

## Dibujo animado e impresión de realidad

Rima LAWANDOS

¿ Un filme con toma de vistas real logra una impresión de realidad superior a la de un dibujo animado?

La respuesta a esta cuestión podría parecer fácil si se lo aborda espontánea y superficialmente, sin intentar ahondar en los fundamentos semióticos y semiológicos de estas producciones. Igual ocurre si se toma una definición de ficción que “desliza las propiedades semióticas de una lengua a los objetos discursivos que permite generar.” Tal fue el caso de un investigador americano Snow que quería demostrar la importancia del soporte discursivo de la violencia sobre los niños considerando que: *“si para los dibujos animados, los niños se prestan a admitir que se trata de ficción y que la violencia allí no es más que un artifice, la ambigüedad es más grande en series donde los personajes son interpretados por actores. De hecho, allí, la violencia no tiene la misma dimensión ni la misma intensidad”*<sup>2</sup>

La problemática se complica, sobre todo teniendo en cuenta que lo que está en juego se vuelve cada vez más importante. Abordar la cuestión de la violencia es cosa muy delicada que pide a dirigir el razonamiento sobre la impresión de realidad de la imagen más allá de consideraciones puramente semióticas. Permitir la difusión de un dibujo animado que puede ocultar un contenido violento, simplemente por que es del dibujo y no de una toma de vista real, puede resultar un grave error por parte de cualquier consejo nacional de televisión.

En efecto, en algunos casos, el dibujo animado puede lograr una impresión de realidad mayor que su adaptación en tomas de vista real. Es lo que vamos a intentar demostrar en este artículo. Pero, antes de comparar el dibujo animado a su adaptación en tomas de vistas reales, intentemos ver el lugar que ocupa éste en la producción cinematográfica.

### El lugar del dibujo animado en la producción cinematográfica

Según Metz, fundador del concepto de «especificidad de la lengua cinematográfica»<sup>3</sup>, el dibujo animado, debido a su producción, se excluye de los productos cinematográficos, ya que en dicha producción, no se recurre a la «duplicación mecánica», «código» al más alto grado de la especificidad cinematográfica.

Una decena de años más tarde, Roger Odin reintroduce el dibujo animado al interior de la categoría de producción cinematográfica, por la misma razón, a saber, el de la duplicación mecánica. Para Odin, no se puede ocultar la presencia de la duplicación mecánica de la producción de un dibujo animado, ya que ella está completamente presente. Sin embargo, se produce a un nivel diferente que la producción fílmica. En vez de copiar el mundo, la duplicación mecánica copia el dibujo que viene a interponerse entre el mundo y la cámara.

Así pues, el dibujo animado pertenece a las producciones cinematográficas para unos y es excluido de este debate: es su aspecto comunicacional que se manifiesta a través de los efectos de la interposición del dibujo entre el mundo real y la cámara.

Los efectos semióticos de la interposición del dibujo entre el mundo real y la cámara. En realidad, la cuestión que se plantea a nosotros, a este nivel, se refiere al efecto de esta interposición sobre la impresión de realidad lograda por la imagen, y la existencia potencial de una diferencia entre la impresión de realidad del dibujo y la de la imagen fotográfica-fílmica.

Esta reflexión nos lleva hacia la semiótica en el sentido puro, al interior del universo peirciano del «índice», del «ícono» y del «símbolo»<sup>5</sup>

Según la teoría de Peirce la imagen fotográfica-fílmica remite al «índice» debido a la relación de «conexión física» que mantiene con el objeto que representa. Por lo tanto, la analogía de la imagen fotográfica-fílmica con el real es una «analogía indicial».

El dibujo por su parte, siempre en la teoría peircienne, está incluido en el ámbito del «ícono» o del «símbolo»; pues, la relación que mantiene con el objeto que representa es, según los casos, una relación de « semejanza» (ícono) o de «referencia» (símbolo).

152 |

Por lo tanto, la analogía entre la imagen dibujada y el objeto real que representa, es una «analogía iconique», (nosotros hablamos del caso del ícono), que no tiene ningún contacto físico con el objeto.

Queda por saber, por una parte, si la imagen fotográfica-fílmica da la impresión de ver directamente el real, mientras que el dibujo guarda los rastros de una

mediación entre el mundo y su visión; y por otra parte, si la impresión de realidad de la imagen es superior en el caso de una analogía indicial (imagen fotográfica) a causa, precisamente, de la conexión física entre la película y el objeto representado.

La teoría de los «Convencionalistas» y la de los «No Convencionalistas» puede guiarnos en nuestra reflexión sobre la primera cuestión, es decir: ¿La imagen fotográfica- filmica daría la impresión de ver directamente el real mientras que el dibujo guarda los rastros de una mediación entre el mundo y su visión?

Los «Convencionalistas» agrupados bajo la tesis de Umberto Eco, rechazan la teoría que considera que la imagen fotográfica- filmica es naturalmente semejante al real que ella denota, dado que no resulta de un contacto natural - en el sentido de que el hombre sólo interviene por una presión de botón - entre el real y la película fotográfica. Consideran que la imagen fotográfica- filmica no es un «índice», sino un «signo icónico», ya que es cifrada por una determinada mediación humana, que puede producir en tal o cual momento del proceso de producción. Invalidan pues lo que escribió Roland Barthes distinguiendo el dibujo de la fotografía: *“es necesario pues oponer la fotografía, mensaje sin código, al dibujo, que incluso indicado, es un mensaje codificado (... dicho) en otras palabras, el signo del dibujo es menos puro que el signo fotográfico, (...).”*<sup>6</sup>

Por otra parte, los «Convencionalistas» ponen igualmente el dedo sobre las diferencias que existen entre la imagen y el mundo real representado. Avanzan el siguiente argumento: *“no hay un centímetro cuadrado de la fotografía que sea, por decirlo así, idéntica a la imagen que se podría tener en el lugar utilizando un espejo.”*<sup>7</sup>

Ellos consideran también que la imagen fotográfica- filmica no puede dar directamente a ver el real, vista la imposibilidad de manifestar todas sus propiedades como las que están incluidas en lo táctil, en lo olfativo y en lo gustativo. Éstas *“se infieren a partir de las propiedades visuales (únicas representadas en la imagen) y gracias al conocimiento que el lector posee sobre el mundo.”*<sup>8</sup>

De ahí la importancia de la aplicación de conocimientos laterales en la inteligibilización del espectador del objeto representado en la imagen fotográfica.

Los «No Convencionalistas» representados por Schaffer, Dubois y Vanlier confirman, por su parte, el carácter natural de la imagen y su estatuto de «índice icónico» obtenido por una pura impresión mecánica en ausencia de toda intervención humana. Esta teoría de la impresión defiende el siguiente postulado: la imagen fotográfica- filmica resulta de un contacto físico entre el objeto real y la película.

El objeto real viene a impregnarse sobre la película de la cámara fotográfica,

según un proceso mecánico independientemente de la intervención humana: *“la imagen fotográfica es el resultado de una interacción puramente material entre dos cuerpos físicos, efectuada por medio de un flujo fotónico.”* Así la tesis «No Convencionalista» rechaza a la imagen su estatuto cifrado concedido por los «Convencionalistas», y considera que da a ver directamente lo real.

Convencionalistas o no, no podemos ignorar el carácter natural de la impresión fotográfica. El proceso fotográfico se ajusta a las leyes de la óptica que definen la percepción fisiológica. Rechazar el hecho de que la imagen fotográfica-filmica da directamente a ver el real incluidos la representación objetiva, es rechazar también este estatuto de la percepción fisiológica.

Es cierto que existe diferencias entre la imagen fotográfica-filmica y el objeto real representado, pero estas diferencias existen también entre la percepción fisiológica y el objeto percibido. La percepción fisiológica, tal como ocurre con la imagen fotográfica-filmica, sólo retiene del objeto percibido su dimensión visual.

Por otra parte, no es porque intervenciones de carácter técnico vienen a corregir las imperfecciones de la impresión natural en el proceso fotográfico, que la analogía de la imagen fotográfica se vuelve cifrada y que ésta no reproduce ya el real. Un miope, si se pone lentes, es para ver mejor el real, y ello es similar para las técnicas que vienen a, hacia atrás y más abajo de la impresión fotográfica, corregir las imperfecciones con el fin de imaginar mejor el objeto representado.

Además, la fotografía no lleva el rastro que certifica una presencia humana (el fotógrafo), aunque ésta existe, como ya lo indicamos. Lo que no es el caso del dibujo, que lleva el rastro del artista, es un «índice somático» que guarda el rastro de él que lo produjo, contrariamente a la fotografía producida por impresión a distancia y que es un «índice fotónico»<sup>10</sup>. Se trata, no obstante, de tener en cuenta que el dibujo es el índice de la presencia del artista pero no del objeto representado, con el cual no se tiene ningún vínculo físico. Mientras que la fotografía es el índice del real que representa. Aunque queramos admitir -a la manera convencionalista de que la imagen fotográfica, tal como ocurre con la imagen gráfica- se cifra, sin embargo la naturaleza cifrada de ésta es aparentemente contraria a la fotografía (hablamos de la denotación).

Entonces, contrariamente al dibujo, la imagen fotográfica cancela toda distancia entre la fotografía, el filme y el real, confundiendo el significante y el significado, dando al interpretante la impresión de un acceso directo al referente.

Nos queda por responder al segundo aspecto de nuestra cuestión: ¿La impresión de realidad de la imagen es ella superior, en el caso de una analogía indicial

(imagen fotográfica), a causa precisamente de la conexión física que existe entre la película y el objeto del mundo, y de la existencia real del objeto detrás de la cámara?

### Los efectos semiológicos y la problemática del montaje

Esta pregunta nos remite hacia los horizontes de una nueva problemática, aquella de la existencia real del objeto representado detrás de la cámara, quien nos conduce a su vez, indiscutiblemente, a la problemática del montaje.

No podemos abordar la cuestión del montaje sin recurrir a André Bazin, autor del «Montaje Prohibido»<sup>11</sup>. Como el título de su capítulo lo indica, Bazin considera que el montaje va contra la esencia del cine, definido por los principios del «realismo ontológico» y por la objetividad, de los cuales él es partidario.

Sin embargo, trata de un tipo particular de montaje: el montaje obtenido a partir de «trucos cinematográficos».

Los trucos cinematográficos son los que pertenecen al propio rodaje y no a lo filmado; se obtienen, pues, durante (trucos fílmicos), o después (trucos de banda) del rodaje. Estos trucos se consideran como consustanciales a las técnicas cinematográficas y por eso, él les da el calificativo de «cinematográficos». Como ejemplo de montaje cinematográfico podemos citar la conexión de mirada...

Este trucaje cinematográfico se define también en comparación con los «*trucajes profílmicos*» que: «*consisten en un pequeño maquinación que previamente se integró a la acción o a los objetos delante de los cuales se estableció la cámara; es antes del rodaje que alguna cosa ha sido trucada*»<sup>11</sup>. Estos trucajes no se consideran como cinematográficos ya que ellos no son producidos por los «códigos específicos del cine». Así pues, el «doble», que es un ejemplo típico del trucaje profílmico, no tiene nada de específicamente cinematográfico, aunque en los filmes se recurra frecuentemente a él, cuando se trata de sustituir al protagonista en algunas escenas peligrosas<sup>13</sup>.

Es a este nivel de distinción, entre «trucajes cinematográficos» y «profílmicos» que Bazin funda su teoría del montaje. Para él, el trucaje, calificado por Metz de, cinematográfico, va contra la definición del cinematográfico tal como él lo concibe. El «realismo ontológico» y la «objetividad», sufren con el «trucaje cinematográfico» pues rompe con el principio de la «homogeneidad del espacio» garantía del «realismo cinematográfico».

Es pues, el montaje basado en un truco a posteriori, lo que refuta Bazin. Hay pues en él este concepto de «contigüedad física» y aquél de «homogeneidad del espacio», que determinan el realismo ontológico del cine. Lo más importante para él no es que el acontecimiento se haya desarrollado realmente detrás de la cámara, sino que la representación respete la unidad espacial del acontecimiento.

Esto equivale a considerar que el realismo reside en la «homogeneidad del espacio», en la representación y no en la realidad de lo representado. Poco importan la realidad del objeto representado, lo que cuenta para Bazin es la existencia y la co-presencia fuera de cuadro de los protagonistas de la acción rodada. Los límites precisos fuera de los cuales el montaje no puede utilizarse, son pues los del «montaje profilmique», cuando se trata de una escena donde la contigüedad física es necesario representar.

Bazin define, por otra parte, una dialéctica entre lo real y lo imaginario cuyo «montaje profilmique» sería el cruce o el pivote, y que estaría a la base de la ficción que hace que el filme exista: *“se trata entonces, como lo dijimos más arriba, de ficciones que no toman todo su sentido o, en el límite, que sólo tienen valor por su realidad integrada al imaginario.”*<sup>14</sup>

La realidad cinematográfica se base, entonces, en la «realidad documental»<sup>15</sup>. Sin embargo, para que el filme exista como mito y como ficción, no es necesario que el parezca como un puro documental. Es necesario que el documental esté acompañado también de truco. Pero este trucaje debe ser solamente profilmique para no afectar al «realismo ontológico» del cine. El debe respetar la densidad espacial de lo real.

En resumen, para Bazin, el montaje durante o después del rodaje está «prohibido». En estos dos casos de montaje, lo que se percibe en la pantalla es la ausencia del fuera de cuadro. En otros términos, lo profilmico no existe como tal, es decir, tal como se percibe por el espectador. Lo que se percibe no tiene pues realidad física y por lo tanto, no hay «realidad cinematográfica» (en el sentido donde Bazin utiliza este término, nosotros podemos comprenderlo en el sentido de la realidad diegética). En realidad ésta es, a su modo de ver, dependiente de la «realidad documental» y de la realidad física de lo profilmico.

¿En esta perspectiva, estaríamos dispuestos a responder que la imagen en una toma de vista real - vista la conexión física entre la película y el objeto representado, y en consecuencia la existencia real del objeto detrás de la cámara - es garante del «realismo ontológico» mientras que el dibujo no lo es? Si consideramos las cosas de más cerca, observamos que la respuesta debe ser más moderada y que por lo tanto, el veredicto puede oscilar a favor del dibujo.

Observemos el dibujo animado a la luz de la teoría de Bazin, y esta necesidad de la presencia del profilmico tal como aparece sobre la pantalla, sobre todo cuando se trata de la presentación de varias acciones a la vez, que exige una presencia simultánea para la autenticación de una escena dada.

A este nivel, nosotros estamos intentando decir que el dibujo animado respeta mejor las normas del «realismo ontológico del cine» que su adaptación en toma de vistas real. ¿Por qué?

En realidad, en el dibujo animado, *“la creación del dibujo es la causa principal, el principio de resolución de la toma de vista sobre la película”*<sup>16</sup>. El realizador de un dibujo animado no conoce las mismas constantes de la realidad que si enfrenta el realizador de una adaptación en toma de vista real. La presencia simultánea que éste no puede obtener, y que debería sustituir por una impresión de presencia simultánea causada por un «montaje cinematográfico» (campo- contra campo, por ejemplo), el realizador del dibujo animado lo puede obtener reuniendo simplemente, dentro de un mismo dibujo, los factores que deben reunirse. Él no se ve obligado a recurrir a técnicas de trucajes «cinematográficas»<sup>18</sup>.

Es cierto que el dibujo por esencia es del orden del trucaje, pero él es del orden del trucaje profilmique y no contradice, por lo tanto, el realismo cinematográfico de Bazin

No es necesario olvidar no obstante, que el profilmico no existe en el dibujo animado. Por supuesto todo depende de la manera en que definimos el profilmico en el dibujo animado: ¿Es el «fuera de cuadro» o el «fuera dibujo»? Si es el «fuera de dibujo», en este caso, no podemos considerar más el dibujo animado como una de las obras calificadas de lo cinematográficos tal como lo dice Bazin, ya que en su teoría, la *“presencia del hombre» (...) no remite solamente a su calidad de presencia en el marco de la imagen (la pantalla), sino que a la importancia estética de su actividad creativa ejerciéndose fuera de cuadro”*<sup>18</sup>.

Sin embargo, si observamos la adaptación de un dibujo animado con toma de vistas real a la luz de la «dialéctica del real y del imaginario» en Bazin, observamos que calza perfectamente en el nudo de esta dialéctica, contrariamente al dibujo animado visto como una dualidad técnica obtenida por la ligazón de escenas verdaderas y escenas en trucajes profilmiques.

Es este desdoblamiento entre la verdad y lo irreal lo que confiere al film, siempre según Bazin, su estatuto de mito, de ficción, y en el hecho, de «cine»: «el imaginario», el «mito», nacen entonces del «real» ligeramente temblado, de un real fracturado. El efecto de real nace de la sorpresa, de lo que no va bien (...)<sup>20</sup> Es así que nace el efecto de lo real, según Bazin.

¿En este caso, se puede considerar que el efecto de lo real que se desprende de la adaptación del dibujo animado en tomas de vistas reales, es mayor que él mismo que se desprende del dibujo animado, debido a esta dialéctica del real y del imagina-

rio? Según la teoría de Bazin, se habría podido responder por afirmativo a esta cuestión, si la adaptación del dibujo animado, no contuviera trucajes obtenidos después o durante del rodaje («trucajes cinematográficos»), que no respetasen la densidad espacial de lo real inherente al realismo cinematográfico.

Así pues, el dibujo animado y su adaptación en tomas de vistas reales, considerados ambos a la luz de la teoría de Bazin del «realismo ontológico», tienen un estatuto bastante aleatorio relativo a la impresión de realidad de la imagen en cuestión, desde el punto de vista de la existencia real del objeto detrás de la cámara. Esta existencia real del objeto del mundo detrás de la cámara se convierte en un elemento relativo en la teoría de Dominique Chateau y cambia, por lo tanto, todos los datos constitutivos de nuestra problemática.

Para Chateau la relación entre la «realidad profilmica» y la «realidad diégetica» no es no una relación de interdependencia como lo considera Bazin. El autor del artículo «Filme y realidad: para renovar un viejo problema», define cuatro niveles de realidad que hace corresponder a las distintas estructuras filmicas:

El primero es el *nivel icónico* que es el “conjunto de las señales miméticas (objetos, individuos, lugares, acciones) que nosotros identificamos en la imagen sobre la base de nuestro conocimiento empírico (organización cultural de la experiencia sensible) y de los códigos de figuración (organización lingüística de la experiencia cultural)”<sup>20</sup>.

A este nivel de la estructura filmica, Chateau hace corresponder un efecto de realidad.

En otros términos, el efecto de realidad para Chateau, es el efecto de iconicidad que se traduce en efecto de analogía en el espectador, en función de su conocimiento por una parte y de los «códigos» de figuración por otra parte. Lo que le permite reconocer el contenido de la imagen ya que está representada de tal modo que crea en él, un sentimiento de semejanza, que le permite asociarla a un objeto de la vida real (efecto de realidad).

El segundo nivel es el *nivel diegético* que corresponde al “conjunto de los referentes intencionales (entidades individuales, datos espacio-temporales, postulados narrativos) que asociamos a las señales icónicas identificadas”<sup>22</sup>. Es el nivel mental del filme, consustancial a la ficción. A este nivel de la estructura filmica, Chateau hace corresponder un efecto de realismo: en este caso, “se trata (...) de un borrado de la realidad ante el realismo, del profilmico delante del diégetico”<sup>23</sup>.

El efecto de realismo que se expresa del nivel diégetico, procede debido a que éste genera un mundo mental, no real (no hay pues un efecto de realidad), sino que se asemeja más o menos a un mundo real, (él se trata pues más bien de realismo).



Tomemos como ejemplo una misma escena que representa en primer plan, una persona que sale de su apartamento, en segundo plan, a esta persona que descien- de las escaleras y, en tercer plano, a esta misma persona que sale a la calle, sabiendo que las escaleras no son las del edificio donde se encuentra el apartamento y la calle tampoco. En otros términos, los tres planos se volvieron en 3 espacios que no son contiguos. Pero en el marco de la diégesis, estos tres espacios representados pertene- cen a un espacio homogéneo y continuo. En el profilmique el espacio representado no tiene realidad geográfica homogénea, mientras que el efecto que hace es el de un espacio homogéneo. Este efecto está en relación con el nivel diegético (efecto de realismo).

El tercer nivel es el *nivel plástico* que corresponde al “conjunto de las señales no miméticas o aspectos no miméticas de las señales miméticas”<sup>24</sup> que remiten al estatuto de la imagen como soporte material. El color, la luz, las dimensiones, el trucaje, la aceleración, el ralentí, etc., remiten a este nivel. Estos signos, que recuerdan la mate- rialidad de la imagen, constituyen un anclaje, según Chateau, que permiten al especta- dor no vivir el filme como un sueño. Ellos se constituyen en una característica de unión que instaura un vínculo entre el filme (la diégesis) y el espectador, gracias al efecto de materialidad que se manifiesta de allí. A este nivel, Chateau hace corresponder un efecto de materialidad: tomemos como ejemplo el «ralentí», en “*El hombre que valta seis millones de francos*”; el hecho de retrasar su curso recuerda el lado plástico de la imagen.

El cuarto y el último nivel es el *nivel profilmico*: Es el “conjunto de los datos del mundo objetivo, registrados o registrables por la cámara fotográfica o cinematográfica, para formar señales miméticas o no miméticas.”<sup>25</sup> Es todo lo que se encontraba delante de la cámara en el momento del rodaje. A este nivel de la estructura fílmica, Chateau hace corresponder un efecto de actualidad.

En el hecho, nosotros no realizamos verdaderamente la existencia del profilmico más que cuando nosotros miramos un filme que no es de nuestra época. Mientras que delante de un filme contemporáneo, hay una determinada continuidad entre nuestro mundo y el del filme, de modo que nosotros olvidamos la existencia del profilmico, bajo el efecto de actualidad que expresa la imagen.

Chateau considera, por otra parte, que estos cuatro niveles diferentes de la estructura fílmica mantienen entre ellos una relación antagónica y no una relación de interdependencia, pero que esta antinomia no impide una determinada complementariedad, en la medida en que un nivel puede ser el paliativo de otro en su relación con la realidad.

Nosotros sólo vamos a retener de aquí la relación entre el nivel diegético y el nivel profilmico, en la medida en que nos permitirá asignar al dibujo animado, y a su

adaptación en toma de vista real, un estatuto más preciso con relación a la realidad, que la que se verifica en la teoría de Bazin.

Reanudemos el ejemplo relativo al curso de un individuo quien el espectador ve ir de una habitación, descender las escaleras, luego salir en la calle. Según la teoría de Bazin, tal escena obtenida por rodaje de tres espacios no contiguos, no se ajusta al principio del «realismo ontológico». Para Chateau, tal escena no transgrede el principio del realismo cinematográfico. Éste no es un dato absoluto sino relativo. Está en este caso, en relación con el nivel diegético y no con el nivel profilmico. Esta escena no es real a nivel profilmico, en el sentido donde el espacio representado no existe en su unidad fuera de cuadro. Pero, ella posee un determinado realismo diegético. Estos tres espacios no contiguos en la realidad física del profilmico, se reúnen para constituir un espacio continuo a nivel mental de la diégesis.

Así pues, para Chateau, la realidad diegética no depende de la realidad profilmica, así como ésta no determina.

En este sentido, podemos afirmar que el dibujo animado, tanto como su adaptación en tomas de vistas reales, logra un efecto de realismo, independientemente de la existencia real del objeto representado.

Aunque el profilmico (el fuera de dibujo), no existe en el caso del dibujo animado, aunque la imagen no respeta la densidad espacial del real en el caso de los trucajes cinematográficos de la adaptación en tomas de vistas reales del dibujo animado, estas dos producciones poseen a pesar de todo un efecto de realidad en relación con la diégesis: es el efecto de realismo.

Si consideramos por otra parte la relación de la diégesis (efecto de realismo) en lo icónico (efecto de realidad), en el caso del dibujo animado y su adaptación en tomas de vistas reales, vemos que la analogía icónica del dibujo logra menos efecto de realidad que la analogía indicial de la imagen fotográfica-filmica (véase parte anterior), pero que el dibujo animado posee, a pesar de todo, un efecto de realismo que se expresa a nivel mental en relación con la diégesis, y confiere al objeto una existencia mental a falta de la existencia material real.

160 | En conclusión a esta confrontación de la teoría de Bazin y de la de Chateau, podemos decir que el irrealismo inducido por el montaje a nivel profilmico, es compensado con el realismo de la diégesis. Consideración que implica conceptualizar al dibujo animado, y a su adaptación en toma de vista real, al mismo nivel de igualdad con relación al efecto de realismo que de él se expresa.

Pero, una cuestión se plantea a nosotros a este nivel de la reflexión: ¿El montaje no contribuye también, en algunos casos hipotéticos, a la construcción o al

aumento del realismo diegético? Los efectos del montaje sobre la identificación del espectador:

La respuesta a esta cuestión nos conduce innegablemente al problema de la identificación del espectador con el dibujo animado por una parte, y a su adaptación en tomas de vistas reales, por otra parte.

La cuestión que se plantea en nosotros en esta perspectiva es la siguiente: ¿La identificación del espectador con la imagen fílmica es un efecto de analogía (indicial en el caso de la adaptación a una toma de vista real; icónico en el caso del dibujo animado), o un efecto de montaje?

Baudry, al hablar de Cine, define los conceptos de «identificación primaria» y de «identificación secundaria» inspirándose en el psicoanálisis.

La identificación primaria en el cine se define como la identificación a la «instancia representante», al «ojo de la cámara», que define un punto de vista a través de la cual se observa la escena. Así como la definición primaria en psicoanálisis funda las identificaciones secundarias del individuo, la definición primaria en el cine - o «identificación cinematográfica primaria»<sup>26</sup> - funde las definiciones secundarias definidas por la identificación del espectador a lo representado. En otros términos, el espectador se identifica con lo representado adoptando o identificándose con el punto de vista que la cámara le construye. Su mirada debe coincidir con el que la cámara construye (el punto de vista o la mirada), para que pueda identificarse con lo representado, pues si no el filme «no sería más que una sucesión de sombras, formas y colores», no identificables «sobre una pantalla»<sup>27</sup>.

No obstante, la definición primaria tal como lo define Jean Louis Baudry, no esta unicamente en función del punto de vista visual, sino que también desde el punto de vista cognoscitivo o de la «focalización», para emplear un término Genette<sup>28</sup>.

En efecto, el montaje es capaz de establecer un sistema narrativo que podría, según los casos, conferir al espectador conocimientos inferiores, superiores o iguales a las que posee el personaje de la diégesis. Estos distintos modos de distribución del saber entre personaje y espectador, pueden tener como efecto implicar la identificación hacia un personaje u otro de la diégesis, independientemente del contenido mismo de la historia.

En otros términos, para una misma historia, la variación de las figuras de montaje que inducen puntos de vistas diferentes, puede cambiar la identificación del espectador de un personaje a otro.

Para ser más didáctica un ejemplo se impone:

Tomemos una misma escena representada de cuatro maneras diferentes y observamos cómo la identificación del espectador varía de una figura de montaje al otro:

Primer ejemplo:

1. plano: Suponemos a una persona curiosa que excava en los cajones de una habitación.
2. plano: El propietario de la habitación sube las escaleras para acceder a su habitación.
3. plano: de nuevo se muestra a la persona que excava.
4. plano: de nuevo el propietario que sube las escaleras de la habitación.

Segundo ejemplo:

1. plano: muestra a una persona que excava en los cajones de una habitación.
2. plano: la puerta que abre precipitadamente el propietario de la habitación, mostrado en plano generales, observando al intruso quien vemos en una...
3. plano: ....conexión de mirada con el propietario, devolverse y observar hacia éste.

Tercer ejemplo:

1. plano: se nos muestra a una persona que excava en una habitación.
2. plano: el propietario que entra sin darse cuenta de una presencia intrusa.
3. plano: el intruso que ha tomado conciencia de la presencia del propietario de la habitación lo observa. En una conexión con la mirada del intruso vemos al propietario que viene en un....
4. plano: .. alargarse sobre su cama no dándose siempre cuenta de nada.

Cuarto ejemplo:

1. plano: una persona curiosa que excava en una habitación.
2. plano: el propietario de la habitación que entra y dirige su mirada hacia el intruso quien vemos ..
3. plano:.... de espalda, no percatándose de la presencia del propietario de la habitación.

En el primer ejemplo, el espectador comparte más la posición que ocupa el intruso que la del propietario de la habitación, porque sabe y ve que éste va a sorprenderlo, mientras que el intruso no duda de nada<sup>29</sup>. La información (= saber que un peligro acecha a una persona mientras que ella lo ignora), obtenida por el

montaje, da deseo al espectador de ligarse al intruso para prevenirlo del peligro que lo acecha.

En el segundo ejemplo, el espectador comparte al mismo tiempo la sorpresa de los dos protagonistas de la escena representada. No sabía - así como no podía prever más que ellos - lo que iba a pasar. Comparte también el desasosiego de los dos personajes<sup>30</sup>.

En el tercer ejemplo, el espectador está más del lado del propietario de la habitación, porque sabe y él ve, lo que éste no sabe y no ve. De golpe eso le da deseo de prevenirlo de la presencia de un intruso en su habitación que él sabe y ve que está allí<sup>31</sup>.

En el cuarto ejemplo, de nuevo el espectador tiende más a compartir la posición del intruso, ya que el propietario de la habitación sorprende a éste sin que lo sepa. Luego, el espectador tendría deseo de compartir la información que conoce con el intruso<sup>32</sup>.

A este concepto de «focalización» definido por Genette, François Jost añade el concepto de «ocularización», con el fin de distinguir y separar dos problemas que le parecen bien diferentes aunque complementarios. Por una parte, hay quién sabe (focalización) y por otra parte, hay quien ve (ocularización).

Jost considera que: *«en la medida en que lo percibido contribuye a construir un saber diagético, no es absurdo tomar por hipótesis inicial que una parte de la focalización se deduce de la ocularización.»*<sup>33</sup>

Por otra parte es lo que se ve claramente en los ejemplos citados arriba. El tipo de focalización se deduce del tipo de ocularización adoptado, en particular, en el cuarto caso hipotético donde el paso de un «ocularización cero»<sup>34</sup> a un «ocularización interna secundaria»<sup>35</sup> se traduce en una «focalización interna».

François Jost empuja más lejos la teoría de la ocularización precisando el concepto de «ocularización interna» y distinguiendo la «ocularización interna secundaria» de la «ocularización interna primaria».

Mencionábamos, recientemente, que el concepto de «ocularización», distingue la «ocularización cero», cuando la escena está representada a través del ojo de la cámara - en este caso se trata de una vista y no de una mirada - y la «ocularización interna» dónde se trata de una «mirada», cuando la cámara delega la visión a uno de los personajes de la diégesis. En este caso, la cámara no muestra, hace ver a través de la mirada de un personaje. El espectador no ve más a través del ojo de la cámara, ve a través de la mirada del personaje. Es como si él se insertara en sí mismo en la imagen. Es el caso de esta «ocularización interna», de este tipo de construcción de

la «mirada, la que: *«hoy» (...) es uno de los instrumentos determinantes de la naturalización de la imagen cinematográfica: si ella nos hace compartir el punto de vista de los personajes como una suerte de pegamento mágico y facilita nuestra identificación con la ficción, ella nos hace también olvidar las posiciones de cámara por ellas mismas»*<sup>36</sup>, escribe François Jost. Es sobre todo la «ocularización interna primaria» quien facilita más esta identificación, ya que más que la «ocularización interna secundaria», ella aplana la mirada del espectador completamente sobre la del personaje de la ficción. Es sobre todo en este caso que la mirada del espectador se confunde completamente con el del personaje mirando la diégesis.

En realidad, en el caso de la «ocularización interna primaria», el sujeto observante no está representado, la mirada es, entonces, «sugerida» o «significada», y la imagen cinematográfica tiene más bien el estatuto de «índice» en el sentido peirciano del término, ya que: *«permite al espectador establecer un vínculo inmediato entre lo que ve y una posición real, entre lo que pasa sobre la pantalla y el más allá de ella»*<sup>37</sup>. Pues en este caso, sea que los elementos representados estén dibujados o sean tomas de vistas reales, en ella aparece la imagen como si fuese un índice para el espectador, el rastro de una posición real. Esto es menos el caso de la «ocularización interna secundaria», donde la mirada está representada (es decir, vemos a la vez al que mira y al que es mirado, como en el caso de una ligazón de miradas). En este caso, la imagen ya no se considera como un rastro, ya que ella no permite al espectador establecer un vínculo inmediato entre lo que ve y una posición real. La imagen cinematográfica tiene más bien en este caso, el estatuto de un «ícono». Sería interesante a este nivel plantearse lo siguiente: ¿entre una escena representada en «ocularización interna primaria» y un dibujo animado, y la misma presentada en «ocularización interna secundaria» pero en toma de vista real, ¿cuál suscita el mayor efecto de realidad e implica a la identificación?

Nosotros intentaremos plantear, a la luz de las teorías anteriores, que es lo primero.

Para recapitular, podemos pues responder a nuestras dos cuestiones sobre el montaje, considerando, a la luz de las teorías de Baudry, Genette y Jost, que el montaje contribuye a la construcción y al aumento del realismo diegético, interfiriendo sobre la identificación del espectador, el cual es un efecto más de montaje que un efecto de analogía (indicial o icónica) de la imagen.

Al término de este trabajo, tenemos conciencia que no hemos hecho más que establecer algunas consideraciones simples que permiten redefinir la impresión de realidad de la imagen cinematográfica, y de reintroducir por consecuencia al dibujo animado en el campo cinematográfico<sup>38</sup>.

Nosotros esperamos, sin embargo, poder sensibilizar a algunos responsables educativos llamando su atención sobre el hecho de que el dibujo animado, más allá de su naturaleza de dibujo, puede ejercer sobre el joven espectador en particular, un efecto de realismo superior al de su adaptación en tomas de vistas reales; y que los problemas de la violencia piden tomarse más seriamente en los dibujos animados.

En efecto, la impresión de realidad no puede reducirse a lo indicial de la imagen fotográfica- fílmica, contrariamente a lo que afirma una opinión profana corriente, que asocia la impresión de realidad a una toma de vista real.

Este estudio pone de manifiesto, entonces, que los parámetros de la impresión de realidad superan las cuestiones de carácter simplemente semióticas. En realidad, aunque el dibujo lleva en él, más explícitamente que la imagen fotográfica-fílmica, los rastros de una codificación, que daría un acceso menos directo a la realidad representada, nosotros observamos que éstos se diluyen en la dinámica del movimiento y en consecuencia del montaje. El montaje es concomitante de la impresión de realidad, y ésta es, por lo tanto, independiente de la existencia real del objeto representado.

Por otra parte, cuando hablamos de impresión de realidad, se trata de una referencia a una realidad diegética, a la realidad de la ficción.

Nosotros no comprenderemos esta paradoja que vincula realidad y ficción más que cuando hayamos comprendido que el término ficción no puede ser sinónimo de lo falso en oposición a la verdad. La ficción hace referencia a un mundo mental, al mundo de la diégesis; un mundo que posee su propia autonomía, que debe obedecer a sus criterios de coherencia, pues de no hacerlo puede perder su verosimilitud. Ahora bien, la verosimilitud no es un dato absoluto sino relativo. Lo verosímil no se establece en función de la existencia real del objeto representado, sino en atención del funcionamiento interno de la diégesis. En otros términos, lo verosímil no se reduce necesariamente al posible sino más bien al creíble. Sabemos muy bien que todo lo que es posible y realizable no es siempre creíble. ¿Aristóteles nos dijo en la *Poética* «es necesario preferir lo imposible que es probable al posible que es increíble», y Boileau en el *Arte poético* que: «la verdad puede algunas veces no ser probable»? No es en este sentido que aceptamos que un hombre vuele (imposible), con el fin de venir a la ayuda de la viuda y el huérfano (verosímil)?

Notas

- <sup>1</sup> JOST François, *Ce que je vois de mon ciné*, Klincksieck, Paris, 1989.
- <sup>2</sup> FLEURY-VILATTE B., «*Plutôt que de fermer les yeux ou de s'indigner*», in *CinémAction: Les émissions pour enfants*, Corlet-Télérama, Octobre 1993.
- <sup>3</sup> METZ, *Langage et cinéma*, Albatros, Paris, 1977.
- <sup>4</sup> ODIN, *Cinéma et production de sens*, Colin, Paris, 1990.
- <sup>5</sup> PEIRCE Charles S., *Ecrits sur le signe*, Seuil, Paris, 1978
- <sup>6</sup> BARTHES Roland, «*Rhétorique de l'image*» in *les Oeuvres Complètes (Tome 1)*, Seuil, Paris 1993
- <sup>7</sup> ECO Umberto, «*Sémiologie des messages visuels*», in *Communications* Nro. 15, 1970.
- <sup>8</sup> Ver ODIN, *Cinéma et production de sens*, Colin, Paris, 1990.
- <sup>9</sup> SCHAEFFER, *L'image précaire*, Seuil, Paris, 1987
- <sup>10</sup> «*Indice photonique et indice somatique*» son dos términos de François JOST. El primero designa producciones tales como la imagen fotográfica, obtenida por impresión a distancia, el segundo designa, por ejemplo, el diseño o el grabado, obtenido por conexión física entre el escultor, y su obra.
- <sup>11</sup> BAZIN, *Qu'est-ce que le cinéma?* (tome 1), Cerfs, Paris, 1958
- <sup>12</sup> METZ, *Essais sur la signification au cinéma*, Klincksieck, Paris, 1981.
- <sup>13</sup> Los términos «*trucaje cinematográfico*», «*trucaje profilmico*» son definidos por Metz. Para más detalles sobre el trucaje en el cine, consultar METZ dans *les Essais sur la signification au cinéma*, Klincksieck, Paris, 1971, Chap.9. *Trucage et cinéma*.
- <sup>14</sup> BAZIN, *Qu'est-ce que le cinéma?* (tome 1), Cerfs, Paris, 1958.
- <sup>15</sup> Ibid.
- <sup>16</sup> PONCET, *Dessin animé: Art mondial*, Le cercle du livre, Paris, 1956.
- <sup>17</sup> En el sentido de Metz, entonces, por trucaje durante o después de lo filmado para Bazin
- <sup>18</sup> ver nota precedente
- <sup>19</sup> JOUBERT-LAURENCIN, *La Lettre volante*, Presses de la Nouvelle Sorbonne, Paris, 1997.
- <sup>20</sup> Ibid.
- <sup>21</sup> CHATEAU, «*Film et réalité: pour rajeunir un vieux problème*», in *IRIS* Nro.1, Analeph, 1983.
- <sup>22</sup> Ibid



<sup>23</sup>Ibid.

<sup>24</sup>Ibid.

<sup>25</sup>Ibid.

<sup>26</sup>pour utiliser un terme établi par Metz afin de distinguer l'identification primaire psychanalytique de l'identification primaire cinématographique. Voir sur ce sujet de la double identification au cinéma, Metz dans «*Le signifiant imaginaire*», in *Communications*, Seuil, 1975, Nro.23.

<sup>27</sup>AUMONT et als, *L'esthétique du film*, Paris, Nathan, 1983.

<sup>28</sup>Sobre esta noción voir GENETTE, *Figures II & III*, Paris, Seuil, 1969, 1972.

<sup>29</sup>Nosotros estamos en el caso de una «focalisation spectatorielle», es decir el saber del espectador es superior a aquél del personaje.

<sup>30</sup>Nosotros estamos en el caso de una «focalisation interne», es decir el saber del espectador es igual a aquél del personaje.

<sup>31</sup>Dans ce quatrième exemple, il y a glissement d'une «focalisation interne» vers une «focalisation spectatorielle».

<sup>32</sup>Idem.

<sup>33</sup>JOST François, *Loeil-Caméra*, PUL, 1987. (traduit en espagnol).

<sup>34</sup>Ocularización Cero, es decir el espectador ve la escena a través del ojo de la cámara.

<sup>35</sup>Ocularización interna secundaria, es decir el espectador ve la escena a través de la mirada de un personaje.

Para más detalles sobre la teoría de la ocularización, ver :

JOST François, «*Narrations(s) : en deçà et au - delà*» in *Communication* N° 38, 1983.

JOST François, *Loeil-Camera*, PUL, 1987. (traduit en espagnol).

<sup>36</sup>JOST, *Ce que je vois de mon ciné*, Klincksieck, Paris, 1989.

<sup>37</sup>Ibid

<sup>38</sup>Pour plus de détails voir : LAWANDOS Rima, «L'adaptation du dessin animé en prises de vues réelles : les effets sur l'impression de réalité de l'image», *Mémoire de DEA* sous la direction de François JOST, 1998, Paris III, Sorbonne nouvelle.

