pasear por una ciudad virtual y entrar en sus edificios, examinar los programas de televisión que ven sus habitantes y escuchar sus programas de radio, visitar las colecciones contenidas en sus museos y leer los libros de sus bibliotecas. Por ello puede afirmarse que el ciberespacio es una escena que esconde un laberinto.

Antes hemos aludido a la importancia que tiene en la RV la supresión del marco delimitador de la imagen percibida, que si bien tiene dos marcos delimitadores en las pantallas de los monitores, no lo tiene en la conciencia perceptiva del operador, debido a la proximidad de las pantallas a sus ojos. Esta supresión del marco delimitador de la imagen constituye una transgresión del legado estético renacentista, que nos lo aportó junto con la perspectiva, de la que en cierta manera fue un artificio complementario. La convención señalizadora y delimitadora del marco de los cuadros –y de los espejos– sirve para señalar el territorio del espacio escópico, indicando dónde empieza y dónde acaba la ilusión. Por ello ha llamado Rosolato al encuadre «significante de demarcación», porque establece una frontera entre dos realidades: entre el espacio físico que rodea al observador y el espacio del espectáculo que se le propone a su vista, entre la rea-

lidad y la representación. La convención del encuadre-marco, heredada de la pintura, fue respetada y perpetuada por la fotografía, el cine y la televisión, espectáculos que adoptaron precisamente para sus pantallas el formato rectangular 1/1,33, propio de la pintura narrativa occidental, y no el formato vertical propio de la pintura retratista.

El campo visual humano es de unos 200° y el campo binocular de unos 120°, resultando que una imagen domina el campo de la conciencia del observador cuando ocupa del 25 al 35 por ciento de su campo visual binocular, es decir, entre 30° y 42°. Los perceptores ortopédicos de la RV rebasan ampliamente, como ya dijimos, los límites de este umbral selectivo. Al eliminar la RV el efecto de encuadre-marco produce inevitablemente un efecto perceptivo de inmersión en la realidad visual propuesta y anula la tradicional diferenciación y distinción psicológica entre el sujeto y el objeto, el espectador y el espectáculo, el observador y lo observado. Efecto, recordémoslo, que se potencia cinestésicamente por la coordinación de los movimientos y desplazamientos corporales y sus correspondientes cambios perceptivos. De manera que la RV va mucho más allá de la experiencia del famoso Cine Sensible (en realidad, Cine Total) que Aldous Huxley imaginó en 1932 en su antiutopía *Un mundo feliz*, pues su espectáculo estereoscópico, coloreado, oloroso y táctil tenía lugar *delante* de los observadores sentados, con un encuadre implícito, como en el teatro y el cine tradicionales. El marco-encuadre constituye el más eficaz delimitador entre la representación y su entorno,

pues impone una externalidad, una distinción y una distancia psicológica y estética entre el observador y lo observado. Al abolir el marco de su representación, la RV borra unas marcas de enunciación fundamentales y confunde al sujeto con el objeto, mediante su inmersión ilusoria en el ciberespacio.

Tampoco en el fantasioso cine sensible de Huxley había interactividad, pues las representaciones eran externas al espectador, quien las contemplaba pasivamente desde una butaca frontal dotada con electrodos que le transmitían impresiones táctiles. Y, como es sabido, la interactividad es un factor fundamental en el complejo sensorial ilusorio de la RV, ya que hace trascender el mero *percibir* del espectador hacia el *actuar* del operador, pues al usuario de la RV no se le llama *espectador* sino *operador* (sería más justo llamarle *op-tador*, ya que opta entre las propuestas que se le ofrecen), y no *contempla* un espectáculo, sino que *navega* por un ciberespacio, con el que interactúa constantemente.

En la Era de la Simulación Interactiva, el operador no únicamente propone y constituye en la RV el rol de baricentro de la visión, sino que sustituye la interacción conceptual del operador de la imagen infográfica tradicional, en la pantalla del ordenador, por una nueva interacción puramente sensorial, convirtiéndose en un baricentro *móvil e integrado* en el ciberespacio. La integración llega a tal punto, que es perfectamente concebible un mundo virtual en el que el operador dispusiera de una tecnología informática para crear otro mundo virtual y penetrar en él, como en una

caverna dentro de otra caverna, o en un juego de cajas chinas o de muñecas rusas.

La percepción del ciberespacio, como hemos dicho, es en primera persona visual, con el efecto cinematográfico de la cámara subjetiva en movimiento, como hizo exhaustivamente Robert Montgomery en *La dama del lago* (*The Lady in the Lake*, 1946). Pero si el operador de RV adopta el rol mirón de una cámara de cine inquisitiva, sabe también que un punto de vista no depende sólo de la óptica y de la geometría, sino que depende también de las actitudes mentales. Por eso, en cada opción interactiva el operador-mirón actúa guiado por sus juicios, sus descos y sus expectativas, pues no es una cámara automatizada, sino un sujeto pensante y deseante que va optando en cada tramo de sus movimientos (de nuevo aparece el *optador*, que evidentemente sólo puede optar entre aquello que se le ofrece). La RV sustituye la contemplación pasiva tradicional por la participación en tiempo real, que puede ser una pluriparticipación heterogénea, en el caso de la RV compartida, lo que destruye el concepto de «público unificado» y plantea nuevos problemas teóricos.

En este sentido, es problemática la aportación de la RV a las artes tradicionales del espectáculo, pues la contemplación aparece reemplazada por la acción (o pseudoacción) del sujeto espectador (operador) y la narración es sustituida por la iniciativa personal, en la que el impacto de la sensorialidad eclipsa la estructura lógica o el relato articulado. De manera que tienden a confundirse los roles del espectador, del actor y del autor, en un universo continuo y tridimensional que ha

abolido definitivamente la discontinuidad propia del montaje cinematográfico y con ello las elipsis y todas las figuras narrativas y retóricas asociadas a ellas. Aunque, naturalmente, la discontinuidad escénica puede estar programada por algún bromista, provocando los naturales sobresaltos en el operador anclado en una pseudorrealidad tridimensional y temporalmente continua, porque si el espacio puede ser artificialmente discontinuo, la vivencia temporal del operador es siempre continua. Y todas estas características hacen que cada espectáculo-vivencia de la RV sea individualizado y diferenciado por (para) cada sujeto, de acuerdo con sus iniciativas motrices personales, lo que acaba por dinamitar la tradición de los públicos uniformizados para una experiencia espectacular común y ubica a la RV en el ámbito de los *self media*.

En pocas palabras, en la RV desaparece la figura y la función del narrador, tanto como desaparece la figura y la función de público unificado. Y con ello se replantea brutalmente el conflicto entre sensorialidad y narratividad, entre mimesis y diégesis, entre percepción y estructura. Como se replantean no menos agudamente la función y tareas del espectador en relación con el espectáculo y con la fabulación representada.

La literatura popular fantacientífica ha comparado a veces la exploración de la nueva frontera del ciberespacio con la exploración y colonización del Nuevo Mundo por los europeos en los siglos XVI y XVII, pero ahora con la ventaja de no producir víctimas humanas. Y la peregrinación por lo desconocido constituye,

como es sabido, la esencia y la razón de ser de los laberintos. Por eso, con sus itinerarios imprevisibles a los que va optando consecutivamente el operador, la RV acaba convirtiendo la tradicional imagen-escena que se abre ante sus ojos en una imagen-laberinto, llena de imprevistos y de sorpresas.

El laberinto es un invento del antiguo Egipto, en la XII dinastía, que erigió el primero de ellos a orillas del lago Moeris. Esta peculiar construcción espacial fue adoptada por el imaginario griego y con este nombre fue bautizado el palacio del rey Minos en Cnossos, en Creta, que según la tradición fue construido por Dédalo, cuyo emblemático nombre también ha acabado por sustantivarse. Los significados simbólicos del laberinto son múltiples. El paso por el laberinto, por ejemplo, formaba a veces parte de los ritos de iniciación, como ocurrió en el caso de Teseo, simbolizando su recorrido el hallazgo del centro espiritual oculto a la vez que el ascenso de la oscuridad hacia la luz. En el cristianismo, los laberintos representados en el suelo de muchas iglesias antiguas simbolizaban los meandros de la vida humana, con sus dificultades, pruebas y desvíos, y con la Jerusalén celestial en el centro. Para el psicoanálisis el laberinto puede ser interpretado como la búsqueda de un centro o como un símbolo del inconsciente. Y el laberinto ha sido un tema literario (Borges) y, convenientemente estilizado, ha aparecido en el cine, especialmente en el policíaco y en el de ciencia-ficción. No cuesta mucho, por ejemplo, interpretar la futurista ciudad de Los Ángeles en el año 2019 que aparece en *Blade Runner*, de Ridley Scott, cual nueva Constantino-

pla del siglo XXI, estructurada como un verdadero laberinto urbano.

Los mundos virtuales son, en efecto, laberintos formales y no materiales. El laberinto se opone al camino recto, expedito y obvio, pues es engaño y disimulo en sus itinerarios. Y el ciberespacio, bajo su apariencia de imagen-escena envolvente, esconde un laberinto, que propone al cuerpo del operador, con cada movimiento, nuevas experiencias espaciales. Pues cada iniciativa del operador no es más que la exploración de una rama en un sistema informático arborescente, con diversas ramificaciones derivadas, como ocurre en la exploración del hipertexto. Pero el hipertexto, con su abanico de opciones arborescentes ante el operador, no hacía más que traducir, en lenguaje informático y con fines enciclopedistas, los caminos diversificados de un laberinto intelectual. La RV ha trasladado esta estructura informática laberíntica al campo de la sensorialidad y de la aventura topográfica

El ilusionista Mundo Alternativo creado por la RV se nos aparece muy próximo al mito de los *paraísos artificiales* (Baudelaire), porque constituye de hecho una especie de alucinación programada o consensuada que puede valorarse como una perfecta alegoría de la iconosfera para el moderno ciudadano hipervisual. La RV encarna el mito de Alicia a través del espejo, en lucha con las aflicciones de la dura realidad cotidiana. No es raro que la RV atraiga hoy más a los artistas (llamados ciberartistas) que al poder militar que la aupó. De hecho, la mirada virtual ha conseguido simular puntos de vista sobre el objeto más que el objeto

real. Y esta tarea es la propia del arte, proponiendo puntos de vista distintos sobre la realidad de todos los días. Fallecido André Breton y extinguida la escuela surrealista, nos damos cuenta de hasta qué punto la RV podría haber servido para llevar a cabo el proyecto poético surrealista, desvelando lo maravilloso que yace agazapado en lo cotidiano. Pero la mayoría se conforma, simplemente, con las escenografías de Disneylandia y de sus imitadores en el negocio del espectáculo y del entretenimiento. No obstante, en el crepúsculo de la carrera espacial, cuando la guerra fría que la movilizó ha pasado a la historia y se ha demostrado que las excursiones al más allá resultaban muy caras y escasamente prácticas, el ciberespacio aparece como una nueva última frontera digna de exploración y de especial interés para los artistas.

Con la RV se maximiza lo que Paul Virilio ha llamado «el golpe de estado informático», que ha suplantado la realidad por sus apariencias. Pero esto ha ocurrido habitualmente en los dos últimos milenios de la historia del arte occidental, aunque con medios más artesanales y a escala más reducida. La confusión entre vida real y ficción (y aquí hay que recordar de nuevo a aquel que no sabía si había vivido algo o lo había visto en televisión) ha sido eficazmente preparada por varias décadas de cultura cinematográfica, televisiva y publicitaria, y abonada por una presión mediática hacia el culto narcisista al *look* personal, un *look* que no es otra cosa que la imposición de una ficción embellecedora a una existencia personal insatisfactoria. A partir de esta premisa, no ha de extrañar que los medios se hayan

convertido primordialmente en biombos artificiales y poco inocentes para ocultar los aspectos menos gratos de la realidad. Y que la RV sea la expresión más congruente de una cultura social hipericónica que tiende a valorar más el parecer que el ser, el *look* que la identidad.

En el film *Desafío total* (*Total Recall*, 1990), de Paul Verhoeven, se muestra cómo en los circuitos de la memoria del protagonista se han impreso unas felices vacaciones virtuales que nunca existieron, pero que el protagonista vivencia como auténticas. La suplantación es ingeniosa, aunque aterradora, porque la identidad del ser humano está construida con sus recuerdos personales. Esta interesante dimensión de psicología-ficción ha alentado, entre otras cosas, un coqueteo entre los ciberartistas y las filosofías y religiones orientales, en temas tales como los niveles de percepción y de realidad, el ensimismamiento o viaje interior, y el engaño de las apariencias. Timothy Leary, el gurú de la «conciencia expandida» mediante drogas psicodélicas en los años sesenta y setenta, ha visto en la RV una prolongación tecnológica natural de sus experiencias alucinógenas. Y este campo perceptivo y alucinatorio se puede ampliar con la televirtualidad posibilitada por las nuevas tecnologías de transmisión de señales numéricas, como en la experiencia que permitió que durante el festival monegasco Imagina 93 se produjera un encuentro televirtual, en el escenario simulado informáticamente de la abadía de Cluny, entre participantes situados en París y en Montecarlo.

Poder visitar mundos imposibles, como la Atlánti-

da, Shangri-La, Eldorado, Barataria, Jauja, Oz o Liliput, es una tentación muy fuerte. ¿Quién no ha deseado alguna vez vivir una aventura épica o romántica dentro de alguna de sus películas favoritas, entablando una relación con sus admirados protagonistas? Muchos espectadores cinematográficos habrían pagado lo que fuera por vivir unos días o unas horas en la Odessa de *El acorazado Potemkin*, en la Casablanca de Humphrey Bogart, en la Atlanta de *Lo que el viento se llevó*, en el África de *Mogambo*. La RV puede, en efecto, cumplir el viejo sueño cinéfilo-romántico de penetrar en universos imaginarios digitalizados, aunque sea para encontrarse no con personas, sino sólo con las imágenes en movimiento predeterminado de actores ya fallecidos. Pero esta prospectiva parece tan estimulante, que los cibercartistas están empezando a dar paso a los *space-makers* (fabricantes de espacios), que se afanan en crear espacios virtuales en los que puedan actuar sus audiencias.

¿Estamos asistiendo a una verdadera revolución cultural, además de tecnológica? En realidad, las nuevas tecnologías de la imagen, como el holograma o la RV, son nuevas respuestas a un interrogante viejísimo en la cultura occidental, a la cuestión de la mimesis y de la ilusión referencial, a la aspiración a la producción de duplicados perceptivos perfectos de las apariencias del mundo. El germen de la RV estaba ya en la leyenda de las uvas de Zeuxis y de la cortina de Parrasios, en el ilusionismo visual de la perspectiva geométrica y en el invento de la fotografía y del cine, pero esta aspiración sólo ha podido consumarse cuando la

tecnología informática ha permitido una clonación apariencial del mundo y se siente además capaz de potenciarla, salvando la barrera del espacio y del tiempo, mediante la televirtualidad y la teleholografía en tiempo real.

Pero cuando las copias son demasiado perfectas, puede llegar un momento en que nadie sepa a ciencia cierta si es un original o una copia y se entre en el umbral de la psicosis. Ésta es una de las lecciones que se desprende de la fantasía de *Blade Runner*, cuando los «replicantes» producidos artificialmente por el hombre son en todo similares a él, salvo en que no tienen sentimientos. Es legítimo efectuar una lectura apocalíptica del progreso de los procesos de clonación del mundo perceptible a través de sus simulacros, aunque no se trate de la única lectura legítima ni, probablemente, de la más lúcida. Baudrillard lo ha dicho con frase lapidaria: «Vivimos en un mundo en el que la más alta función del símbolo es la de hacer desaparecer la realidad y la de enmascarar al mismo tiempo esta desaparición» (*El crimen perfecto*). La advertencia ha sido proferida provocativamente, aunque ciertamente algunas prácticas virtuales alientan el peligro de pervertir nuestra relación con nuestro propio cuerpo, como ocurre en el llamado «sexo virtual», sin contacto ni autocontacto físico, un paso más allá de la masturbación, en la que existe un contacto manual-genital.

La RV maximiza la oposición icónica entre apariencia y existencia y no proporciona necesariamente un mejor conocimiento del mundo, sino de cierto mundo ilusorio diseñado por otros hombres, dando todo su

sentido al famoso engaño de las sombras en la caverna platónica. En *La tempestad* Shakespeare nos advirtió, por boca de Próspero, que «estamos tejidos de idéntica tela que los sueños y nuestra corta vida se cierra con un sueño». El ciberespacio no es más que un sueño para personajes despiertos, pero que prefieren la estimulación de ese sueño a su realidad. El juego no es nuevo en la historia del *homo ludens*. Pero en *Alicia a través del espejo*, la protagonista se siente angustiada cuando está en el interior del sueño del Rey Rojo, pues en el interior de aquel sueño ajeno y colonizador pierde su autonomía existencial. Al margen de la sutil alusión que hizo en este pasaje Lewis Carroll a las teorías filosóficas de Berkeley, quien creía que todos somos criaturas en la mente de Dios, la advertencia no debiera caer en el vacío en una era en que la cultura mediática y las industrias del imaginario están procediendo –desde el eje de poder audiovisual dominante Los Ángeles-Tokio– a una abrumadora colonización técnica, industrial e imaginística del planeta. No se es libre cuando se vive en el interior de un sueño ajeno y no se es consciente de ello.

Pero, ciñéndonos ya a la mera cultura de los artificios icónicos, la RV prioriza el *espectáculo* sobre la *lectura* de la imagen, entendiendo ésta como un acto de análisis reflexivo sobre un texto. Y en las representaciones hiperrealistas de la RV se han eliminado aquellas infidelidades o imperfecciones representativas en las que Arnheim vio el origen de las potencialidades artísticas de la fotografía y del cine, que al no ofrecer copias perfectas del mundo, sino imperfectas reelabo-

raciones técnicas, permitían que el artista pudiese trabajar sobre ellas con gran productividad estética. El hiperrealismo de la RV elimina todo el potencial expresivo y estético derivado de las elipsis, sinécdoques y metáforas que han forjado la identidad estética de la narrativa audiovisual a lo largo de un siglo.

La RV es una ilusión perceptiva que adquiere el estatuto de una pseudorrealidad, en el seno de una realidad que queda eclipsada por aquélla. Y de este modo desborda la vieja cultura de los simulacros, que tanto han inquietado a Baudrillard, la cultura de los artefactos imitativos clásicos, para penetrar en la cultura alucinatoria de la simulación, una simulación que incluye al propio sujeto y a su ubicación topológica en un espacio tridimensional fingido.

El hiperrealismo de la RV, como el del holograma, discurre una trayectoria paralela a los trabajos punteros de los biólogos en sus experimentos sobre clonación. La verdadera clonación molecular confundirá la naturaleza y el artificio, el original y la copia, el objeto y el signo, conduciendo a su disolución. Hace años Umberto Eco nos explicó que la semiótica se ocupa de todo aquello que puede utilizarse para mentir. Pero los clones no tienen capacidad para desviarse de su modelo y para mentir. Poder construir universos clónicos convertiría a los hombres en una especie de dioses. Y el día en que esto llegue, el concepto de representación heredado de la cultura griega habrá entrado en crisis y deberá ser reformulado sobre nuevas bases científicas.

GLOSARIO

analógico: dicese del símbolo que, por sus formas, proporciones o relaciones, es similar o isomorfo con respecto al objeto, idea o acontecimiento que representa.

animación limitada: sistema de animación de una figura en el que se moviliza sólo algunas partes de ella.

animismo: creencia en la presencia en los seres vivientes y objetos inanimados de alguna fuerza vital y sobrenatural.

antropomorfismo: atribución de formas o características psicológicas humanas a un objeto o animal.

cenestesia: conjunto de sensaciones internas de un organismo que permiten la conciencia de su posición en el espacio.

ciberespacio: espacio virtual de producción informática.

cinestesia: conjunto de sensaciones de un organismo que producen su conciencia de movimiento.

colores complementarios: aquellos colores que, al mezclarlos, producen la sensación de blanco.

colores primarios, simples o fundamentales: aquellos (rojo, amarillo y azul) cuya mezcla entre sí, dos a dos,

determina los tres colores secundarios o binarios: naranja, verde y violeta.

diégesis: del griego, *relato*. Por oposición a la descripción, la diégesis designa el aspecto narrativo de una representación o un discurso.

disparidad retiniana: diferencia entre las dos imágenes retinales formadas en cada ojo, debida a la distancia que los separa, y que genera la impresión de relieve visual de los objetos.

divisionismo: V. puntillismo.

doble imagen: se aplica a las representaciones en las que es posible descifrar dos imágenes distintas inscritas en las mismas formas.

doble realidad de las imágenes: designa el doble estatuto de las imágenes: como un objeto que es soporte físico de información icónica y como una representación icónica.

efecto de extrañamiento: fenómeno de desautomatización de la percepción, estudiado por los formalistas rusos, que produce una impresión sorprendente o insólita del objeto contemplado.

encuadre: delimitación de la superficie de una imagen, con frecuencia de formato rectangular.

fenotexto: significación inmediata de un texto.

genotexto: estructura profunda de un texto, de la que deriva el fenotexto.

hiperimagen: en infografía, amalgama de imágenes de naturaleza distinta.

- holograma*: imagen fotográfica tridimensional producida con luz láser.
- iconografía*: ciencia de las imágenes, que estudia el origen, formación y desarrollo de los temas figurados y de los atributos con que pueden identificarse y que usualmente les acompañan.
- iconología*: interpretación de los símbolos, atributos, alegorías y emblemas utilizados, de modo consciente o inconsciente, por los artistas figurativos.
- iconosfera*: ecosistema cultural formado por los mensajes icónicos y audiovisuales que envuelven al ser humano, basado en interacciones dinámicas entre los diferentes medios de comunicación y entre éstos y sus audiencias.
- ideograma*: símbolo pictográfico que representa, con convenciones figurativas, ideas, acciones, cualidades o sentimientos.
- ilusión referencial*: impresión inducida por una imagen icónica, que a su observador le parece ser aquello que se representa en ella.
- imagen abstracta*: en infografía, imagen no figurativa o aicónica.
- imagen digital*: imagen infográfica formada por un mosaico de *pixels* y almacenable en una memoria de ordenador.
- imagen figurativa*: en infografía, representación esquemática o ultrasimplificada de elementos visualmente perceptibles del mundo real.
- imagen indicial*: imagen generada inintencionalmente por una contigüidad física, como la huella del pie en la arena.
- imagen quirográfica*: imagen de producción manual, en contraste con la imagen tecnográfica.

imagen realista: en infografía, imagen dotada del más elevado grado de iconicidad.

imagen simbólica o gráfica: en infografía, los gráficos, diagramas o esquemas que representan informaciones cuantitativas, topológicas, estructurales, procesos o funciones.

imagen tecnográfica: imagen producida por una máquina, en contraste con la imagen quirográfica.

infografía: arte y técnica de producción de imágenes digitales.

instante durativo: representación, mediante una imagen fija, de un acontecimiento con un devenir temporal implícito.

interactividad: propiedad de un sistema informático que ejecuta las órdenes de su usuario y le suministra su respuesta en tiempo real.

isomorfismo: cualidad de dos cuerpos u objetos con la misma estructura formal.

linterna mágica: artefacto proyector de imágenes fijas pintadas en un vidrio, inventado por el jesuita Athanasius Kircher.

mimesis: palabra griega que significa *imitación*.

morphing: V. videomorfización.

movimientos sacádicos: trayectorias muy rápidas de la mirada para explorar visualmente el espacio, con brevísimas pausas en puntos de fijación de especial relevancia informativa.

paisaje-estado de ánimo: paisaje representado con una interpretación antropomorfa, que expresa así los sentimientos del artista.

perspectiva aérea o luminosa: en pintura, representación de la profundidad del espacio mediante el progresivo enfriamiento de los colores.

perspectiva albertiniana, central, geométrica o lineal: en dibujo o pintura, representación de la profundidad del espacio mediante la reducción progresiva del tamaño de las figuras y la convergencia de las líneas paralelas longitudinales en un punto de fuga, a la altura de los ojos.

pixel: acrónimo de *picture elements*, cada uno de los elementos que forman una imagen digital.

plano: unidad del lenguaje cinematográfico, formada por una serie consecutiva de fotogramas impresionados con unidad de tiempo y así llamada porque los actores, situados ante la cámara, dividen el espacio en planos perpendiculares al eje del objetivo, de distinta escala y magnitud.

pluricodicidad: coexistencia de varios códigos distintos que rigen simultáneamente la formalización de una representación icónica.

polisemia: coexistencia de varios significados distintos en un mismo discurso o representación.

preatención: segmentación del campo visual con la mirada para distinguir los objetos de los fondos.

prepercepción: expectativa del sujeto que espera percibir un determinado estímulo visual.

programa: conjunto o secuencia de instrucciones codificadas lógicamente para el funcionamiento de un sistema informático, en orden a conseguir los resultados prefijados por su programador.

puntillismo o divisionismo: técnica pictórica basada en los trabajos del físico Chevreul, que sustituye la mezcla de colores en la paleta por el empleo de puntos o toques

cromáticos separados y adyacentes, para que se mezclen en la retina del observador.

referente: en semiótica designa al objeto del mundo real representado mediante signos (palabras o imágenes).

representación: plasmación de una idea en forma sensible, mediante la construcción o escenificación de una imagen.

resemantización: cambio o evolución del significado de una palabra o imagen.

significado: representación mental suscitada en un sujeto por la percepción de un signo.

significante: elementos físicos que conforman un signo.

similitud: en geometría designa a las formas que, teniendo tamaños diferentes, conservan las mismas proporciones.

sinestesia: confusión paradójica entre los sentidos, de modo que el estímulo de un sentido suscita una respuesta en otro distinto.

sintagma: combinación de elementos copresentes en un enunciado.

tecnogénesis: proceso técnico de producción de una imagen, que determina sus posibilidades expresivas.

trama: red densa de puntos o líneas que configuran una imagen.

vicarial: aquello que sustituye o representa a algo ausente.

videomorfización: transformación progresiva de las imágenes digitales, alterando gradualmente su forma, tamaño o color.

virtual: aquello que tiene existencia aparente y no real.

visión estereoscópica: visión del relieve de las figuras.

BIBLIOGRAFÍA

- AGUILERA, Miguel de; VIVAR, Hipólito (eds.): *La infografía*, Fundesco, Madrid, 1990.
- AICHER, Otl; KRAMPEN, Martin: *Sistemas de signos en la comunicación visual*, Gustavo Gili, Barcelona, 1979.
- ARNHEIM, Rudolf: *El pensamiento visual*, Eudeba, Buenos Aires, 1971.
- : *Arte y percepción visual*, Alianza, Madrid, 1979.
- ATIENZA, Juan G.: *Los saberes alquímicos*, Temas de Hoy, Madrid, 1995.
- AUMONT, Jacques: *La imagen*, Paidós, Barcelona, 1992.
- : *L'oeil interminable. Cinéma et peinture*, Librairie Séguier, Toulouse, 1989.
- A.A.V.V.: *L'idolâtrie*, La Documentation Française, París, 1990.
- : *Videoculturas de fin de siglo*, Cátedra, Madrid, 1990.
- : *Les technimages*, número monográfico de la *Revue d'Esthétique*, n.º 25, París, 1994.
- : *La realidad virtual*, número monográfico de *La Revista de Occidente*, n.º 153, Madrid, febrero de 1994.

- BALTRUSAITIS, Jurgis: *Anamorphoses*, Flammarion, Paris, 1984.
- BARLOW, Horace, et al.: *Imagen y conocimiento*, Critica, Barcelona, 1994.
- BAUDRILLARD, Jean: *El crimen perfecto*, Anagrama, Barcelona, 1996.
- BESANÇON, Alain: *L'Image interdite. Une histoire intellectuelle de l'iconoclasme*, Fayard, Paris, 1994.
- BIEDERMANN, Hans: *Diccionario de símbolos*, Paidós, Barcelona, 1993.
- BRAND, Stewart: *El laboratorio de medios. Inventando el futuro en el M.I.T.*, Fundesco, Madrid, 1989.
- BRETON, André: *L'Art magique*, Phébus, Paris, 1991.
- CADOZ, Claude: *Les réalités virtuelles*, Flammarion, Paris, 1994.
- CALABRESE, Omar: *El lenguaje del arte*, Paidós, Barcelona, 1987.
- CAMPBELL, Joseph: *Las máscaras de Dios: mitología creativa*, Alianza, Madrid, 1992.
- : *Los mitos. Su impacto en el mundo actual*, Kairós, Barcelona, 1993.
- CIRLOT, Juan-Eduardo: *Diccionario de símbolos*, Labor, Barcelona, 1969.
- COHEN-SÉAT, Gilbert: *Problèmes actuels du cinéma et de l'information visuelle. I Problèmes sociaux*, Presses Universitaires de France, Paris, 1959.
- COMAR, Philippe: *La perspective en jeu*, Gallimard, Paris, 1992.
- COUCHOT, Edmond: *Images. De l'optique au numérique*, Hermès, Paris, 1988.
- COURT, Raymond et alt.: *L'effet trompe-l'oeil dans l'art et la psychanalyse*, Dunod, Paris, 1988.
- CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain: *Dictionnaire des symboles*, Robert Laffont, Paris, 1982.

- DALI, Salvador: *El mito trágico del «Angelus» de Millet*, Tusquets, Barcelona, 1978.
- DARS, Célestine: *Images of Deception. The Art of Trompe-l'oeil*, Phaidon, Oxford, 1979.
- DE KERCKHOVE, Derrick: *La civilisation vidéo-chrétienne*, RELZ/Atelier Alpha Blue, Paris, 1990.
- DEBRAY, Régis: *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente*, Paidós, Barcelona, 1994.
- DREYFUSS, Henry: *Symbol Sourcebook*, McGraw-Hill, Nueva York, 1972.
- DURAND, Gilbert: *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*, Dunod, París, 1992.
- ECO, Umberto: *Tratado de semiótica general*, Lumen, Barcelona, 1977.
- EIBL-EIBESFELDT, Irenäus: *Biología del comportamiento humano*, Alianza, Madrid, 1993.
- EISENSTEIN, Serguéi M.: *La forma en el cine*, Losange, Buenos Aires, 1958.
- ELIADE, Mircea: *Imágenes y símbolos*, Taurus, Madrid, 1992.
- FELL, John L.: *Film and the Narrative Tradition*, University of California Press, Berkeley, 1974.
- FERRARO, Angela; MONTAGNO, Gabriele (eds.): *La scena immateriale. Linguaggi elettronici e mondi virtuali*, Costa Nolan, Génova, 1994.
- FOSTER, Hal (ed.): *Vision and Visuality*, Bay Press, Seattle, 1988.
- FRANCASTEL, Pierre: *Peinture et société*, Gallimard, Paris, 1965.
- : *Sociología del arte*, Alianza, Madrid, 1975.
- FRAZER, James George: *La rama dorada*, Fondo de Cultura Económica, México, 1956.

- FREEBERG, David: *El poder de las imágenes*, Alianza, Madrid, 1995.
- FROMM, Erich: *El lenguaje olvidado*, Hachette, Buenos Aires, 1966.
- FULCHIGNONI, Enrico: *La Civilisation de l'image*, Payot, París, 1969.
- GÁLLEGO, Julián: *Visión y símbolos en la pintura española del Siglo de Oro*, Cátedra, Madrid, 1987.
- GIBSON, James J.: *La percepción del mundo visual*, Infinito, Buenos Aires, 1974.
- GOMBRICH, E. H.: *Arte e ilusión*, Gustavo Gili, Barcelona, 1979.
- : *La imagen y el ojo*, Alianza, Madrid, 1987.
- GOMBRICH, E. H.; HOCHBERG, Julian; BLACK, Max: *Arte, percepción y realidad*, Paidós, Barcelona, 1983.
- GOODMAN, Nelson: *Languages of Art*, Hackett, Indianapolis, 1976.
- GRUPO MU: *Tratado del signo visual. Para una retórica de la imagen*, Cátedra, Madrid, 1993.
- GRUZINSKI, Serge: *La guerre des images de Christophe Colomb à Blade Runner*, Fayard, París, 1990.
- GUBERN, Román: *La mirada opulenta. Exploración de la iconosfera contemporánea*, Gustavo Gili, Barcelona, 1987.
- : *El simio informatizado*, Fundesco, Madrid, 1987.
- HALL, James: *Diccionario de temas y símbolos artísticos*, Alianza, Madrid, 1987.
- HOLTZ-BONNEAU, Françoise: *La imagen y el ordenador*, Fundesco, Madrid, 1986.
- IVINS, William M.: *Imagen impresa y conocimiento. Análisis de la imagen prefotográfica*, Gustavo Gili, Barcelona, 1975.
- JONES, Steven G. (ed.): *Cybersociety. Computer-mediated*

- communication and community*, Sage Publications, Thousand Oaks, 1995.
- JUNG, Carl Gustav: *El hombre y sus símbolos*, Aguilar, Madrid, 1974.
- KANDINSKY, Wassily: *De lo espiritual en el arte*, Nueva Visión, Buenos Aires, 1960.
- : *Punto y línea sobre el plano*, Barral, Barcelona, 1981.
- KEMP, Martin: *The Science of Art. Optical Themes in Western Art from Brunelleschi to Seurat*, Yale University Press, New Haven, 1990.
- KURYLUK, Ewa: *Veronica and Her Cloth*, Basil Blackwell, Cambridge, 1991.
- LAUREL, Brenda (ed.): *The Art of Human-Computer Interface Design*, Addison-Wesley, Reading, 1990.
- LEAKEY, Richard; LEWIN, Roger: *Nuestros orígenes. En busca de lo que nos hace humanos*, Crítica, Barcelona, 1994.
- LEEMAN, Fred: *Hidden Images*, Harry N. Abrams, Nueva York, 1976.
- LEHNER, Ernst: *Symbols, signs and signets*, Dover, Nueva York, 1950.
- LEONARDO DA VINCI: *Tratado de la pintura*, Akal, Madrid, 1986.
- LEROI-GOURIHAN, André: *Préhistoire de l'art occidental*, Citadelles-Mazenod, Paris, 1995.
- LEROI-GOURHAN (ed.): *Dictionnaire de la préhistoire*, Presses Universitaires de France, Paris, 1994.
- LESSING, Gotthold Ephraim: *Laocoonte*, UNAM, México, 1960.
- LÉVI-STRAUSS, Claude: *Regader écouter lire*, Plon, Paris, 1993.
- LORENZ, Konrad: *La ciencia natural del hombre*, Tusquets, Barcelona, 1993.

- MALDONADO, Tomás: *Reale e virtuale*, Feltrinelli, Milán, 1992.
- MARR, David: *La visión*, Alianza, Madrid, 1985.
- McALISTER, Michael J.: *The Language of Visual Effects*, Lone Eagle, Los Ángeles, 1993.
- MENOZZI, Danicle (ed.): *Les images. L'Église et les arts visuels*, Cerf, París, 1991.
- MOLES, Abraham A.: *L'Image. Communication fonctionnelle*, Casterman, París, 1981.
- MONNERET, Jean: *Le triomphe du trompe-l'oeil*, Mengès, París, 1993.
- MORALFS Y MARIN, José Luis: *Diccionario de iconología y simbología*, Taurus, Madrid, 1984.
- NEGROPONTE, Nicholas: *Being Digital*, Alfred A. Knopf, Nueva York, 1995.
- ORTALLI, Gherardo: *La pittura infamante nei secoli XIII-XVI*, Società Editoriale Jouvence, 1979.
- PACHICO, Francisco: *El arte de la pintura*, Cátedra, Madrid, 1990.
- PANOFSKY, Erwin: *El significado en las artes visuales*, Infinito, Buenos Aires, 1970.
- : *La perspectiva como forma simbólica*, Tusquets, Barcelona, 1973.
- PRAZ, Mario: *Imágenes del Barroco (estudios de emblemática)*, Siruela, Madrid, 1989.
- QUÉAU, Philippe: *Eloge de la simulation: de la vie des langages à la synthèse des images*, Champ Vallon, Seyssel, 1986.
- : *Le Virtuel. Vertus et vertiges*, Champ Vallon, Seyssel, 1993.
- REVILLA, Federico: *Diccionario de iconografía*, Cátedra, Madrid, 1990.
- RHEINGOLD, Howard: *Realidad virtual*, Gedisa, Barcelona, 1994.

- RIPA, Cesare: *Iconología*, Akal, Madrid, 1987.
- ROCK, Irvin: *La percepción*, Labor, Barcelona, 1985.
- ROSOLATO, Guy: *Éléments de l'interprétation*, Gallimard, Paris, 1985.
- SEABEOK, Thomas A.; UMIKER-SEABEOK, Jean (eds.): *Advances in Visual Semiotics*, Mouton de Gruyter, Berlin-Nueva York, 1995.
- SMITH, Thomas G.: *Industrial Light and Magic. The Art of Special Effects*, Columbus Books, Londres, 1986.
- SONESSON, Göran: *Pictorial Concepts*, Lund University Press, 1989.
- THOMPSON, Philip; DAVENPORT, Peter: *The Dictionary of Visual Language*, Penguin, Harmondsworth, 1980.
- WÖLFFLIN, Heinrich: *Conceptos fundamentales en la historia del arte*, Espasa Calpe, Madrid, 1961.
- WOOLLEY, Benjamin: *El universo virtual*, Acento, Madrid, 1990.
- ZUNZUNEGUI, Santos: *Mirar la imagen*, Universidad del País Vasco, 1984.

ÍNDICE

I. Frente a la escena	7
II. La batalla de las imágenes	51
III. La imagen-laberinto	75
IV. Constitución de la iconosfera	107
V. El laberinto digital	133
VI. La escena laberíntica: la realidad virtual	155
<i>Glosario</i>	181
<i>Bibliografía</i>	187

La irrupción de la realidad virtual invita a reconsiderar, bajo nueva luz, la compleja evolución histórica de las imágenes icónicas, desde su nacimiento en las paredes de las cuevas del paleolítico. En *Del bisonte a la realidad virtual* Román Gubern propone una nueva y brillante interpretación cultural de la imagen, valorada a menudo por las sociedades como un artefacto mágico, y ofrece una sugestiva relectura de su evolución histórica, bifurcada en la imagen-escena explícita y en la imagen-laberinto hermética: dos tradiciones milenarias que finalmente se han fundido y reconciliado en Occidente durante este siglo con la realidad virtual, ya que la clonación del mundo visible a la que aspira esta tecnología conduce a una escena que esconde un laberinto.

Román Gubern ha trabajado como investigador en el Massachusetts Institute of Technology y ha sido profesor en la University of Southern California (Los Angeles) y en el California Institute of Technology (Pasadena) y director del Instituto Cervantes en Roma. Ahora es catedrático de Comunicación Audiovisual en la Universidad Autónoma de Barcelona. Es presidente de la Asociación Española de Historiadores del Cine, miembro de la Association Française pour la Recherche sur l'Histoire du Cinéma, de la Real Academia de Bellas Artes de San Fernando, de la New York Academy of Sciences, de la American Association for the Advancement of Science y del comité de honor de la Asociación Internacional de Semiología de la Imagen. Entre sus libros figuran: *El lenguaje de los cómics* (1972), *Mensajes icónicos en la cultura de masas* (1974), *El simio informatizado* (Premio Fundesco, 1987), *La mirada opulenta. Exploración de la iconosfera contemporánea* (1987), *La imagen pornográfica y otras perversiones ópticas* (1989), *Espejo de fantasmas. De John Travolta a Indiana Jones* (1993) y *Benito Perojo. Pionerismo y supervivencia* (1994, Premio Film-Historia en España, Premio Jean Mitry en Francia).