

ENTRE LA REALIDAD Y LA ILUSIÓN

Por Mariana Freijomil

París, 1977. Inauguración del Centro Nacional de Arte y Cultura Georges Pompidou. El evento revoluciona el barrio de Les Halles, para el que el museo representará el inicio de la reforma que lo transformará en uno de los sitios más exclusivos de la ciudad (claro que los habitantes aún no lo saben). Roberto Rossellini ha recibido el encargo de filmar la apertura al público del que va a ser uno de los mayores equipamientos culturales construidos en décadas, en la que será su última película conocida. Seguramente no lo sabía al filmarla, como tampoco sabía que la película iba a estar escondida en un cajón durante años. El resultado se traduce en una mirada escéptica, que no incluye comentarios ni música, en que el espectador se ve obligado a juzgar y conocer por sí mismo mediante una *visión directa*ⁱ. El plano de la apertura de puertas nos remite inmediatamente a

las estampidas que se producen en cualquier centro comercial el primer día de las rebajas. El público toma la cultura como parte de su entretenimiento, como un producto de consumoⁱⁱ. Tienen que entrar y ver la novedad. Lo que resulta más inquietante es constatar que la conexión entre la audiencia y las obras de arte es frágil. El síntoma más significativo de esta fragilidad está en el audio que dibuja el contacto de los visitantes con las obras. Vemos gente con serias dificultades para conectar con las imágenes, que cuelgan de los muros sin vida y anuladas, como un preso amordazado aunque no pierdan su poder de fascinación. Nos reconocemos en sus diálogos, desde el más pedante hasta el más tosco.

Es en este punto en el que preguntamos cuándo empezó todo esto...





**«—¡Qué culo tan bonito!
—Tiene unos pechos bonitos pero un culo grande.»**

Diálogo entre visitantes del Centro de Arte y Cultura
Georges Pompidou. *Beaubourg, centre d'art et de culture*
Georges Pompidou (1977) Roberto Rossellini

DE LA CAVERNA AL CINE

**«El arte es una mentira,
una mentira que hace que nos demos
cuenta de la realidad»**

F de fraude (1973), Orson Welles.

En el primer episodio de *L'Età di Cosimo de Medici* (Roberto Rossellini, 1973) encontramos un momento significativo de mirada a cámara interpeladora, justo cuando uno de los personajes visita los frescos de la capilla Brancacci, pintados por Masaccio. Ante estas pinturas que inician la tradición del Renacimiento italiano, el personaje cuestiona la utilidad del arte, mirando a cámara justo antes de formular estas dudas en voz alta a un monje mudo que le acompaña. La obra pictórica que se comenta se ha seleccionado a conciencia: Masaccio acercó la representación del cuerpo humano a un estado más cercano a la mimesis perdida durante el periodo Románico y Gótico pero también cambió la concepción del tiempo representado en la imagen. En los murales se siguen combinando diferentes escenas y hechos en el mismo conjunto pero se contraponen la visión de figuras estáticas y atemporales, acordes a una tradición tardo-medieval a la impresión de inmediatez de movimiento, vinculada al gesto y a la emoción que vemos en los cuerpos y rostros de Adán y Evaⁱⁱⁱ. Es una imagen que intenta representar un instante, un tiempo, un movimiento, algo que podría ser filmado. Rossellini intenta que reflexionemos sobre la utilidad del cine, se proyecta en el comerciante que visita la capilla y hace que su interlocutor, el monje mudo, adopte el papel de la audiencia. Es totalmente consciente de que el espectador, mudo como el monje, no puede responder a esta cuestión pero, a pesar de ello, deja la pelota en su tejado: le interesa crear incomodidad, una ruptura de pasividad y una inquietud, no sólo un momento de atención. “¿Por qué gastar tanto esfuerzo y dinero en algo inútil?” “¿Pero es realmente inútil?”, dirá el personaje una fracción de segundo después de mirar a cámara. Esa mirada breve, rompe la cuarta pared y nos recuerda que somos espectadores, nos descubre mirando y nos implica en la pregunta

que ha formulado: ¿Es el arte (y por asociación el cine) útil? ¿Por qué buscamos representar la realidad visualmente?

En la oscuridad de la caverna, la lucha por la vida del hombre prehistórico se alternaba con imágenes de bisontes de seis u ocho patas que parecían moverse al ritmo del temblor de las llamas de hogueras y antorchas. Lejos de Masaccio, vemos a ese hombre enfrentándose al descubrimiento de la causalidad: ciclos, estaciones y también deseo. Es del deseo de interrumpir y controlar la causalidad de donde nace la magia. Tal y como explica Herbert Read^{iv}, el éxito en la caza o en la cosecha se aseguraba poniendo de acuerdo deseo y acto: el primero se expresaba en forma de rito y el segundo en las primeras obras de arte. El ritual no podía desarrollarse sin un sistema de signos, gestos elaborados en danzas, imágenes, en símbolos plásticos. Materializar el mundo era un acto que buscaba comprenderlo y a la vez influir secretamente en él. Es en ese magma de fragmentos de una realidad inalcanzable para nuestros sentidos donde posicionamos la imagen y la representación. El deseo de captar el objeto sobre el que se habían de ejercer los poderes mágicos chocaba constantemente con el objeto mismo. Quizás en esa sensación cercana a la molestia se gestaron algunas de las imágenes que hoy podemos encontrar en lo más profundo de las cavernas, fruto de una imagen eidética proyectada en la piedra como una diapositiva en la pantalla, como el cine. La aproximación a la realidad siempre será fragmentaria porque la información que nos dan nuestros sentidos lo es y, entre ellos, el que más condiciona nuestra vida cotidiana es la visión.

El cine asume esas características de nuestra mente, presenta una realidad al público, que ve la imagen en movimiento proyectada en la pantalla, aceptando que se le va a contar una historia, o se le mostrará algo, obviando o asumiendo los medios y características del dispositivo de producción. Las reflexiones sobre el lenguaje audiovisual, su aproximación a lo real y su incidencia en el espectador se suceden de forma más explícita a partir de la década de los años sesenta aunque el conflicto entre realidad



y ficción, entre naturalismo e ilusionismo, está presente desde el inicio del cine: una simple contraposición, entre las primeras filmaciones de los hermanos Lumière y las películas de Méliès, atestiguan esta cuestión y acaba denotando que estos binomios no dejan de estar estrechamente vinculados”, aunque sólo necesitamos remitirnos a las pinturas de las cavernas para intuir la ausencia de contradicción entre ambas. Si la magia resulta ser el intento de operar sobre las relaciones causa-efecto de lo real, las imágenes que deriven de este acto participarán de esta doble naturaleza: beberán de lo real pero alejándose de ello al mismo tiempo. El punto de vista de la cámara, su movimiento y el montaje se alían para crear una representación, sea cual sea el pacto con la realidad que se establezca antes del proceso. El espectador siempre es víctima de una ilusión al exponerse a la imagen, pero lo acepta como una convención, un acuerdo tácito. En *F de Fraude* (1973) Orson Welles reflexiona sobre la naturaleza del engaño en el arte y en el cine. El director se nos presenta como un mago que promete decirnos la verdad durante la siguiente hora aunque finalmente esos minutos de hechos reales serán el anzuelo para que el espectador se crea los 20 minutos finales de mentira. El director se retrata como un charlatán y fragmenta su propia imagen a través del retrato, igualmente fragmentado, de dos falsificadores reales. ¿Qué es un falsificador sino un ilusionista? Alguien capaz de hacer que veamos una cosa, cuando en realidad hay otra. El ilusionismo del que habla este ensayo fílmico es la raíz del arte. ¿Por qué? Porque es la base de la captación de la mirada del espectador. Welles lo marea y seduce como si se tratara de un juego, en el que se acepta ser seducido para inducir una reflexión sobre la naturaleza del engaño. De hecho, es otro mecanismo de representación simbólico de la realidad además de un mecanismo de aprendizaje, desde la infancia, periodo en el que ya imitamos y reproducimos nuestro mundo. El “juego” del director de cine consiste en atrapar las cosas, recogerlas con la cámara creando un puzle al que el espectador da sentido y del que inevitablemente forma parte. En *Los Espigadores y la Espigadora* (2000) Agnès Varda espiga



tal y como hacen las personas que retrata, pero es muy consciente de estar jugando al mismo tiempo. Se trata de reaprovechar con la cámara aquello que no hemos visto, aquello que está a punto de morir, pero este acto de rescate implica inevitablemente crear espejismos: intentar atrapar un coche con la mano. Sabemos que eso es materialmente imposible, pero con este gesto se construye un juego sólo posible gracias a la intermediación de la cámara, que nos encuadra una imagen en movimiento. Es la cara oculta del gesto de Orson Welles mirándonos entre los dedos mientras ejecuta un truco al inicio de *F de Fraude*, donde el espectador le mira en pleno acto de prestidigitación y la mirada del mago se dirige a él. Varda nos pone del lado del ilusionista y nos hace partícipes de cómo se gesta una ilusión, como un juego que nos permite una reflexión sobre la naturaleza del dispositivo cinematográfico.

¿UNA IMAGEN DIDÁCTICA?

«Hay espejos que muestran las imágenes que vuelan por el aire»

Raphaël Mirami, 1582



El cine y su maquinaria se manifestarán como el único medio que permite exponer aquello que permanece oculto, velado. En el tercer episodio de *L'Età di Cosimo de Medici*, Alberti se dirige a sus alumnos en una clase de su taller. Se trata de una escena en la que se ensalza al artista como individuo formado en varias disciplinas. Ese saber se manifiesta necesario para poder aproximarse a la naturaleza y adquirir conocimiento. El tratadista da este discurso a sus alumnos con sus espaldas rodeadas de espejos, un instrumento imprescindible para el pintor, que le permite retratar su identidad, su propio rostro. Más aún que eso, ya que el propio Alberti afirma que los diferentes tipos de espejo facilitan el estudio de la imagen y de los detalles. Se trata en definitiva de aumentar la visibilidad de las cosas para *aprehenderlas* en toda su dimensión. El espejo nos lleva a una reflexión metacinematográfica, ya que es un elemento referenciado como instrumen-

to para ampliar y mejorar la visibilidad pero también para crear ilusión de realidad, en definitiva para representarla. Alberti se aparece en su cotidianidad laboral entre el estudio y el comercio y siempre investigando juegos de perspectiva, es decir, la manera de engañar la vista para así representar más apropiadamente la naturaleza, según él mismo argumenta. Trazando un paralelismo con el cine, se trata de estudiar el dispositivo para usarlo de tal forma que nos proporcione una representación capaz de aportar conocimiento y experiencia. En el caso de la clase de Alberti a sus estudiantes, Rossellini se refleja en la imagen del artista total renacentista, al igual que Varda en los espigadores y Welles en los magos. De ahí el uso del primer plano, que enfatiza la dimensión del discurso en Welles y Rossellini, y la cámara subjetiva, que nos enseña el punto de vista de la directora identificando su mirada con la del espectador.

La pintura y el cine son disciplinas visuales que representan el mundo y tienen la capacidad de entrar y hacer visibles los espacios ocultos que afectan a nuestra existencia. Permiten, tal y como afirma el propio Alberti, “entrar en la imaginación de las cosas” y representar espacios de poder ocultos como los de una sociedad controlada por el comercio y la usura, tal y como retrata *L'età di Cosimo de Medici*. Si el poder evita generar imágenes de su toma de decisiones, podremos imaginar y representar esa realidad velada a través de la ilusión que genera el cine o la pintura.

Pero para que los medios visuales generen un conocimiento trascendente, el espectador también debe adoptar una posición más allá de la pasividad y la aceptación del truco, que lo deja todo en un nivel epidérmico. La presuposición de que “aquel que ve, no necesariamente sabe ver” atraviesa la historia de nuestra civilización desde el mito de la caverna platónica, donde encontramos el antecedente de la cámara oscura y a la vez del cine. La pregunta sería ¿Cómo usar las artes visuales como instrumentos didácticos? ♦



¹La visión directa y la imagen esencial son dos conceptos que el director adopta a partir de las teorías educativas del filósofo checo Jan Amos Comenio. Este pensaba que la escuela debía establecer un contacto directo con las cosas más importantes de la vida y de la forma más universal posible. Para él la imagen era esencial y Rossellini intentará aplicar estas enseñanzas utilizando la televisión como medio durante los últimos años de su carrera. Ver en Rossellini, Roberto. 1979. *Utopia, autopsia*. Barcelona: Dopesa. Pp 184-185.

²Bourdieu, Pierre. 1997. *Capital cultural, escuela y espacio social*. México: Siglo XXI editores.

³Pellanda, Marina. 2007. *Tra pittura e cinema*. Venecia: Edizioni del Cavallino. Pp 15-32.

⁴Read, Herbert. 1993. *Imagen e Idea*. Mexico: Fondo de Cultura Económica. pp 29-33.

⁵Si analizamos ambos fragmentos veremos que Lumière realiza un pacto con la realidad a través de una puesta en escena de la misma totalmente premeditada: se filma la salida de la fábrica en repetidas ocasiones, eligiendo el ángulo adecuado y planificando la posición de los trabajadores. Respecto a la obra de Méliès, siempre considerado el padre de la Ciencia-Ficción en el cine, debemos destacar que también realizó películas que recreaban hechos históricos remitenes a su actualidad como *L'Affaire Dreyfus* (1899). Hoy asistimos a una difusión y confusión de las fronteras entre documental y ficción. Gérard Imbert atribuye esta confusión de fronteras al desgaste del relato y de los modos de representación institucional. Como respuesta a este desgaste se produce la búsqueda de un estilo veraz, lleno de recursos documentales que sustituyen parcialmente a la puesta en escena tradicional. En Imbert, Gérard. 2010. *Cine e imaginarios sociales. El cine posmoderno como experiencia de los límites* (1990-2010). Cátedra. Colección Signo e Imagen: Madrid.