

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE CC. DE LA INFORMACIÓN
Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad I



**LA TELEVISIÓN: CONSTRUCCIÓN LÚDICA
CONTEMPORÁNEA**

**MEMORIA PRESENTADA PARA OPTAR AL GRADO DE
DOCTOR POR Esteban M. Stepanian Taracido**

Bajo la dirección del Doctor:
Luis Enrique Torán Peláez

Madrid, 2002

ISBN: 84-669-2861-8

**LA TELEVISIÓN:
CONSTRUCCIÓN LÚDICA CONTEMPORÁNEA**

TESIS DOCTORAL DE:

ESTEBAN MANUEL STEPANIAN TARACIDO

DIRECTOR:

Dr. LUIS ENRIQUE TORÁN PELÁEZ

**DEPARTAMENTO DE COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD I
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN
UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID**

*A Elena y Esteban,
por su confiada paciencia*

*A Rosa,
por su paciente confianza*

A Enrique Torán, además de sus observaciones generales y de sus sugerencias de lectura, debo agradecerle que en los momentos de desánimo haya encontrado siempre la palabra justa para convencerme de que esta tesis era posible.

Debo agradecer también que la Biblioteca Xeral de la Universidad de Santiago de Compostela pusiese a mi disposición sus fondos bibliográficos durante el período de investigación que desarrollé en Galicia.

A Manuel López Villegas le debo un reconocimiento general pues las numerosas ideas e indicaciones que han surgido a lo largo de nuestras múltiples conversaciones no pueden encontrar la justicia de una cita.

A él y a Rosa M^a Dorrego Sierra les agradezco su empeño en que el texto sea legible.

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN, METODOLOGÍA, JUEGOS CONSTRUIDOS

1. INTRODUCCIÓN	2
2. METODOLOGÍA	8
3. JUEGOS CONSTRUIDOS	16
3.1. <i>El lugar de retiro</i>	22
3.2. <i>El Mundo en pequeño</i>	26
3.3. «<i>Die Traumfabrik</i>»	35
3.3.1. El mago de Montreuil	36

CAPÍTULO II

LA TELEVISIÓN

1. INTRODUCCIÓN	45
2. PROCESO BÁSICO	46
2.1. <i>La selección</i>	47
2.1.1. La conversión de la luz y el sonido en impulso eléctrico	49
2.1.2. La cámara y el micrófono	51
2.2. <i>La manipulación</i>	54
2.2.1. De lo simultáneo a lo sucesivo	54

2.2.1.1. <i>Televisión mecánica vs. televisión electrónica</i>	57
2.2.1.2. <i>La transducción del color</i>	59
2.2.2. <i>La revolución digital y la imagen virtual</i>	62
2.3. <i>La combinación</i>	63
2.3.1. <i>El mezclador de imagen</i>	64
2.3.2. <i>El magnetoscopio</i>	65
2.3.2.1. <i>Las salas de posproducción</i>	66
2.3.2.2. <i>Videotecas y discotecas</i>	67
2.3.3. <i>Los sistemas informáticos</i>	67
3. PROCESO PREVIO	69
3.1. <i>La iluminación</i>	69
3.2. <i>El maquillaje</i>	71
3.3. <i>El decorado y el «atrezzo»</i>	72
3.4. <i>El vestuario</i>	74
3.5. <i>Los actores</i>	75
3.6. <i>Los acontecimientos previos</i>	77
4. PRODUCTO FINAL: EL FENÓMENO TELEVISIVO ACTUAL	78
5. ENUNCIADO DE LA HIPÓTESIS	80

CAPÍTULO III

LO CONSTRUCTIVO

1. INTRODUCCIÓN	84
2. EL CONSTRUCTIVISMO	86
2.1. Constructivismos	87
2.2. «Construcciones no utilitarias» y «trabajos de laboratorio»	89
2.3. Tatlin: las primeras construcciones	90
2.3.1. Los iconos	91
2.3.2. El «collage» cubista	92
2.3.3. Boccioni	94
2.4. Rodchenko	95
2.4.1. El fotomontaje	97
2.5. Naum Gabo: «prostroyenia»	99
2.5.1. La plenitud del objeto	101
2.5.2. El movimiento	102
2.6. El Lissitzky: el «Proun»	104
2.6.1. Los espacios artísticos	105
2.7. La síntesis artística	107
2.8. La escena constructivista	109
2.9. Los festivales revolucionarios	111

3. ELEMENTOS PARA UNA TEORÍA DE LO CONSTRUCTIVO	113
3.1. Proceso creativo específico	114
3.2. Materia prima: un lugar en el proceso	117
3.3. El valor de la «construcción»	118
3.4. Proceso libre	118
3.5. La heterogeneidad	120
3.6. El objeto	121
3.6.1. Su espacio interno	122
3.6.2. Su tiempo: el movimiento	122
3.7. Re-construcciones.	123
3.8. El «ensamblaje» caracteriza la «construcción»	125
3.9. Resumen: nueva definición formalizada	126
4. EISENSTEIN: EL PENSAMIENTO «CONSTRUCTIVO»	128
4.1. La creación cinematográfica: un proceso «constructivo»	130
4.2. «Construcción» / composición. El papel de «lo real»	131
4.3. El camino hacia la «construcción»	133
4.3.1. El ingeniero perdido	133
4.3.2. El teatro excéntrico	135
4.3.3. Lo patético	136
4.3.4. El «Kabuki» y lo japonés	138

4.4. El montaje: ensamblaje conflictivo de planos	139
4.5. El plano «construido», «ensamblado»	140
4.5.1. El principio unificador	142
4.5.2. Del contrapunto sonoro al montaje polifónico	142
4.5.3. Del color	145
4.6. Conclusión	147

CAPÍTULO IV

LO LÚDICO

1. INTRODUCCIÓN	149
2. EL CONCEPTO DE JUEGO	151
2.1. «Spiel», «jogo», «jeu», «play»	152
2.1.1. Jugar una pieza teatral	152
2.1.2. Jugar música	154
2.2. Simplemente movimiento	156
2.3. Jugar la vida	158
2.4. Extensión del concepto de juego	158
3. LA REGIÓN DE LO «LÚDICO»	160
3.1. El «juego» como acción humana	161
3.2. El germen del «juego»	164

3.2.1. El automovimiento	165
3.2.2. El espacio de «juego»	167
3.2.3. El tiempo del «juego»	168
3.2.4. Las «praxis perfectas». El automovimiento contiene su propio fin	169
4. EL PAPEL DEL JUGADOR. DEL ENTORNO AL ÁMBITO	171
4.1. <i>El «jugador jugado»</i>	172
4.2. <i>La mirada «jugada»</i>	174
4.3. <i>El entorno del «juego»</i>	175
4.4. <i>Pequeña aproximación al concepto de ámbito</i>	176
4.5. <i>El «ámbito de juego»</i>	178
5. LA ACCIÓN «LÚDICA»	180
5.1. <i>La transformación en «ámbito» mediante la regla</i>	181
5.2. <i>El éxtasis. El entorno no transformado en «ámbito»</i>	183
5.3. <i>La danza: entre el éxtasis y la regla</i>	185
5.4. <i>¿El «como si» sustituye a la regla?</i>	187
5.4.1. <i>La representación. El cuerpo del «jugador» como elemento del «juego»</i>	189
5.5. <i>La caracterización desde la prueba de la «finalidad»</i>	190
5.6. <i>El espectador es «jugador»</i>	193
6. EL DOBLE «STATUS» DEL JUGADOR	195
6.1. <i>La perversión del «juego»: El tramposo y el aguafiestas</i>	197

7. LA EXPERIENCIA MUSICAL	198
8. PUNTUALIZACIÓN SOBRE EL «JUEGO» Y EL ARTE	203
9. LA «CONSTRUCCIÓN LÚDICA»	204
10. EL «BRICOLAGE»	206

CAPÍTULO V

LA CONSTRUCCIÓN DEL JUEGO DE LAS APARIENCIAS

1. INTRODUCCIÓN: LA MUTABILIDAD DE «LO REAL»	213
2. CUESTIÓN METODOLÓGICA	216
3. UN «JUEGO» EN «CONSTRUCCIÓN»	219
3.1. La desviación	219
3.1.1. La ontología «lúdica» del «PPT»	220
3.1.1.1. La selección mecánica	222
3.1.1.2. El movimiento «desviado»	224
3.1.1.3. La huella de «lo real»	226
3.1.2. Los lugares de la «desviación»	227
3.1.2.1. El «espacio de juego» técnicamente disponible	228
3.1.2.2. El «espacio de juego» permitido	230
3.1.3. El gesto que «desvía»	231
3.1.3.1. La buena imagen	232

3.2. El «ajuste»	236
3.2.1. De la «desviación» al «ensamblaje»	237
3.2.1.1. El «ajuste» técnico o «ajuste» propiamente dicho	237
3.2.1.2. Primera discusión sobre las «piezas-2»; desde la «desviación»	239
3.2.1.2.1. La señal eléctrica y su apariencia	240
3.2.1.2.2. La monitorización	242
3.2.1.3. El gesto lujoso	243
3.2.1.3.1. La manipulación	246
3.2.1.3.2. El efecto de movimiento: el movimiento creado	247
3.2.1.4. Segunda discusión sobre las «piezas-2»; desde el «ensamblaje»	248
3.2.2. Una entrada furtiva: La imagen virtual	251
3.2.2.1. La imagen trucada	252
3.2.2.2. La imagen «como si»	253
3.2.2.3. La imagen compuesta	254
3.2.3. El «bricolage» en el «PPT»	255
3.2.3.1. El doble «status» de la imagen televisiva	257
3.2.3.2. El «realizador-bricoleur»	260
3.2.3.3. La música	262
3.2.3.3.1. La música convencional	262
3.2.3.3.2. La música de librería	263
3.3. El «ensamblaje». La «mise-en-scène»	265

3.3.1. ¿La construcción...?	266
3.3.1.1. El plano y la oposición audio/vídeo: dos conceptos estériles	267
3.3.1.2. ¿Ensamblar construcciones?	275
3.3.1.2.1. Los acontecimientos mediáticos	278
3.3.1.3. Re-construcciones	279
3.3.1.4. Primera conclusión	280
3.3.2. ¿... lúdica?	281
3.3.2.1. Lo público	283
3.3.2.2. La puesta en escena de lo público	285
3.3.2.2.1. Del «espacio de juego» al espacio del «juego»	287
3.3.2.2.2. Las reglas del «juego»	294
3.3.2.2.3. Los tres «jugadores»	308
3.3.2.2.3.1. El «jugador/realizador»	308
3.3.2.2.3.2. El «jugador/actor»	308
3.3.2.2.3.3. El «jugador/espectador»	314
3.3.2.2.4. El tramposo y el aguafiestas	316
3.3.2.2.5. La música convencional, la asimilación «lúdica»	317
4. LA «PRAXIS PERFECTA»: LA PRUEBA FINAL	318

CONCLUSIONES	324
ANEXO	329
BIBLIOGRAFÍA	335

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN, METODOLOGÍA, JUEGOS CONSTRUIDOS

1. INTRODUCCIÓN

La tesis que a continuación se expone recoge mis inquietudes intelectuales en torno a un fenómeno que me ha acompañado a lo largo de toda mi vida, al menos de la que recuerdo, y al que he dedicado conscientemente gran parte de ella: la televisión.

A comprender esta curiosa y fascinante creación de nuestros días, he destinado muchas horas de estudio. A contribuir a su desarrollo he dedicado en los últimos tiempos no pocos esfuerzos en mi labor profesional; y ello a pesar de que soy radicalmente crítico con la dirección que éste toma. Y siempre, antes y ahora, he ocupado una buena parte de mi ocio simplemente en ver la televisión.

Una parte no desdeñable de mi formación cultural y humana, he de reconocerlo, se la debo a la televisión; aunque haya de reconocer también que, no sé si por especial predisposición infantil o por razones estrictamente ligadas a los contenidos emitidos, esta formación se ha producido fundamentalmente durante los primeros años de mi vida.

Hoy en día, como muchos de los que lean este trabajo, siento que en la mayoría de las ocasiones el espectador ideal que propone la programación habitual de televisión es una especie de imbécil o cretino mental, -lo cual no me sorprende en absoluto conociendo, como es el caso, las interioridades de la producción- pero debo admitir, para rebatir a los defensores de los apocalípticos efectos de la televisión, que aunque me sienta tratar como un cretino nunca he pensado que realmente lo fuese, ni creo que corra el peligro de convertirme en ello únicamente por dedicar mi tiempo a este entretenimiento.

Nada más natural pues, en esta circunstancia personal, que elegir la televisión, en la manera en la que en el segundo capítulo fijaremos, como objeto de estudio de esta tesis.

Los inicios de la investigación tuvieron como objeto decidir qué o sobre qué aspectos del medio televisivo debería centrar mi discurso. El planteamiento específico del tema osciló durante largo tiempo entre dos particularidades de la televisión que por diversas razones desde siempre me han intrigado fuertemente.

La primera de ellas se refiere a la asombrosa capacidad que desde mi punto de vista tiene para integrar elementos dispares, su especial tendencia a mezclar colores, músicas, ropas de distintas épocas... y presentarse como un agregado de ingredientes entre los que inicialmente no sería posible establecer relaciones.

Esta preocupación de carácter general, todavía pre-científica, halló una primera vía de investigación, y posibilidad de sistematización, en las aproximaciones semióticas sobre la heterogeneidad de materiales y de códigos propia de los textos cinematográficos y televisivos.

La discusión sobre la heterogeneidad de los materiales, que de alguna forma parecía albergar mi preocupación sobre la capacidad aglutinadora de la televisión, surge en el ámbito semiótico hacia finales de los años sesenta cuando esta ciencia encuentra que los intentos de formalización que pretende hacer con el fin de establecer la dimensión semiótica del cine se estrellan, precisamente, ante la complejísima distribución de materias significantes que se pueden encontrar en un texto cinematográfico.

Con anterioridad, en torno a los años cincuenta, ciertos trabajos acerca de los medios expresivos del cine -con los que se enriqueció su teoría- habían planteado los orígenes del problema:

La idea de fondo que los domina en general es que el cine nace como amalgama de distintos medios de origen figurativo, teatral y narrativo, combinados con técnicas propiamente cinematográficas; cada

uno de estos medios merece una atención particular, ya sea en relación con sus posibilidades intrínsecas, ya sea en relación con la forma en que se han utilizado en otros lugares. Es en esa síntesis de los componentes donde el lenguaje cinematográfico encuentra su especificidad y su autonomía.¹

La vía semiótica, al margen de que personalmente me indujese a resituar esta peculiaridad televisiva en un ámbito más amplio y a considerarla común a medios como el cine o el teatro, en cierta forma me defraudó, pues la bibliografía a la que modestamente he tenido acceso parecía contentarse con poner de manifiesto dicha heterogeneidad. A pesar de que esto se hiciese, como en los casos de Metz², Garroni³ o Bettetini⁴, de forma muy precisa y brillante.

Al tiempo, sin negar la pertinencia del enfoque semiótico en el análisis de textos y discursos audiovisuales -del que soy un apasionado defensor-, crecía en mí el convencimiento de que esta tendencia al abigarramiento y a la combinación se sitúa en un estadio previo al de la comunicación. Que se trata, por así decirlo, de una tendencia primaria de la televisión, independientemente de que ésta pueda usarse también para contar cosas.

Tenía la impresión, en definitiva, de que la televisión antes de articular textos se ocupa de conformar ese carnaval de imágenes que muchos vemos en ella.

De forma paralela, e inicialmente sin conexión alguna con la primera, me ocupé también de la segunda de las particularidades televisivas a las que me he referido.

¹ Francesco Casetti: *Teorías del cine*. Cátedra. Madrid, 1994, pág. 70.

² Christian Metz: *Lenguaje y cine*. Planeta. Barcelona, 1973.

³ Emilio Garroni: *Proyecto de semiótica*. Gustavo Gili. Barcelona, 1975.

Una particularidad ligada a cierta experiencia de atracción personal que he sentido desde siempre ante la pantalla del televisor. Cierta atracción que nunca había sido capaz de verbalizar ni caracterizar, pero que en todo caso no era del mismo orden que la que se deriva de interpretar el sentido de un texto lingüístico, audiovisual o de cualquier otro tipo.

De entre los efectos ligados a esta atracción puedo recordar p. ej. el de haberme hecho consciente por primera vez de la relatividad psicológica del tiempo al comparar la eternidad de los diez minutos de la hoy olvidada carta de ajuste previos a la emisión de la programación infantil con la brevedad de la hora y media posterior en la que ésta se desenvolvía.

En esta inaprehensible atracción situó también el origen del desagrado que me producía en las primeras emisiones del tercer canal comprobar la inexistencia de publicidad como solución de continuidad entre programas, y cuyas razones sólo he comenzado a vislumbrar durante la investigación previa a la elaboración de este trabajo.

Es además una atracción similar a la que alguna vez he sentido en mi labor profesional como realizador en los momentos en los que, olvidándome de razones laborales u horarios, me he volcado en la realización de un programa con una pasión que excedía en mucho, -demasiado sin duda- mis propios intereses personales.

Intuía además que esta segunda particularidad podría estar vinculada con la flagrante paradoja de que, si bien la televisión, según el discurso ortodoxo, es un medio de comunicación e información, y por lo tanto, constituye un instrumento a nuestro alcance para relacionarnos con la realidad que nos rodea y tener acceso a temas sociales de interés que nos afectan en nuestra vida en realidad sea utilizada por la mayoría de los espectadores

⁴ Gianfranco Bettetini: *Producción significativa y puesta en escena*. G.G. Barcelona, 1977.

precisamente para todo lo contrario: para evadirse y cancelar toda relación con la realidad.

- *Cuando llego cansada de trabajar precisamente lo que quiero ver son estas chorradas y no calentarme la cabeza.* Una expresión de este tipo que probablemente de no haber sido proferida por una persona muy querida hubiese sido despachada con un prepotente: - *no ves más que basura,* me sumergió en la investigación sobre la naturaleza del interés por la televisión; que además parecía desdeñar radicalmente la consideración en la que socialmente se tiene al medio televisivo.

Precisamente el hecho de que al ver *estas chorradas* no se pretenda ampliar el conocimiento de nuestro contexto vital sino únicamente evadirse, distraerse, me ofreció las primeras claves para la investigación:

El juego, pues, es el arte o técnica que el hombre posee para suspender virtualmente su esclavitud dentro de la realidad, para evadirse, escapar, traerse a sí mismo de este mundo en que vive a otro irreal. Este traerse de su vida real a una vida irreal imaginaria, fantasmagórica es distraerse. El juego es distracción.⁵

Probablemente la naturaleza de la singular atracción que siento por la televisión tenga “algo que ver” con el juego...

Johan Huizinga recoge los breves comentarios de Ortega y Gasset sobre el concepto de juego en su -en palabras del propio Ortega- egregio libro *Homo ludens*. El catedrático de Leyden, quien a lo largo de su carrera de investigador histórico se había encontrado delante de elementos de la actuación humana que, aun poseyendo una amplia

importancia e influencia en las construcciones sociales del período histórico en cuestión, no eran fácilmente asimilables a las tradicionales categorías del *homo sapiens* y del *homo faber* sugería:

*... me parece que el nombre de homo ludens, el hombre que juega, expresa una función tan esencial como la de fabricar, y merece, por lo tanto, ocupar su lugar junto al de homo faber.*⁶

Desde luego, y por supuesto con todas las cautelas iniciales, el carácter primigenio del juego y ciertas impresiones sobre él, derivadas de la lectura del libro de Huizinga, eran perfectamente coherentes con la resistencia que mi atracción por la televisión oponía a ser explicada, y con ciertas sensaciones propias de mi experiencia como espectador.

Homo ludens me volcó absolutamente en el examen de la actividad lúdica y paulatinamente se fue asentando en mí la convicción de que cuando hablamos de televisión estamos hablando de un fenómeno esencialmente lúdico.

La certeza de Jean Duvignaud afianzaba esta convicción:

*Sé muy bien que no me habría ligado al teatro, a la creación artística, a la fiesta, a los sueños, a lo imaginario, si no hubiese tratado de elucidar cierta experiencia del ser, cuya raíz está en la libertad del juego.*⁷

⁵ José Ortega y Gasset: "Idea del teatro: una abreviatura", en *Ideas sobre el teatro y la novela*. Revista de Occidente en Alianza Editorial. Madrid, 1995, pág. 93.

⁶ Johan Huizinga: *Homo ludens*. Alianza. Madrid, 1995, pág. 7.

⁷ Jean Duvignaud: *El juego del juego*. FCE. México DF, 1982, pág. 11.

Y con él me preguntaba:

*si lo imaginario colectivo que adopta formas culturales distintas según los tipos de sociedades o de civilizaciones no es más vasto que el terreno meticulosamente descifrado y enmarcado por las “bellas artes”. Si una experiencia mayor que la de las “artes” griegas, romanas o cristianas no constituye el medio matricial cuya punta extrema y sofisticada serían esas formas “nobles”.*⁸

Y me preguntaba también, lógicamente, si esa matriz no sería el marco natural de la televisión.

Esta segunda línea de investigación, puesto que parecía ofrecerme resultados más concretos, se fue imponiendo de forma natural a la primera.

Sin embargo, al examinar el concepto general de juego y detenerme en ciertas manifestaciones culturales ligadas a él advertí que los elementos lúdicos estaban también presentes en el cine y en el teatro; áreas a las que, en su momento, había ampliado mi preocupación sobre la heterogeneidad⁹ de los materiales.

Fue entonces la primera vez en la que se planteó la posibilidad de que las dos peculiaridades de la televisión, entre las que inicialmente me había propuesto elegir el argumento de la tesis, no fuesen del todo independientes; y por lo tanto me pregunté si ambas líneas de investigación no serían, en realidad, complementarias.

⁸ Jean Duvignaud: *El sacrificio inútil*. FCE. México DF, 1972, pág. 202.

⁹ En su momento y como consecuencia de la investigación sistemática sobre el asunto, el concepto de heterogeneidad no será pertinente en este trabajo. Por ahora, en el plano general en el que discurre esta introducción, lo utilizo porque, además de que es un término que -desde cierta aproximación científica- posee ya una tradición de uso, alude perfectamente a la naturaleza del problema.

Pronto comprobé que, además del teatro y el cine con sus evidentes parientes cercanos como la ópera o la linterna mágica, era posible localizar una gran cantidad de eventos culturales en los que estaba presente el factor lúdico y que simultáneamente se presentaban como un agregado de elementos cuya única relación consistía en la copresencia en el acontecimiento.

Jardines, torneos medievales, exposiciones universales o fiestas -reales o populares- parecían estar situadas, a simple vista, en las antípodas de la televisión, pero a medida que avanzaba mi investigación me sorprendía encontrar cada vez mayores puntos de conexión entre sus naturalezas esenciales.

La hipótesis fue entonces tomando forma hasta que finalmente se presentó la posibilidad de individualizar una familia o categoría de acontecimientos culturales caracterizados porque se aparecen como un combinado abigarrado de elementos relacionados exclusivamente por razones lúdicas. Esta peculiar apariencia constituye su naturaleza esencial. Y la tesis, propiamente dicha, consiste en demostrar que la televisión resulta ser un acontecimiento de este tipo.

En el capítulo siguiente, tras precisar los términos en liza, se propone la hipótesis de trabajo formalizada, pero se puede adelantar ya, que en términos genéricos, esta tesis se cuestiona si la consideración ontológica de la televisión como medio de comunicación no será una falacia o un pretexto bajo el que se oculta otro tipo de fenómeno esencialmente ligado a otras actividades culturales que se muestran como juegos formados, contruidos diremos más adelante, con elementos del más variado pelaje.

Por supuesto, insinuar la existencia de un nexo entre el jardín o el torneo medieval y la televisión, seguía pareciendo, y en ocasiones me lo parecía incluso a mí, una propuesta algo descabellada que me obligaba a plantearme si el tiempo dedicado a la investigación

no me habría alejado excesivamente del objeto de estudio real que me traía entre manos.

Sin embargo, convencido de que:

Aun cuando nos encontrásemos frente a procedimientos analógicos a extrapolaciones no controladas, habrá que reconocer que procede el conocimiento incluso para los esfuerzos de una imaginación hipotética que se arriesga por atajos inseguros. La arribología excesiva y la más honrada de las cautelas pueden disuadir de recorrer caminos indudablemente peligrosos pero que podrían conducir a altiplanicies desde las cuales el paisaje total resultaría más claro, con unos enlaces y unas vías principales que habían escapado a una primera inspección topográfica.¹⁰

he continuado por esta vía con los resultados que en los capítulos siguientes se exponen.

2. METODOLOGÍA

Metodológicamente la tesis se plantea a partir de las dificultades que las peculiaridades que previamente hemos citado oponen a un análisis tradicional basado en la concepción de la televisión como medio de comunicación social.

Este será el problema científico de base que esta investigación habrá de resolver.

A lo largo del desarrollo del trabajo se comprobará que existen algunas otras

¹⁰ Umberto Eco: *Obra abierta*. Ariel. Barcelona, 1990, pág. 168.

cuestiones ligadas a la televisión que no encuentran respuesta desde esta visión tradicional y que ésta además no propone vías de estudio que en un futuro puedan resolverlas. Pero, a efectos metodológicos, insistimos, la dificultad de origen se centra en dar cuenta satisfactoriamente del problema de la aparente heterogeneidad de materiales y elucidar la naturaleza de la atracción social que ejerce la televisión.

La tesis se inicia, como es lógico, con la fijación del objeto de estudio. El polisémico término televisión ha de ser necesariamente acotado, matizado y, en definitiva, restringido en ciertos límites que lo formalicen.

Es ésta una operación ineludible. Todos y cada uno de nosotros tenemos una idea acerca de la televisión, que es la que nos dicta nuestro sentido común. Pero el conocimiento científico exige cierta objetividad en el establecimiento de un objeto de estudio. O al menos una subjetividad suficientemente compartida.

Karl Popper ha descartado expresamente que el sentido común pueda jugar algún papel en el aumento de conocimientos que es el objetivo de toda ciencia:

Basta una ligera reflexión para convencerse de que la mayoría de los problemas que se encuentran en conexión con dicho aumento han de trascender, necesariamente, todo estudio que permanezca confinado en el conocimiento de sentido común, frente al conocimiento científico; pues la manera más importante de aumentar aquél es precisamente volviéndose conocimiento científico.¹¹

¹¹ Karl R. Popper: *La lógica de la investigación científica*. Tecnos. Madrid, s.d. pág. 17.

Y Mario Bunge es también claro al respecto:

*...el sentido común no puede ser juez autorizado de la ciencia, y el intento de estimar las ideas y los procedimientos científicos a la luz del conocimiento común ordinario exclusivamente es descabellado.*¹²

A establecer rigurosamente el objeto de estudio se dedicará el segundo capítulo de este trabajo. Una vez fijado será momento de enunciar la hipótesis.

Las dos peculiaridades de la televisión que constituyen nuestro problema científico son comunes, lo hemos mencionado ya, a otros acontecimientos culturales con los que se pretende emparentar la televisión.

Esta tarea parece exigir una hipótesis de las que Bunge denomina de salto *analógico estructural*¹³ pues se pretende enunciar que la televisión posee dos particularidades esenciales que intuitivamente parecen también típicas de tales acontecimientos.

Sin embargo, como quiera que nadie se ha ocupado de demostrar esto último y no es cuestión de hacerlo ahora, es preciso realizar una operación metodológica previa.

Tras constatar la existencia en ciertos eventos históricos de las peculiaridades que desencadenan nuestro problema científico, se infiere un modelo teórico que pueda integrarlos. Tal modelo teórico responderá al nombre de construcción-lúdica y a pesar de que haya sido inferido de ciertas manifestaciones particulares, tendrá el valor de una definición. Esto excluirá la demostración científica de que cine, ópera o jardín sean construcciones-lúdicas estrictas -a pesar de que tengamos el convencimiento pre-científico

¹² Mario Bunge: *La investigación científica: su estrategia y su filosofía*. Ariel, Barcelona, 1976, pág. 20.

de que lo son-; pero, por contra, otorgará solidez a la demostración, si finalmente se obtiene, de que la televisión lo es.

En los capítulos tercero y cuarto se definirán expresamente las construcciones-lúdicas.

La hipótesis de trabajo que se habrá de corroborar será formalmente presentada en el capítulo segundo y planteará que el objeto de estudio cumple las condiciones que en el tercer y cuarto capítulo se imponen para que una manifestación particular pueda ser considerada como una construcción-lúdica.

Se podrá reprochar a esta tesis cierto grado de clausura, pues parece que se ha construido un modelo teórico a medida del objeto de estudio. En realidad es así pero nada debe oponerse a ello.

La eficacia de la tesis habrá que cifrarla en función de su capacidad para resolver los problemas que la televisión opone a otro tipo de acercamientos. Y, por supuesto, en la capacidad para proponer nuevas líneas de investigación a partir del modelo teórico que se proponga.

Las hipótesis científicas no quedan legitimadas o refutadas por su origen, sino por el poder de las contrastaciones teoréticas y empíricas a que se someten: una hipótesis aspira a obtener certificados de contrastación, no certificados de nacimiento.¹⁴

El sistema lógico de las Matemáticas a menudo necesita crear objetos con el único fin de contribuir a su desarrollo. Pero la existencia de tales objetos, como es obvio, debe

¹³ *Ibíd.*, pág. 271.

ser refrendada por el propio sistema.

Se establece entonces como hipótesis la propia existencia del objeto. Y la demostración posterior con frecuencia es del tipo de las llamadas demostraciones por construcción pues consisten precisamente en construir el objeto dentro de los límites impuestos por el sistema.

La posibilidad de hacerlo es la prueba fehaciente de su existencia, lo que demuestra la hipótesis.

Salvando las naturales distancias, se puede admitir que el presente trabajo tiene este carácter predominantemente instrumental, pues al construir un modelo teórico y verificar que integra el objeto de estudio, lo que se pretende es habilitar la posibilidad de establecer relaciones nuevas entre éste y ciertas áreas disciplinares habitualmente no ligadas a él -o al menos no ligadas científicamente-. Es lo que se procurará hacer en el quinto capítulo.

Toda tesis, en cuanto que integrante del método científico, tiene por objetivo el aumento de conocimiento. En muchas ocasiones dicho aumento es consecuencia del desarrollo de un método preexistente. En este caso lo que se propone es aumentar nuestro conocimiento del fenómeno televisión como resultado de una aproximación teórica más eficaz. La propuesta de esta tesis más que resolver determinado problema específico que pueda plantear la televisión actual pretende abrir una vía de investigación que, desde una nueva consideración del fenómeno, pueda contribuir a incrementar nuestro conocimiento del mismo

Personalmente puedo declarar que el intento de demostrar, como se pretende, que la televisión es una construcción-lúdica no es más que un intento de sentar las bases de una

¹⁴ *Ibíd.*, pág. 274.

particular andadura investigadora. Mi intención es establecer una premisa que me ofrezca un fundamento teórico a partir del que poder desarrollar mis investigaciones posteriores.

El capítulo segundo, ya lo hemos dicho, caracteriza nuestro objeto de estudio, en él se actualizan una serie de elecciones lingüísticas cuyo significado queda restringido por el propio discurso. Desde entonces se utilizará la escritura en cursiva para notar esos términos que el lector debe considerar únicamente en el significado matizado y fijado con el que en su momento lo hemos incluido en nuestro código, al margen de su valor semántico pleno en el código general de la lengua.

Exactamente lo mismo se puede afirmar de los términos claves en la definición de nuestro modelo teórico construcción-lúdica. En tanto que términos definidos por el presente trabajo se utilizarán exclusivamente en cursiva e, inversamente, cuando no sean expresamente escritos así, se entenderá que se utilizan con su valor en el uso común.

Las citas de otros autores que se intercalan en el discurso también se notan en cursiva . El hecho de que un término aislado se escriba con la tipografía habitual indica que habrá sido notado en cursiva en el original.

En general, las citas de autores extranjeros se presentan en español cuando la obra se halla publicada en nuestro idioma y por lo tanto existe traducción autorizada. En los casos en que tal traducción no exista o no la hayamos localizado la cita se vierte en su idioma original.

A pesar de lo expuesto en este epígrafe, el texto esta sistemáticamente salpicado de alusiones metodológicas particulares que por el propio orden del discurso se ha creído más conveniente incluir exclusivamente en el momento en que éstas fuesen necesarias.

3. JUEGOS CONSTRUIDOS

El modelo teórico construcción-lúdica será definido en los capítulos tercero y cuarto a partir de la inducción de algunas particularidades que se han aislado en ciertos acontecimientos culturales a los que hemos dedicado los inicios de esta investigación.

Como ya se ha dicho, la tesis no se ocupa en demostrar que cada uno de estos acontecimientos individualmente considerados satisfaga las condiciones que impone el modelo teórico; aunque estemos convencidos de que no sería difícil hacerlo. Por ello esos acontecimientos reciben, en este trabajo, la consideración de construcciones-lúdicas presuntas.

A algunas de estas construcciones-lúdicas presuntas dedicamos el final de este capítulo introductorio.

Pero sólo a algunas porque lejos de perseguir una exhaustividad imposible en la descripción de todos y cada uno de los acontecimientos que comparten con la televisión las peculiaridades que conforman nuestro modelo científico, no se pretende más que ofrecer al lector unos elementos de reflexión que le sugieran, al margen de ulteriores formalizaciones, el tipo de manifestación cultural a la que nos referimos.

En las caracterizaciones que a continuación se presentan se ha intentado encarar la discusión sobre el problema de la heterogeneidad de materiales y la cuestión del entorno lúdico con un grado alto de generalidad, pero en todo caso ha sido inevitable no referirse a conceptos que sólo encontrarán su sentido pleno en el tercer y cuarto capítulo.

Se ha procurado, en todo caso, que ello no comprometa la interpretación.

La manifestación lúdico-constructiva que se nos muestra de forma más obvia y

elemental es la fiesta, en su consideración más genérica y universal. Se trate de las Saturnales Romanas, las celebradas con motivo de las Coronaciones Reales o Imperiales, el Carnaval, o aquellas que toman la ininterrumpida sucesión de conciertos musicales como pretexto instrumental, y cuya perenne referencia es la celebrada en Woodstock los días 15, 16 y 17 de agosto de 1969, en todas es posible sorprenderse ante la multitud de elementos que las conforman y la especial actitud de los participantes.

Toda manifestación festiva comienza por la elección y adecuación de un determinado espacio físico. Y las razones de tal elección y adecuación residen en la exclusiva necesidad de que la fiesta salga bien. Esta sencilla afirmación sería suficiente como veremos más adelante para admitir que el espacio festivo se configura como un espacio lúdico.

Por lo demás es evidente la conciencia de apartamiento de la realidad seria a que aludía Ortega¹⁵ en todo integrante de una fiesta.

El colorido y vistosidad de la fiesta está ligado a la diversidad de elementos que integra, independientemente que la combinación sea absolutamente libre, como ocurre en el carnaval, o responda a una organización más o menos simbólica, como acontece en las fiestas en las que el poder se pone en escena.

El siguiente pasaje que describe la entrada triunfal en Génova de Carlos V en agosto de 1529 es muy significativo. El emperador llegaba por mar.

Para que pudiera tomar tierra se construyó expresamente un embarcadero que luego fue cubierto por ricas telas. Después de las salvas de artillería, que se prolongaron durante un buen rato, Carlos subió a una

¹⁵ Cf. nota I.5.

barca cuyos remeros vestidos de púrpura, eran esclavos, presumiblemente moros, a los que luego concedió la libertad en un gesto de magnanimitas. La barca le dejó junto al embarcadero, en el que se alzaba el primero de dos (o tal vez tres) arcos triunfales. Estaba cubierto de storie pintadas, la principal de las cuales mostraba a Andrea Doria con una espada desenvainada en una mano y una maqueta de Génova en la otra, mientras Carlos suspendía una corona sobre la ciudad.[...].

Después de pasar por el arco, Carlos fue saludado por el dux y otros miembros de la signoria. Pero aún había otros apparati. incluido un gran globo móvil con un águila imperial en lo alto.¹⁶

Los *apparati* era el nombre que se daba a las fastuosas arquitecturas efímeras que se construían únicamente para exhibirlas en el acontecimiento y contribuir así al éxito de la fiesta. Se trataba de verdaderas arquitecturas lúdicas.

Roy Strong ha dedicado una interesante obra¹⁷ a examinar las vistosas puestas en escena del poder durante el Renacimiento.

La ópera es también un ejemplo, más reglado, de cuanto aquí se dice. Ya las primeras óperas venecianas del primer barroco llamaban la atención *por sus sofisticados efectos escénicos*¹⁸. Y el propio Lope de Vega autor de la primera ópera española, *La selva sin amor* -cuya partitura está hoy perdida- reconocía en la dedicatoria al Excmo. Almirante de Castilla que, en la representación,

¹⁶ Bonner Mitchell: "Carlos V como triunfador". Recogido en el volumen conjunto A.A. V.V.: *Carolus V Imperator*. Lunewerg editores. Madrid, Barcelona, 1999, pág. 218.

¹⁷ Roy Strong: *Arte y poder. Fiestas del Renacimiento, 1450-1650*. Alianza. Madrid, 1988.

... lo menos que en ella hubo fueron mis versos.

La máquina del teatro hizo Cosme Lotti, ingeniero florentín, por quien S. M. envió a Italia, para que asistiese a su servicio en jardines, fuentes y otras cosas, en que tiene raro y excelente ingenio. Nuevo Hieron Alejandrino, y no menos admirable en sus maquinas semoventes que aquel insigne griego, o el alemán famoso que hizo el águila que acompañó por el aire la coronada frente de Carlos V.

La primera vista del teatro, en habiendo corrido la tienda que le cubría, fue un mar en perspectiva, que descubría a los ojos (tanto puede el arte) muchas leguas de agua hasta la ribera opuesta, en cuyo puerto se vían la ciudad y el faro con algunas naves que, haciendo salva, disparaban, a quien también de los castillos respondían. Vianse, asimismo, algunos peces que fluctuaban según el movimiento de las ondas, que, con la misma inconstancia que si fueran verdaderas, se inquietaban, todo con luz artificial, sin que se viese ninguna, y siendo las que formaban aquel fingido día más de trescientas. Aquí Venus, en un carro que tiraban dos cisnes, habló con Amor, su hijo, que por lo alto de la máquina revolaba. Los instrumentos ocupaban la primera parte del teatro sin ser vistos, a cuya armonía cantaban las figuras los versos, haciendo en la misma composición de la música las admiraciones, las quejas, los amores, las iras y los demás afectos.

Para el discurso de los pastores se desapareció el teatro marítimo,

¹⁸ Donald Jay Grout: *Historia de la música occidental, 1*. Alianza. Madrid, 1984, pág. 341.

*sin que este movimiento, con ser tan grande, le pudiese penetrar la vista, transformándose el mar en una selva, que significaba el soto de Manzanares con la puente, por quien pasaban en perspectiva cuantas cosas pudieron ser imitadas de las que entran y salen en la corte; y asimismo se vían la Casa del Campo y el Palacio, con cuanto desde aquella parte podía determinar la vista. El bajar los dioses, y las demás transformaciones, requería más discurso que la égloga, que, aunque era el alma, la hermosura de aquel cuerpo hacía que los oídos se rindiesen a los ojos.*¹⁹

Esta última frase es, desde luego, especialmente elocuente.

La música, la interpretación del actor, la luz, los efectos de sonido y los ingenios que la tecnología ponía a disposición del entretenimiento, todo contribuía a la distracción de la corte.

Incluso cuando la evolución de la ópera, en su época romántica, devolvió la primacía a los oídos frente a los ojos, siempre ha respondido a la idea de un espectáculo resultante de la combinación de múltiples elementos. El grandioso espectáculo total al que aspiraba Wagner.

Uno de los productos más acabados de la tecnología al servicio del juego es el autómatas. La máquina automática ha sido un elemento básico en el tipo de acontecimientos que intentamos recrear probablemente porque, como se examinará en el tercer capítulo, el propio concepto de automatismo está profundamente ligado a los orígenes del juego.

¹⁹ Félix Lope de Vega y Carpio: *Obras de Lope de Vega. Volumen. XIII. Comedias pastoriles y Comedias mitológicas*. Biblioteca de Autores Españoles, volumen. 188. Atlas, Madrid, 1965, págs. 187, 188. La cita ha sido sugerida por José López Calo: *Historia de la música española. 3. Siglo XVII*. Alianza. Madrid, 1983.

Alfredo Aracil en una obra²⁰ documentadísima y utilísima para recrear la atmósfera que perseguimos ha rastreado el papel del autómeta en la cultura del Renacimiento a la Ilustración y como consecuencia nos ofrece un magnífico panorama de un sinfín de presuntas construcciones-lúdicas del momento.

El teatro es también, en el mismo sentido que lo es la ópera, una presunta construcción-lúdica. No es cuestión de detenernos en él, baste recordar que las ideas sobre el entretenimiento con que Ortega sugirió a Huizinga el concepto de juego están basadas en sus reflexiones sobre la escena.

El propio lector puede comprobar que en la dialéctica entre el texto y la puesta en escena que atraviesa la historia del teatro y cuyos ejemplos extremos son el teatro clásico de Lope, Calderón o Shakespeare por un lado y las experiencias vanguardistas de *performance* en las que se mezclan actores y público sin un guión previo por el otro, se mantiene inalterable el sentido lúdico del espectador que mira o participa. En ambos casos se divierte.

También se divierte, o se distrae, la gente que va al circo. En él se aglutinan una cantidad extraordinaria de elementos de tan variada y pintoresca procedencia que resulta realmente difícil enumerarlos en su totalidad.

Entre la maraña de ingredientes que conforman una tarde de circo están los equilibristas, la doma de fieras, la música, las pantomimas, los saltimbanquis, los espectáculos ecuestres, los payasos (clowns y augustos), los forzudos, los malabaristas, la magia, los enanos (y en general cualquier prodigio humano), los trapeceistas, los sabios (adivinos, videntes, calculadores), el decorado, los lanzadores de cuchillos, el olor de

²⁰ Alfredo Aracil: *Juego y artificio. Autómetas y otras ficciones en la cultura del Renacimiento a la*

las bestias, el juego de luces... La lista es interminable. Todo aquello capaz de fascinar al ojo tiene cabida en el circo.

Son muchas las presuntas construcciones-lúdicas que se podrían citar. Pero para caracterizar los juegos construidos bastaría agregar a las ya citadas otras tres a las que les dedicamos un interés especial.

A dos de ellas por su aparente alejamiento del fenómeno televisión y a la otra por su notoria proximidad.

3.1. El lugar de retiro

Desde muy antiguo las viviendas de los representantes del poder han gozado de un espacio propio, cerrado a los intrusos, en el que podían retirarse a descansar, a pasear o en definitiva, si se nos permite la manida expresión, a gozar de los placeres de la privacidad que ofrece el alejamiento del “mundanal ruido”. A mediados del siglo XIX las nuevas tendencias en la organización del espacio urbano impulsan la creación de estos espacios en los núcleos urbanos. Y su carácter público permitirá finalmente la democratización de placeres que hasta entonces estaban únicamente reservados al rey almohade de Granada, al príncipe de Bomarzo, al rey Sol o al emperador del Japón, por citar sólo algunos ejemplos especialmente significativos.

Nos referimos, por supuesto, al jardín.

Estrictamente hablando, el fundamento de la jardinería habría que fijarlo en el neolítico, pues es entonces cuando el hombre se autoimpone la tarea de cultivar la tierra y de influir, en muy pequeña medida claro está, en el espacio vegetal que le rodea. Sin embargo, es evidente, que esta ordenación del espacio vegetal circundante tenía por único objetivo satisfacer las necesidades primarias del grupo humano que en él se asentaba. Y consecuentemente no parece lógico todavía reconocerle *status* lúdico.

Los primeros jardines ornamentales aparecieron en Mesopotamia.²¹ Y, si nos circunscribimos a nuestra área geográfica y cultural, se puede admitir que el jardín romano o el islámico son ya un ejemplo de juego construido pleno. Al igual que lo serán después el jardín del Renacimiento, el jardín Barroco, el jardín a la francesa, el jardín de estilo inglés o cualquiera de nuestros jardines ciudadanos.

A pesar de que es función de esta tesis desvelar conexiones no obvias entre determinados fenómenos históricos es evidente que aquí no se pretende repasar minuciosamente la historia y la estética de una actividad a primera vista tan apartada de nuestro objeto central de estudio;²² sino que se trata únicamente de reflexionar unos instantes acerca del jardín en tanto que presunta construcción-lúdica.

*El jardín solamente tiene un objeto, el de proporcionar placer a su propietario.*²³

²¹ Así lo afirma María Rosa Moreno en “La naturaleza transformada. Los jardines”, recogido en el volumen colectivo coordinado por José Fernández Arenas: *Arte efímero y espacio estético*. Anthropos. Barcelona, 1988.

²² Llamamos la atención sobre la inesperada, al menos por nuestra parte, amplitud bibliográfica que ha generado este argumento. Presuponemos que la tarea que por razones obvias hemos de declinar hubiera sido absolutamente apasionante.

²³ Sylvie Chadenet: “Pequeña historia de los grandes jardines”. El artículo forma parte de la *Nueva enciclopedia femenina*. CEAC. Barcelona, 1974, volumen X, pág. 29.

Tan impúdica como contundente afirmación parece zanjar cualquier duda sobre su carácter lúdico. El jardín no es solamente un lugar apartado del mundo exterior, sino que es un espacio que niega expresamente su exterioridad. No es casualidad que las áreas ajardinadas estén perfectamente delimitadas. Cursos de agua, enrejados, alambradas o una hilera de setos son formas más o menos tajantes de establecer límites.

Debemos reconocer que el rechazo a que nos vean mientras comemos en un jardincillo familiar de cualquier barrio residencial significa realmente que “no nos gusta ver cómo nos miran cuando comemos”. No nos violenta que nos miren sino ser conscientes de ello. Pues el jardín es un lugar estrictamente privado, un ámbito pensado para que en él se desarrollen acciones lúdicas.

A pesar de que permita otras: La literatura ha explotado profusamente las escenas en las que estatuas y plantas no son más que testigos mudos de actos y pactos eternamente secretos.

La creación del jardín es indudablemente un acto lúdico. Pues lo fundamental es que el jardín resulte bien. Se diseña en función de sí mismo y del placer que ha de proporcionar.

Pero es además un acto constructivo. El jardinero que busca impresionar al paseante sabe que cuenta con las más variadas especies vegetales de los más variados colores y de los más diversos olores; con los juegos de luz y sombra que produce el filtrado de los rayos del sol; con el sonoro susurro de los sibilantes aires que sosegadamente atraviesan las hojas,²⁴ con el rumor del agua que transcurre; con los estanques y sus peces de colores; con las fuentes; con las diferencias de temperatura que su

²⁴ ¡Permítasenos!

organización espacial provoca; con las estatuas y, en general, con todas las esculturas con las que puede embellecerlo; con los laberintos que puede proponer el diseño de su planta; con el pío de los pájaros; con mecanismos, autómatas... con una infinidad, en suma, de elementos magníficamente combinados.

Algunos de estos jardines servían de marco además a otras presuntas construcciones-lúdicas. En el proyecto del jardín de Versalles el celebre Le Nôtre probablemente ya había considerado los efectos escenográficos -derivados de su organización con arreglo a las leyes de la perspectiva²⁵ que se podrían producir en los espectáculos visuales y óperas que Le Brun y Lully construyeron en la corte de los Luises.

La última mención por la atención especial que merece, se la dedicamos al jardín japonés que con la inclusión del bonsai y la adaptación del resto de los elementos a su escala, añade a la fascinación que provoca la construcción-lúdica jardín, la que suscita la construcción-lúdica maqueta.

²⁵ ... el gran paisajista concibe el conjunto como un espacio unitario, desplazando los bosques y la vegetación alta hacia las áreas más alejadas del edificio y cubre con espejos de agua y parterres recortados el paisaje que se domina desde la planta noble.

Alrededor de la gran avenida central que preside el conjunto, Le Nôtre organiza nuevos espacios, en los que se siguen con absoluta libertad los modelos de la tradición italiana. Se construyen pequeñas islas artificiales, teatros al aire libre, menageries destinadas a guardar animales exóticos, grutas en las que se recrea el clima de los antiguos ninfeos, estanques con autómatas, arcos triunfales, pabellones, pérgolas, túneles, y toda clase de arquitecturas destinadas a hacer agradable la vida en el jardín. Se incorpora al conjunto una nueva construcción provista de grandes ventanales: la orangerie, donde se guardan, en invierno, los naranjos y plantas meridionales que se cultivan en grandes maceteros. El recortado artístico de los setos, en el que predominan las formas geométricas, alcanza en este momento un nivel de gran complejidad.[...]

El trazado de las avenidas y el desarrollo de las arquitecturas, en las que abundan los trompe l'oeil, se sujetan de forma exhaustiva a las leyes de la perspectiva que otorgan al conjunto un efecto de escenografía teatral. La naturaleza cede lugar al artificio, y el lujo y la fantasía de los mármoles y juegos de agua complementan la exuberancia de la vegetación. María Rosa Moreno: *op. cit.*, pág. 331.

3.2. El Mundo en pequeño

En octubre de 1998 se clausuraba la Exposición Universal de Lisboa; la última “Expo” del milenio como indicaba pomposamente la publicidad del evento. En realidad el milenio sólo había conocido una treintena de ellas distribuidas únicamente a lo largo de sus últimos ciento cincuenta años.

Las exposiciones universales surgen a mediados del siglo XIX con la pretensión de internacionalizar la tradición, nacida a su vez un siglo antes en Inglaterra y Francia, de organizar ferias eventuales en las que mostrar, además de los últimos avances en la construcción de maquinaria agrícola o industrial, los productos derivados de esta última actividad. Aparecen, pues, ligadas al espíritu positivista propio del siglo XIX que concedía al progreso científico-técnico un papel preeminente en el desarrollo social de las naciones civilizadas.

Por otro lado, en una época de tan fuerte impulso colonizador, las exposiciones, bajo la excusa de promover los deseos de paz y fraternidad entre los pueblos, se convirtieron en un escaparate cultural, convenientemente depurado, en el que el visitante europeo podía gozar de los exotismos y curiosidades de las lejanas tierras con las que los insaciables afanes expansionistas de británicos y franceses habían ampliado sus respectivos imperios.

Considérese además que, con anterioridad a la explosión turística propia del siglo XX, las posibilidades de viaje de las que un ciudadano medio disponía eran realmente escasas. Y sobre todo si se trataba de viajes intercontinentales.

En cualquier caso, e independientemente de la orientación ideológica con la que

nos queramos acercar a tales eventos -sean aparatos de propaganda del imperialismo, elementos de afianzamiento del capitalismo, o manifestaciones que tengan como único objetivo el fomento del desarrollo y la concordia entre los pueblos- es innegable que estructuralmente se convierten en una gigantesca puesta en escena del avance técnico y, simultáneamente, del exotismo de los países lejanos.

Una puesta en escena, por cierto, paradigmáticamente lúdico-constructiva.

Las exposiciones universales se caracterizan por una fuerte organización interna de su espacio que, a su vez, queda nítidamente diferenciado del espacio exterior. No es casual que tradicionalmente la elección del terreno en el que se habría de establecer el recinto ferial se haya realizado sobre áreas muy homogéneas y carentes de organización previa - como la explanada que constituyen los Campos de Marte en París- cuando no en zonas *inhóspitas y abandonadas*,²⁶ como los pantanosos terrenos chabolistas en los que se celebró la Exposición Colombina de Chicago en 1893, o la propia isla de La Cartuja que con anterioridad a la Expo'92 no era más que un secarral a las afueras de Sevilla.

Las Exposiciones se celebran en lugares que puedan ofrecer a los organizadores amplias posibilidades de configuración del espacio.

A partir de la elección del recinto se desarrolla una verdadera y compleja planificación del suelo. Se deciden los lugares en los que se instalarán cada uno de los pabellones de acuerdo con su aspecto exterior; se establecen las vías de comunicación: calles, avenidas...; los lugares de reunión: plazas; áreas de descanso... En definitiva se acondiciona el espacio.

Un acondicionamiento eminentemente lúdico, pues tales proyectos, en términos

generales, afectan únicamente al interior del recinto ferial y tienen como único objetivo que la exposición resulte un éxito durante el período de su celebración.

En la planificación espacial de las exposiciones ha estado presente invariablemente la noción de universalidad. De hecho ya de la primera exposición universal celebrada en Londres en 1851 afirma Canogar:

*La Exposición en realidad era una esquemática minituarización del globo terráqueo. Las avenidas que entrecruzaban el interior del Palacio de Cristal imitaban las principales vías marítimas y terrestres del planeta.*²⁷

Y ello era posible porque el célebre Palacio de Cristal proyectado por Paxton -en realidad el único pabellón del que constaba la muestra y que consecuentemente constituía la totalidad del recinto ferial- tenía un tamaño muy considerable. Era un enorme edificio con una planta rectangular de 564 x 124 metros y una altura de 20'31 metros que se elevaban a 33 metros en los cruceros de su nave central.

*Este incremento en la altura de los cruceros tenía la misión de adaptar los grandes olmos al interior del edificio.*²⁸

Y es que efectivamente el Palacio de Cristal también albergaba, no sólo olmos -de los que, felizmente para los organizadores, emigró una colonia de pájaros poco tiempo antes de que se colocasen los últimos vidrios sobre el techo-, sino la totalidad de la vegetación de Hyde Park sobre la que se levantó el enorme edificio.

²⁶ Daniel Canogar: *Ciudades efímeras. Exposiciones universales: Espectáculo y Tecnología*. Julio Ollero editor. Madrid, 1992, pág. 105.

²⁷ *Ibíd.*, pág. 29.

La vegetación encerrada por el Palacio constituía así un elemento más, de una indudable eficacia, para el éxito del evento.

Pero no el único. A lo largo de las galerías del Palacio de Cristal, como a lo largo de los microespacios de cualquier otra exposición universal, el visitante se podía encontrar objetos de los más variados pelajes: instrumentos de civilizaciones antiguas, nuevos inventos aún no comercializados... y, sin entrar en consideraciones éticas, algo desde luego especialmente sorprendente.

Ya se ha comentado que, en las exposiciones universales del siglo XIX, era habitual que existiesen áreas temáticas dedicadas a que los occidentales conociesen las peculiaridades culturales de los pueblos colonizados. Para ello se reconstruían las aldeas o los poblados típicos de estas alejadas culturas. Lo verdaderamente asombroso, sin embargo, es que, para sustentar el verismo de la reconstrucción, se incluían en ella parejas de nativos que desplegaban sus funciones vitales habituales a la vista de los visitantes de la exposición: dormían, preparaban sus alimentos, ejecutaban sus labores de artesanía, etc.

Es difícil elucidar hasta qué punto estos nativos podían tener conciencia de su autorrepresentación, pero es evidente que su actividad se constituía también en un elemento del acontecimiento a través de una inversión de fines que como veremos más adelante es esencialmente lúdica.

Otro elemento siempre presente en las exposiciones universales, de acuerdo con la tradición que les dio origen y a la que ya hemos aludido, es la sala de máquinas. En ella se reunían los últimos modelos de maquinaria industrial, en un momento en el que el crecimiento de este sector era particularmente intenso.

²⁸ *Ibíd.*, pág. 25.

Es clásica la atracción que esta sala ejercía sistemáticamente sobre los visitantes.

De todas las exposiciones que uno podía visitar en el Palacio de Cristal, la sala de máquinas en movimiento fue sin lugar a dudas, la más popular de todas. La estruendosa cacofonía de diversas máquinas funcionando simultáneamente a pleno rendimiento acrecentaba la emoción de los espectadores, ávidos por aprender cuáles eran las últimas novedades de la Revolución Industrial. Por medio de un sistema de ejes y correas, las diversas máquinas de producción masiva quedaban conectadas, de tal forma que el vapor de una gran caldera situada en el exterior de la exposición activaba todas las máquinas en cadena. Al desplazar la fuente energética fuera de la vista del público, las máquinas parecían funcionar solas por arte de magia.²⁹

Es fácil intuir que la fascinación que se producía en los espectadores, a pesar de lo que escribe Daniel Canogar, no se derivase de sus afanes de conocimiento. En realidad la escena que se nos describe es un modelo, sorprendentemente perfecto, de presentación lúdica. Una gran cantidad de artefactos que desarrollan una diversidad de movimientos de una contundencia ineludible para el ojo; para el que además el motor, la causa, permanece oculta. Es el automovimiento en su máximo esplendor. ¿Qué más necesita una mirada para dejarse fascinar?

Quizá valdría la pena detenerse a considerar hasta qué punto la fascinación contemporánea por la técnica no se fundamenta en la eficacia de ésta para ocultar sus

²⁹ *Ibíd.*, pág. 30.

fuentes energéticas. Pues, ante la discreción del fenómeno eléctrico, es necesaria una pequeña reflexión mental ajena al ojo para reparar en el hecho de que la mayoría de los artefactos presentes en nuestra vida diaria no se mueven por sí solos.

Precisamente, es forzoso notar como el surgimiento de la electricidad aplicada potenció el papel de los juegos de luces, imprescindibles hoy en cualquier exposición universal, que hasta el momento estaban únicamente confiados a los fuegos de artificio. Sería posible realizar un extenso estudio sobre todas las variedades de juegos de luces y juegos de aguas que se han podido contemplar en este siglo y medio de exposiciones. Para el objeto de este trabajo es suficiente poner de manifiesto su masiva presencia en ellas.

Los aspectos lúdicos se ponen también de manifiesto en las construcciones presentes en las exposiciones pues éstas no tienen función ulterior y son destruidas al finalizar el evento... o simplemente abandonadas; lo que provoca el lamentable y angustioso espectáculo que puede sufrir quien se aventure por los deshechos de la exposición universal de 1992. Una angustia que no es sino el resultado de prolongar en el tiempo las arquitecturas efímeras propias de la fiesta.

Uno de los ejemplos de arquitectura lúdica que ha sobrevivido dignamente a la exposición que le dio origen es la imponente Torre Eiffel de París construida con motivo de la *Exposition Universelle* de 1889. Desde sus trescientos metros de altura se divisaba una espléndida panorámica del recinto ferial.

Pero, en cualquier caso:

El superlativo monumento, cuya primera ascensión se realizó entre el retumbar de 21 salvas de cañón disparadas desde la segunda plataforma,

*era cualquier cosa menos un edificio útil.*³⁰

No lo es ni siquiera hoy. Es radicalmente inútil. Es decir, lúdico. Pues más de un siglo después su interés se centra en el turismo, que indudablemente es una actividad fuertemente relacionada con el movimiento gratuito que funda el juego.

Las exposiciones universales incluían además notables ejemplos de construcciones-lúdicas presuntas más afines a la que nos ocupa.

Ya en la exposición de París de 1867, al margen de los *tableaux vivants* que escenificaban momentos de la vida de las colonias o puntuales eventos históricos, se presentó p. ej. un peculiar panorama construido.

El primer panorama de que se tiene noticia fue abierto en Londres en 1792. Se trataba de un edificio circular sin ventanas. El público por una escalera accedía a una especie de balcón situado a una cierta altura en el centro del círculo. Desde allí podía contemplar a su alrededor una gran pintura con algún motivo paisajístico. Los panoramas fueron muy populares durante los primeros años del siglo XIX y su declive coincidió, curiosamente, con la inauguración de las primeras líneas del ferrocarril.

El ejemplo de panorama construido en París en 1867, al que nos referíamos, fue conocido como la *Rue des Nations*. Efectivamente se trataba de una calle flanqueada a ambos lados por construcciones típicas de cada país presente en la muestra. Construcciones efímeras, se entiende:

La Rue des Nations era un gigantesco panorama del mundo que

³⁰ Wolf Schön: “El triunfo de la era industrial. El París de 1889 y las exposiciones universales del siglo XIX” recogido en el volumen colectivo coordinado por Uwe Shultz: *La fiesta: una historia cultural desde la Antigüedad hasta nuestros días*. Alianza. Madrid, 1993, págs. 309, 310.

*imitaba la experiencia del viaje moderno. Con un giro de cabeza el visitante de la exposición podía cruzar océanos y atravesar continentes.*³¹

Al espectador se le ofrecía la posibilidad de detenerse ante una fachada a la manera mudéjar como la del pabellón de España y acto seguido introducirse en un palacio del Oriente Lejano.

Los espectáculos que, estrictamente hablando, tenían su antecedente en el panorama y cuyo más directo descendiente es el actual planetario fueron incorporando paulatinamente elementos innovadores derivados de la aparición de nuevas tecnologías. También para ellos el surgimiento de la electricidad aplicada fue absolutamente determinante. Con el empleo de efectos lumínicos y sonoros era posible ofrecer las variaciones paisajísticas que se producen a diferentes horas del día o simular fenómenos atmosféricos tan impresionantes como la tormenta.

Además las telas pintadas se sustituyeron por verdaderas construcciones a escala, realizadas con multitud de materiales que reproducían los más variados motivos.

Por lo demás en las exposiciones universales se presentaron también la mayoría de las construcciones-lúdicas ligadas al advenimiento de los medios audiovisuales: desde las ya conocidas proyecciones de los Lumière, o la experiencia del cine sonoro ideada por Clement Maurice a la que denominó *Phono-Cinema-Théâtre*, a todos los intentos de cine total típicos de las exposiciones de la segunda mitad del siglo XX, sobre soporte fotoquímico o electromagnético, que, se tratase del Futurama³², del Calidoscopio, del

³¹ Daniel Canogar: *op. cit.* pág. 45.

³² El futurama es un ejemplo rudimentario y por ello muy ilustrativo de la complejidad que alcanzaban tales construcciones. Presentado en la exposición de Nueva York de 1939 estaba promovido por la General

Mareorama, del *Global Vision Theatre*... *grosso modo* se basaban en el intento de colmar la totalidad del entorno sensorial auditivo y visual del hombre con múltiples pantallas o pantallas cada vez más amplias y envolventes, sonido estereofónico, y un sinfín de técnicas encaminadas a tal fin.

Motors. Sin duda era el más impactante espectáculo de la exposición. Tras soportar la larga cola, que a veces duraba varias horas, el público finalmente accedía al pabellón por una fisura vertical abierta sobre la superficie lisa del edificio. Unos cómodos asientos se movían constantemente sobre una cinta transportadora cuya velocidad regulaba automáticamente el tráfico del público. La gran máquina del diorama se tragaba 27.000 personas diarias, las cuales eran trasladadas por un circuito de 480 metros durante 15 minutos. Los asientos [...] se deslizaban suavemente por encima de la enorme maqueta que miniaturizaba 7.500 metros cuadrados de Estados Unidos, tal como iba a ser en 1960. Unos altavoces incorporados a los asientos [...] transmitían una grabación con la voz de Boris Karloff explicando las diversas escenas del diorama. [...] El espectador podía contemplar granjas futuristas, modernos puentes, y ante todo, una avanzada red de autopistas controladas por sistemas automáticos de radar para evitar accidentes. [...]

El espectador llegaba finalmente a la ciudad de 1960, con sus grandes rascacielos de cristal rodeados por eficientes autopistas de múltiples carriles. Algunos edificios tenían plataformas en sus tejados para el aterrizaje de helicópteros. El viaje del Futurama culminaba con la ampliación de un cruce de dos calles en el centro de la ciudad. Esta repentina ampliación imitaba la cadencia de un montaje cinematográfico, al acercar el espectador a un detalle del diorama como si se tratase de un primer plano fílmico. [...]

Al final del Futurama, el espectador era depositado en el patio interior del pabellón, donde se encontraba con una recreación real del cruce de calles que acababa de contemplar en el diorama. Daniel Canogar: *op. cit.* págs. 78,79. La comprensión de la cita exige explicar que la presentación del cruce de calles ofrecía una solución para agilizar el tráfico de vehículos y personas en la confluencia de dos grandes vías al reordenarlo en tres niveles de altura, uno para los coches de cada una de las calles y un tercero para los peatones. Al parecer, en cierta medida, tal problema simbolizaba el estancamiento económico americano.

3.3. «Die Traumfabrik»

El cine es probablemente la última de las construcciones-lúdicas presuntas que anteceden a la televisión y, si en términos genéricos estamos convencidos de la superfluidad del adjetivo que la metodología nos impone, en este caso lo estamos de forma especial. Pues muchas de las pruebas que se efectúan para demostrar el carácter lúdico-constructivo de la televisión son inmediatamente aplicables al cine.

A sus características comunes aludiremos a lo largo de toda la exposición y muchas de las fuentes bibliográficas utilizadas en la demostración son fuentes propias de la teoría del cine cuya pertinencia en su momento probaremos.

Además el ejemplo fundamental con que ilustraremos la definición de lo constructivo se basa en la concepción del arte cinematográfico que tenía Eisenstein.

Es cierto que a lo largo de la historia del cine algunas escuelas o movimientos estilísticos han presentado en sus contenidos o en sus métodos de producción (rodaje, montaje, escenografía, dirección de actores...) sus aspectos lúdicos y constructivos de forma más patente.

Nuestra posición, no obstante, es que la esencialidad del cine en tanto que construcción-lúdica es extensible a todos sus productos incluyendo las películas más paradigmáticas del cine de la transparencia, que es aquél que procura borrar las marcas de su elaboración. Incluso este tipo de tendencia cinematográfica podría ser agrupable en el modelo teórico que proponemos, y en su momento, al margen del cuerpo general de la tesis y dado el interés del tema, nos ocuparemos de sugerirlo (cf. nota III.67.).

Por el momento dediquemos unos párrafos al creador del cine más declaradamente

lúdico y constructivo porque ello nos pondrá en contacto con cuestiones que estarán presentes a lo largo de todo el trabajo.

3.3.1. El mago de Montreuil

*“El señor Méliès y yo hacemos poco más o menos lo mismo:
encantamos la materia vulgar.”*

*Guillaume Apollinaire*³³

Si existe una figura que nos haga evocar el ambiente lúdico parisino de finales del siglo XIX e inicios del XX con la linterna mágica de Reynaud, el teatro de sombras, los espectáculos de ferias... en los que el cinematógrafo halló el lugar natural para mostrarse, ésta es sin duda la de Georges Méliès.

El mundo de Méliès era el del fabuloso museo *Grevin* inaugurado el 10 de enero de 1882, el del teatro *Robert-Houdin*, el del *Olympia*, el del *Folies Bergère* y sobre todo el del *Châtelet*.

Ce théâtre, le plus grand de Paris, attirait alors chaque soir trois mille spectateurs pour les trucs et les grandes mises en scène de ses féeries: Cendrillon, La poudre de Perlimpimpin, Les Pilules du Diable, Les Mille et une Nuit, Robinson Crusoé, etc., sans compter, d’après Jules Verne, Michel Strogoff ou Le Tour du monde en 80 jours.

Qu’on retrouve, dans un vieil illustré, les croquis d’Henriot

*reproduisant les principales attractions d'une féerie oubliée, Le Prince Soleil, montée au Châtelet en 1889 pour l'Expositin Universelle, et soudain vous apparaît, dix ans avant son premier film de grande mise en scène, le monde fantastique de Georges Méliès, avec ses merveilleux éventails vivants, ses femmes volantes, ses acrobates, ses navires vus en coupe, où une tempête de toile peinte secoue les tables servies et les dîneurs.*³⁴

Méliès, a pesar de que la crítica y la teoría del cine -salvo honrosas excepciones- lo hayan obviado sistemáticamente en sus consideraciones hasta tiempos relativamente recientes, puede ser considerado sin ningún género de dudas como uno de los padres del cine. Y nos atrevemos a decir que su importancia no es menor que la de Eisenstein o la del propio Griffith, si nos referimos al alcance de sus propuestas expresivas, e independientemente de la mayor o menor calidad artística de su producción.

Louis Lumière así lo reconoció cuando en 1931, mientras le imponía la Cruz de la Legión de Honor, le dirigió las siguientes palabras:

*Je salue en vous le créateur du spectacle cinématographique.*³⁵

Y es que como posteriormente apreció Sadoul:

Georges Méliès, lui, créa le cinéma [...], un nouveau genre de spectacle, fondé tout sur la mise en scène.

Elle se définit, par opposition «aux vues ordinaires», comme

³³ Recogido por Gätan Picon: *Panorama de las ideas contemporáneas*. Guadarrama. Madrid, 1965.

³⁴ Georges Sadoul: *Georges Méliès* éd. Seghers. París, 1970, pág. 18.

³⁵ Recogido por Georges Sadoul: *op. cit.*, pág. 16.

*l'emploi d'un scénario, des acteurs, du maquillage, des costumes, des décors, du studio, d'un metteur en scène, bien entendu, et de ce qu'on appelait vers 1900 les trucs et qui est devenu une technique nouvelle, entièrement différente du théâtre, avec notamment les changements à vue (pour parler comme Méliès), principe encore rudimentaire du «montage».*³⁶

Montage propiamente dicho, creemos nosotros. Hasta el punto de que estamos de acuerdo con Sadoul³⁷ en que Méliès puede ser considerado, de alguna forma, un antecesor de Eisenstein. Del Eisenstein que de acuerdo con su evolución artística e intelectual que en la tercera parte del tercer capítulo rastreamos comenzó a valorar el montaje interno al cuadro.

Sin embargo, la preocupación por lo específico fílmico propia de los primeras sistematizaciones sobre el cinematógrafo, y a las cuales se deben -justo es decirlo- los iniciales avances teóricos sobre el hecho cinematográfico que iban más allá de la erudición no científica, se inclinó, quizá prematuramente, a considerar únicamente como esencial al cine aquello que se relacionaba directamente, e incluso podríamos decir técnicamente, con el aparato de filmación y posproducción. Es decir sólo las posibilidades expresivas de la cámara y del montaje -y nos referimos a éste en su acepción más restringida como empalme de planos- parecían dignas de constituirse en objeto de estudio científico del análisis fílmico.

Esta concepción empeñada en delimitar cada vez más el ámbito de lo específico abandonó genéricamente el análisis de todas las cuestiones anteriores al rodaje, como

³⁶ *Ibid.*, pág. 16.

propias del teatro.

El siguiente episodio, tal y como nos lo cuenta Sadoul, constituye una metáfora del problema:

Pour l'écran, Méliès adopte pourtant des conventions spéciales, bien différentes des nôtres. Tout le drame de Barbe-Bleue repose sur une clef minuscule, qui ouvre le cabinet des cadavres et qui, tachée de sang, entraînera la condamnation de l'épouse indiscreète.

Au théâtre, ou aujourd'hui avec le film parlant, les acteurs peuvent utiliser une petit clef, ou même s'en passer: les paroles suffisent à tout exprimer. Dans un film muet de 1920 on aurait intercalé des gros plans de l'objet. Méliès, lui, fabriqua une clef de carton peint, grande comme une guitare, tenue dans le mains d'un des acteurs, vu en pied sur la scène-écran.³⁸

Sin duda alguna, con tal elección Méliès cavó su propia tumba ante una crítica que, en sus búsquedas esencialistas, se limitó a poner de manifiesto que ante la elección que se le presenta, el *maître de Montreuil* permanece en el ámbito del teatro fotografiado, en lugar de acudir a un elemento específicamente cinematográfico, cual sería intercalar el plano detalle de la llave... Y sin embargo Méliès construyó una llave inusualmente grande, precisamente porque iba a ser rodada. En definitiva, porque era plenamente consciente de las limitaciones del aparato que se traía entre manos.

No se puede aceptar el hecho de que se ignore de forma tan radical el valor de lo

³⁷ *Ibid.*, pág. 21.

que se ha llamado profílmico. Por la simple razón, tan contundente e inmediata (siempre nos ha sorprendido que teóricos tan reputados no la hayan considerado), de que lo profílmico es tal en función de lo fílmico.

Lo que se ha llamado tradicionalmente profílmico es, en definitiva, plenamente fílmico. Y a esta conclusión debe llegar indefectiblemente, quien se preocupe mínimamente de repasar los escritos de los creadores cinematográficos.

Quien haya rodado, asistido a un rodaje, o se haya encontrado frente a los inesperados problemas que en la práctica profesional plantea la organización del material que se va a rodar, conoce las múltiples limitaciones que el aparato técnico impone -lo que según R. Arnheim sería razón suficiente para reconocerle posibilidades artísticas- o, en contraste, las inmensas capacidades que esa organización, previa al rodaje, ofrece.

La clasificación de elementos o procedimientos expresivos en posteriores o anteriores al rodaje debe ser puramente funcional para el análisis de cada uno de ellos. Pero todos y cada uno deben ser considerados como específicamente cinematográficos.

Por ello, sostenemos que Méliès al utilizar una llave grande resolvió el problema de una forma tan absoluta y plenamente cinematográfica como lo hubieran hecho los cineastas de Brighton.

Hoy conservamos un interesante texto escrito por Méliès en el que el director francés repasa las fases y problemas que se derivan del proceso de producción de una película. Leyéndolo es muy fácil hacerse una idea de su concepción de la puesta en escena. Se titula *Les Vues cinématographiques*³⁹. Y si algo es patente en él, es precisamente la

³⁸ *Ibíd.*

³⁹ Georges Méliès: "Les Vues cinématographiques" (*Annuaire général et international de la Photographie*). Plon, Paris, 1907. Recogido por Georges Sadoul: *op. cit.*

importancia extrema que Méliès daba a la organización del material que iba a rodar, a la *mise en scène* previa al rodaje.

Tras una especie de tímida introducción teórica en la que Méliès presenta de forma no muy clara las fronteras entre los que él denomina cuatro géneros de *Vues cinématographiques*:

Les Vues de plain air que se limitan a reproducir cinematográficamente escenas de la vida real.

Les Vues scientifiques que utilizan el aparato cinematográfico como instrumento de investigación científica.

Les sujets composés:

*Dans cette catégorie peuvent se placer tous les sujets, quels qu'ils soient, où l'action est préparée comme au théâtre, et jouée par des acteurs devant l'appareil.*⁴⁰

y en las que incluye, además de escenas cómicas, burlescas o acrobáticas:

*les poses plastiques, les scènes de guerre, les actualités; les reproductions des faits divers, des accidents, des catastrophes; les crimes, les attentats...*⁴¹

Y, por último, *Les Vues dites à transformations* que él prefirió llamar *Vues fantastiques* puesto que:

si un certain nombre de ces vues comportent en effect des changements, des métamorphoses, des transformations, il y a aussi un

⁴⁰ *Ibid.*, pág 95.

*grand nombre d'entre elles où il n'existe aucune transformation, mais bien des trucs, de la machinerie théâtrale, de la mise en scène, des illusions d'optique, et tout une série de procédés dont l'ensemble on peut porter un autre nom que celui de «truquage».*⁴²

Éste tipo de *Vues*, nos dice, engloba todas las demás:⁴³

*cette catégorie [...] englobe tout depuis les vues de plain air (non préparées ou truquées, quoique prises sur nature) jusqu'aux compositions théâtrales les plus importantes, en passant par toutes les illusions que peuvent produire la prestidigitation, l'optique, les truquages photographiques, la décoration et la machinerie de théâtre, les jeux de lumière, les effets fondants dissolving views, (comme les ont nommés les Anglais), et tout l'arsenal des compositions fantaisistes abracadabrantes à rendre fous les plus intrépides.*⁴⁴

⁴¹ *Ibid.*

⁴² *Ibid.*, págs. 95, 96.

⁴³ Desde el punto de vista lógico, es inadmisibile una clasificación en la que uno de sus elementos englobe a los restantes en el mismo nivel de análisis. El texto de Méliès no tiene ninguna pretensión teórica y es presentado más bien como “las impresiones de un cineasta”, en el que no es ésta la única incorrección metodológica que se puede encontrar. Sin embargo ello no resta validez a la exposición de su proceso productivo que es lo que a nosotros realmente nos interesa.

⁴⁴ Georges Méliès: *op. cit.*, pág. 96.

Y añade:

*l'art extrêmement intéressant auquel je me suis entièrement consacré, [...] offre une telle variété de recherches, exige une si grande quantité de travaux de tous genres, et réclame une attention si soutenue que je n'hésite pas, de bonne foi, à le proclamer le plus attrayant et le plus intéressant des arts, car il les utilise à peu près tous. Art dramatique, dessin, peinture, sculpture, architecture, mécanique, travaux manuels de toutes sortes, tout est employé à doses égales dans cette extraordinaire profession.*⁴⁵

A continuación pasa a ocuparse detenidamente de cada uno de los aspectos sobresalientes de la puesta en escena: la iluminación, los decorados, los accesorios, los trajes, los actores...

En relación con los actores, es curioso observar que Méliès, tras sorprenderse de que en multitud de ocasiones tal magnífico y notable actor de la escena francesa *ne vaut absolument rien dans une scène cinématographique*⁴⁶, comenzaba ya a intuir las diferentes aptitudes que se le deben exigir a un actor de cine y a un actor de teatro.

En fin, son muchos los problemas que las espontáneas reflexiones de Méliès nos proponen. Algunos de ellos, comunes a los que plantea la televisión, serán tratados en los capítulos siguientes.

⁴⁵ *Ibid.*, págs. 96, 97.

⁴⁶ *Ibid.*, pág. 102.

CAPÍTULO II

LA TELEVISIÓN

1. INTRODUCCIÓN

En nuestro tiempo decir televisión es decir muchas cosas y en ocasiones muy diferentes.

La televisión es el aparato -presente al menos en la sala de estar de la mayor parte de los hogares contemporáneos- que, a cambio de imponer la organización del mobiliario circundante, nos ofrece una teórica conexión inmediata con los momentáneos centros de interés universales.

Estas conexiones se realizan y centralizan en un edificio al que también se le llama televisión. En él además, se decide cuáles son esos centros y asuntos de interés y de qué modo se deben de organizar y plasmar.

Televisión es también un término que da nombre a una determinada sección de información en la totalidad de los periódicos diarios. Y por lo tanto debe de ser algo que constituye una parte nada despreciable de nuestra realidad contemporánea.

Televisión es un área de negocio que mueve fuertes sumas de dinero al año.

Y televisión es asimismo muchas cosas más... No es cuestión de detallarlas todas.

Muy al contrario, un trabajo sobre televisión que pretenda tener consecuencias científicas, al igual que sucede en el resto de áreas del conocimiento, debe fijar y estrechar al máximo los límites de su objeto de estudio e intentar reducir al máximo la polisemia de los términos en juego.

Precisamente a aislar el concepto de televisión que convenga a nuestra investigación se dedica este segundo capítulo.

Sin embargo se puede adelantar ya, que básicamente por televisión se entenderá el

resultado de un determinado proceso de producción fuertemente determinado, como sucede con la mayoría de ellos, por el origen tecnológico de los aparatos que en él intervienen.

Consecuentemente y con las matizaciones que se deriven de lo que a continuación se discuta, nuestro concepto de televisión rondará el terreno de lo que usualmente es conocido por programación. Examinada ésta, eso sí, como consecuencia última de un específico proceso de formación.¹

Y puesto que las peculiaridades de ese proceso son también responsables de las peculiaridades de sus efectos, será necesario detenerse a considerarlas detalladamente.

Es precisamente lo que se hará a continuación.

Tras ello estaremos en condiciones de enunciar formalmente la tesis a cuya demostración se dedica este esfuerzo.

2. PROCESO BÁSICO

Mucho se ha escrito ya sobre los orígenes de la televisión en tanto que descubrimiento científico o aparato técnico. En gran medida se trata de introducciones históricas al medio televisivo que incluyen alusiones a los fenómenos físicos que, en alguno de sus múltiples aspectos, le han dado origen.

¹ Utilizamos términos habituales en los estudios sobre televisión con el único fin de situar inicialmente al lector, pero al mismo tiempo esperamos que, dada la naturaleza del capítulo, éste no tome, inducido por otras discusiones sobre el asunto, posiciones de partida sobre el objeto de estudio que precisamente pretendemos establecer.

Desde luego que no es éste momento ni lugar de reiniciar un discurso tantas veces repetido, pero -puesto que los orígenes del medio son también los de su proceso productivo- es necesario considerar cuidadosamente los conceptos básicos que han permitido al pensamiento científico captar y manipular escenas de la realidad².

Y ello aunque únicamente se haga, como ya hemos adelantado, con el interesado propósito de elucidar en qué medida la naturaleza técnica del aparato haya podido determinar los procesos creativos de sus productos resultantes.

2.1. La selección

Al principio creó Dios los cielos y la tierra. La tierra estaba confusa y vacía y las tinieblas cubrían la haz del abismo, pero el espíritu de Dios se cernía sobre la superficie de las aguas.

Dijo Dios: “Haya luz”; y hubo luz. Y vio Dios ser buena la luz, y la separó de las tinieblas;³

² Somos conscientes de que el uso del término “realidad” introduce una fuerte discusión filosófica sobre su estricto significado. Teniendo en cuenta que tal discusión, al margen de su innegable interés, habría de ser muy poco fecunda en nuestro desarrollo, convengamos en considerar como “realidad” a aquello que tiene la facultad de impresionar nuestros sentidos.

Admitamos entonces que la realidad siempre produce una idea de sí misma, una imagen mental, en el sujeto que la percibe.

En cualquier caso, sobre el uso simplificado de ciertos términos de larga tradición epistemológica nos remitimos a la introducción del capítulo tercero (cf. III.1.).

³ Génesis 1, 1-4.

En las más profundas raíces míticas de Occidente la luz ocupa un lugar primordial. Desde luego no conocemos el número de años que separa la creación de la luz del origen de nuestro sistema de medición del tiempo, que hemos fijado 62 generaciones⁴ más tarde. Pero, 2001 años después, sí sabemos que ella y únicamente ella es la responsable del fenómeno sensorial humano por excelencia: la vista.

En rigor, aún hoy no sabemos si vemos únicamente luz o vemos a través de la luz; pero sí podemos asegurar con certeza que sin luz no vemos.⁵

Aproximadamente el 95 % de nuestra percepción de la realidad se la debemos a la vista y al oído. Ambos sentidos, condicionados por las pautas de percepción cerebrales⁶, nos ofrecen instantáneamente el estímulo que nos permite formarnos una idea mental de un determinado fragmento de la realidad.

La realidad es un *continuum* de infinita extensión⁷, pero nuestros sentidos tienen un alcance finito. Consecuentemente la percepción es en primer lugar un proceso de selección, cuyas posibilidades de elección están limitadas al entorno físico del individuo.

El origen de la televisión se sitúa en la necesidad de superar tal limitación. La televisión, del griego *τηλε* y el latín *visio, -onis* (visión a distancia)⁸, surgió con el objeto

⁴ Génesis y San Mateo 1, 17.

⁵ En realidad no es esta una discusión de orden físico sino más bien filosófico. Nuestros ojos son estimulados por movimientos ondulatorios de diferentes longitudes de onda. Se trata entonces de decidir si el fenómeno de la visión es ese fenómeno de excitación, o si, en realidad, la visión es el proceso de creación de imágenes mentales con la subsiguiente posibilidad de aprehensión de la realidad que, mediante la captación de esos rayos luminosos, se produce en nuestro cerebro.

⁶ Frente a la concepción de la percepción como un proceso puramente sensorial y pasivo, Rudolph Arnheim defiende su naturaleza reflexiva y activa. En esta tesis nos adherimos a esta posición que expone en su convincente obra, Rudolph Arnheim: *El pensamiento visual*. Paidós. Barcelona, 1986.

⁷ Al menos, no conocemos sus límites.

⁸ Joan Corominas: *Diccionario etimológico de la lengua castellana*. Gredos. Madrid, 1974. Encontramos bajo la voz “tele”: *primer elemento de compuestos cultos, tomado del griego τηλε “lejos”*. Y entre ellos cita “televisión”.

Bajo la voz “ver” del latín “Videre” encontramos el derivado “visión”: *sentido de la vista [...] fantasma, aparición [...]sueño, ensueño, de visio, -onis*.

de enviar, transportar -o transmitir- estímulos en el espacio; de manera que un individuo esté en condiciones de formarse una idea mental (fidedigna en un 95%) de un determinado fragmento de la realidad situado más allá del alcance de sus sentidos.

La primera operación, por lo tanto, que debe realizar un proceso de producción televisivo (*PPT*)⁹ es también una selección. Pero al igual que en el proceso perceptivo, la selección está condicionada por las pautas mentales del sujeto. La selección en el *PPT* está supeditada a las características tecnológicas del medio, que entre otras cosas son responsables, p. ej. de que de ningún modo se alcance el teórico 95% de fiabilidad en la formación de la idea de la realidad.

2.1.1. La conversión de la luz y el sonido en impulso eléctrico

Desde la antigüedad se ha sabido que existen elementos químicos que se oscurecen cuando sobre ellos incide la luz. Sin embargo se debió esperar hasta 1750 para que el sueco Schelle comenzase a estudiar sistemáticamente las reacciones que producía la luz en algo que no fuese el ojo humano¹⁰. Y fue necesario aproximadamente un siglo y medio más para lograr transducir¹¹ la variación lumínica incidente en un punto en una corriente eléctrica¹² e iniciar así el desarrollo de esta nueva rama de la física.

La responsable primera de todo ello fue la célula de selenio. El selenio, descubierto

⁹ En lo sucesivo se notará indistintamente como *PPT*.

¹⁰ Según se recoge en Marie-Loup Sougez: *Historia de la fotografía*. Cátedra. Madrid, 1985, pág. 24.

¹¹ Utilizamos el verbo transducir en relación con el sustantivo transductor que la Real Academia de las Ciencias define así: *Dispositivo que convierte una magnitud física en otra distinta, p. ej. conversión de temperatura en tensión eléctrica. // Dispositivo que tiene un número determinado de entradas y de salidas de tal forma relacionadas que si a las señales se aplican señales que representan una información expresada en determinado código, las señales de salida expresan la misma información en otro código distinto*. Real Academia de las Ciencias Exactas, Físicas y Naturales: *Vocabulario científico y técnico*. Espasa Calpe. Madrid, 1990.

en 1857 por el químico Jacob Berzelius, es un metaloide susceptible de sufrir alteraciones cuando sobre él inciden rayos de luz. En particular, se observa que expuesto a diferentes intensidades lumínicas varía su conductividad eléctrica.

Por lo tanto una corriente eléctrica aplicada a una resistencia de selenio sufrirá alteraciones proporcionales a la intensidad de luz que reciba.

Actualmente el selenio, como muchos otros elementos que muestran reacciones eléctricas¹³ frente a la luz y que han hecho posible el desarrollo de la televisión, ha caído en desuso frente a la revolucionaria introducción de los semiconductores. Pero ello no ha variado, en lo fundamental, el concepto físico en el que se apoya el origen del proceso productivo de la televisión.

A efectos de esta investigación lo principal es que, en un determinado momento histórico, la ciencia encuentra el modo de transducir determinadas variaciones de luz en una corriente eléctrica que se relaciona biunívocamente con tales variaciones. Y que recíprocamente, debido a la existencia de elementos cuyo brillo es variable en función de la intensidad de corriente eléctrica que los atraviese -o del número de electrones que choquen contra ellos-, es posible revertir el proceso y presentar en variaciones lumínicas un determinado patrón de corriente eléctrica.

De igual forma, gracias a las experiencias de los hermanos Curie relativas a la piezoelectricidad¹⁴, es también posible traducir las diferencias de presión ambiental, que al

¹² La primera célula fotoeléctrica fue presentada por Geitel y Elster en 1892.

¹³ Las reacciones eléctricas de ciertos elementos ante la luz pueden ser de tres tipos “fotovoltaica”: que es la que muestran los elementos que sufren alteraciones químicas; “fotoconductor”: que presentan los elementos que varían su conductividad, p. ej. el citado caso del selenio; o “fotoemisivas”: que muestran ciertos elementos capaces de liberar electrones en presencia de la luz, tales como el cesio, el sodio o el potasio.

¹⁴ *En 1880, Pierre Curie y su hermano Jacques descubrieron juntos un fenómeno que denominaron “piezoelectricidad”. Este nombre (de “piezo”= precisión) lo dieron a un fenómeno común a ciertas sustancias, merced al cual, cuando se ejerce una presión sobre ellas se cargan eléctricamente, y, a la*

alcanzar el oído humano producen la sensación sonora, en variaciones de corriente eléctrica y transformar nuevamente ésta en variaciones de presión.

Podemos asegurar entonces, que el proceso de producción televisivo se inicia con la selección de determinados cuantos¹⁵ de luz -de diversas longitudes de onda reflejados por la realidad- y de ciertos sonidos -también reales¹⁶- para su conversión en corriente eléctrica.

Ambas operaciones, la selección y la conversión, son posibles gracias a dos instrumentos perfectamente conocidos.

2.1.2. La cámara y el micrófono

En la estructura de una cámara de televisión es bien patente la doble función que debe desempeñar en el *PPT*, pues en ella es muy sencillo diferenciar el aparato óptico -que es el encargado de efectuar la selección propiamente dicha- del llamado cuerpo de cámara, que es el ingenio electrónico que permite efectuar la conversión de lo captado en energía eléctrica.

El sistema óptico está compuesto por una agrupación de lentes, un sistema de filtros y el diafragma. Las primeras, en función de su distancia focal, determinan el encuadre; es decir, los límites del fragmento de realidad que se pretende captar, al tiempo que fijan los parámetros de su perspectiva. El uso de los filtros puede reducir la cantidad de luz de la

inversa, cuando se les aplica una tensión eléctrica sufren una deformación mecánica. En G. Slot: *Del micrófono al oído. Técnica moderna de registro y reproducción del sonido.* Paraninfo. Madrid, 1966, pág. 29.

¹⁵ *Cantidad mínima con que interviene en los fenómenos físicos una magnitud cuantificada.* En *Vocabulario técnico... op. cit.*

¹⁶ Usando siempre “real” y “realidad” en la forma que se ha discutido anteriormente (cf. nota II.2.)

escena u, obviando determinadas longitudes de onda, producir variaciones cromáticas con respecto a las sensaciones que, colocado en el mismo lugar, recibiría un ojo humano medio.

El control de la cantidad de luz es también función del diafragma; y éste, combinado con las características focales de la lente, determina la profundidad de campo; es decir, establece los límites en profundidad -respecto al objetivo- del fragmento de realidad en cuestión.¹⁷

Se puede admitir entonces que el sistema óptico de la cámara selecciona y adapta la realidad.

En el llamado cuerpo de cámara es donde se produce la transducción propiamente dicha de la luz en energía eléctrica. El procedimiento físico que lo ejecuta será discutido en el epígrafe posterior, pues él es responsable de otra de las particularidades esenciales del *PPT*.

En el micrófono, aunque a simple vista no resulte tan evidente, es posible también distinguir dos dispositivos fundamentales. Por un lado el encargado de convertir las variaciones de presión ambiental -variaciones acústicas- en vibraciones mecánicas, constituido normalmente por una membrana expuesta a la onda sonora. Y por el otro, el dispositivo que permite transducir las vibraciones mecánicas de la membrana en una corriente eléctrica.¹⁸

¹⁷ Existen otra serie de determinaciones, algunas de carácter meramente técnico, como las relativas a la selección cromática que efectúa la lente dicroica, que no tratamos aquí. Pues como se tendrá ocasión de comprobar, no se trata de especificar cada uno de las etapas o subprocesos que conforman el *PPT*, -que por otro lado es fácil de encontrar en la bibliografía- sino de ofrecer un determinado punto de vista sobre el proceso, con el objetivo de que nuestra posterior discusión teórica pueda alumbrar algunos aspectos del mismo.

¹⁸ Seguimos a Manuel Vaquero Fernández en el capítulo dedicado a micrófonos y altavoces incluido en el volumen coordinado por Manuel Recuero López: *Técnicas de grabación sonora*, IORTV. Madrid, 1992.

Puesto que el micrófono está obligado también a seleccionar un fragmento de la realidad sonora, su construcción debe responder a cierta condición previa. Pues se debe elegir, dentro de las posibilidades que ofrece la tecnología, el área sonora a la que debe resultar más sensible. Así, existen micrófonos omnidireccionales, bidireccionales o unidireccionales; además de todas las posibilidades que se pueden conseguir mediante la combinación de más de un micrófono.

Por otro lado, debido a sus características esenciales y a las diversas técnicas de construcción de la cápsula receptora, es prácticamente imposible que la membrana vibre con igual fidelidad a todas las longitudes de onda, con lo que se producirán inevitablemente atenuaciones, refuerzos y todo tipo de aberraciones (o distorsiones como en acústica se las denomina más habitualmente) inicialmente no deseados.

Es también evidente entonces, que se adapta, a la vez que se establecen sus límites, el fragmento de realidad sonora que ha de ser captada para su posterior traducción¹⁹ en corriente eléctrica.

En cualquier caso, en un primer momento advirtamos que el *PPT* se inicia con la operación de selección que cámara y micrófono efectúan en la realidad.

Esta selección, como consecuencia de las predeterminaciones que instaura la tecnología del transductor, se debe llevar a cabo por medio de una serie de operaciones que -obviando el evidente caso de la elección del motivo-, están sujetas a un cierto margen de variación que exige una decisión al operador del instrumento.

De tal decisión, unida a las predeterminaciones citadas, resultará ineludiblemente

¹⁹ A pesar de que, desde el punto de vista técnico, el término correcto sea el de “transducción” deliberadamente utilizamos, como el lector ha podido comprobar, “traducción” y “conversión” como sus

una inicial adaptación del fragmento de realidad escogido.

2.2. La manipulación

Las peculiaridades que se derivan del hecho de que la selección icónica y sonora que el *PPT* opera en la realidad sea transducida a un movimiento ondulatorio ofrecen unas posibilidades de manipulación que son también, como es lógico, plenamente específicas del medio televisivo.

2.2.1. De lo simultáneo a lo sucesivo

Es bien conocido que durante las tres primeras décadas del siglo los pioneros de la televisión, que es como se conoce a los investigadores que aportaron alguna novedad en el desarrollo del medio, se agruparon en dos tendencias.

Por un lado, aquellos que con su trabajo contribuyeron a impulsar la llamada televisión mecánica, a la cabeza de los cuales se encontraba el escocés John Logie Baird que fue quien el 2 de octubre de 1925 al conseguir transmitir una imagen a pocos metros de distancia fundó el propio concepto de televisión.

Y por otro lado, los que sostenían la posibilidad de un modelo electrónico basado en el iconoscopio de Wladimir Kosma Zworykin.

sinónimos, pues a nuestro entender aclaran, precisamente al lector no especializado, el sentido del primer término.

En realidad la oposición entre mecánica o electrónica se refería a la elección del sistema elegido para resolver el principal problema que presentaba la específica transducción óptico-eléctrica que la televisión debía ofrecer.

Se tratase de un fenómeno exclusivo de persistencia retiniana tal como sostenía la teoría psicofísica o de un efecto inherente al sistema de percepción humana, tal y como pretendía la teoría de la *Gestalt*²⁰, ya hacia los años veinte la práctica de la proyección cinematográfica había confirmado que la exposición doble de imágenes con una cadencia de veinticuatro por segundo produce en el espectador la impresión de que se encuentra ante un estímulo continuo²¹. Y que, en consecuencia, si se respeta esta cadencia también durante la filmación, es posible conseguir que la reproducción del movimiento responda a parámetros temporales muy similares a los de la realidad.

De hecho, uno de los primeros trucos cinematográficos consistió precisamente en variar a voluntad el ritmo normal de presentación del movimiento. Y ello se lograba al desigualar las cadencias de filmación y de proyección.

El transductor óptico-eléctrico -la cámara de televisión- debía entonces, dada la naturaleza ondulatoria de la corriente eléctrica, traducir cada cuadro²², con su gran cantidad de información lumínica simultánea, en una serie de impulsos eléctricos

²⁰ Tras diversos experimentos la escuela de la *Gestalt* formuló una ley perceptiva que enuncia el llamado fenómeno ϕ . Cuando dos estímulos muy semejantes alcanzan nuestra retina uno tras otro con un intervalo temporal suficientemente corto nuestro aparato perceptivo tiende a agruparlos en uno solo. Así p. ej. *Dos luces próximas que se encienden alternadamente en un intervalo de tiempo apropiado, se perciben como una sola, pero en movimiento*. Justo Villafañe *Introducción a la teoría de la imagen*. Pirámide. Madrid, 1987, pág. 61.

²¹ La cadencia de veinticuatro fotogramas por segundo es suficiente para lograr una reproducción naturalista del movimiento pero no para evitar el parpadeo durante la proyección. Se opta entonces por repetir cada uno de los fotogramas y así se logra aumentar el número de imágenes proyectadas sin que ello afecte a la cadencia de filmación del movimiento.

²² Teóricamente un cuadro es cada una de las imágenes instantáneas que forma una lente.

sucesivos.²³

La solución exigía analizar y transducir los valores de luminosidad en todos y cada uno de los puntos de la superficie de la imagen. Siempre que se consiguiese analizar cada imagen en un tiempo inferior a un 1/24 de segundo²⁴ y sintetizarla posteriormente con arreglo al mismo orden y respetando las mismas bases temporales con que fue analizada, podríamos asegurar que se habría conseguido generar una onda eléctrica que contuviese toda la información simultánea ofrecida por el objetivo de la cámara; preservando las condiciones de temporalidad que posteriormente exigiría la reconstrucción de la imagen.

Teóricamente una porción de un plano contiene un número infinito de puntos, pero en la práctica, y por efecto de las leyes mencionadas anteriormente²⁵, se prueba que basta transducir un número suficientemente alto de ellos²⁶ para que posteriormente sea posible sintetizar una imagen de una calidad suficientemente alta.²⁷

El proceso que permite analizar una imagen instantánea se conoce como exploración. Y aquí es donde surgían las diferencias entre los dos sistemas de televisión.

²³ La transmisión de la energía eléctrica es un fenómeno ondulatorio que, como tal, es función del tiempo.

²⁴ En la práctica y en la actualidad la cadencia de cuadro es de 25 por segundo (50 campos) para asimilarla a la frecuencia de alternancia de la red eléctrica y evitar, en lo posible, las interferencias que ésta pudiese producir.

²⁵ persistencia retiniana o efecto ϕ

²⁶ Un punto es un mero concepto teórico que carece de dimensiones. Nos referimos en realidad a pequeñas áreas discretas de igual tamaño.

²⁷ Debido a nuestras propias limitaciones sensoriales se prueba que, superado un determinado umbral de definición, nuestra percepción de una imagen no varía por más que esa definición aumente. Así pues, cuando aludimos a un número "suficiente" de puntos y a una calidad "suficientemente alta" nos referimos a un número de puntos tal que permita ofrecer una calidad al menos igual a la que correspondería a ese umbral de definición.

2.2.1.1. Televisión mecánica vs. televisión electrónica

La televisión también tiene sus propios mitos, y el primero de ellos nos relata como:

Corría la Nochebuena de 1883, en Berlín... en mi pensión de estudiante de la calle Phillip, número 13 A, frente a la iglesia. Yo me encontraba solo frente a una lámpara de petróleo; solo con mis pensamientos predilectos. Se me apareció entonces, sin esfuerzo, automáticamente la idea general de la televisión. Vi una imagen dividida en un mosaico de puntos y rayas y un disco rodante con un agujero en espiral. La serie luminosa de puntos se transformaría en los correspondientes impulsos eléctricos y el receptor, por medio de un disco perforado, también circulante, los iría agrupando de nuevo en una imagen. Las pilas de selenio y los efectos Faraday me ofrecían esta oportunidad.²⁸

El disco rodante fue patentado el 15 de enero de 1885 y en lo sucesivo fue conocido como disco de Nipkow. Gracias a él fue posible explorar una imagen, -es decir convertirla en una sucesión de impulsos eléctricos- por métodos mecánicos.²⁹

Casi 39 años después, el 29 de diciembre de 1924, Zworykin recibió la patente del iconoscopio. En esencia no era más que un tubo de rayos catódicos en el que, en uno de sus extremos, coincidiendo con el plano focal del objetivo, se había colocado una placa dividida en pequeñas áreas discretas. En cada una de ellas se había depositado un material

²⁸ Werner Rings: *Historia de la Televisión*. Zeus. Barcelona, 1964, págs. 37, 38.

fotoemisivo. Paralela a esta placa y separada por un aislante se colocaba otra placa con un material conductor. La emisión electrónica que se producía cuando la luz incidía sobre la primera placa atraía carga negativa en la segunda y por esto se formaban pequeños condensadores.

Una vez formados éstos, un cañón, a modo de lápiz óptico, disparaba electrones hacia la primera placa recorriéndola de izquierda a derecha y de arriba a abajo, y depositando en cada área discreta el número de electrones necesarios para restablecer el equilibrio. Los condensadores entonces, por estricto orden de lectura, se iban descargando y los electrones sobrantes circulaban por el conductor formando una corriente eléctrica que poseía la información de la escena lumínica.

Se conseguía entonces una exploración electrónica de la imagen que sería la que a la postre triunfaría en todos los sistemas mundiales de televisión.

Pero lo que interesa a este estudio no es poner de manifiesto las diferencias existentes entre ambos sistemas de televisión; sino todo lo contrario. Se pretende evidenciar aquí que, tanto en uno como en otro sistema, el principal problema técnico que se presentaba era exactamente el mismo: explorar una imagen en un tiempo adecuado.

Y que ambas soluciones ofrecían el mismo resultado: La transducción, o traducción, de una imagen óptica -simultánea- a una corriente eléctrica -que como tal se desarrolla en el tiempo-; de manera que, debido a las estrictas bases temporales utilizadas en el proceso, era posible, al menos teóricamente, establecer la correspondencia entre un determinado nivel de señal en un instante dado con las características lumínicas del punto situado en el plano focal de la imagen que hubiese inducido tal nivel.

²⁹ Una explicación muy didáctica del procedimiento se encuentra en el segundo capítulo (segunda charla) de

Algo muy similar a lo que acontecía en el transductor mecánico-eléctrico del micrófono. Si bien en este caso los problemas técnicos habían sido notablemente más sencillos de resolver, pues la señal acústica constituye ya un movimiento ondulatorio de la misma dimensión que la onda eléctrica y por lo tanto su captación es absolutamente contemporánea a su transducción.

El *PPT* se complicó notablemente con la llegada de la televisión en color, pero como veremos, las soluciones técnicas adoptadas, no sólo no invalidan lo que hasta ahora se ha dicho sino que lo confirman con mayor consistencia.

2.2.1.2. La transducción del color

Las primeras investigaciones relacionadas con la transmisión de imágenes en color se localizan en 1902 momento en que Otto Von Bronk presenta una patente de *farbiger Bilder*. En 1924 August Karolus sentaría las bases teóricas de lo que posteriormente sería el sistema NTSC³⁰ de televisión.³¹

Las primeras experiencias reales datan, sin embargo, de 1928 y fueron impulsadas simultáneamente por Baird en Inglaterra y por el mexicano Guillermo Gutiérrez Camarena en los EE. UU. Desde entonces muchos han sido los sistemas que se han experimentado y la evolución en la calidad de reproducción del color ha sido sorprendente.

En la actualidad, debido en mucha mayor medida a razones políticas y comerciales

E. Aisberg: *¿La Televisión? ¡Pero si es muy fácil!* Marcombo, Barcelona, 1972.

³⁰ Las siglas NTSC que muchos aplican jocosamente a *Never Twice Same Color* en realidad corresponden a National Television System Committe que es el organismo que en EE. UU. se ha ocupado de establecer las normas del sistema de televisión americano.

³¹ Según afirma Ángel Faus Belau: *La era audiovisual. Historia de los primeros cien años de la radio y la televisión*. Eiuinsa. Barcelona, 1995, pág. 139.

que a razones meramente técnicas, subsisten en el mundo tres sistemas básicos de televisión: NTSC, PAL y SECAM.

Independientemente de sus características específicas, los tres han sido fruto de la necesidad de mantener la compatibilidad entre el sistema de color y el sistema de emisión en blanco y negro que hubieron de tomar como base.

El rayo de luz que alcanza un punto del plano focal es analizado por procedimientos ópticos (filtros, espejos dichroicos...) en otros tres rayos que se corresponden con sus componentes en tres colores tomados como fundamentales.³² Cada uno de estos tres rayos incide sobre sendos mosaicos que son leídos por sus respectivos haces electrónicos, o sobre sendas retículas de dispositivos de transferencia de cargas (CCD).

En cualquier caso se obtienen tres señales electrónicas diferenciadas que poseen la información de la imagen óptica.

Este incremento de información es el responsable de las dificultades técnicas que ofrece el procesado y la transmisión de la imagen en color. Y, de hecho, en el modo en que tales problemas han sido resueltos, se hallan los fundamentos de los tres sistemas de transmisión de color mayoritarios en nuestros días (NTSC, PAL y SECAM). En todo caso es patente, tal y como ya habíamos adelantado, que estas dificultades nada aportan a la

³² El conjunto de las ondas que tienen una longitud de onda que las sitúa dentro del espectro visible, junto con el elemento neutro que es la onda con longitud de onda 0 y que provoca la sensación visual del negro, posee una estructura matemática de subespacio vectorial de orden 3 sobre el cuerpo de los números reales. Como consecuencia de ello se puede afirmar que la expresión matemática que corresponde a cualquier color visible es expresable como una combinación lineal de las tres expresiones matemáticas que constituyan una base independiente correspondiente a los tres colores que en un determinado momento consideremos como fundamentales.

En particular, en los sistemas de televisión actuales y previamente a las manipulaciones de emisión un color cualquiera vendrá expresado como $x \cdot 0.3$ rojo + $y \cdot 0.59$ verde + $z \cdot 0.11$ azul. Con valores $x = y = z = 1$ obtenemos el blanco.

esencialidad del proceso que se ha expuesto en el epígrafe anterior.³³

En cualquiera de los sistemas de color se obtienen tres señales diferentes que combinadas poseen la información total del sujeto. Actuando sobre cada una de ellas, es posible variar las condiciones cromáticas de la imagen que ulteriormente se formará en el receptor. Es decir, se incrementan las posibilidades de manipulación del fragmento de realidad transducido.

Esta es, en definitiva, la segunda particularidad esencial del *PPT*:

La transmisión de la energía eléctrica, debido a su naturaleza ondulatoria, es descriptible en términos matemáticos y, en consecuencia, manipulable con arreglo a modelos matemáticos previstos.

Así, una vez seleccionado en la realidad un fragmento sonoro e icónico, el proceso de transducción ofrece al realizador la posibilidad teórica de variar a su antojo cada uno de los elementos discretos en los que tal fragmento es analizado.

Es preciso reconocer que, debido a limitaciones de orden tecnológico, durante la mayor parte de la historia de la televisión esta posibilidad teórica no ha sido actualizada en una verdadera opción práctica. Pero es cierto también que no es difícil sospechar que la evolución de muchos de los equipos de televisión haya tenido por meta ese objetivo final.

Rojo, verde y azul son en este caso los tres colores fundamentales que forman la base independiente.

³³ Insistimos una vez más en que nuestro recorrido técnico tiene por único interés localizar los fundamentos de un determinado proceso de producción. Quien esté interesado en estos aspectos de orden técnico puede consultar las publicaciones del Instituto de Radio y Televisión. En particular nosotros hemos basado nuestro discurso sobre el color en Tomás Bethencourt Machado: *Sistemas de televisión: clásicos y avanzados*. IORTV. Madrid, 1991 y Gordon White: *Técnicas del vídeo*. IORTV. Madrid, 1989.

2.2.2. La revolución digital y la imagen virtual

La tecnología digital ha permitido finalmente y de manera absoluta actuar premeditadamente sobre un determinado nivel de señal en un preciso instante.

Los generadores de efectos digitales de imagen y de audio que hoy se utilizan tan profusamente en el *PPT* tienen estrictamente esta función: operar matemáticamente sobre la señal de origen para obtener imágenes transformadas.

Además, se debe reparar también en que estos ingenios han incrementado espectacularmente las posibilidades de crear señales de origen puramente matemático; las hoy llamadas -según la terminología actual al uso- imágenes virtuales.

La creación de este tipo de imágenes estaba inicialmente restringida a la confección de cartas de ajuste o tonos de sonido. Con el nacimiento del color se abrió la posibilidad de crear fondos de imagen con una tonalidad perfectamente homogénea, lo que fue profusamente utilizado para el efecto del *chroma key*.

Hoy, la tecnología digital y los sistemas de gestión informáticos permiten diseñar señales eléctricas con las que posteriormente sintetizar complejas imágenes virtuales. Y cabe esperar que en breve, si la investigación continúa por ese camino, su calidad será equiparable a la de las imágenes seleccionadas en la realidad.³⁴

En resumen, dadas las condiciones que determinan el proceso de producción televisivo en la actualidad, es posible corregir matemáticamente la señal eléctrica a nuestro antojo para manipularla en el instante que se desee. Y puesto que cada instante de la onda electrónica está biunívocamente vinculado a un punto y un instante de la imagen óptica, la

síntesis de la señal resultará con unas determinadas variaciones, que habremos provocado durante su procesado electrónico, respecto a la selección y adaptación iniciales del fragmento de realidad.

Asimismo es posible crear señales en esta segunda fase del proceso a partir de patrones de señal puramente matemáticos.

2.3. La combinación

Durante las dos primeras décadas de emisiones televisivas no existía ningún medio de almacenamiento de la información captada por las entonces llamadas telecámaras. La programación se desarrollaba entonces absolutamente “en directo”. Únicamente el telecine, que en esencia consistía en una cámara ligada a un sistema de proyección cinematográfico que convertía la información óptica del fotograma en la señal eléctrica correspondiente, aseguraba la posibilidad de emitir material grabado en película cinematográfica.

El control de realización era, por lo tanto, el único lugar en el que se efectuaban las combinaciones de imágenes típicas del proceso que hoy denominamos proceso de edición. Al igual que sucede hoy en día, en el control de realización se recibían las señales de las diferentes cámaras colocadas en el plató correspondiente; además de un cierto número de señales transmitidas provenientes o bien de cámaras situadas en el exterior del edificio

³⁴ Una imagen virtual es aquella que impresiona los sentidos de forma tal que consigue formar en el sujeto

central de producción o bien de otros centros de producción de televisión.³⁵ Como norma general, se recibía también la señal del telecine.

Todas estas señales convenientemente adaptadas e igualadas desde el punto de vista electrónico eran encaminadas a un mezclador de imagen.

2.3.1. El mezclador de imagen

El mezclador de imagen es el equipo en el que se conmutan, eligen, las señales provenientes de las distintas fuentes de imagen. Su señal de salida resultante constituye el componente icónico del producto audiovisual individual al que tradicionalmente se le ha llamado programa.

La conmutación de imágenes se realiza con arreglo a las distintas posibilidades que el diseño del aparato ofrece: “corte”, “encadenado”, “cortinillas”³⁶...

La posibilidad de suspender una transición antes de su total finalización permitió por primera vez en la historia de la televisión combinar materiales simultáneos de diversa procedencia.³⁷

Posteriormente con la introducción de las incrustaciones de luminancia y los citados efectos de *chroma key* estas posibilidades se han ido acrecentando.

Es, este último, un aspecto clave que se ha de tener en cuenta desde los presupuestos de este trabajo. Además de la combinación de planos sucesiva en el tiempo,

una imagen mental de una realidad que no existe. Éste, al recibir el estímulo y por analogía de descodificación con las imágenes reales, la conceptualiza como tal (cf. nota II.2.).

³⁵ Sistemas nacionales o internacionales de intercambios, etc.

³⁶ La jerga de los profesionales del medio está saturada de toscas traducciones de términos ingleses que a pesar de ello, han ido afianzando su uso en el habla común.

el medio tradicionalmente ha permitido también combinar planos diversos en la creación de un único cuadro.³⁸

2.3.2. El magnetoscopio

En 1956 se presentó el primer sistema que permitía almacenar las señales de vídeo. A pesar de que inicialmente tenía por única función la conservación y, en su caso, posterior reutilización de programas realizados en directo, la grabación magnética paulatinamente fue revolucionando los métodos de trabajo del *PPT*. Sobre todo desde que el desarrollo de los magnetoscopios permitió desechar la incómoda edición por corte físico e implantar la edición electrónica.

Así, las posibilidades de combinar imágenes se desarrollaron enormemente pues dejó de ser absolutamente necesario que éstas se captasen simultáneamente.

Hoy, cualquier imagen tomada con cualquier cámara en cualquier instante y en cualquier lugar del universo es susceptible de ser combinada con cualquier otra imagen tomada en circunstancias espacio-temporales totalmente distintas.³⁹

Y lo que comenzó a explotarse únicamente en los montajes de las noticias de los espacios de carácter informativo se ha convertido en uso profesional habitual en muchas

³⁷ Un ejemplo típico es la transición por encadenado en la que éste no se remata y se mantiene en la salida del mezclador una imagen que combina las dos imágenes iniciales entre las que se iba a producir la transición.

³⁸ Utilizamos el término plano en concordancia con el uso que de él hacen los profesionales del medio. Al mismo tiempo asumimos toda la carga teórica que soporta tanto desde la teoría del cine como desde la de la televisión. Para profundizar en ello es posible tomar como referencia inicial el capítulo cuarto de Jaime Barroso García: *Introducción a la realización televisiva*. IORTV Madrid, 1988.

El planteamiento de esta tesis prevé la destrucción teórica del concepto de plano, pero entretanto, el valor semántico del término nos sirve de gran apoyo para plantear el *PPT* en los términos en los que lo estamos haciendo.

³⁹ Y ello está asegurado también gracias a los sistemas de conversión entre normas y formatos.

fases del *PPT*.

Por lo que respecta a los elementos sonoros, los magnetoscopios aportaron un avance relativo, pues ya desde mucho tiempo atrás existían métodos de almacenamiento de la señal sonora. Cintas magnéticas y discos de vinilo se utilizaban habitualmente en los controles de realización.

Pero sí es cierto que la facultad de efectuar ediciones de audio exactamente sincronizadas con las de imagen incidió muy positivamente en la calidad sonora de los programas y ofreció a los realizadores un conjunto de nuevas posibilidades expresivas.

El sistema básico de edición electrónica se lleva a cabo con dos magnetoscopios: el reproductor, en el que se introduce la información captada por la cámara -el “bruto”⁴⁰- y el magnetoscopio grabador, en el que se registra el resultado del proceso de combinación de planos. La edición con magnetoscopios sólo permite lógicamente transiciones “por corte”.

Para superar esta limitación y cuidar al máximo las ediciones de sonido surgieron las salas de posproducción.

2.3.2.1. Las salas de posproducción

Son, en esencia, controles de realización sin plató. Es decir controles de realización en los que no se reciben señales de cámara sino únicamente señales grabadas en magnetoscopios. En ellas existen, al igual que en los primeros, mezcladores de imagen, mezcladores de sonido y equipos de producción de efectos digitales de vídeo y, en ocasiones de audio, de manera que en una sala de estas características se pueden realizar labores de distintos tipos.

Desde la edición de montajes previos que serán posteriormente utilizados en una realización en directo, pasando por la corrección de errores cometidos precisamente durante la grabación de un programa en estudio, hasta la elaboración completa de programas para emisión.⁴¹

2.3.2.2. Videotecas y discotecas

De la existencia de los magnetoscopios se deriva también el surgimiento de las videotecas. Son éstas auténticos almacenes de imágenes aptas para que el *PPT* las utilice en cualquier ocasión.

La videoteca y la discoteca juegan un papel esencial, como más adelante se tendrá ocasión de comprobar, en el *PPT* que se propone.

En resumen. Con la inclusión en el *PPT* del registro de señales de vídeo se ampliaron de manera cualitativa -planos captados en momentos absolutamente diferentes-, y cuantitativa -surgimiento de las videotecas- las posibilidades de combinar imágenes que la realización en directo ofrecía.

2.3.3. Los sistemas informáticos

Hoy en día asistimos también al declive de la edición electrónica. En la práctica totalidad de emisoras de televisión se están introduciendo de manera progresiva los

⁴⁰ En el argot profesional del *PPT*.

⁴¹ Las conocidas como “tortas” en el argot de los trabajadores del *PPT*.

sistemas de edición informáticos. En esencia el proceso se reduce al archivo⁴² de la información captada por la cámara a algún soporte de memoria informática. Posteriormente un sistema de gestión permite combinar esa información de audio y vídeo en la manera que el realizador desee, dentro claro está, de las posibilidades que el propio sistema ofrezca.

La parquedad de fórmulas de combinación en tiempo real⁴³ que actualmente brindan los métodos de gestión es la responsable de que la utilización de estos sistemas informáticos se reduzca, en términos generales, a la edición del material de emisión de los servicios informativos. Pero es evidente que en el futuro, y a pesar de la reticencia de muchos profesionales, la fase de combinación de la información estará totalmente confiada, desde el punto de vista técnico, a tales procedimientos.

Y nuevamente es obligado insistir en que este cambio tecnológico no afecta esencialmente al *PPT* ya que únicamente facilita una de sus fases fundamentales: la operación de combinación del material.

Antes bien, cabe prever que el desarrollo de los sistemas informáticos de gestión propondrá nuevas posibilidades de combinación quizá hoy impensables.

⁴² Conocido por el término inglés *filming*. Es el proceso por el que se transfiere la señal analógica o digital registrada en una cinta magnética a algún sistema de memoria informática.

⁴³ La mayoría de los efectos de imagen disponibles requieren todavía un cierto tiempo de cálculo por el sistema informático -el llamado tiempo de *render*- que retarda mucho el proceso de producción.

3. PROCESO PREVIO

En las páginas anteriores hemos rastreado la evolución histórica de la tecnología del medio televisivo para evidenciar el hecho de que la mayor parte de las operaciones típicas del *PPT* están solidariamente unidas a los fundamentos físicos en los que éste se asienta. O bien son consecuencia directa o, en todo caso, están fuertemente condicionadas por ellos.

De lo dicho hasta ahora parece desprenderse que el *PPT* se inicia con la selección que cámara y micrófono operan en la realidad.

Esto en general no es cierto. Salvo en algunas ocasiones,⁴⁴ el *PPT* se inicia, en rigor, con una serie de operaciones que se efectúan en la realidad con anterioridad al momento de selección y captación.

Es una adaptación previa de la realidad suscitada inicialmente por las limitaciones propias del aparato técnico.

3.1. La iluminación

En la escena se dispone de superficies de color que están sometidas a una iluminación. La luz reflejada en los objetos produce en el tubo de cámara una imagen óptica cuya calidad depende, claro está, por una parte,

de las características de la luz incidente (o sea, de las fuentes luminosas, de su temperatura de color, de su intensidad, del reparto espacial del flujo) y, por otra parte, de la naturaleza de los materiales de color empleados en la escena (factor de reflexión, tinte, grado de saturación).

Mediante la exploración de un haz electrónico, esta imagen se convierte en una señal eléctrica que debe corresponder a las normas exactas que el conjunto de la cadena de transmisión impone.

Las restricciones relacionadas con la señal implican limitaciones en las posibilidades de actuación sobre los parámetros que acaban de nombrarse.⁴⁵

Sin duda las palabras de J. Bernhart⁴⁶ han envejecido. El aumento de sensibilidad en las cámaras actuales permite que, en condiciones de luz normales, se puedan captar aspectos de la realidad sin necesidad de operar modificaciones lumínicas previas. Es el caso de la mayoría de las imágenes que ilustran los programas informativos diarios de cualquier cadena de televisión actual.

En los productos realizados en estudio, o en exteriores acondicionados expresamente para televisión, la iluminación sigue jugando, sin embargo, un papel fundamental. Es cierto que en el momento actual de evolución del *PPT* es difícil establecer los límites entre la necesaria iluminación exigida por las especificidades técnicas del aparato, y los efectos lumínicos expresivos buscados por el realizador del programa.

⁴⁴ Básicamente en la grabación de imágenes para confeccionar los reportajes informativos.

⁴⁵ J. Bernhart: *La iluminación para la televisión en color*. IORTV. Madrid, 1977, pág. 11.

⁴⁶ En su día director adjunto de la dirección técnica de la ORTF.

La práctica profesional del medio indica que un buen jefe de iluminadores es precisamente aquél que explota los primeros en beneficio de los segundos.

Y esto es lo realmente sustancial. La ineludible necesidad de iluminar los fragmentos de realidad que en los inicios del *PPT* exigía la tecnología de los aparatos de captación y transmisión, conminó a los realizadores a utilizar puntos de luz artificial que a la postre se constituyeron en una herramienta expresiva ya hoy indispensable, a pesar de la notable disminución que las limitaciones estrictamente técnicas han sufrido.

3.2. El maquillaje

Las peculiaridades de la transducción óptico-eléctrica que efectuaban los viejos tubos de las primeras cámaras de televisión exigían, para que los tonos de piel de los sujetos que se presentaban en pantalla resultasen verosímiles, que éstos fuesen previamente maquillados.

Posteriormente, con la llegada de la televisión en color, surgió el problema de que cada uno de los diversos sistemas ofrecían coloraciones con determinadas tonalidades dominantes. El color de la piel humana es siempre el elemento más crítico en las representaciones naturalistas⁴⁷ del color, con lo que se reafirmó la necesidad del maquillaje para suplir los defectos, y los efectos, que cada uno de los nuevos sistemas y subsistemas

⁴⁷ La reproducción del color nunca es plenamente naturalista, estemos hablando de sistemas de televisión, de respuesta cromática de material fotosensible, o de habilidad del pintor en la combinación de colores básicos. Por ello hemos preferido utilizar “verosímil” para referirnos a lo que un determinado espectador medio,

producía.

El maquillaje para televisión recorrió pues un camino similar al de la iluminación. Las necesidades técnicas demandaron la utilización de una práctica que posteriormente fue utilizada con fines expresivos y se mantuvo como elemento fundamental del *PPT* incluso cuando los avances de la tecnología suavizaron en gran medida las obligaciones que ésta había impuesto inicialmente.

3.3. El decorado y el «atrezzo»

Las técnicas de decorado y ambientación no surgen *stricto sensu* predeterminadas por la tecnología del medio. Pero aún así han estado tradicionalmente presentes en el *PPT*.

El porqué, en los casos en que se trata de crear espacios de carácter dramático, (algo nada infrecuente por cierto en los inicios de la televisión) es fácilmente explicable.

Existen, sin embargo, otro tipo de programas como los informativos o los *magazines*...en los que la explicación no resulta tan evidente.

En realidad nada obliga a que un espacio informativo diario tenga la estructura que hoy conocemos: un recinto cerrado en contacto permanente con todos los lugares del mundo desde el que un actor nos adelanta una serie de reportajes o noticias que han sido seleccionadas por su alto interés.

Las razones de que el *PPT* haya escogido esta solución están íntimamente ligadas

dadas las determinadas variables del momento, (modas, definición, etc.), está en condiciones de interpretar

al planteamiento de esta tesis y serán esclarecidas en su quinto capítulo.

En este momento inicial baste retener que muy pronto los realizadores sintieron la necesidad de actuar sobre el espacio físico del estudio que rodeaba a los actores, lo que desembocó en el desarrollo de una serie de operaciones previas encaminadas a ambientarlo. Así, desde entonces, mediante los decorados y el *atrezzo* se manipula el fragmento de realidad que posteriormente ha de ser captado por la cámara en su operación de selección.

Estas operaciones si bien no están predeterminadas por el aparato tecnológico del *PPT*, sí se ejecutan con arreglo a él, pues como hemos dicho, nada obliga a ambientar; pero la ambientación, de hacerse, se hará en función de los ángulos de cámara, definición de la imagen y otros parámetros propios del *PPT*.

Y por ello podemos asegurar que existe una técnica de decoración propiamente televisiva.

Los escenarios de televisión -conocidos también como decorados o platós- han de reunir los siguientes requisitos:

- 1. Artísticamente deben adaptarse en cada ocasión al tema y a los propósitos del programa.*
- 2. La técnica de los decorados debe adaptarse a las dimensiones del estudio, a sus recursos y al presupuesto de la producción.*
- 3. El diseño o tratamiento debe prever las tomas, facilitando libertad operativa al sonido, cámaras e iluminación.*
- 4. Las características de las cámaras de TV pueden influir en los*

como un “color natural”.

*contrastes tonales, colores y acabado final de los decorados.*⁴⁸

Los manuales profesionales de los decoradores suelen consistir en un conjunto de normas que prescriben el modo en que determinados materiales o superficies pueden ser emulados mediante otras sustancias propias de las técnicas de decoración -de menor precio y mayores facilidades de manejo- aprovechando las peculiaridades de la imagen que ofrece una cámara de televisión tales como perspectiva, respuesta colorimétrica, etc.⁴⁹

3.4. El vestuario

Exactamente lo mismo que hemos discutido en el epígrafe anterior se puede aducir acerca del vestuario de los actores. Si bien no es un elemento directamente introducido en el *PPT* por la tecnología del medio, sí es cierto que está limitado por ella.

Es sabido que ante una cámara no se deben vestir prendas de finas rayas, pues provocan el indeseable efecto moaré; se deben evitar los contrastes fuertes - es siempre

⁴⁸ Gerald Millerson *Técnicas de realización y producción en televisión*. IORTV. Madrid, 1989, pág. 193. La obra de Millerson tiene a nuestro juicio un escasísimo valor teórico. Sin embargo es un buen compendio de las operaciones prácticas de un *PPT* típico. Es únicamente por eso por lo que nos permitimos incluir la cita.

⁴⁹ Para ilustrar el sentido de nuestra exposición y únicamente a modo de ejemplo ofrecemos la siguiente cita tomada de: Manuel Guardia y Raúl Alonso: *Técnicas de construcción, ornamentación y pintura de decorados*. IORTV. Madrid, 1985, págs. 70, 71. Es una de las muchas que se habría podido elegir:

Para conseguir una aceptable imitación de un decorado encalado (por ejemplo tipo andaluz) se hará una masa de escayola con cola vegetal cargada con serrín, de forma que se pueda aplicar inmediatamente. Para que el realismo sea más efectivo se procurará redondear vivos (esquinas), huecos de ventanas, etc. así como conseguir algunos bufados (abolsamientos de la cal) y algunos desconchones, éstos, preferentemente, en las partes bajas y esquinas del decorado. Para hacer los desconchones se echará arena de miga sobre la masa blanda y con la ayuda de un paletín o llana se darán unos toques con la masa para que bajo el grueso de la cal aparezca el adobe. Esto lo habremos conseguido con la arena que anteriormente arrojamos.

nefasta una combinación de negros y blancos- y ciertos tejidos -como el satén- pueden producir brillos difícilmente confortables.⁵⁰

El vestuario para televisión tampoco es libre sino que está sujeto a las restricciones que impone el medio.

3.5. Los actores

Como el lector habrá comprobado, en el epígrafe anterior hemos utilizado el término actor para referirnos a todo sujeto que se coloca delante de la cámara de televisión de una manera consciente. En la actualidad existen numerosos personajes televisivos que no pueden ser considerados como actores tradicionales. El caso más evidente se presenta diariamente en los informativos que, desde un tiempo a esta parte, son presentados por periodistas de profesión.

Nuevamente aplazamos las razones que a nuestro entender avalan la consideración como actores televisivos de tales personajes pues en tal discusión están presentes elementos fundamentales de la demostración de la tesis.

Existen, en todo caso, una serie de indicios que nos permiten intuirlo. La excesiva preocupación por la imagen personal y la obsesiva necesidad de “dar una determinada imagen” no son sino torpes rasgos de esa construcción del personaje propia del actor,

⁵⁰ Si bien el avance tecnológico ha suavizado también en materia de vestuario las restricciones a las que aludimos, es asimismo cierto que éstas, en su generalidad, son hoy “olvidadas” con demasiada frecuencia por los profesionales del medio con los desastrosos resultados que puede apreciar quien se siente ante el televisor con una mirada mínimamente crítica.

aunque se mantengan el nombre y los apellidos “reales”.

En principio, a falta de posteriores matizaciones (cf. V.3.3.2.2.3.2.), todo sujeto en pantalla es un actor televisivo. Y esto significa que es un actor sometido a las especiales características del *PPT*.

Es un actor que, indefectiblemente debe ser maquillado y que debe “disfrazarse” de una manera determinada.

Un actor que en los casos de fuertes interpretaciones dramáticas debe ser consciente de que el significado de su gesto está mediatizado por el tamaño de plano.

Un actor que debe circunscribir el área de su actuación al espacio susceptible de ser captado por las cámaras y cuyo discurso debe ser pronunciado en áreas “cubiertas” por micrófonos.

Un actor, en el caso del tradicional presentador, que debe representar su personaje al tiempo que recibe y asume las ordenes que, tras las cámaras le hace el regidor, y directamente al oído (quizá en mitad de su intervención) le hace llegar el editor o el realizador del programa.

En definitiva, un actor de televisión.

3.6. Los acontecimientos previos

Dadas las implicaciones que tendrá posteriormente nos detenemos a considerar un hecho por lo demás evidente:

En muchos casos el *PPT* toma como base de actuación acontecimientos del tipo de los que en el capítulo primero hemos denominado construcciones-lúdicas presuntas.

Es éste el caso de la retransmisión de una ópera, de una cabalgata de reyes, o de una función de circo. Pero es también el caso de la emisión de una película cinematográfica.

En algunas ocasiones el *PPT* se inicia -en este caso sí- con la selección de cámara y micrófono. La realización televisiva de una parada militar, p. ej., se inicia estrictamente con la elección del lugar que deben ocupar las cámaras.

A este esquema sería deseable también que respondiese la emisión del cine: la totalidad de la película expuesta a la cámara de telecine.

Pero en otros casos el propio acontecimiento sufre una adaptación previa en función del hecho de que vaya a ser grabado o emitido por televisión. Es así p. ej. cuando se intensifica la iluminación en una iglesia o se restringe el área en una fiesta popular -el caso del sambódromo en el carnaval de Río de Janeiro quizá sea uno de los ejemplos más flagrantes-.

Infelizmente es lo que ocurre también cuando se ajusta el formato de una película cinematográfica al formato de la pantalla de televisión y se efectúan movimientos de cámara (de telecine) sobre ella para suplir las carencias significativas que produce obviar una determinada porción de plano.

4. PRODUCTO FINAL: EL FENÓMENO TELEVISIVO ACTUAL

En el presente capítulo, no lo olvidemos, nos estamos ocupando en fijar, de entre la maraña de significados que en el habla común posee el término televisión, aquél sobre el que expresamente queremos centrar nuestro estudio.

Se trata pues de aislar el objeto de estudio de la presente tesis y desembarazarlo del conjunto de sentidos que evoca el término general.

Pues bien, en lo sucesivo nos referiremos al *fenómeno televisivo actual (FTA)*⁵¹ como al resultado del *proceso de producción televisivo* cuyos rasgos hemos examinado en los epígrafes precedentes.

González Requena ha demostrado convenientemente la posibilidad y fecundidad teórica de establecer como objeto de estudio, no un determinado programa escogido de los que conforman la programación, sino precisamente esta última en tanto que sucesión ininterrumpida de programas individuales. La ausencia de presupuestos semióticos en nuestra investigación no nos permite aceptar su demostración de manera inmediata.⁵²

Sin embargo el carácter preliminar de este capítulo nos permite adherirnos a tal posición de partida. Y por lo tanto, a pesar de que tradicionalmente se ha considerado al programa como el producto final de un *PPT* típico, bien podemos nosotros referirnos a la programación como objeto último de un macroproceso de producción global.

⁵¹ A partir de ahora notado indistintamente como *FTA*.

⁵² En realidad lo que demuestra estrictamente González Requena es la existencia de un discurso global, único, de orden superior a cada uno de los discursos individuales que constituyen cada programa. El término discurso es de extracción rigurosamente semiótica y, en consecuencia, las herramientas que utiliza en la demostración también lo son.

Jesús González Requena: *El discurso televisivo: espectáculo de la posmodernidad*. Cátedra. Madrid, 1988.

Existen por otro lado indicios de que tal consideración también puede resultar fructífera en nuestro estudio.

Es habitual por ejemplo que las previsiones y asignaciones de medios económicos para cada programa se haga en función de los gastos que genera la programación total. Es decir el presupuesto total de la programación no surge como resultado de la suma de los presupuestos individuales sino que más bien estos se establecen al efectuar el reparto del presupuesto total previamente establecido.

La existencia de videotecas y discotecas, bancos centrales de imágenes y sonidos, parece respaldar también esta propuesta; así como el aprovechamiento, si acaso con ligeras readaptaciones, de decorados y *atrezzo* de otros programas.

Las constantes, y cada vez más habituales referencias que desde el interior de un programa se hacen a programas externos y la importancia del departamento de continuidad, que tiene la facultad de adaptar la duración de un programa ya acabado⁵³, en función de las necesidades de la programación general son también dos buenos argumentos a favor.

Aunque en su momento, y como resultado del aparato metodológico que desarrollaremos en la demostración, la cuestión de estudiar la programación como un todo o como agregado de programas perderá importancia, por el momento nos inclinamos a considerar el *FTA* en su generalidad.

El *FTA*, globalmente considerado, constituye pues el objeto de estudio de la presente tesis.

⁵³ Cuyo *PPT* individual ya ha finalizado.

5. ENUNCIADO DE LA HIPÓTESIS

Es ahora el momento, una vez caracterizado nuestro objeto de estudio, de enunciar la hipótesis que esta investigación pretende demostrar.

El fenómeno televisivo actual en tanto que consecuencia del proceso de producción televisivo típico es una construcción-lúdica.

Con la particularidad de que tal consecuencia es en muchas ocasiones contemporánea al proceso mismo.

En nuestros días la programación de las diversas cadenas de televisión tiende a ocupar las veinticuatro horas del día durante treientos sesenta y cinco días al año. Es decir, se impone un *PPT* indefinidamente continuado.⁵⁴

Esta carencia de clausura que también ha sido puesta de manifiesto por González Requena provoca que el *PPT* sea necesariamente simultáneo a la presentación de su resultado, el *FTA*.

Lo nuevo, para la semiótica, no es, por tanto, la neta ausencia de clausura, sino la necesidad de hacerse cargo de un discurso en proceso de producción y que se caracteriza por una tendencia interna -que encuentra su parangón en la “voluntad” de sus destinatarios- a prolongarse de

⁵⁴ De hecho las pocas cadenas que cesan su programación durante unas pocas horas por la noche presentan esta interrupción como una pausa y no como el lógico final a una posible construcción-lúdica diaria.

*manera indefinida.*⁵⁵

Reflexión que podríamos suscribir obviando, evidentemente, la referencia a la semiótica y sustituyendo el término *discurso* por el de construcción-lúdica.

Esta particularidad propia del *FTA* será especialmente explotada en las discusiones posteriores.

Los dos capítulos siguientes se dedicarán a definir la categoría de construcción-lúdica a partir del análisis pormenorizado de sus dos constituyentes básicos. Se definirá su carácter de construcción y aclararemos en qué modo se ha de entender el adjetivo lúdico.

⁵⁵ Jesús González Requena: *op. cit.*, pág. 42.

CAPÍTULO III

LO CONSTRUCTIVO

Marco Polo descrive un ponte, pietra per pietra.

- Ma qual è la pietra che sostiene il ponte? - chiede Kublai Kan.

- Il ponte non è sostenuto da questa o quella pietra, -risponde Marco, - ma dalla linea dell'arco che esse formano.

Kublai Kan rimane silenzioso, riflettendo. Poi soggiunge: - Perché mi parli delle pietre? È solo dell'arco che m'importa.

Polo risponde: - Senza pietra non c'è arco

Italo Calvino: *Le città invisibili*

Ed. Mondadori. Milán, 1993

Merluza en pastel.- *Cocida la merluza por cualquiera de los procedimientos indicados, se deshace muy menuda y se le mezcla un batido de huevos, sazonando con sal, pimienta y un clavo de especia, y una vez bien incorporado a la merluza se añaden algunas pasas desprovistas de semillas.*

Se unta de manteca de vaca un molde liso y dentro de él se pone la mezcla, haciéndola cocer al baño-maría y metiéndola en el horno a media cocción.

Cuando está en el punto el pastel, lo cual se sabe introduciendo en él una aguja de calcetar y observando si sale seca, se vacía el molde, cubriendo la superficie del bollo que resulta, con ralladuras de pan tostadas

Picadillo: *La cocina práctica*

1. INTRODUCCIÓN

Iniciemos pues la discusión acerca de las construcciones-lúdicas.

En el presente capítulo se intenta esclarecer bajo qué condiciones un determinado acontecimiento puede ser calificado como constructivo. Y por lo tanto, los siguientes epígrafes se dedican a definir la construcción.

Es absolutamente necesario, en todo caso, hacer algunas precisiones metodológicas anteriores. Muchos de los términos que utilizaremos a continuación, ligados fundamentalmente a la estética y a la teoría del arte, tienen significados o bien no absolutamente determinados, o bien cargados de una fuerte polisemia en función del contexto y del autor que los use. Algunos incluso, como los de “forma” y “materia”, soportan el peso de toda la tradición filosófica de Occidente y han sido objeto de estudio desde Aristóteles, hasta la lingüística estructural de nuestro siglo.

Desde luego no es nuestra intención hacer *tabula rasa* de semejante construcción intelectual -en poco valoraríamos, si así fuese, nuestro propio trabajo- pero se comprende que detenerse en ubicar rigurosamente cada uno de los términos sería labor, ya no de una, sino de varias tesis de carácter monográfico. Proponemos, pues, un compromiso que de una parte mantenga el rigor científico exigible a este tipo de trabajos, y por la otra nos permita utilizar una serie de términos de manera fructífera para nuestros intereses.

El carácter definidor del capítulo nos permite hacerlo.

Es función de este capítulo, y del siguiente, definir un ente teórico al que se denomina construcción lúdica. A continuación, lo hemos dicho ya, explicaremos qué entendemos nosotros por construcción. Esa explicación constituirá también la definición

de lo constructivo en la presente tesis; y en consecuencia establecerá los límites precisos y el ámbito de lo que se deberá entender por construcción, al menos en el contexto relativo al presente texto.

Asimismo, situaremos también los términos a los que anteriormente nos referíamos, intentando mantener su tradición de uso y con la vista puesta en las posibilidades que se puedan derivar de su empleo en nuestro desarrollo. El lugar que semánticamente se les asigne será el único que el lector deberá reconocer en lo sucesivo.¹

Al referirnos a lo constructivo, la primera asociación mental que nos surge lo liga al movimiento ruso de vanguardia conocido como constructivismo. Nuestra concepción de lo constructivo pretende abarcar un campo más amplio que el de la mera creación artística, sin embargo, y puesto que el nombre de este movimiento contemporáneo no es inocente, su estudio nos puede sugerir algunas vías para iniciar nuestro recorrido.

Convendrá, no obstante, insistir en que la exposición que sigue tiene como único objetivo inspirar algunas ideas que puedan inducirnos a crear una personal teoría de lo constructivo. En ningún caso se ha intentado acometer un estudio riguroso y pormenorizado del constructivismo. Labor que ni es de nuestra incumbencia, ni está lógicamente al alcance de nuestras posibilidades.

Tras ello elaboraremos nuestra propia teoría constructiva.

Y por último, a través de sus escritos teóricos, nos detendremos en la noción del acto creativo que expone Sergei M. Eisenstein; ya que ejemplifica de modo muy convincente gran parte de los temas que se desarrollarán en este capítulo.

¹ A pesar de que esta restricción metodológica pueda parecer una simplificación de los términos en concurso, creemos, honestamente, que es la única solución válida para evitar el peligro de perderse en consideraciones y discusiones, siempre de interés, pero ajenas al cuerpo fundamental de la tesis

2. EL CONSTRUCTIVISMO

El constructivismo ruso es un movimiento artístico, o anti-artístico que, a pesar de sus características diferenciales, se incluye normalmente en las vanguardias. Es pues uno más entre los diversos “ismos” que recubrieron la historia creativa del pasado siglo. Con todos ellos comparte una, hasta entonces inusual, preocupación teórica en torno al acto creativo; quizá consecuencia de la necesidad de justificar, o en todo caso explicar, las premisas de un arte tan revolucionario en sus formas que difícilmente hubiese sido gozado de no existir ese aparato intelectual que se generó paralelamente, y que ha desembocado en la formación de elites de fruidores paradójicamente más ligados a la evolución del pensamiento que a los ámbitos de la pura sensibilidad artística. A pesar de que, en términos generales, consideremos que la hipertrofia de la reflexión sobre lo artístico puede provocar nuestro desinterés por el arte patético, debemos reconocer que el conjunto de razonamientos que han acompañado la gestación y desarrollo del constructivismo ruso nos serán, en este caso, muy útiles; pues serán las bases iniciales en las que fundaremos nuestro concepto de lo constructivo.

En consecuencia, no pretendemos hacer una historia de las creaciones constructivistas. No valoraremos estéticamente sus obras. Y si nos detenemos de forma especial en alguna de ellas, será únicamente para examinar en qué manera ejemplifica determinada dimensión del pensamiento constructivista, que, a posteriori, nos pueda ser útil para inferir nuestra personal teoría de lo constructivo.

Ello, por otro lado, es consecuente con un gran número de constructivistas que proponían sus actividades y sus resultados como una negación del arte. Al menos del arte

considerado de forma tradicional -arte como expresión de la individualidad de un creador motivado por razones ajenas a los intereses sociales-. Frente a ello:

... los artífices del trabajo artístico tienen [el deber] de afrontar la siguiente tarea:

*ALEJARSE DE LA PROPIA ACTIVIDAD ESPECULATIVA (ARTE)
Y ENCONTRAR LOS CAMINOS QUE CONDUCEN AL TRABAJO REAL,
APLICANDO LA PROPIA CONSCIENCIA Y CAPACIDAD A UN
TRABAJO AUTÉNTICO Y FUNCIONAL.²*

A pesar de que esta posición de partida, en la que ya entrevemos algunos elementos básicos del pensamiento constructivista sea, quizá, una de las más ortodoxas, no es la única. Y desde luego no es para nosotros la más fecunda.

2.1. Constructivismos

Existe una cierta confusión sobre el origen del término “constructivismo”. O más exactamente, sobre aquello a lo que se referían los creadores cuando utilizaban dicho término. Parece que por primera vez fue utilizado en el catálogo de una exposición que comprendía... *estructuras espaciales hechas de materiales reales con una acentuación*

² A. Gan: “El constructivismo”. Moscú-Tver, 1922-23. Recogido en el volumen recopilatorio *Constructivismo*. Alberto Corazón. Madrid, 1973, pág., 137. Hemos respetado la utilización de las mayúsculas propias del estilo de los manifiestos. El autor reconoce al inicio que... *esta publicación es un*

*industrial muy fuerte*³. El título de la exposición era *Los constructivistas: K. K. Medunetskii, V. A. Stenberg, G.A. Stenberg* y se celebró en Moscú en enero de 1922. Los propios artistas reconocían que su obra estaba basada en una nueva concepción que colocaba a la fábrica en el centro del proceso creativo. La fábrica como lugar real en el que se producen los elementos necesarios para el desarrollo de la vida misma. La fábrica como ejemplo de la ejecución de un trabajo colectivo. La fábrica, que pasaría así a convertirse en una especie de fuente única, casi mítica, de la que deberían surgir todas las creaciones del nuevo Estado Socialista. Incluso aquellas que aspirasen a una dimensión artística.

En consecuencia, “arte constructivista” en tanto que arte producido de acuerdo con los cánones de toda producción industrial.

Pero también “arte constructivista” porque debía constituirse en el medio de expresión y de propaganda que permitiese la formación ideológica de las masas con el objetivo de “construir” ese nuevo estado que implicaba consecuentemente la construcción de un nuevo hombre, una nueva ética y, en definitiva, una nueva sociedad.

Estos dos aspectos parecen ser aquellos que enmarcan de forma más restringida el concepto de constructivismo. De forma tal que -afirma Christina Lodder- no debería poder hablarse de constructivismo propiamente dicho con anterioridad al triunfo de la Revolución de Octubre.

Es evidente, sin embargo, que el lenguaje formal de las producciones constructivistas se ancla en investigaciones estéticas anteriores a la instauración del nuevo régimen. Y es cierto también que ya los artistas comenzaron a dar el nombre de

libro de propaganda con el cual los constructivistas inauguran la lucha contra los defensores del arte tradicional. Pág. 109.

³ Christina Lodder: *El constructivismo ruso*. Alianza. Madrid, 1988, pág. 2.

“construcciones” a sus obras a inicios o mediados de la segunda decena del siglo. En cualquier caso con anterioridad a octubre de 1917.

Son esas investigaciones las que a nuestro juicio fundan el estilo propio del constructivismo. En cualquier caso son ellas las que nos hablan de la singularidad de un acto creativo. Y en él nos detendremos, independientemente de que tanto él como sus resultados estén más o menos ligados a los arrolladores acontecimientos sociales y políticos del momento en cuestión.

2.2. «Construcciones no utilitarias» y «trabajos de laboratorio»

Dos expresiones son las que se utilizan normalmente para referirse a dichas investigaciones. Por un lado como “construcciones no utilitarias” designa Lodder las obras que, concebidas previamente al compromiso social típico del movimiento, pueden ser consideradas, sin embargo, como plenamente constructivistas.

Posteriormente, cuando las circunstancias políticas ya no permitían mantenerse al margen de tal compromiso, los propios artistas acuñaron la expresión “trabajo de laboratorio”

... para describir la investigación formal -usualmente en tres dimensiones, pero a veces en dos-, que era emprendida no como un fin en sí misma ni por un propósito inmediatamente utilitario, sino con la idea de que tal experimentación contribuiría finalmente a la solución de alguna tarea utilitaria. Teóricamente, por tanto, el «trabajo de laboratorio»

*consistía en exploraciones artísticas de los elementos componentes de la forma, material, color, espacio y construcción.*⁴

Las “construcciones no utilitarias” y los “trabajos de laboratorio” serán por su propia naturaleza, y como es fácil prever, los ámbitos en los que se desarrollará la indagación puramente estética del constructivismo.

2.3. Tatlin: las primeras construcciones

Fue Tatlin, quien posteriormente se convertiría también en un constructivista político, el primer constructivista formal. Y son sus obras las primeras que ciertamente pueden recibir la cualificación de construcciones.

A partir de su *relieve pictórico*, hoy desgraciadamente perdido, *La botella* (1913) y sucesivamente a través de sus *Selecciones de material* y sus *Contrarrelieves*, Tatlin desarrolló una investigación estética que parecía apuntar en dos direcciones.

Por un lado hacia la constante y creciente incorporación de materiales heterogéneos tomados directamente de la realidad y entre los que existía una preferencia notable por los que podrían, en su caso, ser materias primas de la producción industrial. En cualquier caso, materiales muy diferentes de los que habitualmente y hasta entonces se consideraban artísticos.

Por el otro, hacia un proceso de tridimensionalización creciente que es todavía

⁴ *Ibíd.*, pág. 7.

tímido en *los relieves pictóricos*, en los que únicamente se aprecian pequeños desniveles y diferencias de textura resultantes de la adición de materiales citada -que en ningún modo atentan contra la consideración bidimensional de la obra- pero que paulatinamente se irá afianzando y terminará finalmente por despedazar el marco y abandonar la pared para producir obras destinadas a presentarse en el espacio suspendidas del techo.

Es justo pues considerar el camino inicialmente recorrido por Tatlin como un recorrido desde la pintura hacia la escultura en busca de la libertad de uso y combinación de materiales atípicos.

Su propuesta no es, desde luego, enteramente original, sino que es consecuencia de las influencias recibidas de los viejos iconos rusos, de Picasso y muy probablemente del futurismo de Boccioni.

2.3.1. Los iconos

Tatlin comenzó su formación artística con la pintura de iconos y parece ser que este material perteneciente a la gran tradición artística eslava era muy tenido en cuenta por los artistas pertenecientes al movimiento futurista ruso entre los que él mismo se encontraba.

Berthold Lubetkin asegura que muchas de sus construcciones en las que utilizaba anillos, tornillos, campanas... habían sido directamente inspiradas por los iconos.

Si no hubiera sido por los iconos -acostumbraba a decirme- habría seguido absorto entre gotas de agua, esponjas, trapos y acuarelas.⁵

Y es que de creer al escultor Waldemars Matveys (Vladimir Markov en la firma de sus escritos) los iconos eran un verdadero antecedente de la escultura constructivista no utilitaria -o con una utilidad bien distinta- pues:

Recordemos los iconos; están embellecidos con halos de metal, envolturas metálicas en los hombros, franjas e incrustaciones; la propia pintura está decorada con piedras y metales preciosos, etc. Todo esto destruye nuestra concepción contemporánea de la pintura... Por medio de la resonancia de los colores, del sonido de los materiales, del ensamblaje de las texturas, llamamos al pueblo a la belleza, a la religión, a Dios...⁶

2.3.2. El «collage» cubista

Tatlin reconoció expresamente que Picasso era uno de los tres artistas que más habían influido en su actividad. Lo había conocido personalmente en una visita que había realizado al taller parisino del padre del cubismo cuando éste experimentaba la técnica del *collage*. Composiciones en las que utilizaba trozos de papel, tela, zinc... También Braque experimentaba por entonces la adición de materiales en sus *papiers collés*

Al margen de su peculiar composición, los materiales extraídos de la realidad conferían a estas composiciones cubistas una plenitud objetual que luego sería característica básica de las construcciones rusas.

Los «collages» y «papiers collés» cubistas son exactamente, en un

⁵ La cita se recoge en Christina Lodder: *op. cit.*, pág. 13 y remite a B. Lubetkin: *The origins of Constructivism* conferencia pronunciada y grabada en la Escuela de Arquitectura de la Universidad de Cambridge el 1 de mayo de 1969.

*sentido, esto: objetos compuestos por diversas sustancias y materiales, una protesta contra la pintura al óleo convencional... Las tiras de papel, los fragmentos de lienzo y otros materiales que los pintores aplicaban a sus pinturas subrayaban de forma muy concreta su peso y solidez como objetos materiales.*⁷

En realidad, no sería arriesgado admitir que el *collage* significó una profunda alteración del concepto de composición.

*La invención del collage en 1912 (con la Naturaleza con silla de rejilla de Picasso) dio al artista una libertad de investigar con materiales diversos y nuevas maneras de designar relaciones espaciales y profundidad en la composición bidimensional. [...] Introdujo asimismo otro aspecto de «realidad» en la obra -la de un material «real»- haciendo posible la experimentación de texturas, con lo que el collage acabó por ser el procedimiento predilecto de artistas tan dispares como los dadaístas y los constructivistas.*⁸

2.3.3. Boccioni

A pesar de las innegables diferencias ideológicas que, en general, pudiesen separar

⁶ V. Markov: *Printsipy tvorchestva v plastcheskikh iskusstvakh*. Faktura, San Petesburgo, 1914, págs. 54, 56, 60. Recogida por Christina Lodder: *op. cit.*, pág. 13. La escasa longitud de la cita en relación con el número de páginas en las que se vierte en el original hace presuponer que haya sido adaptada por Lodder.

⁷ J. Golding: *Cubism: A History and an Analysis, 1907-1914*. Londres, 1971, pág. 105. Citado por Christina Lodder: *op. cit.*, pág. 13.

⁸ Magdalena Dabrowski: *Contrastes de forma. Abstracción geométrica, 1910-1980*. Catálogo editado por el Ministerio de Cultura con motivo de la exposición del mismo nombre celebrada en 1986 en las salas Pablo Ruiz Picasso de Madrid, bajo los auspicios del International Council of the Museum of Modern Art, New York, pág. 22.

a sus defensores, es muy probable que el futurismo influyera notablemente en el movimiento soviético⁹. Uno de sus máximos representantes, Boccioni, escribió un *Manifiesto de la escultura futurista* en el que, frente al inmovilizante peso de la tradición escultórica clásica, que según él impedía a los escultores actuales manifestar sus preocupaciones estéticas de una forma libre y espontánea, defendía la incorporación de materiales hasta entonces impensados:

*Únicamente diremos la lista de unos pocos: cristal, madera, cartón, hierro, cemento, crines de caballo, cuero, tela, espejo, luz eléctrica, etc.*¹⁰

E incluso preveía la inclusión de motores para lograr que las esculturas poseyesen movimiento real.

Tatlin no se refirió nunca expresamente ni a la obra ni a los escritos de Boccioni, pero la contigüidad temporal y los puntos de conexión entre ambas investigaciones parecen avalar la hipótesis de la influencia. Tengamos en cuenta además que, en la época existía un escaparate mundial de experiencias vanguardistas por el que pasaron la práctica totalidad de los artistas: París.

⁹ Insistimos en la utilización del adjetivo soviético, aunque actualmente haya perdido su referencia geográfica, porque sigue siendo el más adecuado para referirse a ese entramado político, artístico, cultural... social, en definitiva, que caracterizó los años inmediatamente anteriores y posteriores al estallido de la Revolución de Octubre.

¹⁰ Boccioni: *Manifiesto de la escultura futurista*. 11 de abril de 1912. Citado en Norbert Lynton: "Futurismo" recogido en el volumen compilado por Nikos Stangos: *Conceptos de arte moderno* Alianza. Madrid, 1986, pág. 88.

2.4. Rodchenko

Hasta 1921 aproximadamente se extiende la época en la que a las obras constructivistas -usando el término en sentido lato- no se les exigía ningún tipo de compromiso social o político. La actividad de Rodchenko es, precisamente, una de las que avalan esta acotación temporal.

De hecho, desde 1915, en que comenzó a interesarse por el movimiento de vanguardia y hasta 1919, momento en que comenzó su transición hacia un arte comprometido, Rodchenko, recorriendo la vía abierta por Tatlin, enfocó su investigación sobre la construcción de objetos tridimensionales.

Evidentemente, no necesitó repetir todos los pasos que habían llevado a Tatlin a la tercera dimensión, y en sus construcciones no hay nada que denote ya el proceso de alejamiento de la pared típico de éste. Las obras de Rodchenko son ya plenamente construcciones tridimensionales. Escultura constructivista, si se quiere.

El concepto de “despliegue” sí fue, sin embargo, una aportación de Rodchenko enteramente original. Un número limitado de obras denominado *Construcción espacial* y *Objeto espacial* respondían a un método de creación común:

De una sola pieza plana de contrachapado se cortaban formas geométricas concéntricas. Estos elementos concéntricos se disponían unos dentro de otros y giraban de un plano bidimensional a un espacio tridimensional para formar una composición espacial mediante el uso del alambre. Después de la exposición podían quitarse los alambres y la construcción volvía a construir una superficie plana para el

*almacenamiento.*¹¹

Dos son las cuestiones que nos interesa poner de manifiesto en relación con dichas obras:

El despliegue permite la creación de un espacio interno a la obra. No un espacio real, tridimensional, en el que ésta se sitúa, sino un espacio que ella articula como elemento de sí misma.

En segundo lugar, la propia estructura de la construcción, que permitía también diversos despliegues parciales, hace suponer que la más mínima fuerza aplicada sobre ella, una ligera corriente de aire p. ej. pudiese suministrarle movimiento. E incluso movimiento interno coherente con la existencia del espacio interno en el tiempo.

De modo tal que no es aventurado suponer, y de hecho no somos los únicos en hacerlo, que en las construcciones de Rodchenko se hallan los más directos antecedentes de lo que hoy consideramos Arte Cinético.

En todo caso, sí se puede concluir que la aspiración dinámica, exista o no movimiento real, es patente en los primeros experimentos formales constructivistas.

2.4.1. El fotomontaje

Contemporáneamente a su trabajo sobre los *Objetos espaciales*, comienza su transición hacia el trabajo constructivista no puramente formal.

Crear una nueva sociedad requiere fundamentalmente un poderoso y eficaz aparato de propaganda y los medios que, en la época, la publicidad tenía a su alcance, además del

¹¹ Christina Lodder: *op. cit.*, pág. 26.

cine, eran los medios gráficos. Precisamente a las artes gráficas -y fundamentalmente al fotomontaje- dedicará Rodchenko la mayor parte de su tiempo a partir de 1922 y ésta será su contribución fundamental a la instauración del Estado Soviético.

El término fotomontaje había sido creado por los dadaístas berlineses para referirse a los *collage* que incluían imágenes fotográficas en su composición.

Utilizada como imagen «confeccionada», la fotografía era combinada con otros materiales extraños tales como recortes de periódico y revistas, dibujos y letreros.¹²

La imagen fotográfica era particularmente cara a los constructivistas. Por un lado era el fruto de una máquina y sabemos que el maquinismo y todo lo que, de alguna forma, estuviese ligado a lo industrial era el fundamento de su actividad, además de uno de sus contenidos predilectos.

Por otro lado la reputación verista que ha acompañado a la fotografía a lo largo de su historia hacía que ésta encajase perfectamente en la concepción que pretendía ligar el constructivismo al realismo.

Rodchenko no fue una excepción y, al margen de las preocupaciones formales que le imponía la confección de sus fotomontajes¹³, mantuvo siempre un interés individualizado por las posibilidades fotográficas, que más adelante le llevaría a ocuparse de ellas de manera exclusiva en varias ocasiones.

Interés individualizado que, en cualquier caso, mostraba por cada uno de los

¹² *Ibíd.*, pág. 186.

¹³ El fotomontaje está también fuertemente ligado a la tradición del cartel. Para nosotros el término cartel se refiere más a un formato con un determinado objetivo comunicativo que a una técnica creativa. De hecho la técnica creativa del cartel es en muchos casos el *collage*.

elementos que incluía en sus fotomontajes.

El trabajo tipográfico es también un buen ejemplo de ello. Precisamente, una de sus primeras aproximaciones a esta labor se produjo cuando se le encargó la confección de los títulos del *Kino-pravda* de Vertov. La forma en que resolvió el problema quintaesencia, a nuestro juicio, el método de creación constructivista que aplicado al cine fue teorizado por Eisenstein y al que dedicaremos las últimas páginas del presente capítulo.

Al tratar los títulos como parte integrante del conjunto cinematográfico, Rodchenko ideó tres tipos de título: unos de tipo grande, atrevidamente dispuestos a través de la pantalla; otros en los que las letras disminuían de tamaño, creando una ilusión de profundidad, y otros móviles que se desarrollaban según avanzaba la película.¹⁴

2.5. Naum Gabo: «prostroyenia»

De los artistas que hoy se consideran inmersos en el movimiento constructivista, Naum Gabo junto a su hermano Anton Pevsner, quizá sean los más difícilmente encuadrables. Probablemente porque su formación, en la que el aspecto científico tuvo una importante presencia, se produjo fuera de Rusia.

Sólo en 1917, tras la Revolución volvió Naum a su país natal que, sin embargo, abandonaría en 1922 decepcionado por el cariz marcadamente utilitario que tomaba el constructivismo.

La reflexión de Gabo se situaba perpetuamente en el ámbito formal, y sus escritos poseen un gran interés para los que pretendemos acercarnos al constructivismo como a un arte de lo constructivo.

La palabra constructivismo no fue inventada por nosotros; nos vino dada por críticos y escritores. No hubo constructivistas hasta los años 20. Todos nos llamábamos constructores, de la palabra rusa «prostroyenia» (sic), que significa construcción. En vez de tallar y modelar una escultura de una pieza la construimos en el espacio en base a lo dictado por nuestra imaginación del mismo modo en que un ingeniero realiza una construcción.¹⁵

No queremos anticipar cuestiones que más adelante serán tratadas en profundidad pero podemos ya adelantar que esta concepción de lo constructivo como acto creativo específico será central en nuestra reflexión.

2.5.1. La plenitud del objeto

Esta concepción de lo constructivo está también íntimamente ligada a la consideración del objeto artístico, tal y como la desarrolla en “La idea constructivista en arte”.¹⁶

Tradicionalmente la obra de arte no era sino una representación, más o menos

¹⁴ Christina Lodder: *op. cit.*, pág. 197.

¹⁵ “Russia and Constructivism”, entrevista con Naum Gabo mantenida por Abram Lassav e Ilya Bolotowsky en 1956 y publicada en *Gabo Constructions, Sculpture, Paintings, Drawings, Engravings*. Londres, 1957, pág. 159. Cita recogida por Christina Lodder: *op. cit.*, pág. 40.

¹⁶ Naum Gabo: “La idea constructivista en arte” en *Constructivismo*. Alberto Corazón. Madrid, 1973.

elaborada, más o menos mimética, de algún aspecto del mundo exterior. Y de ahí la también tradicional división biplanar del objeto artístico en forma y contenido. Formas que expresaban el contenido que ofrecía el referente real.

La revolución cubista -siempre según Gabo- consistió fundamentalmente en la valoración de la obra artística en tanto que tal. Con independencia de ese mundo exterior que tomaba por modelo.

Pero la idea constructivista debe ir más allá. Se trata, en realidad, de abolir esa frontera entre mundo exterior y mundo del arte; entre forma y contenido. El creador inmerso en la realidad construye un objeto en el espacio real con el propósito de que “viva” en un tiempo real. Es la obra de arte incorporada a la vida. Imbricada en el espacio y el tiempo reales.

*Proclamamos: el espacio y el tiempo han nacido hoy. El espacio y el tiempo: las únicas formas sobre las cuales se edifica la vida, las únicas sobre las que debería edificarse el arte.*¹⁷

Y es por lo tanto un objeto pleno que no debe nada a relaciones exteriores.

Sin duda es éste el concepto de constructivismo que propone también François Albera, cuando afirma, intentando desmontar algunos de los tópicos que circulan, que el constructivismo no es esencialmente un *style décoratif, géométrique, abstrait*¹⁸ ligado únicamente a la tecnología y al material; ni tampoco un mero estilo asimilable al funcionalismo de Bayer y la Bauhaus sino que la denominación:

¹⁷ Naum Gabo, Anton Pevsner: “Manifiesto realista”, en *Constructivismo* Alberto Corazón. Madrid, 1973, pág. 66.

¹⁸ François Albera: *Eisenstein et le constructivisme russe*. L’Age d’Homme. Lausana, 1990, pág. 18.

procède des prémisses esthétiques valorisant la construction: celle-ci implique une domination de l'esprit sur la matière([...]), un vrai réalisme (de l'essence) périmant tout naturalisme et tout impressionisme (copie des apparences) congédie le référent extérieur et la soumission à la vision empirique en promouvant un espace autonome, l'oeuvre d'art comme «objet» (et non fenêtre», écrit V. Schlovsky¹⁹ consistant en sa seule réalité: matériaux (couleurs, sons, mots), organisation (construction) procédés.²⁰

2.5.2. El movimiento

Volvamos por un momento al objeto artístico de Gabo.

Es un objeto situado en el espacio real pero que a su vez, como acabamos de examinar, promueve un espacio autónomo; un espacio interior a sí mismo.

Y es este espacio el que en realidad reclama cuando alude al espacio como “profundidad”.

Renegamos de la masa en tanto que elemento escultórico. [...] Tomamos cuatro planos y configuramos el mismo volumen que con una masa de 100 kilos.²¹

Gabo no olvida tampoco la cuarta dimensión de la realidad:

La escultura constructivista no es solamente tridimensional, es tetradimensional, en la medida en que intentamos introducir el elemento

¹⁹ *Los cuadros no son ventanas que dan a otro mundo, son objetos.* Viktor Sklovski: *Cine y lenguaje.* Anagrama. Barcelona, 1971, pág. 31.

*tiempo en ella. Cuando digo tiempo, quiero decir movimiento,...*²²

Evidentemente si existe espacio interior a la obra, el movimiento que allí se produzca será también interno a ella.

Si las estructuras de Rodchenko hacían presagiar el nacimiento del arte cinético, las pretensiones de Gabo lo son ya sin ningún género de dudas.²³

²⁰ François Albera: *op. cit.*, pág. 124.

²¹ Naum Gabo, Anton Pevsner: “Manifiesto realista” en *Constructivismo... op. cit.*, pág. 68.

²² Citado por Cyril Barret: “Arte cinético”. Recogido en el volumen compilado por Nikos Stangos: *Conceptos...op. cit.*, pág. 177. El autor remite literalmente a “Russia and Constructivism” en *Gabo... op. cit.*, pág. 160.

²³ En realidad, según Inmaculada Julián, Gabo creó una construcción cinética. Se llamaba *Volumen Virtual Cinético*. Esta escultura estaba hecha en acero y en su base tenía un motor que le confería una vibración rítmica. Inmaculada Julián: *El arte cinético en España*. Cátedra. Madrid, 1986.

2.6. El Lissitzky: el «Proun»²⁴

La obra de El Lissitzky es un ejemplo más de todas las cuestiones que estamos revisando. Mostró un especial interés por la arquitectura; por la fotografía; por la tipografía... Realizó collages, fotomontajes... y sobre todo *Prounen*.

Con este nombre designó una serie de obras en las que se ha querido ver un intento de investigación suprematista sobre los volúmenes. En los *Prounen* encontramos sencillos volúmenes que establecen todo tipo de relaciones entre ellos; unos se apoyan sobre otros; algunos se entrecruzan, otros flotan en el espacio... Ante un cuadro *Proun* se tiene la impresión de que la tela bidimensional quisiera expandirse hacia atrás y generar el correspondiente cubo tridimensional en el que situar todo ese juego de volúmenes al que nos hemos referido.

*Cuando nos dimos cuenta de que el contenido de nuestra tela ya no era pictórico y que se aproximaba a la realidad espacial sometida a movimiento de rotación, aunque de momento seguía pegado a la pared, como un mapa geográfico, un proyecto o un espejo con sus imágenes, decidimos darle un nombre apropiado. Lo llamamos «Proun».*²⁵

Detenemos en la literatura escrita sobre el *Proun*, la estación por la que se transita

²⁴ No se ha establecido incontestablemente el origen del término *Proun*. Magdalena Dabrowski en *Contrastes de forma.. op. cit.*, pág. 67, asegura que responde a las siglas de *Proyectos para la Afirmación de lo Nuevo (en el Arte)*.

²⁵ El Lissitzky: "Proun, 1920-1921", en *Constructivismo... op. cit.*, pág. 54.

*de la pintura a la arquitectura*²⁶ no nos llevaría más que a recorrer nuevamente caminos de investigación que *grosso modo* ya hemos ilustrado y a reincidir en algunos de los asuntos ya expuestos con anterioridad.

Pero existe un *Proun* en particular que sí nos ofrece un nuevo elemento de reflexión: El *Prounenraum* que El Lissitzky construyó con motivo de la Gran Exposición de Arte de Berlín de 1923. Era éste un espacio cuadrado en cuyas paredes colocó *Prounen* creados para la ocasión. La concepción unitaria de dicho espacio nos permite hablar de una construcción en la que se presentan de forma coherente otras construcciones. Es decir una construcción de construcciones.

Este principio es todavía mucho más patente en una actividad a la que dedicó gran parte de sus esfuerzos hacia finales de los años 20. El diseño de salas de exposición.

2.6.1. Los espacios artísticos

En 1926 creó su *Raum für Konstruktive Kunst* para la Exposición Internacional de Arte de Dresde y su *Abstraktes Kabinett* en el que se expondrían las obras de arte abstracta del Provinzialmuseum de Hannover.

Sus diseños rompen la tradicional concepción de las salas de exposición como lugares en los que se “colocan” las obras. El Lissitzky creó verdaderos espacios de arte situando paneles, pintándolos, instalando focos que creaban áreas diversamente iluminadas, intercalando volúmenes de materiales diversos... Todo ello en función de las

²⁶ Definición que M. A. Nemirovskaya y S. O. Chan -Magomedov ponen en boca de El Lissitzky en sendos artículos recogidos en el catálogo de la exposición sobre el artista en el Stedelijk Van Abbemuseum de Eindhoven de 1990 y editado en España por la Fundación Caja de Pensiones, Madrid, 1990. Ninguno de los dos, sin embargo, refiere la fuente.

obras que allí habrían de exponerse.

El espacio debe estar en una especie de vitrina, de escenario, en el que los cuadros hagan su aparición como los actores de un drama (o comedia). No debería imitar un espacio viviente.²⁷

Es ésta una concepción homogénea del espacio expositivo. Bien se puede decir que mediante la combinación de obras de arte previas, El Lissitzky creaba otro objeto artístico de dimensión superior. No superior por su mayor tamaño sino porque constituye un estado superior de reelaboración del material. Es como ya hemos dicho anteriormente una construcción de construcciones.

Y una construcción en la que ya, de forma radical, el espacio real juega un papel fundamental.

El visitante se embarcaba en un viaje de descubrimiento, en el que nunca viajaba sin guía. A través de las diversas anchuras de los paneles de exposición, que evocaban cierta asimetría espacial, y también por medio del cambio de colores, Lissitzky estimulaba al espectador a iniciar un viaje cuyo itinerario, ritmo y velocidad estaban dirigidos por los diferentes métodos de presentación.²⁸

A partir de 1927 se ocupó del diseño de exposiciones de carácter propagandístico encargadas por el gobierno soviético. A pesar de que El Lissitzky no quedase

²⁷ El Lissitzky en una carta a Sophie Küppers con fecha 8 de febrero de 1926. Citado por Kai-Uwe Hemken: "Arte pan-europeo y alemán: El Lissitzky en la Internationale Kunstausstellung de Dresde", artículo recogido en el catálogo de la exposición en el Stedelijk Van Abbemuseum *op. cit.* pág., 47.

²⁸ Kai-Uwe Hemken: *op. cit.*, págs. 47, 48 a propósito del *Raum für Konstruktive Kunst*.

especialmente satisfecho de su resultado artístico, en 1928 alcanzó un notable éxito internacional con la realización del pabellón soviético de la Exposición de la Prensa Internacional (*Prensa*) celebrada en Colonia. El pabellón era sin duda un gran objeto construido que incluía movimiento.

... la información no estaba simplemente colgada de las paredes sino incorporada a todo tipo de instalaciones. Había largas cintas transportadoras que iban hasta por el techo y desplegaban así continuamente pósters y textos de propaganda. Cerca había una estrella gigante que representaba la estructura de la Unión Soviética. [...] El enorme eclipse del techo simbolizaba a la nación rusa, las seis esferas las seis repúblicas. Los hilos conectores y los anillos con textos servían para indicar cómo se relacionaban las repúblicas. El centro lo formaba un martillo tridimensional y una hoz.²⁹

2.7. La síntesis artística

Quizá otro de los rasgos más característicos del constructivismo fue su reivindicación de las síntesis artísticas -algo por otro lado bastante usual en la mayoría de las vanguardias-.

En realidad la síntesis artística, aunque en la mayoría de los casos no fuese el

²⁹ Henk Puts: “El Lissitzky (1890-1941). Vida y obra”, en el catálogo de la exposición en el Stedelijk Van Abbemuseum *op. cit.*, pág. 24.

resultado de una búsqueda formal expresa, sí era el resultado lógico de principios tales como los de la libertad de elección de materiales o la abolición del propio concepto clásico de arte.

Por ello, más que una característica de tal o cual construcción, pensamos que la vocación de síntesis es una tendencia esencial a la teoría constructivista y por lo tanto cualquier ejemplo de los que proponemos es de por sí una muestra de tal tendencia.

Existen sin embargo algunas construcciones en las que la búsqueda de la síntesis sí constituyó expresamente un supuesto de partida.

Es el caso del *Monumento a la Tercera Internacional* proyectado por Tatlin y que sólo llegaría a ser materializado en una maqueta. Pretendía ser un edificio en el que:

... en su interior estarían colgados un cilindro, un cubo y una esfera que albergarían salas de reuniones, oficinas y, en la misma cima, un centro de información -todos los cuales rotarían a diferentes velocidades: uno de los primeros ejemplos de escultura cinética; arquitectura cinética para ser más precisos-. Contando con la casi totalidad de los medios técnicos de comunicación entonces conocidos -incluyendo un aparato especial para proyectar imágenes sobre las nubes- se difundirían públicamente, a todas las horas del día, boletines de noticias, proclamas gubernamentales y eslóganes revolucionarios.³⁰

Es curioso que, pese a que nunca fuera construido, el *Monumento* sea hoy una especie de paradigma de obra constructivista a la que se refieren indefectiblemente todas las recensiones sobre el movimiento de vanguardia soviético. El propio Tatlin refiriéndose

a él diría:

*Mi monumento es un símbolo de una época. Unificando en él formas artísticas y utilitarias, he creado un género de síntesis del arte y la vida.*³¹

No cabe duda de que, en caso de haberse realizado, hubiese sido un magnífico ejemplo de construcción constructivista.³²

Pero, insistimos, la vocación de síntesis patente en el *Monumento* y expresamente reconocida por su autor, no solamente estaba presente en esta construcción en particular sino que era una preocupación general entre los artistas del momento que incluso se llegaron a organizar en grupos con el objeto de reivindicar las prácticas sintéticas.

2.8. La escena constructivista

Dadas las características de la actividad creativa constructivista es bastante comprensible que muchos de los artistas que se pueden incluir en ese movimiento estuviesen ligados de una forma u otra al mundo del teatro.

El teatro desde nuestro punto de vista responde a una actividad constructivo-lúdica y de hecho lo hemos considerado como una construcción-lúdica presunta (cf. I.3.).

³⁰ Aaron Scharf: “El constructivismo”. Recogido en el volumen compilado por Nikos Stangos: *Conceptos...* *op. cit.*, pág. 139. La descripción es una más entre las muchas, no todas congruentes, que hemos encontrado.

³¹ A. Begicheva: *Vospominaniya o Tatline. Do kontsa en razgadai*. MS archivo privado. pág. 10. Citado por Christina Lodder: *op. cit.*, pág. 66.

³² La redundancia es deliberada pues en arquitectura el término construcción es sinónimo de mera realización que es precisamente un significado que nos estamos ocupando en trascender.

Para muchos constructivistas era el culmen de su actividad. Por un lado, la escena había sido tradicionalmente el lugar en el que la síntesis artística había alcanzado su máxima expresión. Por el otro, sólo en ella se podía hacer realidad el ideal de un “mundo” plenamente construido. Un *microentorno ensamblado*³³ en el que:

*... el constructivismo unía los accesorios constructivistas (el decorado, el atrezzo y el vestuario), diseñados para mostrar, si no los objetos mismos, al menos sus modelos con gestos, movimientos y pantomima «constructivistas» (la biomecánica de Vsevolod Meierkhol'd) que los actores organizaban con arreglo a ritmos.*³⁴

Por ello no es extraño que muchos constructivistas se interesasen por cuestiones tales como el diseño de vestuario (Rodchenko y Stepanova), o el diseño de tramoyas y decorados (Popova).

³³ Christina Lodder: *op. cit.*, pág. 168.

³⁴ N. Chuzhak: “Pod znakom zhiznestroeniya”. LEF, nº 1, 1923, pág. 32. Citado por Christina Lodder: *op. cit.*, pág. 168. LEF (Revista del Frente de Izquierdas de las Artes) comenzó a publicarse en 1923 y en ella se recogían las reflexiones teóricas y manifiestos de muchos de los artistas ligados al constructivismo y que se agrupaban en dicho frente. Entre otros: Arvatov, Ossip Brik y Maiakovski.

2.9. Los festivales revolucionarios

En relación con el aparato propagandístico que las autoridades soviéticas pusieron en marcha conviene resaltar el hecho de que muchos artistas constructivistas dedicaran parte de su tiempo a la concepción y diseño de eventos festivos que sirviesen para conmemorar momentos importantes ligados al movimiento revolucionario. Y ello, porque existen notables concomitancias con muchos de los fenómenos que nosotros entendemos que históricamente han gozado de esa característica esencial constructiva que, en breve, trataremos de sistematizar.

A través del *IZO*³⁵ artistas como Rodchenko, Popova, Vesnin... se embarcaron en proyectos, no siempre realizados, de decoración de plazas, de calles en las que tendrían lugar desfiles de figurantes acompañados al son de la música y en los que se podrían leer y escuchar proclamas revolucionarias. Así se celebrarían acontecimientos tales como el Primero de Mayo, los aniversarios del Triunfo de Octubre, o simplemente la inauguración de algún nuevo monumento³⁶.

En realidad en estas celebraciones se perseguía también el viejo sueño de la síntesis artística que en muchos aspectos del pensamiento constructivista es posible entrever. (cf. III.2.7.)

Especialmente pretencioso, tal y como refiere Lodder, hubiera sido una especie de “desfile militar teatralizado” en honor de la Tercera Internacional, en 1921, que finalmente

³⁵ Siglas por las que en ruso se designaba el Departamento de Bellas Artes encargado de gestionar lo que en su momento eran los asuntos artísticos contemporáneos.

³⁶ La erección de monumentos a personajes o aspectos claves del movimiento revolucionario formaba parte también del aparato propagandístico al que hemos aludido.

hubo de abandonarse por falta de fondos. Bajo la probable dirección de Meyerhold el espectáculo incluiría:

doscientos jinetes de la escuela de caballería, dos mil trescientos soldados de infantería, dieciséis fusiles, cinco aeroplanos con reflectores, diez reflectores móviles, varios trenes blindados, tanques, motos, secciones de ambulancia, destacamentos de la escuela general de reclutamiento de las asociaciones de cultura física; la dirección central de los establecimientos de entrenamiento militar habían de tomar parte, así como diversos coros y bandas militares.[...].

En las primeras cinco escenas, las diferentes secciones de los revolucionarios había [¿habrían?] de combinarse para rodear la fortaleza capitalista y, con la ayuda de cuerpos de artillería, envolverla en una cortina de humo. Ocultos por esta densa pantalla, habrían de avanzar al ataque y tomar los bastiones, mientras que los lanzallamas producían una enorme bola de fuego de perfil cambiante. La silueta del humo iluminado representaría finalmente una fábrica con la consigna de la lucha inscrita en sus muros: «Lo que el trabajo ha creado debe pertenecer a los trabajadores». Después de un gran desfile de tropas, las asociaciones gimnásticas mostrarían al pueblo del futuro ocupado en lanzamientos de disco y en la recogida del heno en gavillas. Luego, una danza general con el lema «Hoz y martillo», introduciría movimientos que representasen el trabajo industrial y agrícola; los portadores del martillo lo cruzarían de vez en cuando, con ademán misterioso con las hoces del otro grupo. Los movimientos rítmicos ejecutados por los alumnos de las escuelas públicas

de entrenamiento simbolizarían la frase «Alegría y fuerza: la victoria de los creadores»; ya acercándose, ya retirándose del tribunal, habían de agruparse finalmente, en conjunción con las tropas, formando la «ciudad del futuro». Los números finales de la representación consistirían en una exhibición de vuelo por aeroplanos con reflectores, fuegos artificiales y un gran coro acompañado por las orquestas.³⁷

Si nos hemos permitido reproducir una tan larga cita es porque creemos que, como colofón a nuestro recorrido por el constructivismo, ejemplifica una serie de cuestiones básicas que, junto con otras que ya han sido resaltadas, nos permiten arriesgarnos a inducir la personal teoría de lo constructivo que exponemos a continuación.

3. ELEMENTOS PARA UNA TEORÍA DE LO CONSTRUCTIVO

Retomemos pues, al margen del constructivismo, lo esencial de nuestra discusión y ofrezcamos una primera definición, que desarrollaremos posteriormente, de lo que hemos de entender en la presente tesis por proceso constructivo.

Inducidos por lo hasta ahora dicho y por los rasgos sobresalientes de aquellas manifestaciones concretas que pretendemos aglutinar bajo una única categoría teórica, definimos el **proceso constructivo** como **un tipo particular de proceso creativo** (proceso

³⁷ Rene Fülöp -Miller: *The Mind and Face of Bolshevism: An Examination of Culturalk Life in the Soviet Russia*. Londres, 1927, págs. 145-149. Cita recogida por Christina Lodder: *op. cit* en la nota nº 35 al capítulo

formante) **caracterizado por la combinación libre de materiales heterogéneos.**

Y definimos como ***construcción al objeto*** (a la forma) **resultante de dicho proceso.**

Enseguida comenzaremos a desarrollar pormenorizadamente esta definición. Sin embargo es necesario hacer una aclaración para el lector que, tras haberla leído y haciendo un repaso mental no demasiado profundo, haya ya evocado multitud de objetos reales que pueden corresponder a la definición propuesta. Cualquier edificio es, por ejemplo, un objeto construido.

Efectivamente, nuestro objeto de estudio comparte su carácter de *construcción* con muchos otros objetos de la realidad; y sólo en el cruce de lo *constructivo* y lo lúdico -tal y como será desarrollado en el capítulo siguiente- es en donde confiamos poder aislarlo.

3.1. Proceso creativo específico

Construir es una forma específica del crear³⁸, o si se prefiere del formar. Un proceso *constructivo* podría muy bien identificarse con un tipo de proceso de creación (o de formación) que se caracterice por la organización de materiales, en oposición a la creación por modificación o por transformación de un material.

Revault D'Allons cuando se dispone a explicarnos qué significa producir desde la perspectiva de una sociedad en la que el hecho productivo y los conceptos que suscita se

2.

imponen de manera radical a cualquier otra consideración, nos ofrece una magnífica definición de lo que para nosotros puede ser *construir*:

En lo que aquí nos concierne producir, [construir, leamos nosotros] significa juntar. No crear ex nihilo, por supuesto, un objeto o una obra que surgiera como puro efecto de la sola libertad creadora; sino coger de aquí y de allá los elementos apropiados o apropiables para el trabajo, transportarlos y transformarlos, en suma, llevarlos al estado de elementos de un objeto futuro; luego yuxtaponerlos y ensamblarlos mediante técnicas apropiadas de modo que al final del proceso ya exista en el mundo un objeto relativamente estable (y adaptado a una función, etc.) cuyos componentes ya existían, dispersos, aunque en tal forma que su encuentro y su cohesión sólo pudiera venir de una actividad humana voluntaria y organizada.³⁹

Esta definición, que efectuando el oportuno cambio, podríamos suscribir totalmente se completa con lo que Revault considera dos *conceptos operativos* y que para nosotros no son sino dos fases del proceso *constructivo*.

Por un lado el concepto de *desviación* mediante el cual un objeto, un elemento, un material... es apartado, aislado del lugar que naturalmente le corresponde ocupar y sustraído a la función que le correspondería desempeñar para constituirse en materia prima de la *construcción*. Materia prima en tanto que será utilizada posteriormente en una

³⁸ El término crear, en ocasiones, se reserva para la formación *ex nihilo*. En este sentido sólo un dios formador sería realmente un creador.

³⁹ Olivier Revault D'Allones: *Creación artística y promesas de libertad*. Gustavo Gili. Barcelona, 1977, pág. 177.

segunda fase (segundo concepto operativo) al que Revault denomina *ensambladura*⁴⁰. Un *ensamblaje* entendido como unión, combinación de elementos heterogéneos y que en la mayoría de las ocasiones supera la mera yuxtaposición de los mismos.

En definitiva *ensamblaje* como “montaje”.

A medio camino, entre ambas fases, y quizá participando de ellas, se halla la operación del *ajuste* que permite dar forma a esa materia prima en función del *ensamblaje* posterior.

Un rápido ejemplo nos puede ayudar a ubicar mejor las diversas fases: La *desviación* es la actividad mediante la cual convertimos un árbol en la materia prima: madera. *Ajuste* es el procedimiento por el que, en función del objeto final (una ventana, pongamos por caso) cortamos y modelamos la -o las- piezas de madera. Y finalmente *ensamblaje* es la operación que nos permite combinar esas piezas de madera con otras de metal y de cristal, que a su vez han sufrido sus particulares *desviaciones* y *ajustes*, y de la que finalmente surge la ventana.

La ventana, en tanto que resultado del proceso, constituye la *construcción* final que se nos muestra *como objeto fundamentalmente combinado y compuesto, instituido por la unión de elementos heterogéneos*.⁴¹

⁴⁰ Por razones personales, nosotros preferimos el término *ensamblaje* al de *ensambladura* utilizado por el traductor.

⁴¹ Olivier Revault D'Allones *op. cit.*, pág. 179.

3.2. Materia prima: un lugar en el proceso

Es fundamental detenerse a aclarar una cuestión que, aunque inicialmente pueda parecer trivial, tendrá una importancia central en el capítulo que dedicaremos expresamente a demostrar la tesis objeto del presente estudio.

Tal y como se desprende de los epígrafes anteriores, la noción de lo *constructivo* está ligada íntimamente al proceso en tanto que tal. Y por ende, a las fases que conforman este proceso. Así, recordémoslo, los términos centrales que debemos tener en cuenta son los de *desviación*, *ajuste* y *ensamblaje*.

La naturaleza de lo que se *desvía*, se *ajusta* o se *ensambla* no es esencial al proceso y en consecuencia nos limitamos a señalar la libertad que posee y disfruta el constructor para decidir con qué comenzar su especial acto creativo.

Así pues, conceptos como el de materia prima no aluden más que al lugar del proceso en el que se encuentra algo real. Es decir, señalan el carácter ya *desviado* de ese algo que está dispuesto para ser *ajustado*. Y en ningún caso debe ser entendido como elemento químico fundamental, material en estado puro...

En el límite, lo dicho anteriormente, tal como veremos más adelante, nos autoriza a considerar como materias primas a las propias *construcciones*. Nos permite imaginar una *construcción* que pueda ser *desviada*, *ajustada* y posteriormente *ensamblada* con otros elementos con el fin de generar una nueva *construcción*.

3.3. El valor de la «construcción»

En conexión también con la aludida esencialidad del proceso, es fácil deducir que el valor de la *construcción* no ha de estar ligado de ninguna manera a las materias que la conforman en tanto que realidades preexistentes, sino que estará íntimamente relacionado con la *construcción* como proceso.

Es decir, a la técnica, que no es otra cosa que la eficacia del constructor.

3.4. Proceso libre

Proceso libre de combinación de materiales. Que no significa proceso anárquico o inmotivado. ¿A qué nos referimos entonces con esta pretendida libertad?

A la libertad de escoger cualquier materia prima que pueda servir a los fines de la *construcción*.

Precisamente en ella se funda la oposición entre el proceso creativo *constructivo* y otros procedimientos de creación.

En el de la escultura clásica existía una fuerte limitación. La figura debía ser formada a partir de un único material y la resolución de problemas ligados a esta limitación eran ya de por sí un criterio de valor. Es más, el hecho de evitar la composición fomentó que la figura fuese formada a partir de un único bloque de material. Su objetivo, era en definitiva, no sólo abolir la heterogeneidad de los materiales sino también evitar la

composición de elementos de un material único.

En la pintura nos encontramos en un grado de libertad intermedio. Por un lado observamos un grado alto de homogeneización de la materia -a pesar de que la diferencia de colores no tiene por qué no ser considerada como un esbozo de heterogeneidad-. Por el otro, se acepta también como criterio de calidad estético el análisis de la forma en que se organiza, se interrelaciona, la materia.

En la música el proceso es similar.⁴²

En el proceso de creación por *construcción* existe una total libertad inicial para elegir los materiales de combinación. Y esta elección de materiales únicamente estará limitada, posteriormente por la finalidad, o anteriormente por el motor del proceso *constructivo*. Ambos no sólo limitan sino que determinan las opciones.

La *finalidad* es la que guía el proceso de *construcción*. La que le da sus motivaciones y la que desencadena la organización interna y jerárquica de la *construcción* final.

El *motor* es el elemento, cualquiera que sea su naturaleza, que impele al ser humano a desarrollar esa actividad voluntaria y organizada que es *construir*.

⁴² Obsérvese que el hecho de que toda creación musical se desarrolle en el tiempo no tiene incidencia alguna sobre las características de su proceso creativo.

3.5. La heterogeneidad

Fruto de la comentada libertad de elección, o selección de materiales, nos encontramos aparentemente ante una absoluta heterogeneidad de elementos constituyentes. Esta noción, aunque hasta el momento la hayamos utilizado profusamente, no nos parece, en absoluto, válida desde el punto de vista formal.

El concepto de heterogeneidad no es fácilmente aprehensible en términos generales. En principio es necesaria la existencia de, al menos, dos entidades a las que se le pueda considerar heterogéneas, o de naturaleza heterogénea entre sí.

Lo heterogéneo es necesariamente heterogéneo con respecto a algo, que a su vez es recíprocamente heterogéneo con respecto al algo inicial.

Pero a su vez la heterogeneidad es preciso referirla también a alguna cualidad o característica de ambos “algunos”. Algo es heterogéneo con respecto a otro algo porque tal cualidad es diferente en ambos. O simplemente porque uno la posee y el otro no.

Por ello, en cualquier caso será posible encontrar una cualidad que convierta dos entes en heterogéneos, o por el contrario, en homogéneos. En el caso que nos ocupa, el hecho de que todos los materiales se *desvíen* en la realidad podría ser una razón para considerarlos homogéneos.

No nos resultan convincentes, en consecuencia, las formalizaciones que se apoyan como punto de partida, en la pretendida homogeneidad, o heterogeneidad, considerada en términos generales; y que, o bien no especifican la cualidad respecto a la cual se afirma tal heterogeneidad; o bien utilizan poco seriamente, y según convenga, una u otra para sostener una pretendida heterogeneidad que ya se ha establecido de antemano.

Por lo tanto, a partir de este momento, el concepto de heterogeneidad no tiene para nosotros, en el presente estudio, ningún valor operativo-metodológico. En todo caso, tal y como se ha venido haciendo hasta ahora, lo utilizaremos únicamente, de modo intuitivo, para referirnos al aspecto abigarrado que en cuanto a colores, formas, texturas, consistencias, etc. pueden presentar, en mayor o menor medida, las *construcciones*.

3.6. El objeto

En cuanto al objeto *construido*, la *construcción* final, es necesario aclarar que su existencia se presupone únicamente como el resultado de un proceso; lo que no implica que el objeto pleno sea necesariamente posterior, en sentido estrictamente temporal, a la finalización del proceso *constructivo*.

Nosotros aceptamos también, por definición, el carácter *constructivo* de aquellos objetos que se extienden en el tiempo contemporáneamente al proceso que les da origen. Los objetos, en definitiva, simultáneos a la ejecución del proceso mismo.

La ventana es un ejemplo del primer tipo. La ciudad es un inmejorable ejemplo del segundo.

Cualquiera de nosotros es consciente de que cualquier ciudad puede ser considerada un objeto resultante de un proceso de *construcción* tal y como este se ha definido. Al mismo tiempo, a nadie se le escapa que dicho proceso no culmina jamás y que ello no obsta para que el objeto ciudad sea plenamente considerado como tal. La *construcción* final, ciudad, se desarrolla en el tiempo de manera simultánea al proceso que

la conforma.

3.6.1. Su espacio interno

Consecuencia habitual del proceso de creación *constructivo*, aunque no esencial a la definición, es la tridimensionalidad espacial de la *construcción*.

Llamamos la atención sobre ello dada la importancia que cobrará en la demostración de la hipótesis.

La *construcción* final a menudo articula un espacio propio y delimitable con respecto al espacio real en el que se ejecuta dicho proceso. Y de ese espacio, en ocasiones vacío, podemos hablar en términos de espacio interior al objeto o espacio de la *construcción*.

En cualquier caso, el espacio interno es el lugar donde se establecen las relaciones entre los elementos que conforman la *construcción* final.

3.6.2. Su tiempo: el movimiento

La existencia de un espacio interno al objeto combinada con su existencia en el tiempo, aseguran la posibilidad de que exista movimiento real interior al objeto. Es éste el caso en que uno o más elementos con los que se ha construido cambian sus coordenadas espaciales con respecto a un sistema de referencia interno.

Dicho de otro modo, existe movimiento real cuando se produce un cambio en las relaciones espaciales de los elementos conformantes.

Vale la pena llamar la atención sobre el hecho de que en las *construcciones*

simultáneas a su proceso, la actividades propias de éste revierten en movimiento interno al objeto. El transporte de ladrillos es una actividad necesaria para alcanzar la fase de *ensamblaje* en la construcción de una ciudad; y es, al mismo tiempo, movimiento interno a la ciudad.

La existencia de dicho movimiento, probable pero no necesaria, en tanto que interna a la *construcción*, no atenta contra la consideración de ésta como objeto único.

3.7. Re-construcciones.

Es claro que definiendo el proceso *constructivo* tal y como lo hemos hecho, nada impide considerar la existencia de subprocesos en un proceso *constructivo* mayor. Es decir, procesos *constructivos* cuyas *construcciones* resultantes se conviertan en elementos de una *construcción* que los englobe.

O dicho de otra manera, nada se opone a la posibilidad de pensar *construcciones* resultantes de *ensamblar construcciones*.

Volviendo al pequeño ejemplo que hemos propuesto, es evidente que la ventana, que como hemos visto, es fruto de un proceso *constructivo*, puede muy bien ser considerada como un elemento de un edificio, que obviamente es también una *construcción*.

Teóricamente esta conversión de la *construcción*, en un nuevo elemento de una *construcción* mayor puede llevarse hasta el infinito. Como veremos a lo largo de este trabajo, el infinito suele reducirse a un orden de iteratividad no superior a tres o cuatro,

pero a pesar de ello no es difícil prever la existencia de verdaderos complejos *constructivos* en los que los más nimios elementos hayan sido resultado de *construcciones* anteriores.

Complejos *constructivos* o *re-construcciones* que, no lo olvidemos, en ningún modo tienen porque compartir ni la *finalidad* ni el *motor* que las desencadena.

Y es que nada impide decorar una tarta con un reloj.

Está fuera de duda también que no todo elemento de una *construcción* debe ser fruto del *ajuste* de una determinada materia prima o de un proceso *constructivo* anterior. La libertad de elección a la que ya hemos aludido (cf. III.3.4.) asegura la consideración de los elementos que resulten de cualquier otro tipo de proceso creativo como el de la escultura o el de la composición.

Somos perfectamente conscientes de que las fronteras entre el proceso creativo de la escultura y la fase de *ajuste* de la creación por *construcción* no están claramente definidas. ¿En qué se diferencia el desbastado del mármol con el que Miguel Ángel produjo el David del desbastado de la madera con que se produce una de las piezas del marco de una ventana?

En nada, si nos atenemos a la esencialidad del proceso.

Pero es, sin embargo, en la consideración del objeto en donde la diferencia parece resultar neta, pues independientemente de que el David pueda formar parte de un museo (que es una *construcción*) su plenitud como objeto es total; aunque sólo sea por la conciencia previa del productor.⁴³ El marco de madera no sólo no es un objeto pleno sino que quizá no sea ni siquiera un objeto.

⁴³ Esta parece ser también la postura de Gadamer: *La identidad de la obra no está garantizada por una determinación clásica o formalista cualquiera, sino que se hace efectiva por el modo en que nos hacemos cargo de la construcción de la obra misma como tarea.* Hans-Georg Gadamer: *La actualidad de lo bello.* Paidós. Barcelona, 1996, pág. 77.

Es cierto que la discusión sobre la plenitud del objeto se podría extender a lo largo de varias páginas. La concepción de un objeto varía con el tiempo, las modas o las culturas. Lo que tradicionalmente no es sino un componente puede alcanzar fácilmente el *status* de objeto pleno a través p. ej. de su revaloración como obra de arte; tal y como ha sucedido a menudo en los movimientos artísticos de vanguardia.

Sin embargo, y al margen del innegable interés de la discusión, su resolución, desde la perspectiva de nuestro trabajo, no tendría la menor consecuencia pues todo elemento, independientemente de su procedencia y de su *status*, se convierte en elemento de *construcción* siempre que extraído de la realidad haya sufrido la operación de *ensamblaje*.

3.8. El «ensamblaje» caracteriza la «construcción»

Será éste, en definitiva, el rasgo que nos permitirá decidir sobre el carácter *constructivo* -o no-, de un objeto.

Independientemente de los procesos formantes de sus elementos e independientemente de las *pre-construcciones* que albergue, un objeto se podrá decir *construcción* siempre que la última de las operaciones que se hayan movilizadas con el objetivo de crearlo (o de formarlo) sea una operación de *ensamblaje*.

3.9. Resumen: nueva definición formalizada

Es quizá el momento de sistematizar y extraer lo fundamental de lo dicho hasta ahora. Con ese fin proponemos una definición, quizá menos intuitiva e informativa, pero más formalizada y, en consecuencia, menos ligada a los caprichos de la herencia semántica de los términos, y a los preconceptos del lector:

***Construcción* es el resultado de todo proceso formativo que se caracteriza por:**

- a) una fase inicial de *desviación* en la que se individúan varias piezas en el *continuum* de lo real.**
- b) una fase intermedia de *ajuste* en la que se operan transformaciones sobre dichas piezas.**
- c) una fase final en la que dichos entes, ya transformados, son *ensamblados*.**

En el concepto de transformación b englobamos también la transformación de identidad en la que el ente transformado permanece idéntico a sí mismo.

De acuerdo con lo anterior, y cuando se trate de analizar pormenorizadamente un determinado *proceso constructivo* utilizaremos la siguiente terminología:

***desviación*: fase a**

***ajuste*: fase b**

ensamblaje: fase c

lo real: situación de lo existente en la realidad previamente al proceso constructivo

pieza-1: resultado de la de desviación previo al ajuste

pieza-2: resultado del ajuste previo al ensamblaje

construcción: resultado del ensamblaje y de la totalidad del proceso

Las *piezas-1*, *piezas-2* y las *construcciones* se integran a su vez en *lo real* y pueden ser origen de individuaciones o particiones que los *desvíen* hacia una nueva *construcción* que denominaremos *n-re-construcción* (en donde el número natural n indica el número de *re-construcciones* que lo alejan de la *construcción* de referencia.)

Asimismo, repitámoslo una vez más, con cualesquiera individuaciones del *continuum* de *lo real*, tal y como lo hemos expuesto, se puede iniciar un *proceso constructivo*. Se trate de un trozo de madera con una forma particular, una lanza, una proyección luminosa, un toro, un hombre, o su pierna impulsando un balón. La cuestión de su naturaleza, sus características, sus propiedades, etc. nos es absolutamente indiferente.

A continuación repasaremos, lo que desde nuestro punto de vista es un magnífico ejemplo de reflexión *constructiva* en torno al acto creativo.

4. EISENSTEIN: EL PENSAMIENTO «CONSTRUCTIVO»

Sin internarme demasiado entre los teóricos escombros de los distintivos del cine, deseo discutir aquí dos de sus facetas. Son también facetas de otras artes, pero el filme es particularmente responsable de ellas. Primero: se registran fragmentos fotográficos del natural. Segundo: se combinan estos fragmentos de distintos modos. Tenemos así el plano, o cuadro, y el montaje.⁴⁴

Este pequeño párrafo, con sus elecciones léxicas y su orden de exposición de ideas nos induce las primeras reflexiones que relacionan la obra intelectual de Eisenstein con el constructivismo en general, y con nuestra teoría de lo *constructivo* en particular.

Como sabemos, la obra teórica de Eisenstein es muy basta, no posee ningún tipo de orden expositivo, y para algunos críticos es incluso contradictoria. Todos coincidimos, sin embargo, en el gran valor que posee. Quizá por que sea uno de los testimonios más consistentes que acerca del proceso creativo nos ha dejado uno de los mejores creadores del arte cinematográfico. Quizá porque posea la espontaneidad del creador que, ante un determinado tema que *súbitamente solicita ser escrito*, pone manos a la obra sin preocuparse demasiado por los cánones clásicos y las metodologías que exige un trabajo teórico.

⁴⁴ Sergei M. Eisenstein: “Del teatro al cine”, en *Teoría y práctica cinematográficas*. Rialp. Madrid, 1989, págs. 57, 58.

En cualquier caso, los escritos de Eisenstein merecen ser tenidos muy seriamente en cuenta pues son, por un lado, fuente de innumerables ideas relacionadas con el cine; y por el otro, ilustran vigorosamente algunos de los problemas a los que tradicionalmente se ha ligado su teoría.

Por ello el Eisenstein constructivista o *constructivo*, no es sino uno de los Eisenstein posibles, y en este caso, lo *constructivo* no será más que el particular *sentido tutor*⁴⁵ que nos guiará en el caos de sus escritos. Nada fácil, por cierto.

A las relaciones entre Eisenstein y el constructivismo ruso ha dedicado François Albera su interesante tesis doctoral en la que, al hilo de la aserción de Camilla Gray *qui voit dans ses premiers films «l'expression parfaite» du constructivisme*⁴⁶, ha demostrado la constructividad de la actividad artística de Eisenstein a través de sus obras.

Albera comprueba que Eisenstein organiza el plano bajo presupuestos constructivos; que el interés por los objetos que participan en la puesta en escena previa al rodaje es propio de la discusión constructivista sobre el material; que las elecciones estéticas en el uso de los intertítulos responde a su consideración como elementos ensamblados en un todo... En fin, y esto es lo más importante, que lejos del constructivismo pasajero de los que se limitaban a incluir fábricas, productos industriales o proclamas revolucionarias en sus creaciones, el de Eisenstein era esencial a su acto creativo:

*... il s'agit moins de filmer un personnage excentrique que de filmer
«excentriquement», moins de filmer des machines que de faire passer la*

⁴⁵ En el sentido propuesto por Jesús González. Requena: *Eisenstein: lo que solicita ser escrito*. Cátedra. Madrid, 1992.

⁴⁶ François Albera: *op. cit.*, pág. 115. Remite a la traducción francesa de Camilla Gray: *The Great Experiment: Russian Art, 1863-1922*. Abrams. Nueva York, 1962.

*logique de la machine dans le filmage.*⁴⁷

La obra cinematográfica de Eisenstein no será considerada como tal en este capítulo pues de lo que ahora se trata es de poner de manifiesto que muchas de las preocupaciones que le asaltan durante su proceso creativo son típicas de un proceso creativo *constructivo* tal y como nosotros lo entendemos.

Para ello debemos bosquejar -casi en sentido literal- los rasgos *constructivos* en el conjunto de su obra teórica.

4.1. La creación cinematográfica: un proceso «constructivo»

En la cita con la que hemos iniciado este apartado son detectables varios elementos de interés *constructivo*. Las dos facetas del cine son fácilmente traducibles a los términos de nuestra definición. Recordémoslas:

En la primera *se registran fragmentos fotográficos del natural*. Es decir, se eligen, se *desvían* fragmentos del natural, de *lo real*, para ser registrados.

Un proceso de registro que puede ser perfectamente considerado como nuestra fase intermedia de *ajuste*.

En la segunda *se combinan estos fragmentos (ya ajustados) de distintos modos*. Es decir, se *ensamblan*.

Así el concepto de plano no es más que el resultado de las dos primeras fases de

⁴⁷ *Ibíd.*, págs. 178, 179.

nuestra definición, la *pieza-2*; y el montaje al que se refiere Eisenstein se relaciona con nuestra tercera fase del proceso: el *ensamblaje* del que resulta la *construcción*.

Esta posición constructiva de partida se fue enriqueciendo paulatinamente hasta que, como veremos más adelante, comenzó a considerar el plano no ya como una *pieza-2* sino como una verdadera *construcción* final.

Pero ello fue fruto de una evolución teórico-estética en la que ocupó toda su vida y que en lo fundamental intentaremos repasar a continuación.

4.2. «Construcción» / composición. El papel de «lo real»

Sin embargo permítasenos antes hacer un inciso y detenernos en una cuestión de importancia sobre la que con anterioridad hemos pasado de puntillas. El lector perspicaz se habrá ya dado cuenta de que cuando caracterizamos el proceso creativo por *construcción*, consideramos las diferencias que lo separaban del proceso de moldeado propio de la escultura clásica. No obstante, aunque también lo oponíamos al proceso compositivo, no conseguimos situar claramente los límites entre ellos.

Aludiendo a las dos fases de la creación cinematográfica que nos ha propuesto, Eisenstein pretende dejar claro que la peculiaridad del cine no estriba en la presencia de ambas en su proceso creativo, pues también se pueden encontrar en el resto de las artes, sino en su masiva presencia en las obras cinematográficas en relación con otras producciones artísticas.

A él mismo, sin embargo, parece no convencerle absolutamente el argumento pues

aún así intenta buscar un elemento de diferenciación entre la construcción fílmica y la composición musical o pictórica. Y afirma:

*El plano, considerado como material para la composición, es más resistente que el granito. Esta resistencia es específica suya.*⁴⁸

Para nosotros, que no estamos en absoluto de acuerdo con la pretendida ubicuidad de lo *constructivo* en el arte, nos parece ésta, quizá, una buena manera de abordar el problema de los límites entre la *construcción* y la composición en términos generales.

En los procesos compositivos los elementos constitutivos pierden su consistencia en tanto que tales, y se nos aparecen como plenamente integrados en la composición.

En las *construcciones*, por el contrario, esos elementos (*piezas-2*), incluso después de *ensamblados*, de montados, conservan la huella de su individualidad con relación a la *construcción*. De su heterogeneidad.⁴⁹

Y paradójicamente, en muchos casos, conservan también la huella de su no individualidad. La huella de ese lugar que ocupaban previamente a su *desviación*.

Pues la pieza de madera que ha intervenido en la construcción de la ventana, se nos aparece indefectiblemente, tozudamente incluso, diferente del cristal. Y, al mismo tiempo, nos recuerda también tozudamente su origen. Su extracción. Su “ser” de madera.

Se trata sin duda de la huella de *lo real* que, en relación con el cine, han puesto de manifiesto pensadores como Kracauer o Bazin, desde nuestro punto de vista, demasiado alegremente contrapuestos a Eisenstein por la crítica al uso.

⁴⁸ S. M. Eisenstein: “Del teatro al cine”, *op. cit.*, pág. 59.

4.3. El camino hacia la «construcción»

Como se ha dicho, es posible explorar la evolución estética de Eisenstein como un camino en busca de lo *constructivo*.

4.3.1. El ingeniero perdido

A juzgar por sus escritos autobiográficos, una de las primeras situaciones en las que se sintió fuertemente atraído por el concepto del montaje está íntimamente ligada a su formación científico-técnica. El padre de Eisenstein era ingeniero y, quizá por tradición familiar, su hijo cursó los tres primeros años de la Escuela de Ingeniería Civil de San Petesburgo, que abandonó para alistarse en el Ejército Rojo.

En “Por qué me convertí en director de cine” recuerda la fuerte impresión que le causó la actividad del grupo de pontoneros de la Escuela de Alféreces de Ingeniería, a la que pertenecía, al unir las dos orillas del río Neva:

Un hormiguero de jóvenes reclutas que se mueven por senderos planificados, con movimientos aprendidos, y mediante acciones concertadas construyen un puente que va creciendo sin cesar y va cruzando el río ávidamente.⁵⁰

⁴⁹ En el sentido que ya hemos apuntado. (cf. III.3.5.)

⁵⁰ S. M. Eisenstein: “Por qué me convertí en director de cine”, en *YO Memorias inmorales*. Siglo XXI. Madrid, 1988, pág. 52. Vale la pena transcribir su descripción de la construcción del puente: *Quien sabe en qué lugar del hormiguero me encuentro en movimiento yo mismo. Sobre mis hombros hay unas almohadillas cuadradas de cuero, en las que se apoyan los extremos de un tablero del puente.*

Y Eisenstein confiesa:

Por primera vez pude sentir aquella embriaguez con el movimiento de los cuerpos que con diversos ritmos avanzaban sobre la gráfica del espacio seccionado, con el juego de órbitas cruzadas, con la forma dinámica de sus movimientos que varían sin cesar y que convergen en caprichosos y momentáneos arabescos para dispersarse de nuevo en filas siempre divergentes; y pude sentir todo aquello no gracias a las clásicas puestas en escena, ni a los modelos de famosos espectáculos, ni a las complejas partituras musicales, ni tampoco a las complicadas evoluciones de un cuerpo de ballet.⁵¹

Y de la lectura de “Por qué me convertí...” se desprende que el propio término montaje fue adoptado tras la sorpresa que a sí mismo le produjo -*Una palabra tan bonita: ¡el montaje!*⁵²- la expresión que en el vocabulario de la técnica *sirve para designar el acoplamiento de las piezas de las máquinas y de los elementos de una canalización.*⁵³

Es patente que la formación técnico-científica de Eisenstein se encuentra en las

Y dentro de esta máquina en pleno funcionamiento -compuesta de figuras que van y vienen, de pontones que van llegando, de vigas que van pasando de un pontón a otro, de pasamanos que se entretajan con cables-, resulta fácil y divertido circular cual perpetuum mobile, entre la orilla y el camino cada vez más largo, hacia el extremo del puente que se aleja cada vez más.

Hay un tiempo, estrictamente delimitado, para armar el puente. Este tiempo se divide en segundos de operaciones aisladas, lentas y rápidas, que se entretajan y se destajan. Y la etapa de la red rítmica del tiempo aparece como impresa, dibujada por las líneas de funcionamiento de las operaciones que se combinan en un propósito común. Todo aquello se reunía en la estupenda vivencia de un proceso, orquestado mediante el contrapunto, en toda la variedad de su armonía. Pág. 52.

⁵¹ *Ibíd.*, pág.53.

⁵² *¡el montaje!* en cursiva en el original

⁵³ Ambas citas en S. M. Eisenstein: “Cómo me hice director de cine”, en *Reflexiones de un cineasta*. Lumen. Barcelona, 1970, pág. 64.

mismas bases de su teoría creativa.

4.3.2. El teatro excéntrico

El teatro es el lugar en el que por primera vez Eisenstein podrá cotejar sus impresiones sobre el montaje con una práctica artística.

De hecho, tras su formación como ingeniero civil y su paso por el Ejército Rojo (en el que inició sus labores teatrales), comienza su colaboración con la sección de arte dramático del *Proletkult*. Allí manifiesta unas inquietudes estéticas que responden a la concepción de la puesta en escena como un proceso de dos fases en el que insiste, por un lado, en la aprehensión de elementos extraídos directamente de la realidad, y por el otro, en las posibilidades que ofrece su combinación expresiva.

Inquietudes *constructivas* diríamos nosotros.

Comentando la puesta en escena de una pelea de boxeo en la adaptación teatral de la novela de Jack London *El mexicano*, en la que Eisenstein era dibujante con autoproclamadas labores oficiosas de ayudante de dirección, escribe:

*Mientras las otras escenas influían en los espectadores por la entonación, gestos y mímica, nuestra escena empleaba medios realísticos, incluso textuales, lucha real, cuerpos desplomados en el suelo del ring, jadeos, el brillo del sudor en los torsos y, finalmente, el inolvidable chasquido de los guantes contra la piel tirante y los tensos músculos.*⁵⁴

La utilización sistemática de este tipo de elementos *constructivos* en las obras que

posteriormente le fueron confiadas, provocó, como él mismo reconoce, su irrupción en la nueva forma de expresión que instauraba el aparato técnico llamado cinematógrafo.

Sería, por el momento, una concepción *constructiva* lineal o sucesiva. Muy rudimentaria todavía, en la que cada plano es resultado de un único fragmento *desviado* y *ajustado* de *lo real*. Y el *ensamblaje* se reduce a la yuxtaposición lineal de dichos planos.

Ya hemos dicho que paulatinamente, y paralelamente a su personal descubrimiento de las posibilidades expresivas del cinematógrafo, Eisenstein irá desarrollando posiciones *constructivas* más complejas.

4.3.3. Lo patético

Si bien insistimos en que nuestro objetivo es únicamente poner de manifiesto que existen una serie de fenómenos que son producto de un proceso de creación *constructivo* y que el proceso al que idealmente aspiraba Eisenstein es de este tipo, debemos reconocer también que Eisenstein pretendía ir más allá. Consideraba que este proceso debería alcanzar la psique del espectador para producir en él un efecto emocional, y consecuentemente también ideológico. Es más, en ocasiones llega a decir que la construcción verdadera debe sintetizarse en su mente.

Eisenstein sostenía que ese efecto emocional, patético, extático era conmensurable, y debía ser calculado por el creador a partir de los elementos emotivos que participasen en el ensamblaje. Estos elementos recibían el nombre de *atracciones*:

La atracción (en su aspecto teatral) es todo momento agresivo del espectáculo, es decir, todo elemento que someta al espectador a una acción

⁵⁴ S. M. Eisenstein: "Del teatro al cine", *op. cit.*, pág. 63.

*sensorial o psicológica, experimentalmente verificada y matemáticamente calculada para obtener determinadas conmociones emotivas del observador, conmociones que, a su vez, le conducen, todas juntas, a la conclusión ideológica final.*⁵⁵

Y *atracción* podrá ser cualquier elemento presente en la *construcción*: un grito, un determinado color, un objeto, una frase, e incluso un truco.

De hecho:

*Yo entiendo que, por principio, la atracción es el elemento autónomo y primario de la construcción del espectáculo.*⁵⁶

Por cierto, que al mismo tiempo reivindica un conocimiento profundo del music-hall y del circo como paradigmas de espectáculos montados de *atracciones*. El music-hall y el circo, dos notables *construcciones*-lúdicas presuntas.

⁵⁵ S. M. Eisenstein: “Montaje de atracciones”, en el apéndice a *Reflexiones de un cineasta*. Lumen. Barcelona, 1970, pág. 313. El artículo fue publicado en *Lef* (nº 3, 1923). La totalidad de la cita está en cursiva en el original.

⁵⁶ *Ibíd.*, pág. 313. A continuación añade: *Esto es perfectamente análogo [...] a los elementos de ilustraciones fotográficas (fotomontajes) utilizados por Rodcenko* del que ya hemos puesto también de manifiesto sus tendencias constructivas.

4.3.4. El «Kabuki» y lo japonés

En relación con otra de sus grandes pasiones, la que sobre él ejercía Oriente; Eisenstein fue un enérgico defensor de una construcción de elevado valor artístico que de alguna forma colmaba sus antiguas aspiraciones a un teatro total: El *Kabuki*.

El *Kabuki* es una de las variedades en las que es más patente el presunto carácter *constructivo* y lúdico del teatro. A Eisenstein le provocó un auténtico estupor encontrarse ante una noción teatral en la que:

... hallamos algo totalmente inesperado: la unión [el vínculo] del teatro de Kabuki con aquel extremo fondo del teatro en el cual éste se transforma en cine y en el cual da el último paso de su desarrollo: el cine sonoro.

[...]

Los japoneses nos han enseñado otra forma de conjunto extremadamente interesante -el conjunto monístico- en el cual el sonido, el movimiento, el espacio y la voz no se acompañan (ni siquiera paralelamente) el uno al otro, sino que funcionan como elementos de igual importancia.

[...]

Los japoneses consideran cada elemento teatral, no como una unidad inconmensurable entre las diversas categorías de emoción (en los distintos órganos sensitivos), sino como una sencilla unidad de teatro⁵⁷

Y este admirable *ensamblaje* de elementos heterogéneos (*piezas-2*) que denomina

monismo de conjunto no es sino una elevada forma, como corresponde al *Kabuki*, de referirnos a nuestro proceso *constructivo*.

Por otra parte, Eisenstein encuentra multitud de fenómenos propios de la cultura japonesa que responderían a procesos de creación *constructivos*, al menos en su origen conceptual; y que van desde la lírica poética hasta la escultura y el grabado. De hecho en uno de sus últimos escritos, tras reconocer el inmenso esfuerzo que significó aprehender las nociones de lengua japonesa que poseía fruto de sus estudios en la sección de lenguas orientales de la Academia del Estado Mayor General, escribiría:

*Más tarde, he agradecido al destino por haberme hecho tomar contacto, a costa de tantas dificultades, con los modos de pensamiento y de escritura de las venerables lenguas del Este. Pues es lo extraordinario de este modo de pensar [lo] que me ha ayudado a captar la naturaleza del montaje*⁵⁸

4.4. El montaje: ensamblaje conflictivo de planos

El cine es el medio en el que finalmente Eisenstein encontrará la deseada libertad para desarrollar sus teorías constructivas. Lo hará, inicialmente de forma tímida, a partir de la noción de choque.

Recordemos que una fuerte aunque amistosa polémica sobre el concepto de

⁵⁷ S. M. Eisenstein: “Lo inesperado”, en *Teoría y práctica... op. cit.*, págs. 75, 76.

⁵⁸ S. M. Eisenstein: “Cómo me hice director”, *op. cit.* pág. 57.

montaje lo enfrentó con Pudovkin. Éste sostenía que el montaje debía ser una mera adición de planos que transportaría el sentido. Eisenstein defendía que el sentido debía surgir no únicamente de la adición de planos sino de su puesta en conflicto. En realidad el conflicto era su primera idea básica sobre el montaje cinematográfico. Conflicto entre planos. Y en cualquier caso, la consideración de la construcción como algo cercano a un organismo vivo:

El plano no es, en modo alguno, un elemento de montaje.

*El plano es una célula del montaje.*⁵⁹

En todo caso, admitía Eisenstein, el montaje de Pudovkin sería un caso particular del conflicto en el que éste se ha reducido al mínimo.

Nosotros pensamos exactamente lo contrario: el conflicto es una de las muchas posibilidades de realizar el *ensamblaje*. Una de las muchas opciones estéticas, o elecciones técnicas que avalan, precisamente, que la *construcción* pueda ser objeto de crítica estética.

4.5. El plano «construido», «ensamblado»

Más tarde Eisenstein se da cuenta de que la noción de conflicto se puede extender a las relaciones que gobiernan los elementos que conforman *-construyen-* el plano:

El conflicto dentro del plano es montaje potencial que en el desarrollo de su intensidad destroza la jaula cuadrilateral del plano y hace

*estallar un conflicto en impulsos de montaje entre las piezas de montaje.*⁶⁰

Conflicto interior al plano: conflicto entre volúmenes, conflicto de luz ... conflicto entre cualesquiera elementos pues, de acuerdo con nuestra postulada libertad de selección en *lo real*, Eisenstein asegura que:

... los medios expresivos pueden extraerse de los distintos campos que enriquecen más aún la imagen.

*No deben establecerse límites arbitrarios en la variedad de medios expresivos que pueden ser obtenidos por el realizador cinematográfico*⁶¹

Es entonces cuando estalla la concepción *constructiva* de Eisenstein que desde entonces informará cualquier operación propia de la creación cinematográfica.

Esta visión plena del valor de lo *constructivo* nunca la enunció de manera clara y sistemática. Sin embargo, en sus últimos escritos y en las obras que dejó sin terminar cuando le sobrevino la muerte, se encuentran diseminadas, aquí y allá -como por otra parte ocurre en la casi totalidad de su producción ensayística- pequeñas reflexiones que nos inducen a admitirla.

⁵⁹ S. M. Eisenstein: "El principio cinematográfico y el ideograma", en *Teoría y práctica... op. cit.*, pág. 92.

⁶⁰ S. M. Eisenstein: "Dickens, Griffith y el filme de hoy", en *Teoría y práctica... op. cit.*, pág. 289. El párrafo se encuentra entrecomillado en el original.

⁶¹ S. M. Eisenstein: *El sentido del cine*. Siglo XXI, Buenos Aires, 1974, pág. 57.

4.5.1. El principio unificador

Ante la gran libertad de acción creativa del director de cine, Eisenstein se plantea el problema de encontrar un principio unificador que encauce la totalidad del proceso de creación de manera coherente y que permita valorar de forma equilibrada cada una de sus fases. El principio del *tema* será el encargado de tal tarea.

En estas condiciones entender el montaje, es comprender que:

*...cada pieza no existe ya como algo irrelacionado, sino como una representación particular del tema, que en igual medida penetra todas las imágenes. La yuxtaposición de esos detalles parciales en una construcción-montaje pone de relieve esa cualidad general de la que ha participado cada uno de ellos y que los organiza en un todo, a saber, en aquella imagen generalizada, mediante la cual el creador, seguido por el espectador experimenta el tema.*⁶²

Para Eisenstein, el *tema* es el principio rector que atraviesa todo el proceso, y que debe determinar cada una de las elecciones o decisiones que, en relación con dicho proceso, se deben realizar o tomar.

4.5.2. Del contrapunto sonoro al montaje polifónico

En lo que concierne a las relaciones entre la imagen y el sonido, la postura *constructiva* ya había sido tomada en 1928, cuando con Pudovkin y Alexandrov redactó el

⁶² *Ibíd.*, pág. 20.

sobradamente conocido y no suficientemente valorado “Manifiesto del sonido” en el que advertían de los peligros estéticos derivados de una utilización del sonido como mero acompañamiento de la imagen.

En su lugar mantenían que:

*LOS PRIMEROS TRABAJOS EXPERIMENTALES CON EL SONIDO DEBEN DIRIGIRSE HACIA LA LÍNEA DE SU DISTINTA NO-SINCRONIZACIÓN DE LAS IMÁGENES VISUALES. Solamente de este modo se obtendrá la palapabilidad, que conducirá luego a la creación de un CONTRAPUNTO ORQUESTAL de imágenes auditivas y orquestales*⁶³

Así llega Eisenstein a la que posiblemente sea su concepción más elaborada del montaje, montaje vertical, polifónico o armónico, según las diferentes denominaciones que le reserva. Como vemos, dos de las acepciones las toma directamente de la teoría de la música. Y es que es en relación con la música polifónica o la teoría armónica como el montaje vertical es más fácilmente interpretable.

La revolución estética que supuso la música polifónica consiste básicamente en la co-presencia de diversas líneas melódicas, en contraposición a la melodía única que caracterizaba la música hasta entonces. Estas diversas líneas melódicas, puesto que se interpretaban simultáneamente, debían atenerse a unas reglas que limitaban, desde el punto de vista estético, las relaciones que se podían establecer entre ellas. Con el tiempo este saber constituyó un verdadero corpus teórico conocido como teoría de la armonía y el

⁶³ S. M. Eisenstein, V. Y. Pudovkin, G. V. Alexandrov: “Manifiesto del sonido”, publicado originalmente en la revista *Sovietski Ekran* nº 32. 5 de agosto de 1928. Recogido en S. M. Eisenstein: *Teoría y práctica... op. cit.*, págs. 312, 313.

contrapunto.

Con el tiempo, y el surgimiento de la música orquestal, se introdujeron nuevos elementos que si bien , en su sucesión temporal, no conformaban una melodía propiamente dicha, sí contribuían a enriquecer el conjunto al establecer relaciones con el resto de los elementos sincrónicamente considerados.

En resumen, y atendiendo a su estructura, podemos considerar que en la música armónica y contrapuntística es posible distinguir dos ejes a los que, al igual que en la lingüística estructuralista, podemos llamar sintagmático y paradigmático.

El primero, en el que se actualizan las yuxtaposiciones de los elementos sonoros que producen la melodía, es también un eje temporal. Y horizontal si nos atenemos a las convenciones occidentales sobre la grafía musical.

El segundo, paradigmático, en el que se actualizan varias -y esta es su diferencia con la cadena de la lengua- de las elecciones de todo el conjunto de las que el código sonoro ofrece,⁶⁴ es un eje sincrónico y vertical.

Es indudable que ambos ejes subtienden un plano en el que se sitúan los diversos elementos sonoros que componen, o construyen una obra musical.

Eisenstein identifica cada una de las melodías presentes con los temas parciales que en una obra cinematográfica se ensamblan para hacer progresar el *tema* general; al igual que en un medio dispersivo una onda compuesta avanza con una velocidad de grupo determinada que no coincide con cada una de las velocidades de fase de las ondas que la conforman. Aunque sea función de ellas.

Al referirse al montaje de una de las secuencias de su película *La línea General*,

ofrece una interesante reflexión sobre el montaje armónico.

El curso general del montaje fue un entrelazamiento ininterrumpido de los diversos temas en un movimiento unificado. Cada pieza de montaje tenía una doble responsabilidad: construir la línea total y continuar a la vez el movimiento dentro de cada uno de los temas parciales.

Por otra parte debemos tener en cuenta que esa estructura polifónica de muchas líneas separadas llega a su forma final no sólo a través del plan que la predeterminó. La forma final depende también del carácter de la sucesión fílmica (o film completo) en cuanto es un complejo: un complejo compuesto de trozos de película que contienen imágenes fotográficas.⁶⁵

4.5.3. Del color

En un artículo ligado a los problemas expresivos relacionados con el cine en color será donde Eisenstein nos deje sus más acabadas ideas sobre el montaje.

“Del color en el cine” restaría inacabado, pues las últimas líneas que conservamos fueron escritas el 10 de febrero de 1948; día anterior al de su muerte. Su objeto es reivindicar el color y sus potencialidades como material de expresión.

Ello significa, en primer lugar, desvincularlo de los objetos a los que tradicionalmente se le ha asociado. Se trata de analizar el plus de expresividad que cobra en un filme el hecho de que el mar sea fotografiado azul. Y desde luego, negarse a

⁶⁴ En realidad sería más correcto hablar del código de los sonidos posibles en la tradición musical occidental, que es *grosso modo* resultado de las limitaciones impuestas por la escala temperada.

considerar que el mar debe ser representado azul porque así se ve en la realidad.

Utilizando nuestra especial terminología podríamos asegurar que en el “mar azul”, perteneciente a *lo real*, Eisenstein propone una *desviación y ajuste* tanto del mar como de su “azulidad”, obteniendo dos *piezas-2* independientes que puedan ser *ensambladas* posteriormente en la *construcción*, con arreglo al *tema*, o *finalidad* -emocional- que se persiga.

Es esta reflexión acerca del color la que le lleva a expresar de forma general, frente a los realizadores que predicán la necesaria neutralización de los componentes expresivos, que:

La obra cinematográfica se funda también, [al igual que la música orquestal] no sobre una mutua limitación de ciertos medios expresivos, ni sobre la “neutralización” de unos en provecho de otros, sino en su ordenada combinación, de modo que en un momento dado puedan aparecer en primer término ciertos medios expresivos para significar lo más plenamente posible el elemento que conduzca del modo más directo a expresar la materia tratada, el pensamiento, el tema, la idea de la obra⁶⁶

Para nosotros, la neutralización o teoría de la transparencia, como más comúnmente hoy se la conoce, no está esencialmente opuesta a la teoría de la creación *constructiva* sino que ilustra una forma muy particular de ésta.⁶⁷

⁶⁵ Sergei M. Eisenstein: *El sentido del cine*. Siglo XXI. Buenos Aires, 1974, págs. 61, 62.

⁶⁶ S. M. Eisenstein: “Del color en el cine”, en *Reflexiones de un cineasta*. Lumen. Barcelona, 1970, pág. 198. Escrito a petición de Kulechev para la segunda edición de su *Tratado de la realización cinematográfica*.

⁶⁷ También como un caso particular de *construcción* se puede abordar la cuestión del llamado cine de la transparencia (cf. I.3.3.). A pesar de la tradicional oposición a que sus películas sean tratadas como un objeto construido y no como una ventana (cf. nota III.19.) el cine clásico puede ser enfocado desde el punto de vista

4.6. Conclusión

Si, como decíamos al principio, hacemos un pequeño esfuerzo e intentamos desvincular la reflexión eisensteniana sobre el proceso creativo y sus manifestaciones prácticas, podríamos pensar que sus ideas de montaje *constructivo* le habrían acompañado durante toda su vida. En “Montaje de atracciones”, su primer artículo, en el que se preocupa por los problemas estéticos de la creación teatral, está ya presente la concepción global de lo *constructivo* a la que hemos aludido. Esta concepción, irrealizable, es la que, según sus propias palabras le habría depositado en el ámbito del cinematógrafo. Sin

de lo *constructivo* como una *construcción* en que se borran las señales del *ensamblaje*. En este sentido la siguiente cita de Revault D'Allons es muy esclarecedora: *Otra solución más consiste en borrar o en intentar borrar los efectos de la necesidad de ensamblar. Ciertos objetos asumen de frente la heteróclita pluralidad de sus elementos. Por ejemplo, el sillón Luis XIV, en el que los elementos de sostén verticales se distinguen muy netamente de los elementos sostenidos horizontales. Al contrario en estilo Luis XV, todo está hecho con objeto de abolir esa distinción, y a fin que el objeto parezca el producto de un solo acto que, a la manera de un crecimiento vegetal, ofreciera con igual ímpetu el sostén y lo sostenido; no sólo las ensambladuras ya camufladas, sino además las mismas líneas, por la continuidad de sus curvas, colaboran en esa unificación aparente.* Olivier Revault D'Allons: *op. cit.*, págs. 181, 182.

Y más abajo continúa: *La más reciente de las soluciones estéticas a los problemas formales planteados por la ensambladura es, no su completa desaparición pues entonces ya no habría objeto constituido, sino su disimulación total. Cojamos un objeto industrial cualquiera de concepción anterior a los años 1930; quien quiera desmontarlo no tendrá vacilación alguna, pues los órganos de ensambladura aparecen inmediatamente a la vista (principalmente en forma de tornillos o tuercas). Pero ante un objeto similar de concepción actual, podemos pasar largo rato buscando sin éxito el menor indicio de la ensambladura y de la construcción. La cabeza del tornillo se encuentra perdida en el fondo de un minúsculo orificio cegado; o recubierta por otro órgano fijado a su vez por elasticidad o cola; indivisibles soldaduras suelen reemplazar las ensambladuras por superposición, perforación y remache. Hasta el paso de una materia a otra, por ejemplo, de la lámina de acero al vidrio, de la madera al tejido, etc., procura realizarse sin que se noten las técnicas de fijación. Todo ocurre como si el objeto tuviera la necesidad de parecer el producto milagroso de una varita mágica, que ya no reflejara ni el trabajo humano ni las dificultades técnicas.* Pág. 182.

Y aún de forma más general: *Ahora bien, ese proceso de ocultación de la ensambladura no es más que uno de los elementos de una tendencia general de nuestra sociedad en su actual estado de desarrollo: la ocultación de la producción, factor importante de la expansión de las ventas.* Pág. 189. Poco más se puede decir salvo constatar que la teoría de lo *constructivo* no parece tener problemas para resolver los problemas más extremos que el cine podría oponer a la demostración de su carácter *constructivo*.

embargo, en sus escritos relacionados con el cine, no encontramos la visión *constructiva* plena hasta los últimos años de su vida.

Es como si, poseyendo una idea estética previa, su evolución en el medio cinematográfico se hubiese encaminado, desde los primeros experimentos de montaje como mera yuxtaposición de planos, a la realización de esa idea, a la que paralelamente fue desarrollando su investigación teórica.

Es evidente que la llegada del sonoro y del color, en tanto que materias de expresión diversas, tuvieron un papel fundamental en dicha evolución.

Una evolución que desembocaría en su concepción final:

Multitud de materiales de expresión que deben ser *ensamblados* por un creador que persigue un fin. Pero -y esto es lo novedoso con respecto a la cita que ofrecíamos al inicio de la discusión- algunos materiales será necesario *ensamblarlos* previamente a la existencia del plano. Es más, el plano será el fruto de ese *ensamblaje*. Montaje interior al plano: el plano como *construcción*. Y montaje exterior al plano: montaje de planos. Plano como elemento del montaje. Y sobre todo ello el montaje vertical: dos o más líneas ya montadas, que a su vez, se *ensamblan* nuevamente en la *construcción final*.

No es necesario establecer pormenorizadamente los paralelismos entre la filosofía del montaje eisensteniano y nuestra filosofía de lo *constructivo*. Pues fuera de que, desde nuestro punto de vista, sean evidentes, no es razón de esta tesis demostrar el constructivismo de Eisenstein, sino ilustrar nuestra discusión con un ejemplo real de pensamiento creativo *constructivo*.

Pensamiento que, a la postre, recogiendo la tradición de Diderot, Wagner o

Scriabin a los que aludía frecuentemente, soñaba con un arte total basado en el montaje no sólo de materiales plásticos o acústicos sino de todo lo que pudiese tener presencia en una construcción cinematográfica, en la que se haría realidad la ansiada síntesis de las artes:

Y se está acercando el momento en el cual esta misma ley de unidad y diversidad, que forma la base de nuestro pensamiento y nuestra filosofía, y penetra el método del montaje desde su menor eslabón hasta la plenitud del montaje del conjunto de imágenes en el conjunto del filme, se trocará en una unidad de la imagen íntegra de la pantalla, no sólo a través del método de montaje, sino también a través de la síntesis de la idea, del drama, del actor, de la representación gráfica en la pantalla, del sonido, de la tridimensión y del color.⁶⁸

⁶⁸ S. M. Eisenstein: “Dickens, Griffith y el filme de hoy”, en *Teoría y práctica... op. cit.*, pág. 308.

CAPÍTULO IV

LO LÚDICO

1. INTRODUCCIÓN

En el capítulo anterior hemos diseñado una teoría que define lo *constructivo* como aquello que responde a una forma peculiar de creación. Decíamos también, que son muchos los objetos de la realidad que pueden englobarse bajo esta categoría y que, precisamente, sólo en el cruce entre lo *constructivo* y lo lúdico se encuentra el lugar natural del *FTA*.

Es pues el momento de presentar nuestra discusión sobre lo lúdico y aclarar en qué forma debemos aproximarnos al concepto de juego, que es elemento central de tal discusión.

Desde el punto de vista metodológico procederemos como en el capítulo anterior. Examinaremos las aportaciones que han hecho diversos autores sobre la noción de juego y, teniendo en cuenta los rasgos lúdicos más sobresalientes de aquellas manifestaciones históricas que consideramos, en alguna medida, antecedentes del *FTA*, elaboraremos una teoría del juego que nos permita completar nuestra definición del ente abstracto que denominamos *construcción-lúdica*.

Por último, con intención meramente ilustrativa, nos detendremos a considerar brevemente las peculiaridades de una actividad ejemplarmente lúdica y cuyos resultados, en muchas ocasiones, pueden ser tenidos por verdaderas *construcciones-lúdicas*. Nos referimos al *bricolage*. No, desde luego, con el significado restringido que posee el término en el español actual, sino tal y como lo propone Levy-Strauss en *El pensamiento*

*salvaje.*¹

¹ Claude Lévi-Strauss: *El pensamiento salvaje*. FCE. México DF, 1972.

2. EL CONCEPTO DE JUEGO

Quizá el concepto de juego sea uno en los que se muestran, de forma más patente, las dificultades de traducción derivadas de la inconmensurabilidad de las lenguas. Esto ha sido puesto de manifiesto por Johan Huizinga en el segundo capítulo de su *Homo ludens*², quien refiriéndose a *los infinitos lenguajes del mundo* -lenguas, diríamos hoy- afirma:

*Nadie supondrá que todos ellos han designado un mismo concepto idéntico de juego con una sola palabra, así como cada idioma tiene una palabra para la mano o el pie. La cuestión no es tan fácil.*³

Y la cuestión no es tan fácil porque, para decirlo en términos semióticos, el *continuum* que forma la sustancia del contenido asimilable genéricamente al significante “juego”, que es ya de por sí variable en función de la lengua en que se vierta el pensamiento, está partido con arreglo a las diversas formas del contenido, también propias de cada lengua, que lo organizan.

Estas diferencias se presentan incluso entre las lenguas de nuestra propia área cultural y, en particular, entre las lenguas naturales de los diversos autores que en esta tesis se consideran.

Por ello resulta absolutamente necesario precisar la noción de juego que tomaremos como punto de partida de nuestra investigación, sobre todo teniendo en cuenta que no se corresponde estrictamente con la que se deriva del uso que en español le damos a tal

² Johan Huizinga: *Homo ludens*. Alianza. Madrid, 1995.

término.

2.1. «Spiel», «jogo», «jeu», «play»

Un sucinto repaso por los diversos aspectos que engloba el concepto de juego en algunas lenguas vecinas nos ayudará a ampliar los límites semánticos que nos sugiere la palabra castellana; y al mismo tiempo, nos ofrecerá los primeros elementos para iniciar nuestra discusión sobre lo lúdico.

2.1.1. Jugar una pieza teatral

Esta sería la traducción literal de la expresión alemana⁴:

- *eine Theaterstück spielen.*

Y es que , efectivamente, si nos referimos al teatro o al cine interpretar un papel es, en alemán:

- *eine Rolle spielen.*

y aquél que *juega un papel* es el *Schauspieler*.⁵

También en inglés y en francés está presente la relación entre juego y jugar con el mundo de la escena.

La

³ *Ibíd.*, pág. 43.

- *Manière dont un actor repplit son rôle.*

es, en francés⁶, *jeu*. Y el verbo *jouer* puede significar:

- *Représenté sur le théâtre.*

En términos generales, en inglés⁷ existen dos palabras relacionadas con la actividad lúdica: *game* y *play*. *Game* se utiliza únicamente como sustantivo para referirse a una:

Competitive activity involving skill, chance or endurance on the part of two or more persons who play according a set of rules, usually for their own amusement or for that of spectators.

Se trata, a grandes rasgos, de lo que en español conocemos por juego reglado.

Cubriendo un área semántica mayor, el inglés posee el término *play*. *Play* es también sustantivo, pero además es el verbo adecuado para referirse a la totalidad de las actividades lúdicas; incluso a las regladas:

A game is playing.

Las primeras acepciones que hallamos del sustantivo *play* son :

- *a dramatic composition or piece; drama.*

- *a dramatic performance, as on the stage.*

⁴ Las referencias a la lengua alemana están basadas en: R. J. Slaby, R. Grossman, C. Illig: *Diccionario de las lenguas española y alemana*. Herder. Barcelona, 1994.

⁵ El jugador que se exhibe.

⁶ Las referencias a la lengua francesa están basadas en el *Dictionnaire de Français*. Hachette. Paris, 1982.

⁷ Las referencias a la lengua inglesa están basadas en el *Webster's Encyclopedia Unabridged Dictionary of the English Language*. Gamercy book. Nueva York, 1994.

Como verbo transitivo puede significar:

- *to act the part of (a person or character) in a dramatic performance.*

o bien:

- *to perform (a drama, pantomime, etc.) on or as the stage.*

e incluso como verbo intransitivo se puede escuchar en frases como:

- *We hope this scene will play well.*

con el significado de:

- *to be capable of or suitable for performance, as a television or dramatic script.*

Además, con *play* se forman en inglés la multitud de frases con sentido metafórico o figurado que el concepto de juego suscita en la mayoría de las lenguas.

2.1.2. Jugar música

Spielen es también el verbo adecuado para referirse, en alemán, a la ejecución musical. Con *Spiel* se designa tanto la pieza que se ejecuta como la propia acción de ejecutarla. E incluso, el modo en que se ejecuta.

Este último sentido se conserva también en una lengua muy cercana al español. En portugués *jogo* puede ser:

- *Na técnica instrumental, a maneira como cada artista se serve dos*

*recursos técnicos próprios ao seu instrumento.*⁸

En francés *jeu* es también la:

- *Manière de jouer d'un instrument de musique.*

contexto éste en que *jouer* significa:

- *Se servir selon les règles de l'art d'un instrument de musique.*

También en relación con la interpretación musical el verbo *to play* cubre un campo semántico que no posee “jugar” pues, al igual que en francés o en alemán, significa tanto:

- *to perform on (a musical instrument).*

como:

- *to perform (music) on an instrument.*

y, en su uso intransitivo:

- *(of the instrument or the music) the sound in performance.*

por ejemplo en:

The strings are playing well this evening.

En español, solamente en la palabra “juglar”, que posee la misma base etimológica que “juego”⁹, es posible rastrear esa relación con aspectos músico-teatrales que en otras lenguas es tan evidente.

⁸ Las referencias a la lengua portuguesa están basadas en: Aurélio Buarque de Holanda Ferreira: *Novo dicionário da língua portuguesa*. Nova Fronteira. Río de Janeiro, 1986.

⁹ J. Corominas, J. A. Pascual: *Diccionario crítico etimológico castellano e hispánico*. Gredos. Madrid, 1984.

2.2. *Simplemente movimiento*

Por otro lado, es sorprendente la cantidad de acepciones de “juego” o “jugar” que aluden a acciones o situaciones íntimamente relacionadas con el movimiento.

En italiano¹⁰ *gioco* puede ser:

- *In un accoppiamento meccanico mobile, spazio residuo tra le due superfici di accoppiamento.*

Y, por extensión, el propio:

- *Movimento consentito da tale spazio o allargamento.*

Excepto en alemán, en todas las lenguas mencionadas, incluso en español, se encuentran significados análogos.

Por cierto que en español jugar es también:

- *Tratándose de los miembros corporales, usarlos dándole el movimiento que les es natural.*¹¹

En muchas ocasiones usamos el vocablo “juego”, y sus correspondientes en otras lenguas, para referirnos pura y simplemente a un movimiento sin objetivo predeterminado.

Un movimiento de vaivén, en definitiva.

Así, en portugués, *jogar* puede ser simplemente:

- *Oscilar, balançar-se.*

¹⁰ Las referencias a la lengua italiana están basadas en *Il nuovo Zingarelli Gigante*. Zanichelli. Bolonia, 1983.

¹¹ Real Academia de la Lengua Española: *Diccionario de la lengua española*. Espasa-Calpe. Madrid, 1992. Bajo la voz “jugar”.

y jogo:

-Vicissitudes alternativas, vaivéns.

En alemán es posible oír que: *der Schiff ein Spiel der Winde oder der Wellen ist; die Schmetterlinge spielen um die Blumen; o das Wasser spielte ihm um die Füße.*¹²

Play es también un:

- brisk movement or action.

que quizá no esté muy lejos del portugués:

- lançar em alguma direção, arremesar, atirar.

que también encontramos pronominalizado.

En español tenemos:

- Travesear, retozar.

sentidos para los que, en la actualidad, parece más preciso usar “juguetear”.

Por lo demás, en todas las lenguas que consideramos se usa el término “juego” para referirse a la:

*- sucesión vistosa de combinaciones o de cambios en ciertas cosas; particularmente los hechos con surtidores de agua o con luces.*¹³

Y así:

To play colored lights on a fountain; o il sole gioca sull'acqua.

¹² *El barco está a merced del viento o de las olas; las mariposas revolotean de flor en flor; [o] el agua le bañaba los pies.* Traducción extraída de R. J. Slaby, R. Grossman, C. Illig: *Diccionario de las lenguas española y alemana.* Op. cit. Bajo la voz *spielen*.

¹³ María Moliner: *Diccionario de uso del español.* Gredos. Madrid, 1989. Bajo la voz “juego”.

2.3. Jugar la vida

Es notable también la cantidad de expresiones y frases hechas que, con la palabra jugar y en todas las lenguas que hemos comparado, hacen referencia a distintas circunstancias y situaciones propias del desarrollo vital. En especial a aquellas que se desenvuelven en ámbitos de relación humana: *Conocerle a uno el juego; jouer à l'homme important; ¡Eso es un juego de niños!; far giocare qualcuno; hacerle a uno el juego; lassen Sie misch aus dem Spiele!; estar en juego; jouer plusieurs jeux à la fois; jugar limpio*, y un larguísimo etc. nos hacen conscientes de hasta qué punto el concepto de juego está imbricado en muchos y diversos aspectos de la existencia humana.

2.4. Extensión del concepto de juego

Obviamente, con este errático repaso por algunas acepciones de los términos “juego” y “jugar” en diversas lenguas próximas, no hemos querido elaborar un profundo estudio filológico¹⁴ sobre la cuestión, sino únicamente ampliar el estrecho campo que el concepto de juego ocupa en la mente de un castellano-parlante en relación con los hablantes de otras lenguas.

La relación entre música y juego o entre representación escénica y juego que para nosotros no es, en absoluto, inmediata, para un alemán o un francés se establece ya al

verbalizar el pensamiento.

Asimismo, hemos querido reproducir también los usos marginales o figurados del término porque, de acuerdo con Gadamer, pensamos que:

*Como en tantas otras ocasiones, también aquí el uso metafórico detenta una cierta primacia metodológica. Cuando una palabra se transfiere a un ámbito de aplicación al que no pertenece en origen, cobra relieve su auténtico significado «original». El lenguaje ha realizado entonces una abstracción que en sí misma es tarea del análisis conceptual. Al pensamiento le basta ahora con valorar esta especie de rendimiento anticipado.*¹⁵

En la presente tesis, en lo sucesivo y de manera general, englobaremos todos los sentidos a los que hemos aludido bajo el concepto de *juego*.¹⁶

Así pues, cuando utilicemos el término *juego* o adjetivemos algo como *lúdico*,¹⁷ ingresaremos en la esfera de acontecimientos tales como: la risa, el contento, la competición, la danza, el desembarazo, el entretenimiento, el abandono de sí mismo, el recreo, el movimiento rítmico, el chiste, la inconsistencia, la caza, la seducción, la frivolidad, el brinco, la intrascendencia, la imitación, la excursión, el sacrificio, el escarnio, la imitación, el amor, la proeza, el aventurado azar, el regalo, la degustación, el alboroto, la lucha, el simulacro de lucha, el libertinaje, la despreocupación, la apariencia, el coito estéril, la distracción, el

¹⁴ Un estudio similar al nuestro pero extendido a una mayor cantidad de familias lingüísticas se puede encontrar en el capítulo II de Johan Huizinga: *op. cit.*

¹⁵ Hans-Georg Gadamer: *Verdad y Método*. Sígueme. Salamanca, 1996, pág. 145.

¹⁶ En lo sucesivo en cursiva (al igual que sus derivados) para diferenciarlo del uso habitual de la palabra en español. Notación común como se recordará (cf. I.2.) a los vocablos que nuestra propia investigación define.

deporte, la broma, la ejecución musical, la ociosidad, el retozo, la alegría, la representación teatral, la brujería..

Desde luego que no se trata de definir el *juego* por extensión; pero sí de situarse en un ámbito que a continuación intentaremos precisar más detenidamente y al cual nos parecía interesante acercarnos inicialmente de una forma intuitiva.

3. LA REGIÓN DE LO «LÚDICO»

Son muchos los autores que desde los más diversos terrenos se han ocupado del concepto de *juego*. Algunos de ellos serán considerados en el presente capítulo.

En la mayoría de los casos, dichos autores se aproximan al *juego* desde la perspectiva subjetiva del jugador. En este sentido el *juego* no sería más que el producto de una actividad humana peculiar o, en todo caso, el desempeño de tal actividad. Otros, en contraste, sostienen que el *juego* es un fenómeno natural e inicialmente independiente de la capacidad de acción humana.¹⁸

¹⁷ El término *lúdico* tendrá para nosotros únicamente el significado propio del adjetivo correspondiente al sustantivo *juego* -notado en cursiva-.

¹⁸ La *Encyclopaedia Universalis* señala las siguientes líneas de investigación sobre el origen del juego: *La théorie rudimentaire de G. S. Hall, issue du darwinisme, explique le jeu par une nécessité biologique fondamentale qui accélère le développement organique de l'enfance; la théorie idéaliste de F. Schiller considère le jeu comme expression de la liberté; la théorie éducative de K. Groos présente le jeu comme une activité préparatoire de l'enfant à la vie adulte, et ainsi comme un facteur du processus d'inculturation; la théorie autotélique de J. M. Baldwin oppose le jeu, qui serait sans but, au travail qui en a toujours un; la théorie hiérarchique de P. Janet juge le jeu inférieur aux activités créatrices; la théorie fonctionnelle de K. Bühler affirme que l'enfant joue pour explorer les diverses fonctions de ses facultés corporelles et mentales qui émergent consécutivement en lui; la théorie réitérative de J. Schaller pense que le jeu sert à la répétition d'éléments de la vie individuelle et de la culture; la théorie cathartique de H. Spencer reprend une idée de Schiller et assigne pour rôle principal au jeu de délivrer l'homme de sa surabondance d'énergie; la théorie*

3.1. El «juego» como acción humana

Entre los primeros se encuentra Johan Huizinga. Su tesis fundamental, que expone en *Homo ludens*, podría resumirse en los siguientes términos: Frente a las tradicionales e irreductibles categorías del *homo sapiens* y del *homo faber*, es necesario también considerar la del *homo ludens*. El *homo ludens* es el sujeto del *juego*, que a su vez define como:

*... una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y la conciencia de “ser de otro modo” que en la vida corriente.*¹⁹

Y, precisamente, ejercitándose en las diversas formas de *juego*, más o menos complejas, es como el hombre ha fundado y desarrollado la cultura.

Una concepción también subjetiva, aunque más ligada a la naturaleza humana que a su capacidad de acción, es la que, según Hans Georg Gadamer, presenta Schiller en sus

préventive de E.D. Chapple et C. S. Coon soutient la thèse que le jeu canalise tensions et conflits potentiels entre groupes et conjure ainsi le développement d'hostilités; la théorie régénératrice de A. L. Kroeber considère le jeu, à l'exemple du sommeil, comme moyen de récupérer l'énergie dépensée dans le travail; la théorie autosuggestive de K. von Lange tient le jeu pour une consciencieuse duperie de soi-même; la théorie psychanalytique de Freud conclut que le jeu est un mécanisme de symboles dont le fantasme de l'enfant ou de l'adulte remplace les éléments par d'autres et les déplace; enfin la théorie phénoménologique de F. J. J. Buytendijk regarde le jeu comme une expression de dynamique vitale situant la structure du comportement humain devant l'ambivalence de liaison (union, amour) et de détachement (différence, haine), forme répétée des scènes ludiques.

Encyclopaedia Universalis. Volumen 10. París, 1985. Bajo la voz *Jeu*.

¹⁹ Johan Huizinga: *op. cit.*, págs. 43, 44.

*Cartas sobre la educación estética de los hombres*²⁰. En *Las Cartas...*, excepción hecha de la mención de Kant al juego libre de las facultades de conocimiento, imaginación y entendimiento en su *Crítica del juicio*²¹, es donde tradicionalmente se ha situado la primera reflexión sobre el concepto de *juego*; a pesar de que nociones como las de ocio o diversión formaban ya parte de la tradición aristotélica o platónica.

Schiller, recogiendo la teoría fichteana de los impulsos²², sitúa en el hombre dos impulsos fundamentales: el impulso sensible y el impulso formal.

El primero

*...resulta de la existencia material del hombre o de su naturaleza sensible, y se ocupa de situarlo dentro de los límites del tiempo y de hacerlo material.*²³

El segundo:

*...resulta de la existencia absoluta del hombre o de su naturaleza racional, y se encarga de proporcionarle la libertad, de armonizar la multiplicidad de sus manifestaciones y de afirmar su persona en todos los cambios de estado.*²⁴

²⁰ Friedrich Schiller: *Kallias. Cartas sobre la educación estética del hombre*. Ed. Anthropos y Centro de publicaciones del MEC. Barcelona, 1990. Edición bilingüe.

²¹ I. Kant: *Crítica del juicio*, citado por Jaime Feijóo y Jorge Seca en su estudio introductorio a Friedrich Schiller: *op. cit.*

²² Impulso es la traducción de la palabra alemana *Trieb* que, en algunos contextos, ha sido también traducida por instinto.

²³ F. Schiller: *op. cit.*, duodécima carta, pág. 201.

²⁴ *Ibid.*, duodécima carta, pág. 205.

El primero está radicalmente inmerso en el tiempo y consecuentemente en la variación, tiende al presente y sólo da lugar a casos. El segundo abarca la totalidad temporal y, por lo tanto, la suprime. Instauro la inmutabilidad y dicta la ley.

Ahora bien, la peculiaridad del pensamiento schilleriano estriba en que estos dos impulsos de carácter esencialmente antitético, son también complementarios; pues se limitan y promocionan mutuamente:

... cada uno de ellos por sí mismo alcanza su máxima manifestación
justamente cuando el otro está activo.²⁵

La plenitud de la existencia humana, *la idea de su humanidad*²⁶ es el irrealizable objetivo de la perfecta relación recíproca de ambos impulsos. El impulso hacia tal perfección o plenitud sintetiza entonces los impulsos formal y sensible. Su objeto, al que Schiller concede el nombre de *lebende Gestalt* (forma viva), es *aquello que denominamos belleza*²⁷ en su más amplia acepción²⁸ y será además el símbolo del *cumplimiento* de la *determinación*²⁹ del hombre.

Tal impulso que, de acuerdo con lo expuesto, es característica y esencialmente humano, será precisamente el llamado *Spieltrieb* (impulso de juego).

Es en estos estrictos términos en los que, desde nuestro punto de vista, debe entenderse la célebre cita de Schiller:

der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Worts Mensch

²⁵ *Ibíd.*, decimocuarta carta, pág. 223.

²⁶ También en cursiva en el original.

²⁷ *belleza* en cursiva en el original.

²⁸ F. Schiller: *op. cit.*, decimoquinta carta, pág. 231.

²⁹ *cumplimiento, determinación*, también en cursiva en el original.

*ist, un er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.*³⁰

que está presente en la práctica totalidad de ensayos sobre lo lúdico, pero, en nuestra opinión excesivamente descontextualizada en la mayor parte de los casos.

Pues es patente que el concepto de juego exclusivamente ligado a la teoría estética que propone Schiller no es análogo, en términos estrictos, al extenso concepto que otros autores proponen. Incluso en ciertas ocasiones se puede afirmar que es antagónico.

3.2. El germen del «juego»

La tesis que sostiene que el *juego* es resultado de la voluntad del hombre es, con las debidas matizaciones, ampliamente mayoritaria en la bibliografía a la que hemos tenido acceso.

Sin embargo en este estudio, independientemente de que se reconozca la real y efectiva participación humana en el *juego* -que posteriormente se analizará en detalle- nos resulta más fructífero adherirnos inicialmente a la posición de partida que Gadamer propone en *Verdad y método*³¹.

La peculiaridad del pensamiento de Gadamer estriba en que éste, en oposición a la mayor parte de los autores, excluye expresa y radicalmente tanto la conciencia humana

³⁰ *Er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt* también en cursiva en el original. F. Schiller: *op. cit.*, décimoquinta carta, pág. 240. El hombre sólo juega cuando es hombre en el pleno sentido de la palabra, y sólo es enteramente hombre cuando juega.

³¹ Hans-Georg Gadamer: *Verdad y Método*. Salamanca, 1977.

como su capacidad agente en la fundación del *juego*. Y en este sentido podemos decir, no en términos estrictamente temporales, que el *juego* preexiste al hombre.³²

Con Gadamer comenzaremos nuestra discusión sobre lo *lúdico* y, en consecuencia, examinaremos desde este punto de vista las aportaciones del resto de autores que hemos de considerar; siempre y cuando sean lógicamente compatibles con nuestra premisa inicial.

3.2.1. El automovimiento

Al analizar las expresiones del lenguaje en las que marginalmente se utiliza el término “juego”³³ poníamos de manifiesto como, en gran cantidad de ocasiones, éste se refería a un mero movimiento. Un movimiento sin objeto determinado -al menos aparente-

³² Es necesario advertir, sin embargo que el objetivo fundamental que preside la obra de Gadamer es de orden hermenéutico; aunque no pretenda, sin embargo, y así lo declara expresamente, establecer una serie de normas que prescriban cómo debemos de efectuar la comprensión, o siguiendo qué camino alcanzaremos la verdad. Tampoco es su intención sentar las bases de una nueva metodología para las ciencias del espíritu. El intento de Gadamer se centra en contestar a una pregunta que se cuestione lo que puede haber de común en el hecho del comprender o en la experiencia de la verdad, desde una perspectiva filosófica, ya que... *no está en cuestión lo que hacemos ni lo que debiéramos hacer, sino lo que ocurre con nosotros por encima de nuestro querer y hacer*. Pág. 10.

Es ésta una pregunta que se debe formular al... *conjunto de la experiencia humana del mundo y a su praxis vital*. Pág. 12. Y que debe responderse, más allá del entorno que abarca la metodología científica.

Gadamer postula expresamente la existencia de una verdad externa a la verdad que ofrece el conocimiento científico. Es entonces cuando la cuestión artística pasa a ocupar un lugar fundamental; pues es en la esfera del arte en la que, sin duda, mejor puede apoyar sus intuiciones iniciales. *La investigación científica que lleva a cabo la llamada ciencia del arte sabe desde el principio que no le es dado ni sustituir ni pasar por alto la experiencia del arte. El que en la obra de arte se experimente una verdad que no se alcanza por otros caminos es lo que hace el significado filosófico del arte, que se afirma frente a todo razonamiento. Junto a la experiencia de la filosofía, la del arte representa el más claro imperativo de que la conciencia científica reconozca sus límites*. Pág. 24. Sin que ello implique, como reconoce expresamente en su prólogo a la segunda edición, una negación de la eficacia de la aplicación de los métodos de la moderna ciencia natural a los problemas que le son propios.

Investigar la experiencia estética será entonces su primera tarea. En ello será básico romper el esquema clásico del método natural en que se consideraba un objeto de estudio frente al sujeto cognoscente, para enfocar el problema desde una perspectiva que considera la obra de arte y su fruidor como elementos activos de una experiencia de carácter envolvente.

En el desarrollo de esta concepción ambital de la experiencia estética y su extensión posterior al resto de las experiencias humanas de conocimiento, es donde, según Gadamer, se hace necesario recurrir al concepto de juego que, en líneas generales, nosotros retomamos.

³³ Cf. nota IV.15.

y sin origen conocido -o cuando menos sin que tal origen fuese considerado-.

Así nos sorprendía que el vaivén de las olas se denominase en alemán “el juego de las olas”; pero no podíamos obviar la coherencia de esta expresión alemana con las expresiones españolas “juego de luces” o “juego de aguas”.

Pues bien, Gadamer afirma que allí donde existe un movimiento de este tipo se funda el *juego*.

*¿Cuándo hablamos de juego, y qué implica ello? En primer término, sin duda, un movimiento de vaivén que se repite continuamente.*³⁴

Recordemos, por cierto, que una de las acepciones del término portugués *jogo* era exactamente ésa: *Vicissitudes alternativas, vaivéns* (cf. IV.2.2.).

Además:

*Es claro que lo que caracteriza al vaivén de acá para allá es que ni uno ni otro extremo son la meta final del movimiento en la cual vaya éste a detenerse [...] La libertad de movimientos de que se habla aquí implica, además, que este movimiento ha de tener la forma de un automovimiento.*³⁵

El automovimiento no es pues únicamente la forma más simple de *juego*, sino también su característica esencial. Es cierto que a lo largo de la historia nos podemos encontrar formas de *juego* altamente complejas, de hecho las que contemplamos en esta tesis lo son, pero en todas ellas no se ha hecho más que establecer relaciones nuevas a partir de un mismo elemento inicial: el automovimiento.

³⁴ Hans Georg Gadamer: *La actualidad de lo bello*. Paidós. Barcelona, 1996, pág. 66.

El automovimiento que no es, en realidad, sino el movimiento que se justifica en su propio moverse... o en su propio presentarse... en su autorrepresentarse.

3.2.2. El espacio de «juego»

Consecuencia primera de esta concepción, y puesto que todo movimiento ha de desarrollarse en un espacio, es la existencia del *espacio de juego*; que evidentemente estará conformado, de acuerdo con la tesis inicial que compartimos con Gadamer, por las regiones del espacio que pueda alcanzar el automovimiento.

El área original del *juego* es fundamental en su caracterización y en su propio desarrollo y en su momento discutiremos la del *FTA* (cf. V.3.1.2.).

Por el momento es suficiente poner de manifiesto que, frente a otros elementos del *juego*, cuya presencia es variable en función de la manifestación *lúdica* concreta de que se trate, el surgimiento del *espacio de juego* es esencial a la propia definición del *juego*, tal y como la hemos expuesto, y por lo tanto no contemplamos la existencia de *juegos* sin espacio.

En la mayor parte de las ocasiones este *espacio de juego* constituye un área más o menos extensa de *lo real*. Y en estos casos, el *juego* comparte el espacio con otras facetas no *lúdicas* de la realidad.

Donde se encienden las luces pueden surgir “*juegos* de luces”; donde se lava se puede cantar; donde se bebe se puede catar... Nuestra discusión posterior se basa fundamentalmente en esta posibilidad.

Existe un caso, sin embargo, en el que la noción de *espacio de juego* no es tan

³⁵ *Ibíd.*, pág. 67.

intuitiva. Se trata de la música.

Posteriormente lo examinaremos con detalle (cf. IV.7.), pero cabe adelantar que la consideración *lúdica* de la música, si es que ésta debe mantenerse, exige un esfuerzo de abstracción que permita ampliar el concepto de espacio.

El automovimiento de la música no define un espacio físico.

3.2.3. El tiempo del «juego»

También cuando se encienden las luces pueden surgir “*juegos de luces*”, cuando se lava se puede cantar, cuando se bebe se puede catar...

El segmento temporal en el que se desarrolla el *juego* es el *tiempo de juego*.

Muchas de las caracterizaciones de lo *lúdico* parten de la base de que el *tiempo de juego* está como al margen de la realidad.

Nosotros insistimos en considerar al *juego* como integrante de la totalidad de *lo real* con la que comparte, por tanto, sus mismas coordenadas espacio-temporales.

Es cierto, sin embargo, que es posible realizar una abstracción y considerar determinada coyuntura espacio-temporal asociada únicamente a cierta manifestación *lúdica* que en ella y durante ella se desarrolle. Es lo que intentaremos más adelante recurriendo al concepto de ámbito (cf. IV.4.4.).

3.2.4. Las «praxis perfectas». El automovimiento contiene su propio fin

A tenor de lo expuesto, y dadas las implicaciones que posteriormente podremos extraer, no será estéril intentar una caracterización del *juego* a partir de la noción de finalidad.

En general para todo el pensamiento griego, existen dos regiones plenamente diferenciadas: la región de lo medial -que es la de la *kínesis* o del movimiento- y la región de lo final, de lo perfecto.³⁶

En esta concepción biplana -que es constante en la asunción de la realidad que efectuaban los griegos- el valor de lo medial como es lógico está absolutamente supeditado a su capacidad para orientar hacia el fin.

El sentido del movimiento es causar el *ergón*, la obra, y aquél finaliza cuando se puede decir que ésta está terminada, es perfecta.

La *poiesis* o producción responde a un esquema de este tipo: la *construcción* de la ventana cesa cuando ésta ha quedado *construida*.³⁷

Sin embargo, Aristóteles revela que tal esquema no es válido para ciertos tipos de *ergon*.

*A este tipo de obra, de ergón, cuyo término no consiste sino en la actividad misma, llamó Aristóteles «enérgeia», estar en acto, en actividad.
[..] Por esto su término no es una poiesis, sino una praxis. La praxis es*

³⁶ La redacción de este epígrafe está basada en Ricardo Yepes: *La región de lo lúdico. Reflexión sobre el fin y la forma del juego*. Cuadernos de Anuario Filosófico. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Navarra. Pamplona, 1996.

³⁷ La redundancia, evidentemente, no es inocente.

*actividad en acto, mera enérgeia.*³⁸

El término al que alude Xavier Zubiri es el *fin* para Ricardo Yepes.

*El concepto de praxis perfectas se establece afirmando que son aquellas que tienen dentro de sí su propio fin, y que éste es simultáneo con su mismo realizarse.*³⁹

La ciudad, tal y como la contemplamos en el capítulo anterior (cf. III.3.6.), es un *ergon* de este tipo.

Es también lo que ocurre con el movimiento de vaivén. El automovimiento, como ya se ha expuesto, no tiene origen conocido y su término no consiste más que en el propio movimiento. Es entonces una *praxis perfecta* y por lo tanto cualquier manifestación *lúdica* también lo es.

Sin embargo, la implicación recíproca en general no es cierta, todo *juego* es una *praxis perfecta* pero no toda *praxis perfecta* es necesariamente un *juego*.

La construcción de la ciudad no lo es.

Lo que sí puede afirmarse (cf. IV.3.2.1.) es que toda *praxis perfecta* que se justifique en su propio presentarse será una manifestación *lúdica*. La *praxis perfecta* que contenga su propia justificación es un *juego*.

Así pues, para asegurar que un hecho o acontecimiento es un *juego* bastará demostrar que contiene su propio fin-término, que es una *praxis perfecta*, y además que se justifica por sí mismo. Que su *fin-finalidad* se sitúa en la propia *praxis*.

³⁸ Xavier Zubiri: *Cinco lecciones de filosofía*. Alianza. Madrid, 1988, pág. 21.

La ciudad es simultánea a su propio proceso de *construcción* pero su *finalidad*, que los ciudadanos vivan de la mejor manera posible, es externa al proceso; salvo que no estemos hablando de una ciudad para vivir sino para enseñar. En este caso la *construcción* se justifica por sí misma, pues su única finalidad es mostrarse en *construcción*, y por lo tanto el proceso sí es plenamente *lúdico*.

En lo sucesivo, y salvo que se especifique lo contrario el vocablo *fin* aludirá al fin en tanto que *finalidad* (cf. III.3.4.) u objetivo. Y a esta caracterización del *juego* la denominaremos prueba de la *finalidad*.

4. EL PAPEL DEL JUGADOR. DEL ENTORNO AL ÁMBITO

Es quizá el momento de analizar el lugar que, en el *juego*, corresponde al *jugador*. El *juego*, lo hemos afirmado ya, preexiste al hombre y lo atrae a su esfera. Sin embargo es cierto también que éste, una vez atraído, pasa a desempeñar un papel fundamental.

Más exactamente, el *jugador* inmerso en el *juego* está en condiciones de decidir qué rumbo desea imprimirle, y hasta qué punto está dispuesto a hacerlo, a través de su propia acción *lúdica*.

³⁹ Ricardo Yepes: *op. cit.*, págs. 13, 14.

4.1. El «jugador jugado»

Sí, a veces la idea más disparatada, la idea más imposible se mete con tal fuerza en la cabeza, que uno acaba por tomarla como algo realizable... Más aún: cuando a la idea se une un deseo intenso, apasionado, en ocasiones la acepta uno como algo fatal, necesario, impuesto por el destino, como algo que no puede por menos de suceder.⁴⁰

Y ¿cuál es la disparatada idea que se le ha metido en la cabeza a Alexei Ivanovich, el protagonista de *El jugador*? Pues simplemente *jugar*. *Jugar* por sí mismo, pues hasta el momento solamente lo había hecho por cuenta ajena.

No es éste el único párrafo en el que Dostoievski evidencia que su personaje no es enteramente libre cuando “decide” *jugar*.

Y es que como afirma Gadamer:

...todo jugar es un ser jugado.⁴¹

Basta un pequeño asentimiento de la voluntad -un ligero “dejarse ir”-, para que el hombre no sólo sea atraído por ese movimiento de vaivén al que llamamos *juego*, sino para que además éste lo convierta en uno de sus elementos fundamentales.

Y así debemos concluir entonces que el *jugador* es, ante todo, una pieza más con la

⁴⁰ Fedor Dostoievski: *El jugador*. Salvat y Alianza. Madrid, 1969, pág. 148.

⁴¹ Hans-Georg Gadamer: *Verdad... op. cit.*, pág. 149. Salvo *todo*, en cursiva en el original.

que el *juego* “se”⁴² *juega*.⁴³

Esta posición, a la postre, no es muy diferente de la que se desprende de las indicaciones sobre el *juego* que nos ha legado Platón;⁴⁴ para quien los hombres no son sino marionetas, juguetes, de los dioses. Estos *juegan*, mueven las marionetas a través de las pasiones, y el objetivo primordial de la existencia humana es *jugar* ese *juego* divino. O más exactamente *ser jugado* en ese *juego*.

Obviando el hecho de que Platón contemple los orígenes del *juego* -los dioses- es evidente que desde un punto de vista humano y agnóstico el hombre resulta, al igual que en el planteamiento de Gadamer, impelido al *juego*.

Próxima es también la tesis que defiende Jean Duvignaud. La posición de Duvignaud no coincide exactamente con la de Gadamer pues para él las manifestaciones *lúdicas* responden a flujos que, bajo determinadas circunstancias, atraviesan un determinado territorio y una determinada época, arrebatan al hombre y lo apartan de las situaciones “normales” de la vida.

Pero, en cualquier caso, sí coincide en considerar al *juego* como algo anterior al hombre. Y a éste como a un ser arrastrado, si no *al juego*, sí al menos, *por el juego*... y en cierta forma *jugado*.

Si el juego no se reduce a los juegos, es porque implica una actividad infinita, cuya fluencia desborda hacia la vivencia social arrastrando a individuos y a grupos fuera de los límites en que los confinan

⁴² “se” reflexivo, no pasivo.

⁴³ Incluso Huizinga que, como sabemos, sostiene la participación activa del hombre en el nacimiento del juego debe reconocer que en ocasiones: *El jugador puede entregarse, con todo su ser, al juego, y la conciencia de “no tratarse más que de un juego” puede trasponerse totalmente.*

Johan Huizinga: *op. cit.*, pág. 35.

⁴⁴ Cf. Ricardo Yepes: *op. cit.*, págs. 27 y ss.

*una situación y un papel.*⁴⁵

4.2. La mirada «jugada»

Admitir la atracción que el hombre siente por el *juego* significa también, e inicialmente, reconocer la fascinación que ejerce sobre su mirada. La fascinación p.ej. que desencadena una pelota que va y viene a un lado y a otro de una red, o que va y viene entre la mano y el suelo. No es fácil dejar de mirarla... No es fácil sustraerse al *juego*, incluso en el sencillo caso en el que la participación se reduce a la simple mirada.

El automovimiento atrae, al menos, la mirada. Y el que mira, aunque sólo mire, *juega*. Pues en realidad no hace más que participar, co-participar, en el movimiento.

*TIEMPO, he pasado mucho mirando las nubes y las combinaciones que sugieren: tendidos sobre una playa o sobre el techo de una casa, por un momento parece que el tiempo se interrumpe. Cuando no son las nubes, podemos quedarnos horas ante las formas o las desconchaduras que una leve lasitud del cristalino ayuda al ojo a suscitar...*⁴⁶

Así, durante largo tiempo, espectadores y expectantes, podemos “dejarnos jugar”.

⁴⁵ Jean Duvignaud: *El sacrificio inútil*. FCE. México DF. 1979, pág. 130.

⁴⁶ Jean Duvignaud: *El juego del juego*. FCE. México DF. 1982, pág. 9.

4.3. El entorno del «juego»

Hasta el momento se ha considerado la región de lo *lúdico* como la coyuntura espacio-temporal en la que se desarrolla el *juego* -un juego-. Y se ha hecho desde un punto de vista puramente objetivo. El entorno de *juego* es, pues, un concepto eminentemente físico. Es el lugar y el momento en el que el *juego* “se” *juega*.

Evidentemente cada entorno de *juego* tiene unas peculiaridades que impone al *jugador* cuando éste es atraído, y que son las responsables del carácter de cada *juego*. El *espacio de juego* es inicialmente configurado -como ya se ha visto- desde el interior del propio *juego* y en consecuencia queda determinado por las particularidades del automovimiento de que se trate. Y lo mismo cabe decir del *tiempo*.

Sin embargo el hombre no es un ser pasivo. Al ingresar en la región de lo *lúdico* le puede suceder que, o bien quede absorto en una mirada fascinada y su capacidad de acción quede literalmente enajenada, o en otro caso, que es el más habitual, pronto manifieste su tendencia a actuar.

En este caso el entorno de *juego* -insistimos, con sus peculiaridades- se convierte en un campo de posibilidades que inducen una acción electiva.

López Quintás ha puesto de manifiesto cómo la asunción de la realidad que el hombre efectúa responde a un esquema dialógico.

El hombre confiere sentido a su vida merced a la capacidad que le otorga su inteligencia de realizar hechos mediante la actuación de sus potencias y dar lugar a acontecimientos mediante la apropiación cocreadora de los campos de posibilidades que le ofrece la situación social-histórica en

*que se halla inmerso de modo activo-receptivo.*⁴⁷

Ante tal campo de acción el hombre elige, decide, actúa... Así, iterativamente, deja su huella en el entorno que le circunda. Lo humaniza.

En este proceso, transforma su persona en personalidad, pero también transmuta el espacio en espacialidad y el tiempo en temporalidad. En definitiva: convierte el entorno en ámbito.

4.4. Pequeña aproximación al concepto de ámbito

Antes de avanzar es ineludible dedicar unas palabras a elucidar el sentido exacto en que, en los límites de esta investigación, se ha utilizado y se ha de utilizar el término ámbito,⁴⁸ y a reseñar las novedades que su uso aporta en relación a otros términos, aparentemente sinónimos, ya empleados, como región o entorno.

A pesar de que todos ellos evocan la noción de acotación espacial y quizá temporal, *ámbito* se opone a región o a entorno en que, básicamente y como ya ha sido indicado, mientras estos últimos vocablos nos remiten a un área de espacio físico determinado por la topografía de *lo real*, el primero considera tal área espacial en relación intrínseca con el hombre que en ella se halla; y que en consecuencia la habita.

⁴⁷ Alfonso López Quintás: *Estética de la creatividad*. Promociones Publicaciones Universitarias. Barcelona, 1987. pág. 165.

⁴⁸ A grandes rasgos nuestra caracterización de ámbito está tomada de la que, en forma mucho más extensa, propone Alfonso López Quintás: *op. cit.*

El *ámbito* surge de los vínculos que el hombre establece con su espacio y su tiempo circundante. Por ello nos referíamos a él como a un entorno humanizado.

Atravesado por la psicología humana el espacio ya no será infinito, homogéneo, e isótropo tal y como establece la geometría euclídea. Y es por ello por lo que se pasa a hablar de espacialidad en lugar de espacio.

En un *ámbito* no todas las direcciones serán equivalentes y no a todos los puntos se les tendrá, en determinado momento, en la misma consideración. Ésta dependerá del valor que el propio hombre le otorgue en su tarea configuradora.

En cuanto al tiempo:

*El hombre puede estar en el tiempo de dos modos: por vía de sujeción y por vía de dominio. El hombre está sujeto al tiempo que mide el reloj, tiempo cósmico regulado por el movimiento de los astros. El hombre domina el tiempo cósmico, la sucesión de instantes, cuando crea temporalidad.*⁴⁹

Cuando segmenta el tiempo y lo jerarquiza, cuando lo expande o lo contrae... En definitiva, cuando produce ritmo.

En resumen: un *ámbito* es una situación espacio-temporal, que resulta de la ordenación que el hombre efectúa -a partir de su capacidad reflexiva y por medio de su capacidad de acción- sobre el campo de posibilidades que le ofrece *lo real*.

⁴⁹ Alfonso López Quintás: *op. cit.*, pág. 171.

4.5. El «ámbito de juego»

La aproximación al concepto general de *ámbito* que en el párrafo anterior acabamos de realizar, sin duda debe completarse, teniendo en cuenta los objetivos de esta investigación, con un criterio que nos permita restringir tal concepto, e individualizarlo. Pues son únicamente los *ámbitos lúdicos* los que aquí nos interesan.

Para ello nos acogemos a las pautas que nos ofrecía el intento de caracterización del *juego* desde la noción de *finalidad* que ya hemos adelantado (cf. IV.3.2.4.).

En efecto, considerando que toda manifestación *lúdica* es aquella que contiene su *finalidad* u objetivo en sí misma, podemos afirmar que *ámbito lúdico* será todo *ámbito* resultante de la acción humanizadora del entorno de *juego* que contenga su propio objetivo.

O lo que es lo mismo, todo *ámbito* basado en un entorno *lúdico* preexistente cuya manutención o, en su caso, promoción, sea su única justificación y la única finalidad de toda acción humana que en él se desarrolle.

Es evidente que el *fin* último del ámbito laboral no se sitúa en el propio trabajo. Por el contrario cuando un niño lanza un balón contra una pared, no espera sino que ésta se lo devuelva para poder volver a lanzarlo. Y así sucesivamente.

Si nos referimos a un ámbito central de la vida humana, nótese p. ej. la sustancial diferencia que existe entre comer exclusivamente para alimentarse y la búsqueda del placer gastronómico. En este último caso, nos encontramos patentemente ante un acontecimiento

de carácter *lúdico*.⁵⁰

Cabe señalar, por último, que en la teoría de los ámbitos ocupan un lugar central los continuos procesos de asimilación que, como es lógico, afectan también a los *ámbitos lúdicos*.

En lo sucesivo entenderemos que un *ámbito* preserva su carácter *lúdico* siempre que esté en condiciones de asimilar elementos *extralúdicos*.

La construcción de la pared contra la que el niño juega no se ha producido, evidentemente, en un *ámbito de juego*, pero en tanto que ésta, en un claro fenómeno de asimilación, es tomada como un elemento del mismo, y su objeto, en tal *ámbito*, no es sino promocionarlo -devolver la pelota- podrá ser tomada con pleno derecho como un elemento *lúdico*.⁵¹

También es posible que la asimilación se realice en el sentido opuesto y sean los elementos *lúdicos* los que pierdan su carácter. Es p. ej. el caso de los *juegos* “que terminan como el rosario de la Aurora”.

⁵⁰ El hecho de que la catas de vino deban realizarse idealmente en un estado de inapetencia no hace más que confirmar su carácter exclusivamente *lúdico*. Pues se trata de obviar toda necesidad externa en el juicio.

⁵¹ Para López Quintás, a quien hemos seguido en nuestra definición de *ámbito*, todo *ámbito* es ya esencialmente un *ámbito de juego*, pues toda humanización del entorno sería una tarea *lúdica*. Por nuestra parte, insistimos en exigir la clausura respecto a la finalidad. Pues fuera de que sea consecuencia directa de nuestra definición de *juego*, creemos que vale la pena distinguir entre la mera e ineludible transformación en *ámbito* del entorno y la actividad *lúdica* propiamente dicha.

5. LA ACCIÓN «LÚDICA»

Coherentemente con lo anterior, definimos la *acción lúdica* como toda acción humana que tenga por objetivo único originar, mantener o promocionar un *ámbito lúdico*.

Y es en este punto en el que finalmente se diluye la diferencia entre las dos líneas básicas de investigación sobre lo *lúdico* pues, independientemente de que sea el hombre el agente creador del *juego* o, tal como nosotros hemos afirmado, sea atraído por un entorno preexistente, es evidente que su función como actor⁵² es indispensable en las complejas manifestaciones *lúdicas* que se contemplan en esta tesis.

Pues se trata, según la terminología que intentamos promover, de *ámbitos lúdicos* fuertemente elaborados y re-elaborados por la acción humana.

La gran distancia que media, pongamos por caso, entre el *juego* de las olas batiendo en las rocas y la representación (*juego*) de una ópera está producida por la facultad humana de impulsar *ámbitos de juego* progresivamente más complejos a través de su capacidad de *acción lúdica*.

Es necesario entonces, dado su papel central, dedicar unas páginas a reflexionar sobre ella.

⁵² Entiéndase “actor” como el adjetivo correspondiente al verbo actuar. Y valórese la transferencia de significado que ha sufrido a la luz de la cita IV.15.

5.1. La transformación en «ámbito» mediante la regla

Hasta aquí, repitémoslo una vez más, hemos afirmado que el hombre se siente atraído hacia un entorno de *juego* que le preexiste, y al que, mediante su capacidad de *acción lúdica*, transformará en *ámbito*.

Pues bien, el elemento fundamental con que cuenta el hombre para humanizar en entorno *lúdico* es la regla; las reglas del *juego*.

Gadamer ilustró muy acertadamente esta capacidad humana de dotar de reglas al *juego* con un ejemplo muy sencillo:

*... la humanidad del juego humano reside en que, en ese juego de movimientos, ordena y disciplina, por decirlo así, sus propios movimientos de juego como si tuviesen fines; por ejemplo, cuando un niño va contando cuántas veces bota el balón en el suelo antes de escapársele.*⁵³

Mediante la ley *lúdica* de cada *juego*, el *jugador* se autoimpone un objetivo, que como hemos visto, pertenece por entero al propio *juego*. La ley prescribe una serie de reglas que delimitan, compartimentan, acotan o, en definitiva, organizan tanto el *espacio* como el *tiempo de juego*.

La ley, creada por el hombre, es la que en definitiva fija la espacialidad y la temporalidad. Y en este sentido contribuye decisivamente a fundar el *ámbito lúdico*.

Si nos detenemos por un momento en un juego tan en boga en nuestros días como

⁵³ Hans-Georg Gadamer: *La actualidad...* op. cit., pág. 68.

el fútbol, pronto nos daremos cuenta de que sus reglas tienen como cometido básico organizar un espacio. Se trata de delimitar un campo, de acotar zonas, áreas, expresamente así denominadas, en las que la posición del balón posee valores diferentes, y en las que en función de tal valor la infracción sea más o menos penalizada. El valor es máximo bajo la portería, pues cuando la pelota se halla en esa posición se produce el gol que conduce directamente al triunfo en el *juego*.

Pero se trata también de organizar un tiempo. El tiempo máximo; las prórrogas que estipula el *juego*; los segmentos temporales que se excluyen... Todo ello está decretado también por la regla.⁵⁴

El ajedrez es también un ejemplo magnífico. Pues posee un sistema de reglas tan complejo y eficaz que prescribe incluso las posibilidades *lúdicas* de situaciones espaciales impensables a priori. Y repárese en que mientras que en el ajedrez de alta competición la organización temporal es decisiva, existe una variedad del *juego*, no menos interesante, que carece de organización temporal. Es posible jugar una apasionante partida que dure la eternidad.⁵⁵

Además la regla *lúdica*, cuando existe, es irrenunciable. Quizá por ello, ante la generalidad de la infracción, el fútbol ha debido incluirla como elemento del juego.

Las reglas de juego, de cada juego, son obligatorias y no permiten duda alguna, Paul Valéry ha dicho de pasada, y es una idea de hondo alcance, que frente a las reglas de un juego no cabe ningún escepticismo. Porque la base que la determina se da de manera incommovible. En cuanto

⁵⁴ En el baloncesto la regla incluso dicta el tiempo máximo para cada jugada.

⁵⁵ O una vida como sucede en la película de Ingmar Bergman: *El séptimo sello*.

*se traspasan las reglas se deshace el mundo del juego. Se acabó el juego.*⁵⁶

5.2. El éxtasis. El entorno no transformado en «ámbito»

A través de la regla se configuran entonces los *ámbitos lúdicos*. Esto no significa, evidentemente, que todos los *juegos* hayan de ser reglados. Hemos ya establecido, y repetido sistemáticamente, que el *juego* se funda en el automovimiento; y el automovimiento como tal no posee reglas. Es el hombre el que las crea y las impone.

Por las razones que sean, el *jugador* que es atraído a un entorno de *juego* -el *jugador* que es *jugado*- puede suspender la acción *lúdica* y, en consecuencia, la transformación de dicho entorno en *ámbito*.

Al suspender totalmente su actividad queda plenamente a merced del *juego*; queda enajenado por éste.

Sin duda son estos los presupuestos a los que responden las manifestaciones *lúdicas* extasiantes que Roger Caillois ha agrupado bajo el nombre común de *ilinx*; término con el que los griegos designaban el remolino de agua. El remolino es el automovimiento que arrastra el cuerpo... y además, la mirada.

Caillois afirma que tales *juegos*

... se basan en buscar el vértigo, y consisten en un intento de destruir por un instante la estabilidad de la percepción y de infligir a la conciencia

⁵⁶ Johan Huizinga: *op. cit.*, pág. 24.

*lúcida una especie de pánico voluptuoso.*⁵⁷

Pero en realidad no se trata de intentar ni de buscar nada. La pérdida de la estabilidad perceptiva es más bien una de las consecuencias del abandono en el *juego* en el que se sume, o es sumido, el *jugador*.

Simplemente es que el *juego*, en su crudeza, le atrapa.

Detengámonos por un momento a reflexionar sobre la naturaleza de las sensaciones que podemos experimentar en un parque de atracciones. En muchas de ellas el placer que sentimos se deriva únicamente del hecho de que nos dejamos mover. De que “no tenemos que hacer nada más que dejarnos mover”. Y cuanto más mejor.

Son muchas las manifestaciones *lúdicas* que se originan en este “dejarse ir”. Jean Duvignaud p. ej. sostiene los componentes de *juego* que se encuentran en estados como el trance o la posesión -que ha estudiado en ciertos ritos de la heterogénea cultura brasileña-;⁵⁸ e incluso llega a defender su presencia en los procesos creativos de los místicos.

A pesar de su innegable interés, no es el caso de detenerse en una larga discusión sobre el éxtasis, el vértigo o el trance. Únicamente, y dado el carácter definitorio del presente capítulo, nos conformaremos con precisar que, en los límites de nuestra investigación, aludiremos al éxtasis para referirnos a los estados en que un *jugador*, suspendiendo la acción, declina la posibilidad de transformar en *ámbito* el entorno *lúdico*.

⁵⁷ Roger Caillois: *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. FCE. México DF. 1986, pág. 58.

⁵⁸ Jean Duvignaud: *El sacrificio...*, *op. cit.*

5.3. La danza: entre el éxtasis y la regla

De manera intuitiva, y sin expreso valor metodológico, es posible asegurar que las manifestaciones *lúdicas* pueden organizarse en un eje imaginario en cuyo origen nos encontraríamos el éxtasis como ejemplo máximo de *juego* no reglado -o entorno *lúdico* no transformado en *ámbito-*, y a lo largo del cual se irían disponiendo *juegos* con un grado de complejidad creciente.

Evidentemente, el criterio organizador se fundamenta en el nivel de regulación de determinada manifestación *lúdica*.

Existe un *ámbito lúdico*, la danza, en la que esto se manifiesta de manera muy patente y sencilla. Probablemente porque, como afirma Huizinga:

*No es problema la cuestión de si la danza y el juego se hallan en conexión.[...] La relación entre danza y juego no consiste en que aquella tenga algo de éste, sino que forma una parte de él: es una relación de identidad de naturaleza. La danza es, como tal, una forma particular y particularmente completa del juego.*⁵⁹

A Huizinga se le podría reprochar la falta de fundamentación de esta afirmación.⁶⁰

⁵⁹ Johan Huizinga: *op. cit.*, pág 195.

⁶⁰ De hecho, a pesar de su interés, es un reproche que se podría extender a la totalidad de *Homo ludens*. Él mismo lo reconoce cuando escribe en el prólogo: *Al ofrecer mi libro al público me asalta el temor de que a pesar de todo el trabajo que me ha supuesto, vaya a ser considerado por muchos como una improvisación con deficiente prueba.[...] Pero era algo imposible para mí llenar todas las lagunas científicas antes de escribirlo y me ha sido mucho más fácil respaldar cada detalle con una cita. La cuestión era ésta: escribir el libro ahora o no escribirlo nunca. Escribir acerca de algo que me era entrañable. Y me decidí a escribirlo.* Johan Huizinga: *op. cit.*, prólogo. Para evitar malentendidos debemos declarar que la deuda de esta tesis con el libro de Huizinga es absoluta.

Desde nuestros presupuestos la cuestión se resuelve de forma inmediata. La danza no es más que automovimiento propiciado por la música, por el ritmo. Es en realidad la traslación estructural a un *espacio de juego* estrictamente físico de la peculiar espacialidad de lo musical que posteriormente analizaremos (cf. IV.5.7.). Es automovimiento en estado puro y como tal constituye una de las manifestaciones *lúdicas* primarias.

Sin embargo, y reconociendo que nos encontramos ante un fenómeno esencialmente idéntico, hoy todos sabemos la distancia que separa un minué de los actuales bailes que acompañan a la música máquina. El primero es un baile que responde a un reducido código de reglas fuertemente restrictivas. Los segundos pretenden abolir la regla para fomentar el abandono en el éxtasis. Con cada una de las manifestaciones específicas de la danza sería posible componer un elenco que recubriese en su práctica totalidad el eje propuesto. Por eso consideramos que el baile constituye un *ámbito lúdico* de reflexión privilegiado en el que es posible considerar detenidamente el papel configurador de la regla.

Por cierto que tal y como se desprende de nuestro ejemplo, el poder de la regla no avanza necesariamente con los tiempos. Y es muy probable que cualquier danza primitiva estuviese mucho más reglada que gran parte de las nuevas experiencias coreográficas basadas en la improvisación del danzante.

5.4. ¿El «como si» sustituye a la regla?

¿Debemos afirmar entonces que todo *ámbito lúdico* es un entorno de *juego* reglado?.

Roger Caillois sostiene que existe una serie de *juegos* complejos en los que es posible prescindir de la regla siempre que en ellos esté presente algún tipo de acción *como si*. Con este *como si*, o *ser como* en expresión de Ortega y Gasset,⁶¹ se refiere evidentemente a las acciones de representación que, como hemos visto forman parte del concepto común de *juego* en nuestra área cultural (cf. IV.2.1.1.).

Dice expresamente:

*Muchos juegos no implican reglas. De ese modo no las hay, o cuando menos no fijas y rígidas, para jugar a las muñecas, al soldado, a policías y ladrones, al caballo, a la locomotora, al avión y en general, a los juegos que imponen una libre improvisación y cuyo principal atractivo se deriva del placer de representar un papel, de comportarse como si se fuera alguien distinto o incluso una cosa distinta, por ejemplo una máquina. Pese al carácter paradójico de la afirmación, debo decir aquí que la ficción, el sentimiento del como si sustituye a la regla y cumple exactamente la misma función.*⁶²

⁶¹ José Ortega y Gasset: *Ideas sobre el teatro y la novela*. Revista de Occidente en Alianza Editorial. Madrid, 1995, pág. 82.

⁶² Roger Caillois: *op. cit.*, pág. 35.

Y cumple la misma función, continúa Caillois, porque mientras que el hecho de plegarse a las reglas separa al hombre de la vida corriente, la aceptación del *como si* lleva intrínsecamente unida una conciencia de irrealidad que también

... *separa de la vida corriente y ocupa el lugar de la legislación arbitraria que define otros juegos.*⁶³

Así establece una diferencia neta entre los *juegos* reglamentados, definidos por la ley *lúdica* y los juegos de ficción, basados en el *como si*. Y ello hasta el punto de afirmar que un *juego*, o bien es reglamentado, o bien es producto de una ficción; pero nunca ambas cosas a la vez.

En realidad no es difícil rebatir la categórica aserción de Caillois. En la representación escénica, paradigma del *como si*, no faltan tampoco las reglas de organización espacial que limitan el movimiento del actor sobre el escenario. Y no es éste el único ejemplo.

No se trata de discutir a fondo las tesis de Caillois que son representativas de un extendido pensamiento que propone dos categorías fundamentales de lo *lúdico*: la de lo reglado y la del *como si*, pero se debe indicar que nuestra posición de partida induce una concepción del *como si* muy diferente.

En ella, la representación no está al margen de la regla sino que, muy al contrario, es consecuencia de ella.

⁶³ *Ibíd.*, pág. 36.

5.4.1. La representación. El cuerpo del «jugador» como elemento del «juego»

Desde nuestro punto de vista los juegos de ficción, el *como si*, surgen con la asunción que el *jugador* hace de sí mismo como parte integrante del *juego*.

Hemos dicho con anterioridad que el *jugador* es un elemento más con el que el *juego se juega* (cf. IV.4.1.).

Cuando el hombre se torna consciente de que ante todo es *jugado*, muy bien puede encauzar su capacidad de acción *lúdica* hacia su propia promoción como elemento del *juego*.

En este caso, la transformación en *ámbito* del entorno de *juego* incluye la transformación *lúdica* de su propio cuerpo. Y, si la regla era el factor básico de transformación, es evidente que en la capacidad humana de dotar de reglas a su propia autorrepresentación encontraremos el origen de los juegos representativos.

De hecho cuando se concreta una ficción en una escena no se hace otra cosa que organizar un espacio y situarlo en un tiempo. Una escena es también una determinada coyuntura espacio-temporal transformada en *ámbito* por la acción *lúdica*.

Y es evidente que ante un espacio caracterizado, organizado, reglado *como si* fuese un campo de batalla en Waterloo y un transcurso temporal caracterizado, organizado, reglado en consonancia con ciertas acciones que se produjeron el dieciocho de junio de 1815, no tengo más que caracterizar, organizar, reglar mi capacidad de acción, la capacidad de acción de mi cuerpo, para presentarme como el general de los ejércitos franceses y actuar *como si* fuese Napoleón Bonaparte.

Strictu senso la regla no permite sino que prohíbe, delimita⁶⁴. No indica lo que se debe hacer sino, más bien, lo que no se puede hacer. Entonces actuar “como” Napoleón -hacer de Napoleón- no consiste más que en elegir las pocas acciones no prohibidas de las infinitas que puedo realizar.

Y exactamente lo mismo ocurre en el caso de que se trate de personajes puramente ficticios. En este caso elegiré aquellas pocas que son coherentes con la ficción; que es la transformación en *ámbito* que “me traigo entre manos”.

En cualquier caso la acción de representar un papel, o más exactamente las acciones mediante las que se representa un papel son acciones regladas. Y consecuentemente la representación, la actividad *como si*, es también producto de la regla.

5.5. La caracterización desde la prueba de la «finalidad»

Desde la prueba de la *finalidad* también es fácil caracterizar como *lúdica* la acción interpretativa.

¿Qué es lo que pretende el actor cuando ejecuta una acción dramática? Lo hemos discutido en el párrafo anterior.

Fundamentalmente el actor, con su interpretación, aspira a transformar en *ámbito* un entorno de *juego* en el que integrarse, o más exactamente, en el que integrar su propio cuerpo como un elemento más del *juego* que se está *jugando*.

⁶⁴ Las conotaciones espaciales de este sinónimo no son inocentes.

La acción dramática, al igual que la totalidad de las acciones *lúdicas*, sirve entonces para conformar *ámbitos*. Ésta es su característica fundamental. Situar la escena en un tiempo y un espacio y comprometer en ella al actor que la ejecuta.

Se trata de hacer comprender a alguien -al espectador al que nos referiremos a continuación- la ficción que tiene lugar, con el fin de involucrarlo también en ella.

A través del gesto interpretativo el espectador debe asumir las condiciones del *juego* que tiene delante.

Algún ejemplo nos será, en este caso, de mucha ayuda: Si un actor representa, (*juega*), que conduce un automóvil, está ya efectuando una acotación temporal; pues al margen de otros elementos que lo justifiquen, la temporalidad del *ámbito* en cuestión, independientemente de como esté organizada, debe contemplar períodos temporales posteriores a la invención de tal artefacto.⁶⁵

De igual modo si un actor besa lo hará únicamente para evidenciar que en la puesta en escena del amor que se está celebrando él es un elemento enamorado. La *finalidad* de su acción no es besar sino exhibir su beso. Y su eficacia no estribará en que la besada sienta ¡cuánto me quiere! sino más bien en que otros asuman como elemento del *juego* ¡cuánto la quiere!

Es, en realidad lo que afirma R. Spaemann refiriéndose a la forma *lúdica*, y en particular a la interpretación:

... el constitutivo de la acción sigue siendo su fin inmediato, pero este fin inmediato ya no es fundamento suyo. Éste consiste más bien en que aquélla debe ser vista. Mas, para ser vista, debe ser exhibida, y, para ser

⁶⁵ Salvo que, mediante otras acciones *lúdicas*, se justifique convenientemente tal incoherencia.

*exhibida, tiene que tener lugar.*⁶⁶

Por eso:

*En la obra teatral el zapatero no realiza la acción propia de su oficio para hacer un zapato, sino que hace el zapato para ejecutar la acción propia de su oficio...*⁶⁷

Y así, concluye Yepes:

*...aparecer como zapatero ante el auditorio.*⁶⁸

Se produce entonces una inversión de los objetivos de la acción. La acción representativa no tiene por objeto producir sino mostrarse en tanto que produce, y como tal tiene su *fin* en sí misma. Y por ello, por contener su *finalidad* en sí, podemos afirmar que la acción representativa es una *acción lúdica*. Y, consecuentemente, que la representación dramática es un *ámbito lúdico*.

El español actual posee una expresión a partir de la que, de acuerdo con Gadamer (cf. cita IV.15.), también se podría haber iniciado esta discusión.

En el desarrollo de nuestra vida “salimos a trabajar”; “salimos a hacer la compra” “salimos a resolver unos asuntos”... pero existen ciertas situaciones en las que única y exclusivamente “salimos”. De hecho es sorprendente que ante una propuesta del tipo ¿Salimos el sábado? quizá lo menos pertinente sea preguntar ¿de dónde o hacia dónde

⁶⁶ R. Spaemann: *Felicidad y benevolencia*. Rialp. Madrid, 1989, pág. 61. Citado por Ricardo Yepes: *op. cit.*, pág. 75.

⁶⁷ R. Spaemann: *op. cit.*

salimos? Simplemente porque no es importante.

En realidad el lenguaje está adelantándonos que esa actividad a la que llamamos “salir” es fundamentalmente una actividad *lúdica*. Cuando se sale se sale a divertirse pero es superfluo especificarlo pues todo salir es ya un divertirse. Es una actividad que posee su *fin* en sí misma.

Salir es en realidad la representación de nuestro propio movimiento en tanto que tal. Y por eso también es coherente que normalmente nos arreglemos para salir. Porque salir, como toda actividad *lúdica*, es una actividad autorrepresentativa. Al salir nos exhibimos, nos mostramos, y conviene hacerlo de la mejor manera posible.

Es más, aprovechando al máximo el rendimiento de la expresión, mencionar que fulano sale con mengana equivale a decir que se divierten juntos, que *juegan*.

5.6. El espectador es «jugador»

Es momento ahora de preguntarse cuál es el lugar que corresponde al espectador en el *ámbito lúdico* de la representación dramática.

Anteriormente hemos señalado que una de las características primordiales del *juego* es su autorrepresentatividad. Y que la manera más sencilla de ser atraído al *juego* es a través de la fascinación que éste ejerce sobre la mirada.

La tendencia espectacular del *juego* es por lo tanto una consecuencia directa de su

⁶⁸ Ricardo Yepes: *op. cit.*, pág. 75.

naturaleza esencial.

Esto lo saben bien p. ej. quienes hayan pretendido jugar una partida de ajedrez en un lugar público. Al punto se formará un corro de “listillos”, que en el mejor de los casos se limitarán a observar el juego desplegando su particular galería de muecas y en el peor, pero más habitual, terminarán por desplazar a los jugadores que han comenzado la partida.

En cualquier caso, los nuevos *jugadores* lo son porque han sido atraídos al *juego* y éste les ha exigido la participación; o más exactamente -para ser coherentes con la terminología que se ha propuesto- la co-participación.

En el caso de la representación dramática, las cosas acontecen de igual manera. Con la salvedad de que en ella, el proceso de transformación del entorno en *ámbito* que incluye la acción dramática está expresamente diseñado en función de su exhibición para alguien.⁶⁹

Pero ese alguien, el espectador, no tiene como tarea únicamente observar lo exhibido sino que debe participar también en la transformación que se lleva a cabo.

Pensemos por un momento en un actor que, en el límite del espacio físico del escenario teatral, se asoma a una ventana y profiere unas palabras a voz en grito. Evidentemente nos hallamos ante una propuesta de creación de un *ámbito* espacial.

El futuro del *juego* y su éxito dependen absolutamente de que el espectador acepte tal propuesta y entienda que la espacialidad del *juego* trasciende el mero entorno espacial del actor. Para que el *juego* “salga bien” es necesario el espectador, que se convierte por tanto en un elemento más con el que el *juego se juega*⁷⁰ y, por ende, en *jugador*.

⁶⁹ Recuérdese que en alemán el actor es el *Schauspieler*, el jugador que se exhibe (cf. IV.2.1.1.).

⁷⁰ La repetición sistemática de esta construcción sintáctica, a pesar de que puede entorpecer el ritmo de la lectura, nos parece imprescindible para preservar nuestra posición de partida sobre el concepto de *juego*.

Así, al contrario de lo que en otras ocasiones se ha afirmado, la representación dramática no constituye un *ámbito lúdico* cerrado del que se ha retirado la cuarta pared para que el espectador pueda gozarlo; sino que más exactamente habría que afirmar que es el espectador el que constituye la cuarta pared que cierra el *ámbito* y posibilita el *juego*.

*Los actores representan su papel como en cualquier juego, y el juego accede así a la representación; pero el juego mismo es el conjunto de actores y espectadores.*⁷¹

6. EL DOBLE «STATUS» DEL JUGADOR

Para cerrar nuestro examen sobre lo *lúdico* y anticipando las discusiones que posteriormente se presentarán en torno a las características específicas del *jugador* en el *FTA* y del espectador de televisión en particular (cf. V.3.3.2.2.3.), es necesario hacer algunas puntualizaciones generales acerca del peculiar *status* del *jugador*.

En el presente capítulo se ha descrito ya el papel que ocupa.

En resumen. Es atraído al *juego*, acepta tal atracción, y ejerce sus facultades para transformar entornos en *ámbitos*. Simultáneamente es consciente de que el *juego* encierra en sí su propio *fin* y que por lo tanto, su actividad *lúdica* no debe tener consecuencias externas. Pero sabe también que el desarrollo del *juego* exige plena seriedad y acatamiento de las reglas.

⁷¹ Hans Georg Gadamer: *Verdad y ...*, pág. 153.

Todo ello le coloca en una situación ambigua. Acepta su inmersión psicológica en el *juego* con la máxima fidelidad a éste, pero al tiempo no pierde, o no debe perder, la referencia de que, en definitiva, se trata únicamente de un *juego*.

Y lo que es todavía más importante, no debe ceder a la atracción *lúdica* la reserva de íntima libertad que le permite, a pesar de la fascinación del *juego*, negarse a *jugar*. Incluso en los casos en que su participación consista en el abandono; en el éxtasis.

Es ésta, por inestable que pueda resultar, la situación idónea de un *jugador* que pretenda *jugar* limpio.

Huizinga lo ha dicho contundentemente:

*El niño juega con una seriedad perfecta y, podemos decirlo con pleno derecho, santa. Pero juega y sabe que juega. El deportista juega también con apasionada seriedad, entregado totalmente y con el coraje del entusiasmo. Pero juega y sabe que juega. El actor se entrega a su representación, al papel que desempeña o juega. Sin embargo, “juega” y sabe que juega.*⁷²

Es evidente que en los casos en que esta libertad, por las razones que sean, no se preserva, el *jugador* incurre en la ludopatía y, en consecuencia, el *juego* se corrompe.

Ludópata es el que no puede eludir el *juego*, el que no puede no *jugar*, independientemente del grado de elaboración del *ámbito lúdico* en que intervenga.

Ludópata es quien es incapaz de sustraerse al vértigo del éxtasis; y ludópata es también quien es incapaz de sustraerse a la transformación sistemática de su entorno en

⁷² Johan Huizinga: *op. cit.*, pág. 32.

juego.

Esto último ocurre p. ej. cuando ganar dinero se convierte en un *fin* en sí mismo. Pues, en este caso, se produce una transformación *lúdica* de una actividad eminentemente medial que es propia de un ludópata.

6.1. La perversión del «juego»: El tramposo y el aguafiestas

Otra fuerte perversión de la figura del *jugador* la constituye el tramposo. El tramposo ingresa en el *juego*, aparentemente dispuesto a promocionarlo. De hecho su acción, el gesto del tramposo, se presenta externamente como una acción *lúdica*.

La trampa, la corrupción del *juego*, estriba en que el tramposo es consciente de que su gesto *lúdico* no soporta la prueba de la *finalidad*.

La *acción lúdica* es tal en tanto que su objetivo único es potenciar el *ámbito lúdico*. La trampa se muestra así, pero su verdadero *fin* se sitúa al margen del entorno de *juego*.

Desde el punto de vista formal hacer trampa es violar ocultamente las reglas que aseguran la interioridad de la *finalidad* del *juego*.

Aun así:

Si las viola, el tramposo cuando menos finge respetarlas. No las discute: abusa de la lealtad de los demás jugadores. Desde ese punto de vista, se debe apoyar a los autores según los cuales la deshonestidad del

*tramposo no destruye el juego.*⁷³

Es cierto, el tramposo no destruye el juego; “por la cuenta que le tiene”; sólo lo corrompe y por eso, aun en el caso de que sea descubierto, es mucho mejor tratado por el resto de jugadores que el aguafiestas.

El aguafiestas en realidad no *juega* porque, negando ostensiblemente la regla, manifiesta su deseo de no *jugar*, de que no *se juegue* ese *juego*.

La figura del aguafiestas es compleja. Es cierto que el niño que se lleva la pelota destruye individualmente el *juego*. Ni *juega* ni deja *jugar*. Pero no es menos cierto que para cualquier *jugador* con tendencias ludópatas será un aguafiestas quien se niegue a demorar el *juego* eternamente.

7. LA EXPERIENCIA MUSICAL

Es ineludible, tal como con anterioridad se ha anunciado (cf. IV.3.2.2.), dedicar también unas palabras a elucidar el sentido *lúdico* de la experiencia musical.

Como hemos comprobado al inicio de este capítulo, en la mayor parte de las lenguas de nuestra área cultural el verbo *jugar* es también el término apropiado para referirse a la ejecución musical. Pero además, dependiendo de la lengua en cuestión (cf. IV.2.1.2.), *jugar* puede designar también el modo en que se ejecuta.

⁷³ Roger Caillois: *op. cit.*, pág. 33.

Además, *juego* es la pieza musical; e incluso, como ocurre en inglés, el propio sonido en su acto de ejecución (*-of the instrument or the music- the sound in performance*).

Intuitivamente nadie duda en ligar la música a las grandes manifestaciones de carácter *lúdico*. Una actividad tan esencialmente *lúdica* como la danza es inconcebible, en términos generales, sin la presencia del ritmo y la melodía.

La corriente de pensamiento subjetivista que sitúa el *juego* como una consecuencia de la actividad humana tampoco tiene dudas al respecto, pues las características de la experiencia musical son fácilmente asimilables a las características del *juego*:

... el juego se halla fuera de la racionalidad de la vida práctica, fuera del recinto de la necesidad y de la utilidad. Lo mismo les pasa a la expresión y a las formas musicales. El juego tienen su validez fuera de las normas de la razón, del deber y de la verdad. Lo mismo le ocurre a la música. La validez de sus formas y de su función se halla determinada por normas que están más allá del concepto lógico y de las formas visibles o palpables. Estas normas sólo se pueden designar con un nombre propio y específico, y estos nombres corresponden tanto al juego como a la música; así, el ritmo y la armonía que, en el mismo sentido pleno, son factores tanto del juego como de la música.⁷⁴

⁷⁴ Johan Huizinga: *op. cit.*, pág. 188.

Es pues lugar común en la bibliografía consultada, la consideración de la música como un acontecimiento *lúdico*.

Desde nuestros presupuestos la cuestión no es tan sencilla.

¿Debemos discutir el carácter *lúdico* de la composición musical o el de la ejecución? ¿Es la fruición de la música un acontecimiento *lúdico*?

Independientemente de su licitud y evidente interés, inicialmente tales preguntas son impertinentes.

Coherentemente con lo antedicho, en primer lugar debemos limitarnos a elucidar el carácter *lúdico* del fenómeno música en sí. Aisladamente considerado. Al margen del compositor, el interprete, el oyente, o el lugar en que se ejecute. Música en tanto que *sound in performance*.

La pregunta pertinente resulta ser entonces: ¿donde se produce música -sonido en ejecución- se funda el *juego*? ¿Es la música esencialmente automovimiento?

Constestar afirmativamente ofrece serias dificultades metodológicas.

Inicialmente debemos establecer que la azarosidad aparente que presenta la actualización de determinados sonidos en una determinada acotación temporal puede ser automovimiento. El conjunto de sonidos posibles constituye el lugar susceptible de ser alcanzado por el automovimiento lo que, ateniéndonos a nuestra línea argumental, constituye el *espacio de juego*.

Estableciendo así el *espacio de juego*, bien podemos conceder que el surgimiento de la música está ligado a una coyuntura espacio-temporal en la que ciertos sonidos, el sonido, se autorrepresenta. A un entorno de *juego*, en definitiva.

Sólo así es posible admitir el carácter *lúdico* de la fundación de la música.

Bajo estas condiciones, es perfectamente plausible que la acción del hombre atraído

a tal entorno -acción pretendidamente *lúdica*- tenga por objeto la organización temporal de tal sonido, con lo que evidentemente estamos verificando el carácter *lúdico* del ritmo.

La melodía surge también de la organización, a través de la regla, del *espacio de juego*. Repárese en que las formas melódicas y las leyes de la armonía, prohibiendo sonidos y combinaciones, no hacen sino organizar el peculiar *espacio de juego* de la experiencia musical. Sonidos prohibidos son lugares que la regla impide que sean alcanzados por el automovimiento inicial.

La evolución musical consiste entonces en una transformación en *ámbito* del entorno sonoro mediante la acción humana. La acción, podemos ya sí afirmarlo, del ejecutante. Pues música es, digámoslo una vez más, sonido en ejecución.

La labor del compositor se presenta como una actividad reguladora. Es él el que asume las reglas generales y establece las particulares que limitan el automovimiento. Pero la música sólo es tal cuando suena.⁷⁵

La aplicación de la prueba de la *finalidad*, al menos idealmente, parece también atestiguar el carácter *lúdico* del gesto musical.

*El que hace música [privadamente] se esfuerza también por que la música «salga» bien.*⁷⁶

Sea como fuere, es patente que la consideración *lúdica* de la música obliga a forzar, quizá en forma excesiva -el lector lo decidirá- el desarrollo de nuestro discurso.

No negamos el carácter *lúdico* de la experiencia musical. No es fácil negar la

⁷⁵ Quizá fuese más apropiado utilizar “resuena” para evitar las connotaciones puramente áulicas de “suena”, porque, es evidente, que con los sordos también “se” *juega* la música.

⁷⁶ Hans Georg Gadamer: *Verdad y ... op. cit.*, pág. 154.

presencia del automovimiento cuando escuchamos un vals. Únicamente constatamos las dificultades de demostrarlo con nuestro aparato metodológico.

En cualquier caso ello tampoco resultaría un escollo insalvable en esta tesis: La música responde a un proceso de creación compositivo, que como hemos aclarado suficientemente en el capítulo anterior, se opone al proceso de creación por *construcción*.

Significa esto que cualquier obra exclusivamente musical queda excluida de la categoría teórica *construcción-lúdica* que a lo largo de los dos últimos capítulos estamos intentando precisar. Y ello independientemente de que se trate o no de un fenómeno de carácter *lúdico*.

Es cierto que en muchas presuntas *construcciones-lúdicas* la música posee un papel fundamental, pero su valor lo adquiere únicamente tras la tercera fase del proceso *constructivo*, tras el *ensamblaje*. Antes,⁷⁷ no será más que un elemento *desviado* o *ajustado*. En suma: una *pieza-1* o una *pieza-2* cuyo carácter *lúdico* no anticipa el de la *construcción*.

Lo que sí que no ofrece ningún género de dudas es la fecundidad *lúdica* de la música. Sea o no sea ésta esencialmente automovimiento, sí es cierto que lo provoca de manera inmediata. El movimiento del pie que reproduce la estructura del ritmo es puramente *juego*.

Al origen de la danza ya nos hemos referido: *juego*, -incontestablemente *juego*-originado por el, en el peor de los casos, “aparente” automovimiento musical.

8. PUNTUALIZACIÓN SOBRE EL «JUEGO» Y EL ARTE

En la bibliografía que se ha manejado en la redacción de este capítulo, se ha podido comprobar que en la práctica totalidad de las obras el *juego* aparece ligado a la teoría del arte.

Así, como ya se ha visto, el objetivo de Gadamer es ofrecer una explicación ontológica del hecho artístico a partir del concepto de juego; López Quintás sitúa en la creación de ámbitos lúdicos el origen del hecho estético; y Huizinga, al proponer el juego como la actividad a partir de la que nace la cultura, entiende que el arte, las bellas artes, son también consecuencia de tal actividad.

Por nuestra parte hemos intentado, no sin ciertas dificultades, obviar la relación entre *juego* y arte porque sinceramente no la consideramos imprescindible, y no creemos que sea especialmente fructífera en el desarrollo de este trabajo.

No es el caso, desde luego, de iniciar una discusión de orden estético y detenerse a considerar qué características debe reunir una *construcción-lúdica* para que se la considere una obra de arte; o bien bajo qué circunstancias se ha producido determinado encuentro estético en el que se haya iluminado una totalidad de sentido.

Basta con decir que contemplamos la posibilidad de que ciertas manifestaciones concretas de cualquier *construcción-lúdica* pueden resultar ser verdaderas obras de arte, o pueden dar lugar a encuentros de tipo artístico.

Ello, sin embargo, no es connatural a su consideración como *construcción-lúdica*.

⁷⁷ Como se precisará en el capítulo siguiente términos como “tras” o “antes” no se usan en sentido estrictamente temporal sino que indican un lugar en el proceso (cf. V.2.).

Existirán *construcciones-lúdicas* perfectas en las que emerja el Arte y existirán también *construcciones-lúdicas* deleznales desde el punto de vista estético.

Aquí de lo único que se trata es de poner de manifiesto su carácter de *construcciones* y su carácter de *juego*.

9. LA «CONSTRUCCIÓN LÚDICA»

Es pues el momento de sintetizar lo dicho en los dos últimos capítulos y enfrentarnos finalmente a la definición central de esta tesis.

La del ente teórico *construcción-lúdica*.

En el tercer capítulo hemos individualizado y caracterizado el proceso *constructivo* como un proceso de creación específico y nos hemos demorado especialmente en considerar las características que lo oponen a los procesos compositivos y a los transformativos.

Se ha establecido también que con el término *construcción*, en los límites precisos de este trabajo, habremos de referirnos a todos aquellos objetos o acontecimientos que resulten de un proceso creativo de esta índole.

Al mismo tiempo se ha comprobado que, así definida, son muchos los objetos reales que han de ser considerados como *construcciones*. En particular nos referíamos a una ventana, una ciudad y al ejemplo paradigmático de toda *construcción*: una casa, un edificio.

En cualquier caso, todos ellos objetos realmente muy alejados de aquellos que

inicialmente se pretendían agrupar bajo una misma categoría teórica.

Era entonces necesario completar tal definición con algún otro concepto que permitiese restringirla y, al mismo tiempo y coherentemente con la naturaleza de toda investigación, iluminar nuevos aspectos que, simultáneamente permitiesen enriquecerla.

Para ello hemos recurrido al concepto de *juego* que, si bien no ha tenido un papel central en la historia del pensamiento, sí ha ocupado un lugar de privilegio en el campo de la investigación estética.

En el presente capítulo, a partir de múltiples indicaciones presentes en la extensa bibliografía relacionada con este argumento, se ha pretendido construir un discurso coherente y fructífero, que obviando los elementos no estrictamente concernientes a nuestra investigación -como la cuestión del arte a la que acabamos de referirnos- permitiese alcanzar el objetivo propuesto.

Al tiempo, y dado el carácter definitorio que este capítulo comparte con el antecedente, se ha determinado en qué modo debe ser pensado, siempre en los límites de nuestra discusión, el concepto de *juego* y la noción de lo *lúdico*. Y esto con el fin de evitar p. ej. que, cediendo sus intuiciones iniciales, alguien pudiese considerar el edificio que alberga una discoteca como una *construcción-lúdica*.

A continuación proponemos la esperada síntesis de los dos discursos que hasta el momento han discurrido paralelos y sin aparente conexión.

***Construcción-lúdica* es todo objeto o acontecimiento resultante de un proceso de creación por *construcción* que se origine en un entorno *lúdico* con la única finalidad de preservarse o promoverse a sí mismo.**

En consecuencia, las acciones que ejecuten este proceso de *construcción* habrán de ser *acciones lúdicas* y tendrán como efecto la transformación en *ámbito* del entorno.

Tal y como se deriva lógicamente de las definiciones previas, existen dos pruebas cuya verificación nos permite adscribir un objeto o acontecimiento al modelo teórico que se ha definido: **la prueba del *ensamblaje* y la prueba de la *finalidad*.**

El hecho de que determinado producto de un proceso de creación se nos muestre *ensamblado* y no tenga otra finalidad más que justificarse a sí mismo, demuestra su naturaleza *lúdico-constructiva*.

10. EL «BRICOLAGE»

Únicamente de modo ilustrativo presentamos a continuación las características básicas de una actividad que, si bien en términos generales no puede ser catalogada como *lúdica*, sí se desarrolla en los márgenes del *juego*, hasta el punto de que, en ciertas ocasiones particulares, sí puede ser calificada como tal con pleno derecho.

En tales ocasiones esta actividad cuyos aspectos *constructivos* están por otro lado,

fuera de toda duda, produce *construcciones-lúdicas* y ejemplifica un tipo de actividad *lúdico-constructiva* muy presente en el FTA.

Nos referimos al *bricolage* en el sentido que propone Claude Lévi-Strauss en *El pensamiento salvaje*⁷⁸ y que retoma Jean Duvignaud en *El juego del juego*.⁷⁹

Al comenzar el análisis del término *bricolage* nos encontramos nuevamente con las dificultades propias de la inconmensurabilidad de las lenguas; pues no existe en español un vocablo que traduzca plenamente el sentido de la palabra francesa. En el significado del neologismo “bricolaje” sólo subsisten algunos de los rasgos que engloba el término original y desde luego se pierde el poder evocador que le imprime el contexto del que fue inicialmente extraído.

Intentemos recuperarlo:

*En su sentido antiguo, el verbo bricoler se aplica al juego de pelota y de billar, a la caza y a la equitación, pero siempre para evocar un movimiento incidente: el de la pelota que rebota, el del perro que divaga, el del caballo que se aparta de la línea recta para evitar un obstáculo.*⁸⁰

Su conexión con lo *lúdico* es pues patente.

Los aspectos *constructivos* por el contrario se manifiestan en el sentido actual del vocablo. *Bricolage* es la actividad de quien lleva adelante un proyecto sirviéndose de materiales e instrumentos preexistentes.

Lo esencial del trabajo del *bricoleur* es que “se las apaña con lo que tiene”. Y “lo

⁷⁸ Claude Lévi-Strauss: *op. cit.* FCE. México DF. 1972.

⁷⁹ Jean Duvignaud: *El juego...*, *op. cit.*

⁸⁰ Claude Lévi-Strauss: *op. cit.*, pág. 34.

que tiene” son restos, deshechos, de proyectos caducados.

Con esos restos, que como bien afirma Lévi-Strauss, son conservados *en razón del principio de que “de algo habrán de servir”*⁸¹ se forma un verdadero cajón de sastre de elementos realizados con los más variados materiales y de los más variados aspectos. En definitiva, se crea un conjunto heterogéneo⁸² y desorganizado de materiales *desviados* del uso para el que fueron inicialmente concebidos: *piezas-1*.

La necesidad de ejecutar un proyecto se convierte entonces en un principio organizador para el *bricoleur*. Éste, ante esta perspectiva, se pregunta y pregunta a su conjunto de deshechos, de qué manera pueden ser organizados para servir a tal fin. Y finalmente, en función del objetivo que persiga, efectuará un *ajuste* de tales materiales: *piezas-2*.

Su *ensamblaje* en la *construcción* final, el proyecto, es el resultado natural del proceso.

No es asimilable, digámoslo para evitar equívocos, la actividad del *bricolage* a toda actividad *constructiva*. Que todo *bricoleur* sea constructor no implica, evidentemente, que toda *construcción* deba realizarse con sus métodos.

De hecho no ocurre así, y es precisamente una de las características esenciales del *bricolage* la que lo diferencia de otras formas de *construir*.

Lévi-Strauss ha señalado con las debidas matizaciones que los proyectos del *bricoleur* en oposición a los del ingeniero no son enteramente libres.

El proyecto del ingeniero, que en multitud de ocasiones exige también un proceso *constructivo*, preestablece libremente el modo en que se efectuará la obtención y

⁸¹ Claude Lévi-Strauss: *op. cit.*, pág. 37. Entrecorillado también en el original.

tratamiento de las materias primas. Por el contrario, el proyecto del *bricoleur* será factible siempre que, y sólo cuando, su diálogo con el grupo de materiales preexistentes ofrezca soluciones positivas.

Los elementos del *bricoleur*, son de segunda mano, están preconstreñidos y poseen, en consecuencia, una eficacia limitada. El mérito del *bricoleur* descansa en su capacidad de extenderla al máximo. De sacar de ellos el mayor partido.⁸³

Y así, sea cual sea el proyecto del *bricoleur*, éste constituirá siempre una apuesta, un reto a su habilidad.

Las matizaciones que se han apuntado en el párrafo anterior se refieren al hecho de que, en el límite, la diferencia entre estos dos modos de actuación se diluyen. Pues, al fin y al cabo, si consideramos *lo real* en su totalidad, o el Universo -en la propia expresión de Lévi-Strauss-, es cierto que:

*Sin duda, el ingeniero interroga también, puesto que la existencia de un interlocutor es resultado, para él, de que sus medios, su poder y sus conocimientos, jamás son ilimitados, y porque, en esta forma negativa, tropieza con una resistencia con la que tiene, indispensablemente que transigir.[...] Al igual que el bricoleur, en presencia de una tarea dada, no puede hacer lo que le dé la gana; también él tendrá que comenzar por inventariar un conjunto predeterminado de conocimientos teóricos y prácticos, de medios técnicos, que restringen las soluciones posibles.*⁸⁴

⁸² En el sentido que se ha fijado precedentemente (cf. III.3.5.).

⁸³ En la ficción que pone en escena la película *Apolo XIII*, dirigida por Ron Howard en 1995, se narra que en la segunda expedición humana a la luna se produjo un, llamémoslo así, elevado exponente de la actividad del *bricolage*, cuando por un tiempo la vida de los tres cosmonautas dependía de la posibilidad de *construir* un filtro de aire con una serie de elementos inicialmente destinados a otros menesteres.

⁸⁴ Claude Lévi-Strauss: *op. cit.*, pág. 39.

Pero en cualquier caso, prosigue Lévi-Strauss, la diferencia preexiste en la medida en que:

*... por relación a esas constricciones que resumen un estado de civilización, el ingeniero trata siempre de abrirse un pasaje y de situarse más allá, en tanto que el bricoleur, de grado o por fuerza, permanece más acá,*⁸⁵

No carece de valor esta última observación. Que el ingeniero trate de *abrirse un pasaje y situarse más allá* significa de hecho que su acción está encaminada a crear, a abrirse nuevos *ámbitos*, en el sentido en el que aquí se toma tal término, a partir de aquellos en los que se encuentra. El *bricoleur* sin embargo se limita a efectuar reorganizaciones sucesivas en su propio *ámbito* de actuación y así busca ampliarlo al máximo, sacarle el mayor rendimiento. Pero siempre más acá, confinado en sus propios límites.

También por ello decimos que la actividad de *bricoleur* ronda el terreno de lo *lúdico*. El proceso *constructivo* que lleva a cabo y el resultado que de él se deriva, su proyecto en definitiva, permanecen en el propio *ámbito* en el que se originan.

Existen casos, se ha dicho, en que el bricolage es indiscutiblemente *lúdico*. Y son aquellos en los que el *bricoleur* acepta el reto que para él representa la tarea. Entonces el proyecto pasa a ocupar un lugar secundario en relación al propio proceso que le da origen. El desafío es ahora saber si finalmente, con los medios a su alcance, el *bricoleur* “lo conseguirá”. Si le “saldrá bien”.

⁸⁵ *Ibíd.*, pág. 39, 40.

Se produce entonces la típica inversión de objetivos propia del *juego*.

En realidad este sí es uno de los aspectos que conserva la actividad del bricolaje, tal y como en español la conocemos. Es evidente que por muchas y variadas razones, (económicas, de calidad, de tiempo, etc.) en la mayoría de las ocasiones es infinitamente mucho más rentable comprarse la silla o el armario del baño a cuya confección dedicará el *bricoleur* sus fines de semana.

Pero es que el objetivo del *bricoleur* no es poseer una magnífica silla ni un estupendo armario de baño; ni siquiera pretende que estos le salgan baratos. Únicamente busca el placer que le ofrece demostrarse a sí mismo, o a quien sea, que él es capaz de construirlos.

El *bricolage* así entendido, porque conserva su *fin* en su propio desarrollarse, es una actividad plenamente *lúdica*, plenamente *lúdico-constructiva*.

CAPÍTULO V

LA CONSTRUCCIÓN DEL JUEGO DE LAS APARIENCIAS

1. INTRODUCCIÓN: LA MUTABILIDAD DE «LO REAL»

No es posible descender dos veces al mismo río ni tocar dos veces una sustancia mortal en el mismo estado; a causa de la velocidad del movimiento todo se dispersa, todo viene y va.¹

Nada hay ni habrá fuera del ser, puesto que el destino lo ha encadenado de manera tal que permanezca entero e inmóvil.²

Entre Heráclito y Parménides fluctúa el problema del movimiento en los albores de la Filosofía occidental. Para el primero, todo fluye, nada es inmutable y por eso el cambio es el único principio eterno y universal. Para el eleata, el ser en cuanto que “es” (en cuanto “ente”) es único, homogéneo, indivisible e inmóvil.

Son, se ha dicho quizá de manera excesivamente simplista, las dos posturas más extremas y radicales que ha mantenido el pensamiento presocrático sobre la cuestión del movimiento.

Una lectura más sutil de los fragmentarios escritos de ambos autores que hoy se conservan permite, sin embargo, poner en crisis la categórica afirmación anterior.³

En realidad, asegura Julián Marías⁴, el *ente*, uno e inmóvil, que propone

¹ Heráclito de Efeso: *De la naturaleza*.

² Parménides de Elea: *Sobre la naturaleza*.

³ Heidegger fue el primero en superar la hasta entonces insalvable oposición entre las elucubraciones de Heráclito y de Parménides y conciliarlas en una teoría comprensiva.

⁴ La redacción de este epígrafe está basada en Julián Marías: *Historia de la Filosofía*. Revista de Occidente. Madrid, 1973. Mantenemos su criterio en cuanto a la utilización de ciertos términos en cursiva.

Parménides, es exclusivamente el *ser* de las cosas; aquello en que éstas *consisten*, y su conocimiento se alcanza recorriendo la *vía de la verdad*.

Pero también es posible explorar la *vía de la opinión* que se atiene a las informaciones que de sí mismas nos ofrecen las cosas. Estas informaciones son muchas y cambiantes. Y al contrario que el ente, son móviles. Y lo son precisamente porque no participan del *ser* de las cosas sino de su mera *apariencia*. La *vía de la opinión* pertenece al mundo de los sentidos.

Esta primera escisión que pretende Parménides entre el mundo del *ser* y el mundo de lo que se *aparece*, invita a Marías a distinguirlo como el filósofo de mayor importancia entre los presocráticos; pues lo considera como el primer metafísico; el primero que desplazó la Filosofía desde la Física hasta la Ontología.

En Parménides, el movimiento pertenece a la esfera de lo aparente, de lo que “no es” pero puede “sentirse”.

Heráclito postula el movimiento como constitutivo del ser. Todo lo existente se encuentra en perpetuo cambio; y este parece ser el fundamento de su pensamiento. Pero es cierto también que el propio Heráclito es quien introduce un concepto, el *sophón*, *lo sabio*, que posee atributos muy similares a los del *ente* de Parménides. El *sophón* es *uno*; es *siempre*; y es *separado de todas las cosas*.

Todas las intuiciones de Heráclito tienden hacia una doctrina única de singular profundidad; todos sus contrastes se encuentran en un contraste único; lo permanente o Uno y lo cambiante no se excluyen entre sí; antes al contrario, es el cambio mismo en la discordia -pero en un cambio medio y en una discordia reglamentada- donde se encuentran lo Uno y lo permanente. Heráclito tuvo la intuición de que la sabiduría consiste en

*descubrir la fórmula general, la razón, logos de este cambio.*⁵

A *lo sabio* debe aspirar el hombre que vela; pues el que duerme tiene su propio mundo, el mundo de la opinión, apostilla Marías, en el que todo es cambio y devenir.⁶

Al margen del rendimiento que esta escisión entre el mundo del *ente*, de *lo sabio* y el mundo de la *opinión*, del sueño, o en definitiva de la apariencia, ha tenido a lo largo de toda la historia del pensamiento, para nosotros basta poner de manifiesto que, a pesar de la aparente contradicción inicial, ambos reconocen al movimiento un lugar en el mundo de lo sensible.

Aristóteles pudo afirmar con posterioridad que el movimiento “es”⁷. En esta tesis es más que suficiente convenir en que se nos “aparece”; en que se presenta a nuestros sentidos. En definitiva, y utilizando la terminología que hemos definido... en que es algo propio de *lo real*.⁸

Queda abierta, eso sí, la discusión sobre si este movimiento posee un origen y un fin predeterminado; es decir, si puede o no ser considerado como un automovimiento.

Sin pretender inmiscuirnos en ámbitos ajenos podemos asegurar que ésta es la cuestión central de la Filosofía. Pero felizmente podemos también asegurar que en este trabajo no resulta ser una cuestión pertinente. Porque lo único que pretendemos demostrar aquí es que este movimiento presente, o mejor “evidente” en *lo real*, por efecto del *proceso de producción televisivo* suprime su origen y objeto, si los tuviese, y se constituye en el

⁵ E. Brehier: *Historia de la Filosofía I*. 5ª ed. Buenos Aires, 1962, pág. 260. Citado por J. M. Arias Aizpiazú en *Gran Enciclopedia Rialp*. Rialp. Madrid, 1981, volumen XI bajo la voz “Heráclito”

⁶ *Los que velan tienen un mundo común, pero los que duermen se vuelven cada uno a su mundo particular.* Heráclito de Efeso: *De la naturaleza*.

⁷ Siempre según Marías.

⁸ En el sentido que se ha fijado en el tercer capítulo (cf. III.3.9.).

germen del *juego* contemporáneo por excelencia: el *fenómeno televisivo actual*. Esta será nuestra primera tarea.

Antes dedicaremos algunas palabras que justifiquen las elecciones que se han tomado acerca de los contenidos y el orden de exposición de este quinto capítulo.

2. CUESTIÓN METODOLÓGICA

En lo que sigue, y retomando lo dicho en capítulos anteriores, se tratará de probar que las características esenciales del *proceso de producción televisivo* que origina el *fenómeno televisivo actual* instauran, inicialmente al margen de la intervención del hombre, un entorno de *juego*; que podrá ser posteriormente transformado en *ámbito* mediante su acción. Si tal acción toma la forma de un gesto *lúdico* habremos demostrado que el *FTA* constituye un *ámbito de juego*. Si verificamos también que el gesto creador del *ámbito* es el gesto específico de un proceso *constructivo*, habremos definitivamente demostrado nuestra tesis.

Conviene, sin embargo, y antes de iniciar esta tarea, dedicar algunas palabras que aclaren la manera en la que se pretende acometerla.

En primer lugar se ha declinado la posibilidad de intentar dos desarrollos demostrativos independientes que probasen, por un lado la esencia *lúdica* del *FTA*, y por otro su carácter de *construcción*. Pues no se trata de establecer dos características autónomas más o menos pertinentes de su naturaleza, lo que -aparte de su dudoso interés- podría dar lugar a sendas tesis.

De lo que estamos firmemente convencidos es de que precisamente en el cruce de lo *lúdico* y lo *constructivo*, en la puesta en relación de ambas características, en definitiva en su afirmación como *juego construido*, es donde el *FTA* nos puede desvelar interesantes informaciones acerca de sí mismo. Creemos que este novedoso punto de vista puede superar algunas dificultades que han obstaculizado los análisis de otro tipo de aproximaciones epistemológicas y, lo que es más importante, puede abrir nuevas vías a la investigación de un fenómeno sobre el que salvo honrosas excepciones nadie parece decir nada nuevo.

Por ello se propone un discurso único en el que los argumentos en favor del carácter *lúdico* y *constructivo* del *FTA* se entremezclen. No se trata de que discurren en paralelo sino que se trenzan y confeccionen un tejido argumental sólido en el que unos y otros se apoyen y sean apoyo.

Sin duda este planteamiento tendrá algunas consecuencias negativas sobre la claridad expositiva. Retrospecciones, prospecciones y repeticiones serán habituales en el desarrollo argumental. Continuamente será necesario remitirnos a epígrafes o citas anteriores o posteriores.

En la medida de lo posible se procurará llamar expresamente la atención del lector sobre tales discontinuidades. Pero esperamos que éste juzgue las eventuales dificultades de lectura como una imposición ineludible de la manera en que concebimos este proyecto.

En segundo lugar es imprescindible que el lector tenga presente que el discurso subsiguiente, a pesar de las discontinuidades mencionadas, se ordenará con respecto a la lógica de los procesos de creación por *construcción* y de transformación en *ámbito* de entornos de *juego*, tal y como han sido expuestos en los capítulos tercero y cuarto respectivamente; e intentando reproducir la estructura de la caracterización del *FTA* que se

presenta en el segundo capítulo.

Significa esto que, salvo que se especifique lo contrario, todos los términos introducidos que establezcan una relación de orden entre diversos elementos de la demostración, aluden exclusivamente al citado orden lógico de los procesos. Y en ningún caso se debe entender que “inicial” o “final”, “anterior” o “posterior”, “primero” o “segundo” puedan referirse a una relación de precedencia temporal. Que la primera fase del proceso de producción por *construcción* sea anterior a la posterior segunda fase de *ajuste* y que ésta, a su vez sea anterior, a la fase de *ensamblaje* final o tercera, no significa necesariamente que la *desviación* se anticipe en el tiempo al *ajuste* y que éste se ejecute en el pasado del *ensamblaje*.

Más adelante comprobaremos que el hecho de que las tres fases se consumen contemporáneamente es precisamente uno de los rasgos típicos del *FTA* en cuanto *construcción-lúdica*.

En el mismo sentido cuando aseguremos que el gesto *lúdico* es posterior a la fundación del *juego* tampoco estamos estableciendo una relación temporal sino que afirmamos, de acuerdo con lo argumentado en el cuarto capítulo (cf. IV.3.2.), que ciertas condiciones de *lo real* combinadas con ciertas consecuencias intrínsecas a la tecnología del medio son autosuficientes para fundar el *juego* y que la intervención del hombre sólo es necesaria en una fase lógica siguiente a esta fundación.

Por último sólo resta indicar que con el término *realizador* englobamos al conjunto de profesionales que elaboran el *FTA*. Preferimos esta denominación a la de productor, quizá más acorde con nuestro planteamiento del asunto, para excluir a los espectadores que, como estudiaremos más adelante, resultarán ser también parte activa, y por lo tanto productores del *PPT*.

3. UN «JUEGO» EN «CONSTRUCCIÓN»

3.1. La desviación

El *PPT* se inicia, lo hemos repetido ya en varias ocasiones, con la selección que el instrumento *cámara-micrófono*⁹ opera en *lo real* (cf. II.2.1.).

Es decir que, ante todo, un trozo, un fragmento de *lo real* es delimitado y aislado de su condición natural. Utilizando la terminología convenida (cf. III.3.3.9.) podemos afirmar que sobre el *continuum* de *lo real* se efectúa una *desviación* que nos permite individuar *piezas-1*. La selección de la *cámara-micrófono* nos ofrece pues una materia prima válida para iniciar un proceso de formación por *construcción*. Cuya primera fase está ya en marcha.

En realidad estas *piezas-1* no son otra cosa que la imagen, todavía no registrada, que se forma en el objetivo de una cámara; y el patrón sonoro, aún no transducido, que alcanza la membrana de un micrófono. Son algo, no exactamente igual, pero muy similar a lo que impresionaría el ojo y el oído humano en una ocasión semejante. No exactamente igual porque es evidente que la tecnología de producción de los objetivos permite en la

⁹ Metodológicamente y con el fin de evitar engorrosas repeticiones proponemos el uso del compuesto *cámara-micrófono* (y lo notaremos en cursiva) para referirnos, de modo general, al proceso que resulta de englobar cada uno de los subprocesos de selección que, en los términos convenidos en el segundo capítulo

actualidad que en éstos se formen imágenes absolutamente imposibles en el ojo -pensemos p. ej. en una lente gran angular o en la lente de un microscopio-. Y distinto también porque es muy posible, como muchos psicólogos¹⁰ sostienen, que la impresión sensorial en el hombre sea ya un proceso ordenado, jerarquizado, por los propios hábitos de percepción del individuo.

En cualquier caso, nos hallamos todavía en un estado previo al de las corrientes eléctricas que estos patrones inducirán. Estas *piezas-I* se nos “aparecen”, en realidad como una especie de espectros o fantasmas cambiantes, sujetos a los vaivenes de la luz y el aire.

3.1.1. La ontología «lúdica» del «PPT»

Pero vale la pena reflexionar más detenidamente sobre ello.

Tomás Maldonado en su interesantísimo ensayo *Reale e Virtuale*¹¹ investiga las causas histórico-artísticas que han provocado que una sociedad hipericonizada como la nuestra, muestre tan alto porcentaje de imágenes naturalistas. Es decir, se pregunta por qué en un determinado momento la sociedad occidental se vuelca de manera casi obsesiva en la realización de imágenes que intentan reproducir la manera en la que el hombre percibe la fisicidad del Mundo.¹² Y ello hasta el punto de idealizar, como objetivo último de la

(cf. II.2.1.2.) efectúa cada uno de los instrumentos por separado. Lógicamente en él incluimos tanto la toma simultánea de audio y vídeo así como la toma individual de audio o bien de vídeo.

¹⁰ En general la escuela de la Gestalt y Rudolph Arnheim, su epígono.

¹¹ Tomás Maldonado: *Reale e virtuale*. Feltrinelli. Milán, 1998.

¹² Maldonado declara su adscripción al bando de los que sostienen que la perspectiva lineal es un desarrollo técnico que produce imágenes, al menos con un cierto grado de analogía con las que produce la percepción, frente a los que sostienen su carácter puramente simbólico y niegan por tanto que tal técnica sea más naturalista que cualquier otra.

técnica,¹³ la confusión entre la realidad y su representación.

Esta tendencia que explota en el Renacimiento europeo con la *costruzione leggitima* de Brunelleschi ha permanecido invariable hasta nuestros días. De hecho Enrique Torán ha demostrado¹⁴ que la producción actual de la imagen fotográfica, la cinematográfica y la que ofrece la cámara de televisión responde, en sus fundamentos esenciales, a las mismas premisas que posibilitaron el surgimiento de la *perspectiva artificialis*.

Es algo que había intuido Malraux:

*... el cine no es más que el aspecto más desarrollado del realismo plástico que comenzó con el Renacimiento y encontró su expresión límite con la pintura barroca.*¹⁵

Maldonado sitúa en el espejo la respuesta a su pregunta. En él convergen todos los misterios acerca de la creación de la imagen realista.

Las tranquilas aguas de un lago vieron nacer... o más bien: en las tranquilas aguas de un lago “se” vieron nacer las primeras muestras de la técnica de reproducción de la realidad hoy, con diferencia, más extendida:

... dai tempi più remoti lo specchio ci ha conturbato, incantato, abbagliato. Ma non solo. Lo specchio ha fortemente stuzzicato la nostra curiosità. In primo luogo, beninteso, la curiosità su noi stessi, sul nostro

¹³ La hoy llamada realidad virtual será perfecta en el momento en que el casco y los guantes multimediáticos ofrezcan a nuestros sentidos sensaciones indistinguibles de las que nos produce la realidad.

¹⁴ Enrique Torán Peláez: *El espacio en la imagen*. Mitre. Barcelona, 1985.

¹⁵ Cita recogida por André Bazin: *¿Qué es el cine?* Rialp. Madrid, 2000, pág. 24. Remite a un artículo de *Verve*.

*aspetto e la nostra fisionomia, sulla nostra immagine corporea. Tuttavia la nostra curiosità andava ben oltre questo importante aspetto del vissuto speculare. A ben guardare, lo specchio ci ha sempre intrigato anche come artefatto, come dispositivo tecnico che riproduce artificialmente la realtà. Un singolare artefatto che agisce di per sé, senza il nostro intervento. In breve, un artefatto allo stesso tempo autonomo nei nostri confronti ed eteronomo nei confronti della realtà che rispecchia.*¹⁶

3.1.1.1. La selección mecánica

Al margen de que la imagen esté formada por reflexión o por refracción, (ciertas peculiaridades propias derivadas de la interposición del objetivo no afectan a los fundamentos del proceso) la selección de la cámara de televisión es la selección del espejo.

La selección de ese singular artefacto que actúa por sí solo; que por sí solo individua un fragmento de *lo real*; y que en definitiva, se limita a reflejar, por sí sólo, la luz que recibe. Los variables cambios de luz que recibe.

Un artefacto que por sí solo nos fascina.

André Bazin, aunque con otras intenciones¹⁷, ha defendido vehementemente esta autosuficiencia fundacional, propia de la imagen fotográfica. Hasta el punto de situarla en

¹⁶ T. Maldonado: *op. cit.*, pág. 44.

¹⁷ André Bazin no sitúa en el espejo el origen de la fascinación por la imagen realista sino en el complejo de la momia. Es decir en la obsesión humana por embalsamar el tiempo y aprehender un trozo de vida, un instante del curso, del fluir, de la existencia. Como ello no es posible, es necesario conformarse con embalsamar la apariencia de vida. Y esto es lo que han pretendido hacer las artes representativas. La fotografía permite, por primera vez, que la aprehensión de ese instante de vida se efectúe al margen de la subjetividad del hombre y ello dota a la imagen resultante de un realismo imposible en cualquier procedimiento anterior de creación de imágenes.

el origen de todas sus reflexiones sobre el hecho cinematográfico.

*Por vez primera, entre el objeto inicial y su representación no se interpone más que otro objeto. Por vez primera una imagen del mundo exterior se forma automáticamente sin intervención creadora por parte del hombre, según un determinismo riguroso. La personalidad del fotógrafo solo entra en juego en lo que se refiere a la elección, orientación y pedagogía del fenómeno; por muy patente que aparezca al término de la obra, no lo hace con el mismo título que el pintor. Todas las artes están fundadas en la presencia del hombre; tan solo en la fotografía gozamos de su ausencia.*¹⁸

En cuanto al sonido, no tenemos más que considerar su fenómeno de reflexión típico: el eco, para poder elaborar un discurso similar.

Recordémoslo, el *juego* se funda por sí solo, ajeno a cualquier tipo de intervención humana (cf. IV.3.2.). Y por sí solo también, crea un entorno de *juego* que indefectiblemente fascina al hombre y lo atrae (cf. IV.4.1. y IV.4.2.). Lo invita a *jugar*.

Pero, recordémoslo también, el *juego* no existe si no se presenta el automovimiento.

3.1.1.2. El movimiento «desviado»

Es el momento de explicar por qué en su momento (cf. V.1.) se declaraba impertinente, en los límites de esta investigación, la discusión acerca del problema de los

Si bien las premisas de Bazin no coinciden con las nuestras, tampoco las contradicen. Es una aproximación paralela de gran valor y cuyas conclusiones nos pueden resultar, y de hecho nos resultan, muy útiles.

orígenes y finalidades del movimiento “aparente” de *lo real*. Al efectuar una selección aislamos el movimiento, que -hemos convenido- al menos se nos “aparece”, de sus posibles causas y efectos; en caso de que tales existiesen.

Y así el movimiento en una *pieza-1*, individualmente considerada, no tiene origen conocido ni objeto determinado (cf. IV.3.2.1.). Pues se trata, en realidad, de un movimiento *desviado*. No es el movimiento de *lo real* sino la huella que éste deja en el fragmento *desviado*: el cambiante juego¹⁹ de luces que refleja el espejo y al que, en tanto que imagen pura, no le conciernen causas ni objetivos.

Es pues el espejo el que -una vez más por sí solo- aísla el movimiento en automovimiento.

La *desviación* tiene, por lo pronto, algunos efectos inmediatos que son tradicionalmente estudiados por los trabajadores del medio: Los teleobjetivos reducen la velocidad de los movimientos que se producen a lo largo de su eje -el movimiento *desviado* es más lento que el movimiento real- y la incrementan en los que se desarrollan perpendiculares al mismo -movimiento *desviado* más veloz que el movimiento real-. Mientras que en los objetivos gran angular sucede exactamente lo contrario.

Se podrían enunciar más “leyes” de este tipo que se refieren a la captación del espacio-tiempo²⁰ y a otros aspectos de la selección.²¹ Pero con este ejemplo sólo se

¹⁸ André Bazin: *op. cit.*, págs. 27, 28.

¹⁹ Utilizamos en este caso la palabra juego en una de sus típicas acepciones españolas (cf. IV.2.2.), y no con el sentido preciso que aquí hemos definido. La elección, sin embargo, no es inocente pues nuevamente la lengua nos ofrece un rendimiento anticipado en el sentido de Gadamer. (cf. cita IV.15.)

²⁰ En 1965, en un ensayo empeñado en la búsqueda de la especificidad de la realización televisiva, Bettetini escribía: ... *sullo schermo il tempo è funzione dello spazio, e viceversa. Se l'uso di un obiettivo di ridotta lunghezza focale consente di ottenere una immagine spaziale molto più profonda di quanto non appaia l'ambiente reale osservato ad occhio nudo, in modo che tutte le dimensioni nella direzione dell'allungamento apparente risultino a loro volta apparentemente allungate, l'immagine di un corpo (persona o oggetto) che si muove nella stessa direzione sembrerà procedere ad una velocità maggiore di*

pretende poner de manifiesto el hecho de que la *desviación* propia del *PPT*, aunque mecánica, no está exenta de consecuencias específicas.

Centrémonos de nuevo en la idea básica de este epígrafe: La mutabilidad, el cambio, el eterno fluir típico de *lo real*, toma la forma de un automovimiento como resultado de la más básica y primaria operación de un *PPT* típico; que, además, se corresponde con la primera fase de un proceso de creación por *construcción*.

El *juego* se está fundando.

De hecho podemos afirmar, y ésta es la primera conclusión que se puede extraer de lo hasta ahora dicho en este capítulo, que **el proceso de producción televisivo es, en origen, un juego.**

Es ontológicamente un proceso *lúdico*. Y por lo tanto nada debe extrañar, tal y como a lo largo de estas páginas se tendrá ocasión de comprobar, que toda consideración sobre cualquier otra pretendida característica esencial -medio de información, medio de comunicación, etc.- choque frontalmente con su irrenunciable origen.

3.1.1.3. La huella de «lo real»

Retomemos la cita que nos propone Maldonado: La imagen seleccionada del espejo

quella conseguita dal corpo stesso nel suo movimento reale: la durata reale del movimento rimane infatti la stessa, mentre si ha un incremento apparente dello spazio percorso. Al contrario, l'uso di obiettivi di elevata lunghezza focale, appiattando lo spazio entro il quale si svolge l'azione, dà l'impressione di una notevole riduzione delle distanze misurate nella direzione dell'appiattamento: Le immagini dei corpi che si muovono nella stessa direzione appaiono così dotate di una velocità inferiore a quella reale. G. Bettetini: La regia televisiva. La Scuola Editrice. Brescia, 1965, pág. 24.

Se debe reconocer que la obsesiva búsqueda de un específico cinematográfico, o televisivo, ofreció en su momento unos pobres resultados; pero no hasta el punto de desdeñar absolutamente, tal y como se hace en la actualidad, ciertas conclusiones derivadas de una determinada y peculiar manera de afrontar la creación, que a nuestro entender habrían de ser consideradas, en cualquier reflexión teórica sobre el medio.

²¹ Aberraciones cromáticas del objetivo; dinámica de la membrana del micrófono, etc.

es también *heterónoma* respecto de la realidad que refleja; que la produce. Y esta premisa es fundamental para que este proceso de formación que, como se ha examinado, es esencialmente *lúdico* pueda considerarse también como esencialmente *constructivo*.

La imagen y el sonido especular no lograrán jamás sustraerse al poder de lo que espejan. Pues al igual que el marco de la ventana reclamaba su extracción, su “ser” de madera (cf. III.4.2.), también ellos reclaman tozudamente la realidad que los incita. Y la reclamarán por muy elaborado que sea el proceso de elaboración ulterior y por complejos que sean sus resultados.

Es ésta, como ya sabemos, una peculiaridad que diferencia decisivamente la *construcción* de otro tipo de procesos creativos. La tozudez o resistencia granítica de la que habla Eisenstein y que es sin duda esa “huella de *lo real*” a la que alude también Bazin, responsable del realismo ontológico de toda imagen fotográfica:

*La fotografía obra sobre nosotros como fenómeno «natural», como una flor o un cristal de nieve en donde la belleza es inseparable del origen vegetal o telúrico.*²²

En resumen, el *PPT* satisface originariamente los requisitos básicos de lo que hemos definido como un proceso *lúdico* de *construcción*. A continuación nos detendremos en su peculiar *espacio de juego* y posteriormente nos referiremos a la irrupción de la acción humana en su entorno.

²² André Bazin: *op. cit.*, pág. 28.

3.1.2. Los lugares de la «desviación»

El 21 de julio de 1969 la imagen de la primera huella humana en la Luna fue captada por una *cámara-micrófono* de televisión instalada en el Apolo XI. Nunca hasta entonces se había conseguido expandir tanto el *espacio de juego*.

Efectivamente, el desarrollo lógico de nuestro hilo argumental nos permite afirmar que el *espacio de juego* -el espacio inicial en el que el *juego* surge (cf. IV.3.2.2.) se extiende a los lugares de *lo real* en los que existe la posibilidad de *desviar* el movimiento. Es más, se extiende a los lugares en los que el movimiento, de hecho, se *desvía*.

Y esos lugares en los que el movimiento real se selecciona y transmuta en movimiento *desviado* son aquellos en los que se coloca una *cámara-micrófono*; porque es allí donde es posible que el movimiento se torne automovimiento.

Pues bien, aunque no se repare suficientemente en ello, es necesario admitir que no existe una libertad total para escoger un lugar en el que emplazar una *cámara-micrófono*. Al menos dos limitaciones evidentes se oponen a ello.

3.1.2.1. El «espacio de juego» técnicamente disponible

En primer lugar las limitaciones de tipo técnico. No todos los lugares del Universo son físicamente accesibles a una *cámara-micrófono*. Recuérdese que inicialmente sólo platós especialmente acondicionados estaban en condiciones de albergar una grabación con telecámaras -como se decía entonces-. En este sentido, la historia de la televisión también es posible examinarla, entre otras lecturas que hemos propuesto, como una conquista de lugares de grabación; de lugares en los que *desviar* el movimiento.

Admitido esto, debemos reconocer entonces que el *PPT* manifiesta una inequívoca tendencia a la universalización. Y no nos referimos con este término a los efectos de unificación cultural que según la sociología al uso se imputan al *FTA* y para los que en ocasiones se emplea también la palabra globalización; sino estrictamente a la tendencia a la expansión de su *espacio de juego* que el *PPT* ha mostrado a través de su corta historia.

Hoy en día existen *cámaras-micrófono* instaladas en satélites, naves y sondas espaciales; y los lugares que alcanzan son por tanto nuevas regiones del *juego*. Y son también regiones del *juego* el interior de los pulmones o el tubo intestinal.

Son regiones de ese *espacio de juego*, que coherentemente con la caracterización del *PPT* que exponemos en el segundo capítulo (cf. II.4.) es único y engloba todos esos diversos ambientes.

Con el fin de evitar equívocos iniciales, debemos incidir en que la expresión *espacio de juego* se refiere exclusivamente a la que se ha propuesto en tanto que lugar en el que el *juego* se funda y se *juega* (cf. IV.3.2.2.). Y este espacio no debe ser confundido con el espacio interno del *juego* que es el que éste articula en su interior (cf. III.3.6.1.) y al que dedicaremos la última parte de este capítulo (cf. V.3.3.2.2.1.).

Y ello a pesar de la confusión que puede generar comprobar que el propio *PPT*, en un estado posterior de su desarrollo, se hace consciente de la importancia que tiene la conquista de su espacio y precisamente transforma el *espacio de juego* en espacio interno al *juego*.

Es lo que ocurre en los programas televisivos cuyo interés estriba en presenciar la aventura de unos hombres que pretenden colocar una *cámara-micrófono* en tierras “inhóspitas e inexploradas”; o en los que se ensalza determinada maravilla técnica que nos permite obtener nuevos y nunca vistos fragmentos de *lo real*. En ambos casos *jugadores* e ingenios que pretenden *lúdicamente* ensanchar la región de lo *lúdico*.²³

La acción que realiza el hombre que se “exhibe” en la tarea de conquistar nuevos espacios de *juego* es una acción *lúdica*. Poco a poco, confiamos, se irá aclarando el porqué.

En todo caso, y salvo estos casos particulares, insistamos en que la acción humana que tiene por objeto ensanchar un espacio de *juego* no es *lúdica*. Pues no participa del *juego*. Es previa a él.

Y aunque pueda parecer lo contrario esto no es en absoluto contradictorio con la afirmación de que el *juego* surge por sí solo. En efecto, para que el *juego* surja, lo acabamos de decir, no es necesario el concurso del hombre. Pero ello no obsta para que, por las razones que sean, consciente o inconscientemente, el hombre en su actuar contribuya a establecer las condiciones de su nacimiento.

²³ El programa de TVE *Al filo de lo imposible* es un magnífico ejemplo de ello. La lógica de escritura de este documento no incide tanto en las condiciones del fragmento de *lo real* que se pretende captar (la inhóspita belleza, el aterrador silencio, etc.) y ni siquiera en la épica de la conquista, sino directamente en el valor - *lúdico*, adjetivamos nosotros- que posee acarrear y colocar una cámara o un micrófono en tan apartado e inaccesible lugar.

3.1.2.2. El «espacio de juego» permitido

Existen también otro tipo de limitaciones que se enfrentan a la libre *desviación* de *lo real*: las normas morales y las legales.

El *juego* no surge solamente en los lugares en los que es físicamente posible colocar una *cámara-micrófono* sino en los que está legalmente permitido. Pues existen ciertas circunstancias, lugares, en los que la sociedad excluye la posibilidad de aislar *piezas-1*.

¿Es moralmente aceptable que el *juego* surja ante el cadáver de una persona? ¿Lo es que se inicie en determinados círculos de privacidad sin el consentimiento expreso de sus detentores? A este tipo de cuestiones es a las que una sociedad debe responder, de acuerdo con las convicciones ético-morales, a través de su ordenamiento jurídico.

En el afán de dilatar su espacio de *juego*, el desarrollo del *FTA*, especialmente en los últimos años, ha pretendido minimizar las prohibiciones y ha colisionado en ocasiones violentamente con ellas. No es éste el lugar de discutir si las normas legales de las que una sociedad se dota son coherentes con las convicciones morales que mantiene; y hasta qué punto su evolución es paralela o no a la de éstas. Pero sí es necesario recordar, y esto es de suma importancia, que tales normas no son reglas de *juego*. Pues ni son internas al mismo ni disciplinan su desarrollo (cf. IV.5.1.) sino que exclusivamente impiden su fundación.

La discusión sobre ellas, por lo tanto, debe ser absolutamente externa al *juego*, y no son aceptables, en consecuencia, los argumentos a favor o en contra derivados del propio desarrollo *lúdico*, que como hemos visto, tiene por único objeto su propio éxito (cf. IV.5.5.).

Es éste un error que se comete a menudo en la práctica profesional del medio, pues

es habitual que se confundan las normas legales de la sociedad y las normas que regularizan el *juego*. Y así, para que el juego “salga bien”, en nombre de las segundas se justifica la violación de las primeras.

Es lo que sucede por ejemplo cuando un reportero gráfico justifica su intromisión ilegítima en el ámbito privado de una persona (actividad ilegal de acuerdo con la Ley Orgánica 1/1982 de Protección Civil del Derecho al Honor, a la Intimidad Personal y Familiar y a la Propia Imagen) en que “él debe realizar bien su trabajo”. Su trabajo, como tendremos ocasión de comprobar, sí está ordenado por las reglas del *juego*; que en todo caso, si es que fuesen comparables, serían inferiores jerárquicamente a la Ley citada.

El argumento es por lo demás enojosamente usual en este tipo de conflictos.

Esta disparatada confusión que como tendremos ocasión de comprobar se mantendrá a lo largo de todo el *PPT* se presenta ya en los propios fundamentos del *juego*.

3.1.3. El gesto que «desvía»

Pero la primera fase del proceso *constructivo* no se agota en la selección mecánica de *lo real*. Como sabemos todo entorno *lúdico* fascina al hombre y lo invita a la participación (cf. IV.4.). Y el hombre, fascinado por las imágenes y los sonidos especulares, pronto manifiesta su tendencia a actuar.

Su primera acción útil al *PPT* se produce en el propio acto de la *desviación*. Una vez asumida la capacidad que tiene la *cámara-micrófono* para seleccionar automáticamente un fragmento de *lo real*, el *jugador* irá descubriendo las posibilidades de transformación en *ámbito* que este entorno *lúdico* le ofrece.

En la fase de *desviación* estas posibilidades son limitadas pero aún así los

jugadores, los *realizadores*, deben tomar una serie de decisiones fundamentales para promocionar el *juego*.

En primer lugar la elección del motivo, después y en función de éste, la elección de una óptica apropiada y un micrófono con unas características (directividad, sensibilidad, linealidad) convenientes. Deben decidir sobre la utilización o no de filtros, ya sean de imagen o sonoros. Deben decidir sobre la apertura del diafragma en función de la profundidad de campo que se desee obtener y el grado de luminosidad de la imagen. Sobre la ubicación de los micrófonos. Sobre si es pertinente o no efectuar algún movimiento de cámara... Con seguridad se nos escapa alguna de las posibilidades de actuación que se ofrecen al *realizador* -en este caso operadores de cámara y tomas de sonido- pero basta con que el lector advierta que, ya en la *desviación*, el hombre que es *jugado* por el *PPT* tiene la posibilidad de convertirse en *jugador*.

Para ello es necesario comprender que este tipo de acciones a las que nos hemos referido son, en realidad, gestos *lúdicos*.

3.1.3.1. La buena imagen

La actividad profesional de los *realizadores* está centrada en la consecución de la “buena imagen”, imagen visual e imagen sonora.²⁴

Desde nuestro punto de vista, tres tipos de razones pueden avalar la buena imagen.

²⁴ El término imagen no es objeto de definición en esta tesis, pero dada su fecundidad significativa en la lengua común lo utilizamos habitualmente. En este momento la correcta comprensión del texto impone restringir el amplio conjunto de significados a los que se puedan incluir en nuestra *pieza-1: una especie de espectros o fantasmas cambiantes, sujetos a los vaivenes de la luz y el aire* (cf. V.3.1.). Extendemos su uso, además, a las llamadas “imágenes sonoras” o “imágenes acústicas”, fragmentos de *lo real* que el micrófono puede seleccionar.

Las razones técnicas, las razones estéticas y las que llamaremos coyunturales.

Técnicamente una imagen, una *pieza-I*, es buena si se forma correctamente. Recordemos que en la *desviación* no se han transducido aún las corrientes eléctricas que cada *pieza-I* induce (cf. II.2.1.1.) y por tanto las razones técnicas no pueden referirse a las normas de señal. En realidad, y a pesar de la vaguedad del término, podemos decir que una imagen está formada correctamente desde un punto de vista técnico, si las elecciones estrictamente relacionadas con el instrumento *cámara-micrófono* (distancia focal, diafragma, etc.) responden razonablemente a las demandas de los otros dos tipos de razones.

Las razones estéticas son todavía de más difícil concreción. Sin necesidad de introducirnos de lleno en el terreno del arte se podrá afirmar que una imagen será buena en términos estéticos cuando establezca algún tipo de relación (de continuidad, de ruptura...) con la tradición iconográfica que la soporta. No es posible iniciar aquí una discusión general sobre el fenómeno estético pero sí podemos establecer, desde una consideración académica del término, que la buena imagen manifestará siempre la preocupación estética del *jugador*.²⁵

Por último, las razones coyunturales son aquellas que la avalan, al margen de razones estéticas o incluso técnicas, en función de su valor en un estadio posterior del *PPT*. El ejemplo típico lo constituye la imagen de actualidad y en particular el “canutazo”²⁶, que es la expresión por la que se designa la grabación de las “importantes” declaraciones de algún personaje de la vida pública en unas condiciones de inmediatez tales que no

²⁵ Este tipo de razones, de gran importancia en la consecución de la buena imagen, de un tiempo a esta parte están siendo sistemáticamente obviadas en la formación de los *realizadores*, con los lamentables resultados que día tras día muestra el *FTA*.

permiten que se den las condiciones de calidad técnicas y estéticas deseables.

Lógicamente los tres criterios no son independientes sino que, como se desprende de lo dicho, se establecen tensas relaciones de oposición y de promoción entre ellos. La buena imagen de actualidad (criterio coyuntural) demanda una imagen enfocada (criterio técnico) y encuadrada (criterio estético). La potencia del criterio coyuntural (primeras imágenes de un atentado p.ej.) puede hacer declinar las exigencias de alguno de los otros dos criterios, pero quizá no de ambos: una imagen desenfocada y desencuadrada puede resultar absolutamente inútil. Una mala toma de sonido en el “canutazo” (criterio técnico) puede ser aceptable técnicamente siempre que no comprometa la comprensibilidad...

En la actualidad, sin embargo, asistimos a una hipertrofia de la justificación de la buena imagen por criterios coyunturales, incluso en los casos en que los que éstos no se oponen frontalmente a los criterios técnicos o estéticos. La *desviación* operada en las ruedas de prensa son un magnífico ejemplo. En ellas, al menos en su mayoría, el *jugador* está en condiciones de efectuar una selección técnicamente correcta y estéticamente aceptable -tienen un horario preestablecido y se desarrollan en espacios adecuados a la *desviación*, (salas de prensa)-. Pero es evidente que incluso en este caso la imagen de actualidad adolece de defectos técnicos y estéticos.

Desde nuestro punto de vista, en demasiadas ocasiones se arguyen criterios coyunturales con el único objeto de encubrir la incompetencia del *jugador* para aplicar criterios técnicos y estéticos en la *desviación*.

Es momento de preguntarse entonces si las acciones que llevan a la consecución de la buena imagen son acciones *lúdicas*.

²⁶ Término habitual en el argot de los trabajadores del medio.

Y, de acuerdo con lo ya expuesto (cf. IV.5.), cabe responderse que lo serán siempre que tengan como único objetivo la promoción del entorno de *juego*.

Las acciones que producen una buena imagen técnica, en los límites del entorno de *juego*,²⁷ lo son por definición; pues su única finalidad es ofrecer imágenes técnicamente útiles, es decir disponibles al *PPT*. Las que se deben a criterios coyunturales lo serán en tanto que tales criterios lo sean, pero comoquiera que éstos sólo son valorables en un estadio posterior del proceso, de aquéllas sólo entonces se podrá establecer su estatuto lúdico. Y es lo que haremos en su momento²⁸ (cf. V.3.3.2.2.5. y V.4.).

Las acciones que producen la buena imagen estética parecen ser las únicas que, en cierta forma, se pueden justificar en el propio acto de la *desviación* sin necesidad de referirlas a un momento posterior del proceso o a la totalidad del mismo. Pero precisamente por ello, tal y como propugna la prueba de la *finalidad* (cf. IV.5.5.), se podrán considerar *lúdicas*.²⁹ La buena imagen estética es una imagen bien *desviada* desde el punto de vista estético y es también por lo tanto una imagen útil en un proceso de creación *constructivo*.

Lo antedicho quizá resulte demasiado obvio, y es porque en realidad no se ha hecho más que desarrollar ligeramente una idea que ya adelantaba intuitivamente la propia expresión buena imagen. La buena imagen lo es porque es adecuada al *PPT*; porque

²⁷ Hacemos esta matización porque no consideramos interna al entorno de *juego* la investigación que puede proporcionar al *juego* nuevos artefactos que lo promocionen. Cuando una determinada cadena comienza a utilizar p. ej. un nueva cámara que ofrece una mayor calidad técnica en la selección, estará ampliando sus posibilidades *lúdicas*, pero ello no implica que el desarrollo del proyecto en la empresa suministradora tenga carácter *lúdico*. Y si lo tiene pertenecerá a otro *juego*.

²⁸ En realidad esta prueba debe ser pospuesta por razones únicamente metodológicas ligadas a la estructura lógica que hemos elegido para la demostración de la tesis. Si por ejemplo nuestro discurso hubiese partido del *FTA* ya construido para explicar su génesis *lúdico-constructiva*, las acciones ligadas a criterios coyunturales serían sin más acciones *lúdicas* porque responderían a una regla de *juego*, digámoslo así, de orden superior.

“funciona”³⁰ bien en él, y promocionarlo es, por lo tanto, su único fin.

3.2. El «ajuste»

Tras obtener la buena imagen, ésta ha de sufrir una serie de transformaciones, que la sitúen en disposición de ser combinada. Es decir a los *espectros o fantasmas cambiantes, sujetos a los vaivenes de la luz y el aire* que alcanzan la óptica y la membrana de la *cámara-micrófono* habrá que... *transportarlos y transformarlos, en suma, llevarlos al estado de elementos de un objeto futuro* (cf. cita III.39.).

Esta operación es a la que en nuestra definición del proceso creativo por *construcción* le hemos dado el nombre de *ajuste*. El *ajuste*, recordémoslo opera transformaciones en las *piezas-1* de las que resultan *piezas-2* susceptibles de ser *ensambladas* (cf. III.3.9.).

En su momento hemos reconocido, con Revault D’Allons (cf. III.3.1.), que el *ajuste* sólo es abordable si se admite su carácter intermedio entre la *desviación* y el posterior *ensamblaje*. Y, sobre todo, si se admite su interdependencia con respecto a estas otras dos fases del proceso. Los límites que el *ajuste* establece con ellas no son nítidos y, por lo tanto, la segunda fase de todo proceso *constructivo* no es fácilmente aislable.

Ya entonces se admitía que el *ensamblaje* está siempre en el horizonte de las operaciones de *ajuste* y consecuentemente éstas únicamente pueden demostrar su eficacia

²⁹ La reflexión nos llevaría muy lejos pero vale la pena notar como, en términos generales, para muchos

en función de aquél.

Sólo desde este convencimiento es factible abordar ciertas particularidades relacionadas con el proceso productivo que oponen serias dificultades a otro tipo de análisis (cf. V.3.2.3.1.).

3.2.1. De la «desviación» al «ensamblaje»

Coherentemente con lo dicho, el discurso ha de ser organizado en torno a la siguiente premisa: La fase de *ajuste* es en realidad una zona de tránsito entre la *desviación* y el *ensamblaje* que englobará diversas y variadas operaciones que tendrán un objetivo común: situar la *pieza-1* en disposición de ser *ensamblada*. Por lo tanto la discusión sobre las *piezas-2* deberá de ser emprendida desde esta perspectiva.

Introducimos en esta zona de tránsito nos pondrá en relación con muchos problemas ligados tradicionalmente al *FTA*. No confiamos en resolverlos todos pero estamos convencidos de que aproximarse a ellos desde un nuevo punto de vista habrá de ser enriquecedor.

Recorramos pues este camino.

3.2.1.1. El «ajuste» técnico o «ajuste» propiamente dicho

En el segundo capítulo hemos repasado el procedimiento por el cual la selección que la *cámara-micrófono* efectúa en *lo real* se transforma en una corriente eléctrica (cf. II.2.2.). No vamos a repetir lo ya expuesto en el capítulo que hemos dedicado a

autores (Gadamer, p. ej.) la actividad estética es siempre actividad *lúdica* (cf. IV.8.).

caracterizar el *PPT*; únicamente recordemos, eso sí, que un complejo procedimiento de transducción permitía dotar de una materialidad eléctrica a los... *espectros o fantasmas cambiantes, sujetos a los vaivenes de la luz y el aire* seleccionados en *lo real*.

Esta materialidad eléctrica es la que, a la postre, asegura la posibilidad de que estas individuaciones de *lo real* se puedan combinar entre sí. Es decir, la transducción verifica el propósito del ajuste: transportar la selección que la *cámara-micrófono desvía* en *lo real* al *estado de elementos de un estado futuro* (cf. cita III.39).

Se puede afirmar entonces que la transducción propiamente dicha, así como los procedimientos asociados de tratamiento de la señal obtenida, tales como la corrección gamma o el ajuste de las amplitudes de luminancia, crominancia y audio a los niveles nominales del sistema, constituyen una auténtica operación de *ajuste*.

Es de hecho la operación de *ajuste* básica, pues es la que asegura técnicamente la viabilidad del *PPT* y consecuentemente del *FTA* tal y como hoy los conocemos.

Operar un *ajuste* sobre una determinada *pieza-1* para obtener un *pieza-2* significa, al menos, transducir escenas óptico-acústicas en ondas eléctricas que posteriormente puedan ser combinadas.

Pero además, que el *ajuste* técnico se realice de la manera en que se hace abre una serie de posibilidades de actuación sobre las *piezas-1* que serán las que, en definitiva, confirmen el carácter *lúdico* de esta segunda fase del proceso de producción.

Por eso, la discusión sobre las *piezas-2* más que cerrarse con la reflexión sobre la transducción no ha hecho sino plantearse. Las *piezas-2* son, al menos, *piezas-1* transducidas pero probablemente serán mucho más; pues la importancia del *ajuste* en el

³⁰ Término éste muy habitual en el argot del medio y que podemos traducir como “*jugar bien*”.

PPT trasciende la mera adaptación técnica a la que nos hemos referido.

Recapitulando: la transducción es insoslayable desde el punto de vista técnico y por tanto inherente al aparato de producción de la televisión. Pero además, sus peculiaridades procesales la convierten en un extenso campo de acción abierto a la intervención del *jugador/realizador*.

El *jugador/realizador* pretende moldear elementos útiles al *ensamblaje*. Proponer el problema de la naturaleza de las *piezas-2* como problema central de nuestra reflexión parece entonces una buena manera de guiarse en esta zona de tránsito.

3.2.1.2. Primera discusión sobre las «*piezas-2*»; desde la «*desviación*»

El concepto de *pieza-2* que se desprende del mero *ajuste* técnico, al que hemos aludido en el epígrafe anterior, ofrece una solución eficaz al problema de combinar las “apariencias” que alcanzan la *cámara-micrófono*. Las apariencias precisan una materialización, o si se prefiere una concreción³¹, que por un lado las aprehenda en el momento que han sido *desviadas*; y por el otro les permita integrarse en el proceso de combinación que constituirá el *ensamblaje*.

La transducción óptico-eléctrica y acústico-eléctrica permite entonces que esas apariencias se transformen en ondas eléctricas. Así las cosas, el *PPT* evoluciona a base de tratar y combinar ondas eléctricas en una señal eléctrica final que se emite diariamente las

³¹ Quizá el término “concreción” a pesar de su ambigüedad sea más adecuado a nuestro discurso que el de “materialización”. El problema de la materialidad y de la desmaterialización, como bien ha notado Maldonado, nos exige un debate sobre algunas cuestiones teóricas de origen rigurosamente filosófico; tales como el de la existencia, o no, del mundo material o la relación mente-materia. Concreción por su parte, alude de manera más directa a esa transformación que sufre la apariencia y que le permite ser manejada; ser manipulada... Concreción entendida como disposición a la manejabilidad.

veinticuatro horas del día. Probablemente ésta sea una de las afirmaciones menos discutibles de este trabajo.

Todos nos resistimos sin embargo, y a pesar de que reconozcamos que es estrictamente verdadera, a considerar que sea a esa señal eléctrica resultante a la que nos referimos cuando aludimos al *FTA*. Y nos resistimos porque, efectivamente, nosotros no vemos ondas eléctricas sino imágenes y sonidos; semejantes a los que alcanzan la *cámara-micrófono* en la fase de *desviación*.

La cuestión, y este es el problema central de las *piezas-2*, es que las apariencias reclaman su primacía en el *juego*. La apariencia insiste en constituirse en el centro de todas las operaciones tendentes a crear la *construcción-lúdica* que nos traemos entre manos. Y es que en definitiva, el título del capítulo lo ha adelantado, se trata de construir un *juego* con las apariencias.

3.2.1.2.1. La señal eléctrica y su apariencia

La posibilidad de que esto sea así -la posibilidad de que podamos seguir *construyendo* con las apariencias- se debe a un hecho cuya importancia se acaba de resaltar: La solución que ofrece el *ajuste* técnico -se llevase éste a cabo por medio de la exploración mecánica, de la exploración electrónica, o utilizando los actuales dispositivos de transferencia de carga- permite... *establecer la correspondencia entre un determinado nivel de señal en un instante dado con las características lumínicas del punto situado en el plano focal de la imagen que hubiese inducido tal nivel* (cf. II.2.2.1.1). Y permite también establecer la correspondiente relación entre la presión acústica en tal instante y la amplitud de la señal eléctrica subsiguiente.

Esta correspondencia, siempre que el *ajuste* se realice de manera correcta, (es decir: evitando subexposiciones, sobreexposiciones y saturaciones) se puede considerar, en términos generales, biunívoca. Lo que significa que entre la onda eléctrica y la apariencia que ella induce existe una relación de isomorfismo.

Son pues estructuras análogas.³²

La apariencia y su onda asociada -llamémosla así- son ambivalentes; resultan dos caras de la misma moneda. Las operaciones que se ejecuten sobre la señal eléctrica afectarán a la apariencia y, recíprocamente, las variaciones que se pretendan introducir en la apariencia serán posibles manipulando la onda.

Esta dualidad comparece a lo largo de todo el *PPT* hasta que éste entrega la señal eléctrica final, combinación de muchas otras, en que consiste el *FTA*; en definitiva, “una combinación de apariencias”.

La *pieza-2* es pues, inicialmente, esa onda eléctrica que induce toda *pieza-1*; pero es también su apariencia asociada. La *pieza-1* no es igual a la apariencia de la *pieza-2* porque, al margen de que se trate de conceptos lógicos distintos, se ha admitido ya que el *ajuste* técnico efectúa una serie de operaciones ineludibles que, de acuerdo con lo antedicho, se plasmarán en su apariencia.

³² No entramos a fondo en la discusión sobre los conceptos de homología, analogía e isomorfismo. Maldonado p. ej. y reconociendo que su posición es discrepante con la de otros estudiosos afirma: *Dal nostro punto di vista, siamo di fronte a realtà da considerare omologhe quando è simile la loro struttura ma non la loro forma e la loro funzione; a realtà analoghe quando sono similitudine struttura e funzione ma non la forma; a realtà isomorfe quando sono simili struttura e forma ma la funzione può essere o non essere simile.* Tomás Maldonado: “Modello e realtà del progetto”, en *Reale...op. cit.*, pág. 101. Considerando la cita de Maldonado, en nuestro caso, en una primera consideración, parece establecerse una relación de homología, pero la reflexión sobre la función nos llevaría demasiado lejos. En todo caso para nosotros es suficiente adherirnos a una consideración de origen más puramente matemático en la que el isomorfismo establece una relación entre dos realidades de manera que para toda operación-1 efectuada en la realidad-1 existe y se efectúa una operación-2 en la realidad-2 que afecta a la estructura de ésta de la misma forma que la operación-1 afecta a la estructura de la realidad-1.

3.2.1.2.2. La monitorización

Se debe considerar entonces, que el *PPT* se bifurca en dos realidades isomórficas a las que debe atender a lo largo de todo su desarrollo. Sin embargo la preeminencia de las apariencias y su mayor fecundidad *lúdica* parece innegable, pues a ellas se supedita la técnica del medio.

En la práctica profesional esta preeminencia también es patente. La continua monitorización de las operaciones *lúdicas*, a las que a continuación nos referiremos, lo demuestra. Todos y cada uno de los ingenios susceptibles de practicar variaciones sobre las señales eléctricas ofrecen una salida de monitor, que inmediatamente nos informa de en qué manera esas variaciones están afectando a su apariencia asociada.

Las cámaras de televisión tienen al menos un monitor -las de estudio tienen tres-. Cada uno de los magnetoscopios, se encuentren éstos en los controles de realización o en las salas de posproducción, tienen también el suyo. Tanto unos como otras ofrecen la posibilidad de escuchar con fidelidad cualquiera de los aparatos de audio que hayan sido incluidos en su diseño. Los generadores de efectos digitales son impensables sin la posibilidad de ver³³ sus resultados. En los controles existe un monitor que permite ver previamente cómo se nos aparecerá una próxima combinación de señales³⁴...

De manera que el *jugador/realizador* -operador de posproducción, en este caso- toma las decisiones típicas de la fase de *ensamblaje* considerando las *piezas-2* en tanto que apariencias, sin atender a sus ondas asociadas.

Sin querer adelantar conceptos concernientes a otras fases de la *construcción*, es

³³ “Visionar” en el argot del medio.

³⁴ Conocido por “monitor de previo” en la jerga de los profesionales del medio.

evidente que la continua monitorización de las operaciones es una convincente prueba del triunfo de las apariencias.

Como lo es también, aunque en este caso lo sea por exceso, el hecho de que en la actualidad, el desconocimiento del aparato,³⁵ se traduzca en el desprecio absoluto hacia esa realidad eléctrica que se encuentra en la base del fenómeno; y del que resultan con demasiada frecuencia abusos que atentan incluso contra las pocas normas que ella establece. Es lo que se conoce como utilización estética del osciloscopio³⁶ que en esencia consiste en efectuar variaciones sobre las apariencias que afectan a las condiciones mínimas que una correcta señal impone; con el consecuente peligro de que se produzcan aberraciones en la emisión.

3.2.1.3. El gesto lujoso

Consecuencia inmediata de este específico proceso de transducción es -insistamos nuevamente- el abanico de posibilidades que se ofrecen a la acción del *realizador/constructor*. La existencia de la relación isomórfica entre las apariencias y sus patrones de señal asociados le permite, al menos teóricamente³⁷, variar a su antojo aquéllas sin más que que aplicar operaciones matemáticas sobre éstos.

Se puede producir entonces la curiosa paradoja de que la *pieza-2* se corresponda con una apariencia que no haya sido seleccionada en *lo real*. Es una apariencia que se muestra como tal pero que, en rigor, nunca se ha aparecido a la *cámara-micrófono*.

En el caso más extremo este es el problema que propone la llamada realidad virtual

³⁵ Excesivamente habitual, por desgracia, en muchos “profesionales”.

³⁶ O más habitualmente llamado “monitor de forma de onda”.

y a cuya discusión nos aplicaremos en breve.

Mientras, esquematizemos lo hasta ahora dicho:

Las fascinante selecciones que se operan en *lo real* inauguran, debido a su propio estatuto ontológico, un entorno de *juego* al que el hombre, fruto de esa fascinación, pronto es invitado. Las primeras acciones humanas, dado su carácter *lúdico*, promueven un naciente *ámbito de juego*.

Tales selecciones han de ser transformadas, y lo son, en elementos de un objeto futuro. El peculiar proceso de transformación ofrece, pero no exige, nuevas posibilidades de actuación humana...

Nos encontramos nuevamente en una encrucijada en la que el *realizador* debe tomar una decisión. O se inhibe y cancela, al menos en esta etapa, la promoción de aquel naciente *ámbito lúdico*, o bien actúa y con su acción lo fomenta y reactualiza.

Con semejante afirmación presuponemos que, en caso de que decida actuar, toda acción será de naturaleza *lúdica*. En realidad, existen argumentos que nos permiten garantizarlo:

Las acciones que exige el *ajuste* técnico, al igual que aquellas que limitan legalmente el espacio en el que está permitido que el *PPT* surja (cf. V.3.1.2.2.) no pueden llamarse reglas de *juego*. Las normas que prescriben en qué forma ha de llevarse a cabo la segunda fase³⁸ del proceso *constructivo* para que éste culmine con éxito son exclusivamente normas de la *construcción*; de esta peculiar *construcción*.

Pero es cierto, eso sí, que crean las condiciones para que el *juego* se

³⁷ Reiterando las cautelas expuestas en II.2.2.1.2.

autopromocione.

Huizinga recogiendo las indicaciones de Spencer³⁹ ha afirmado:

*Considerado desde el punto de vista de un mundo determinado por puras acciones de fuerza, [el juego] es, en el pleno sentido de la palabra, algo superabundans, algo superfluo.*⁴⁰

Aseguradas por el *ajuste* técnico las mínimas exigencias de transformación que exige la segunda fase del proceso, las operaciones que se ofrecen a la actividad humana como consecuencia de ese campo de posibilidades que el propio *ajuste* técnico instaura son superfluas. El gesto del operador de posproducción/*realizador* es entonces un gesto lujoso. Y por eso, porque excede la necesidad⁴¹ y se complace en su propia presentación, hemos afirmado que se trata, independientemente de cualquier otra consideración, de un gesto *lúdico*. Por lo tanto el operador de posproducción/*realizador* también *juega*.

En suma, para que el *PPT* evolucione es necesario que se produzca un *ajuste* de los -una vez más- *espectros o fantasmas cambiantes, sujetos a los vaivenes de la luz y el aire*, que los coloque en disposición de ser *ensamblados*. El procedimiento que lo permite, precisamente por su neutralidad, no es fecundo desde un punto de vista *lúdico* pero ofrece al hombre la posibilidad de utilizarlo por exceso, es decir, superando las mínimas imposiciones del procedimiento; y es entonces cuando se asegura la persistencia y la

³⁸ Identificamos segunda fase con *ajuste* técnico porque, tal como se ha examinado, el *ajuste* técnico correcto garantiza el éxito de la segunda fase del proceso; independientemente de todas las operaciones que además se puedan incluir en ella.

³⁹ Spencer ligaba el nacimiento del juego a la necesidad de agotar el exceso de energía humana.

⁴⁰ Johan Huizinga: *Homo ludens*. Alianza. Madrid, 1995, pág. 14.

⁴¹ La concepción del *juego* como excedente de lo necesario es la idea básica que anima la posición sobre lo *lúdico* de Jean Duvignaud que sitúa el *juego* en la "región de los actos inútiles". Jean Duvignaud: *El juego*

evolución del *juego*.

3.2.1.3.1. La manipulación

Es entonces cuando la *pieza-2* se enriquece con la manipulación *lúdica* que puede sufrir. Imágenes viradas a un color, ecualizaciones, efectos de desenfocado, panoramizaciones de los canales de audio que refuercen las impresiones espaciales, potenciación de la reverberación... y toda la gama de transformaciones que ofrece cualquier generador de efectos digitales.

Estas facilidades de *jugar* con la imagen, ligadas a las posibilidades de manipulación que ofrecen las diversas casas comerciales al introducir en el mercado ingenios cada vez más sofisticados, son las responsables en gran medida de la apariencia general del *FTA*; del estilo que impera en cada época o temporada. En definitiva, del aspecto que presenta el *juego* en determinados momentos de su historia.

Los usos profesionales, es notorio, parecen imponer que cualquier nueva posibilidad de manipulación que ofrezca el mercado deba ser rápidamente aprovechada por los *realizadores*. Y así en determinadas épocas⁴² ciertos efectos⁴³ se repiten en diversos y heterógeneos programas.

Esta tendencia a la utilización inmotivada de las posibilidades de manipulación -o motivada únicamente por su carácter de originalidad o su contingente extensión de uso- es

del juego. FCE. México DF. 1982, pág. 52. Por lo demás el título de una de sus obras, *El sacrificio inútil* (FCE. México DF. 1979.) es bastante explícito.

⁴² Quizá sea pretencioso referirse a épocas en la corta historia de la televisión. En todo caso, entiéndase el término en su significado de extensión temporal dominada por determinadas modas o usos; aunque dure solamente unos pocos días. Así la época del *zoom*; la época de la *steady-cam*; la época de los fondos virtuales, etc.

coherente con su naturaleza *lúdica*. Pues cierto efecto se usa porque sí; porque “queda bonito”; o simplemente, por “ver cómo queda”.

3.2.1.3.2. El efecto de movimiento: el movimiento creado

Entre estos efectos cabe mencionar de manera especial aquéllos que están diseñados con el objeto de producir imágenes en movimiento. Entre ellos las panorámicas sobre selecciones previamente ampliadas o los acercamientos o alejamientos vulgarmente conocidos como *zooms* electrónicos. Y vale la pena considerarlos en particular porque constituyen una prueba de la capacidad *lúdica* de la acción humana.

La falsa panorámica y el *zoom* electrónico tienen su fin en su propio representarse. Se crean porque pueden ser eficaces al desarrollo del *juego*. Pero al contrario de lo que sucede con el movimiento *desviado*, sus causas son bien conocidas. La capacidad *lúdica* del hombre, una vez atraído al entorno de *juego*, es tal que puede reproducir los propios orígenes del *juego*.

Por último, entre estas transformaciones cuyo resultado es una *pieza-2* que en este estado de nuestro desarrollo lógico se nos presenta aún como una *pieza-1* manipulada - como una apariencia retocada- hemos de considerar también aunque sólo sea a efectos metodológicos la transformación de identidad. Es decir, la transformación que sólo *ajusta* la *pieza-1* en los mínimos técnicos exigidos por el *PPT* y que restituye una apariencia (*pieza-2*) muy similar a la *desviada*.

La extensión de la transformación de identidad impediría la extensión del *ámbito*

⁴³ “Efecto” es el nombre con que se designa en el argot de los trabajadores del medio a cada una de las manipulaciones *lúdicas* a las que nos referimos.

lúdico que esta fase promociona, pero su emergencia ocasional (en los reportajes informativos p. ej.) no debe atentar contra la generalidad de la tesis.

En los epígrafes anteriores se ha pretendido dilucidar la naturaleza de las *piezas-2* desde la *desviación*; pero con lo dicho no queda en absoluto resuelto el problema, pues su esencia es necesario encararla también desde la fase lógicamente subsiguiente: el *ensamblaje*.

3.2.1.4. Segunda discusión sobre las «*piezas-2*»; desde el «*ensamblaje*»

Hasta ahora se ha pretendido rastrear el origen de las *piezas-2* en las sucesivas mutaciones de la *pieza-1*. Desde el *ensamblaje* es posible observar algunas transformaciones que ha de sufrir todavía la *pieza-2* previamente a que presente su aspecto final. Sólo así se aclararán algunas cuestiones plenamente ligadas a la especificidad del *ajuste* típico del *PPT*.

Nos dirigimos pues a los confines de la zona de transito a la que hemos dedicado las últimas consideraciones.

Esta opción metodológica es perfectamente asumible pues, por un lado es absolutamente coherente con nuestra definición del *ajuste* que, ya lo hemos afirmado, no puede desvincularse ni de la *desviación* ni del *ensamblaje*; y por otro lado permitirá abordar en el momento adecuado una cuestión que, si bien tendrá consecuencias plenas durante el *ensamblaje*, comienza ya a esbozarse durante el *ajuste*; y está íntimamente ligada a la naturaleza de la *pieza-2*: la puesta en crisis del concepto de plano.

La *pieza-2* presenta por ahora unos límites muy similares a los de la *pieza-1*. Éste ha sido transducido y manipulado pero su extensión ha permanecido invariable. La

desviación de la *pieza-1* se ha producido entre dos instantes temporales determinados - entre dos pulsaciones del botón rojo⁴⁴ de la *cámara-micrófono*-; y las sucesivas transformaciones que sobre él se han operado han preservado esta amplitud.

Mutatis mutandis la *pieza-1* o la *pieza-2* se corresponden con el concepto de plano que ha impuesto, y con todos los problemas que tradicionalmente se le asocian, la teoría del cine.

Pues bien, podemos adelantar que las nuevas mutaciones que se han de operar sobre las *piezas-2* con el objeto de que se integren en el *ensamblaje* posterior tienen como resultado la destrucción del plano como concepto operativo.

Se aísla así una de las especificidades que oponen el *FTA* en tanto que *construcción-lúdica*, a otras presuntas *construcciones-lúdicas* similares, y en particular al cine. El cine y la televisión contemporánea, que se construyen a partir de una fase de *desviación* idéntica, manifiestan sus diferencias en la fase de *ensamblaje*. Y ésta a su vez determina fases de *ajuste* también diversas.

La impertinencia del uso del plano así como la de la oposición entre audio y vídeo en el análisis del *FTA* será establecida rigurosamente más adelante (cf. V.3.3.1.1.). Pero teniendo en cuenta que la puesta en crisis de ambas nociones es fundamental para seguir el hilo del discurso, propongamos un ejemplo que nos pueda ayudar a hacerlo:

Una *cámara-micrófono* colocada en una playa frontalmente a la línea imaginaria que separa mar y arena efectúa una selección. Esta línea y la que dibuja el horizonte dividen el cuadro, la imagen, el “plano”, en tres áreas horizontales que de arriba a abajo espejan el cielo nuboso, el mar picado, y la arena lisa y limpia. El propio sonido del mar y

⁴⁴ Es el color con que típicamente se señalan los botones de grabación en todos los ingenios que permiten

algún graznido de gaviota completan la selección. Este plano puede ser perfectamente utilizable p. ej. en un reportaje sobre la calidad ambiental de la costa española. Sufrirá el *ajuste* necesario, tras el cual, será incluido, en toda su extensión, en el montaje del reportaje.

Supongamos ahora que en la selección de una playa atestada de turistas (con el objeto p. ej. de realizar un reportaje sobre el número de personas que visitan en agosto las playas españolas) algún problema de tipo técnico ha impedido la captación del audio. Pues bien, el *PPT* permite -alenta, en realidad- una combinación entre esa selección icónica y el sonido del mar que se había *desviado* en la selección anterior (aislado de los graznidos de las gaviotas y de la imagen que lo acompañaba). El sonido del mar, en este último caso funciona como *pieza-2*; mientras que en el primer caso no tenía entidad suficiente para hacerlo y la *pieza-2* era la totalidad del plano.

Pensemos además en una imagen que, con un encuadre similar a la primera, esté dividida por la línea del horizonte en un tercio superior ocupado por un cielo azul, y los dos tercios inferiores ocupados por un campo de trigo. Con una máscara⁴⁵ horizontal de la más simple mesa de mezclas es fácilmente sustituible el segundo cielo por el primero. Y nuevamente nos encontramos con una combinación en la que un fragmento de plano funciona con la categoría de *pieza-2*.

Estas dos operaciones de falseamiento son muy rudimentarias y ya eran posibles en un estado de desarrollo del *PPT* muy elemental.

Pero es en el *FTA* -con la introducción de las técnicas digitales que desarrollan dispositivos que ofrecen posibilidades cada vez mayores al falseamiento- en donde esta

esta función.

tendencia se expande. Y así, los que hasta ahora no eran sino minusvalorados usos profesionales o “truquillos” están adquiriendo la categoría de métodos de trabajo específicos.

3.2.2. Una entrada furtiva: La imagen virtual

En la misma línea, es ineludible referirse a un tipo de imágenes que se incorporan al proceso en esta segunda fase y que tienen un origen distinto a las que hemos manejado hasta ahora: son las que habitualmente se conocen como imágenes virtuales. Su origen es diferente porque no se trata de imágenes (visuales o sonoras) que se produzcan tras una *desviación* de un fragmento de *lo real*; sino que son creadas electrónicamente.

Este tipo de imágenes de origen matemático siempre han estado presentes en el *PPT* (cf. II.2.2.2.), pero en las cadenas, su uso estaba restringido al análisis y solución de problemas técnicos y de control de la señal. Sin embargo, en la actualidad, con los generadores de imagen digital, la cuestión de la imagen creada comienza a ser central en toda discusión sobre el *FTA*. Y en el futuro, sin duda, lo será todavía más.

⁴⁵ Sencillo efecto por el que una determinada área de una imagen es sustituida por otra.

3.2.2.1. La imagen trucada

Idealmente al menos, la imagen virtual es una imagen producida por medios electrónicos que se pretende hacer pasar por una selección en *lo real* de una *cámara-micrófono*.

Los ingenios que componen este tipo de imágenes, a pesar de estar todavía en un estado de desarrollo inicial, permiten ya p. ej. reproducir eventuales movientos de la supuesta cámara o variar las imágenes en función de la variación de los determinados puntos de luz que podría haber en la inexistente escena inicial.

El problema que plantea, en este caso, la imagen electrónica, tal y como ya hemos apuntado, es que... *impresiona los sentidos de forma tal que consigue formar en el sujeto una imagen mental de una realidad que no existe. Éste, al recibir el estímulo y por analogía de decodificación con las imagenes reales, la conceptualiza como tal* (cf. cita II.34.).

En consecuencia, la cuestión de la imagen virtual⁴⁶ sería la misma que, en menor medida, ha planteado desde siempre la imagen trucada; la existencia de *piezas-2* sin *piezas-1*; y muy similar a la que propone la realidad trucada. Es cierto que, en este último caso, el truco al producirse en el *PPT* previo sí es referente real de una imagen posterior

⁴⁶ La presente discusión sobre la imagen virtual apenas roza el apasionante problema de la realidad virtual o, según las terminologías al uso, realidad artificial (*artificial reality*); mundo virtual (*virtual world*); ambiente virtual (*virtual environment*) o espacio virtual tridimensional (*3D virtual space*).

El concepto de realidad virtual es mucho más amplio que el de imagen virtual. La investigación en este campo tiene aplicaciones en áreas muy diversas: arquitectura, medicina, capacitación y entrenamiento de pilotos de vuelo etc. y en todas ellas es esencial el principio de interactividad: *Per realtà virtuale intendo quella particolare tipologia di realtà simulata in cui l'osservatore (in questo caso spettatore-attore-operatore) può inserirsi interattivamente, con l'aiuto di particolari protesi ottico-tattili-auditive, in un ambiente tridimensionale generato dal computer.* Tomás Maldonado: *op. cit.*, nota 88. Probablemente el asunto de la realidad virtual esté llamado a constituirse en una de las líneas de investigación más fecundas del naciente siglo. Cualquier discusión a fondo excede como es lógico los planteamientos de esta tesis.

pero, al igual que en la imagen virtual, el espectador que ve la imagen trucada induce un referente “real” diferente del real y además inexistente.

Hasta aquí nos hemos adelantado al previsible futuro que espera a las imágenes de creación electrónica en el *PPT*.

3.2.2.2. La imagen «como si»

Sin embargo es necesario considerar también que, hoy por hoy, el equívoco no se produce, al menos en un espectador mínimamente avisado, y ello invita a preguntarse si la ilusión llegará a ser completa algún día. La respuesta negativa a esta pregunta nos induce a considerar las imágenes virtuales desde una perspectiva diferente: desde el *como si*. Y éste es, sin duda, el tratamiento que actualmente debe darse a la cuestión de la imagen virtual.

Este tipo de imágenes, y en particular las que constituyen las escenografías virtuales, invitan a que el espectador las conceptualice como reales pero no por la vía del truco sino por la del *como si*.

Durante la representación teatral:

Diríase que la realidad se ha retirado al fondo para dejar pasar al través de sí, como al trasluz de sí, lo irreal. En el escenario hallamos, pues, cosas -las decoraciones- y personas -los actores- que tienen el don de la transparencia. Al través de ellos, como al través del cristal, transparecen otras cosas.⁴⁷

⁴⁷ José Ortega y Gasset: “Idea del teatro: una abreviatura”, en *Ideas sobre el teatro y la novela*. Revista de Occidente en Alianza Editorial. Madrid, 1995. pág. 79.

Parafraseando la cita de Ortega podemos decir que en el caso que nos ocupa la “virtualidad” se ha retirado al fondo para transparentar la realidad. El espectador que, pronto lo examinaremos (cf. V.3.3.2.2.3.3.), es parte activa del *juego* admite que se instaure esa metáfora esencial que permite ver la imagen virtual como si poseyese un antecedente real a pesar de la plena conciencia, y por eso existe la metáfora, de que no lo hay.

El tiempo decidirá si el fenómeno televisivo futuro demandará una imagen virtual trucada o representativa.

3.2.2.3. La imagen compuesta

Existen además una serie de imágenes, que siendo también de origen matemático, no pretenden hacerse pasar por imágenes *desviadas*. Son los esquemas y gráficos que habitualmente se utilizan como apoyo a la información verbal en los informativos, o en las emisiones deportivas -que incluyen información sobre el tiempo, el resultado, etc...-. Están presentes, de manera insistente, en las cabeceras de los programas o en las autopromociones y sobre ellas recae una parte importante de la imagen de cadena que una determinada empresa de televisión quiere ofrecer. Es también el material básico esencial de la información meteorológica.

Este tipo de imágenes que en el argot profesional se conocen por “elementos de grafismo” proponen una nueva discusión en torno a la imagen virtual.

Porque, en cualquier caso, se puede asegurar que la imagen virtual es una imagen compuesta. Es decir, que responde a un proceso de creación por composición frente a la creación por modelado o la creación por *construcción* (cf. III.3.).

Por lo tanto, y al margen de las numerosas paradojas y temas de discusión que suscita el concepto de virtualidad, la pregunta consiguiente que este trabajo debe plantearse es si el uso creciente de imágenes de origen compositivo puede atentar contra el cuerpo general de la tesis que proponemos.

En el momento actual no parece que la presencia de imágenes virtuales supere los límites que se establecían en el tercer capítulo en cuanto a utilización de elementos compositivos en la *construcción* (cf. III.3.7. y III.4.2.). La imagen virtual no es, desde luego, en el uso que de ella hace el *PPT* un objeto pleno. Se trate de meras imágenes de grafismo o de complejos desarrollos escenográficos, su concepción y formación son absolutamente dependientes del *ensamblaje*, lo que, dado lo ya concluido (cf. III.3.8.), asegura la pervivencia de la *construcción*.

No se puede negar, es necesario reconocerlo, la eventualidad de que en el futuro esta relación se vea alterada por el uso generalizado de la imagen virtual. Probablemente entonces, la televisión comenzaría a deslizarse de la *construcción* a la composición. Es uno de las posibles caminos que podrá adoptar el *PPT*. Pero no parece que por el momento se trate de una posibilidad inminente.

3.2.3. El «bricolage» en el «PPT»

Ligado a las posibilidades *lúdicas* que se abren en la fase del *ajuste* es necesario considerar el papel que actualmente juega en el *PPT* la imagen de archivo.

Históricamente el departamento de documentación, hoy presente en cualquier organización televisiva que se precie, surge unido a la necesidad que siente la práctica profesional de utilizar material previamente emitido o grabado para compensar

determinadas carencias puntuales en la confección del palimpsesto.

En particular, la imagen de archivo ha sido y es especialmente útil en la confección de los informativos. En el departamento de documentación visual o videoteca, se dispone de una serie de imágenes que permiten completar icónicamente aquellas informaciones para las que, por las razones que sean (premura de tiempo, localización remota, fuerte contenido verbal de la noticia...), no es posible disponer de la imagen de actualidad.

Un ejemplo excesivo lo constituye el característico plano de “gente paseando por la calle Preciados de Madrid” que es posible hallar en informaciones sobre la subida del IPC, sobre la pérdida del valor adquisitivo de los españoles o para ilustrar los resultados de una encuesta sobre sus costumbres sexuales -ponemos por caso- sin más que cuidar mínimamente la correspondencia entre el vestuario de los paseantes y la época del año en que se emita la noticia.

En la actualidad, sin embargo, asistimos a un curioso fenómeno sobre el que vale la pena reflexionar. Pues el valor estrictamente documental de la imagen de archivo se ha visto ampliado gracias a la tendencia que presenta el *FTA* a utilizarla cada vez en mayor medida.

De manera que hoy en día la imagen extraída de la videoteca, más allá de su carácter de sustitución o de mera suplencia, se sitúa al mismo nivel que el de cualquier otra fuente icónica. Y no son en absoluto raros los programas que se basan únicamente en la reemisión de imágenes de archivo.⁴⁸

La importancia que ha cobrado la videoteca con el desarrollo del *PPT* es tal que

⁴⁸ Es el sentido de programas como *Casi todo a 100*, (Telemadrid) o *Mírame*, (Antena 3 Tv.). En el límite de esta tendencia se encuentra el uso de las imágenes históricas -llamemóslas así- cuyo máximo exponente es probablemente el canal *Nostalgia*, (TVE para Vía Digital).

actualmente podemos calibrar la potencia *constructiva* de una cadena o una productora de televisión en función de la riqueza de sus fondos.

Esta emergencia de la imagen de archivo es coherente con la también creciente incursión del *bricolage* en el *PPT* -enseguida veremos por qué-. Antes, sin embargo, dediquemos algunos párrafos a elucidar en qué forma se justifica la posibilidad de re-uso de toda imagen.

3.2.3.1. El doble «status» de la imagen televisiva

En la bibliografía sobre la ontología de la imagen fotográfica que, al margen de la cuestión del movimiento, es común, como se ha visto (cf. V.3.1.1.), a la cinematográfica y la televisiva se plantea a menudo la existencia de una especie de doble estatuto en relación con el fragmento de realidad que le da origen.

Por un lado manifiesta una cierta tendencia a la particularidad. Pues la imagen fotográfica en tanto que seleccionada en un conjunto infinito de posibilidades parece centrarse expresamente en el fragmento de *lo real* que espeja. Se presenta incontestablemente como huella de *lo real* (cf. V.3.1.1.3.). Pero, exclusivamente, de *lo real* encerrado en los límites del cuadro; obviando así las relaciones que este fragmento establecía con el resto del *continuum* y cancelando toda referencia a su contexto originario.

Por otro lado, y gracias precisamente a la limitación de cuadro y a la descontextualización, que la libera de sus ataduras iniciales, la imagen fotográfica manifiesta simultáneamente una diversa tendencia a la generalidad, que la abre y la pone en disposición de ser combinada de muchas y diferentes formas.

En la imagen fotográfica y televisiva conviven, a la vez, una fuerza centrípeta y una

fuerza centrífuga. Es lo que llamamos doble *status* de la imagen registrada.

Ésta es, de hecho, la justificación teórica de los efectos del popularísimo experimento de Kulechev.

*Lukács [...] parte del hecho de que el cine pone en juego un doble reflejo de la realidad. Ante todo está la reproducción del mundo propia del carácter fotográfico de las imágenes del cine, pues gracias a la cámara y a su técnica, se reproducen en la pantalla los perfiles de las cosas en toda su exactitud e inmediatez. [...] El segundo reflejo, probablemente el más estético, que se basa en la capacidad de recrear lo real no sólo en su apariencia sino en su generalidad y en su ejemplaridad, debe contar con estos datos de partida.*⁴⁹

Esta peculiaridad de la imagen televisiva es la que explica que pueda ser sistemáticamente reutilizada en el *PPT*. Pues la restricción o cierre que produce la *desviación* y que inicialmente la habilita únicamente para ocupar un determinado lugar en el *ensamblaje* está compensada por las posibilidades que, con su tendencia a la generalidad, ofrece al *ajuste* para adaptarla y abrirla a nuevas opciones de *ensamblaje*.

Y es precisamente por ello por lo que planteamos el problema de la imagen de archivo en los epígrafes que dedicamos a la fase de *ajuste*.

Toda imagen de archivo ha sido en algún momento una imagen de actualidad. Es decir, ha sido una imagen *desviada* en *lo real* y *ajustada* para ser *ensamblada* en un determinado proyecto *lúdico*. Es oportuno preguntarse entonces si el conjunto de imágenes

⁴⁹ Francesco Casetti: *Teorías del cine*. Cátedra. Madrid, 1994, pág. 51.

guardadas en la videoteca no son en realidad imágenes *desviadas* del palimpsesto televisivo (*2-pieza-1* según nuestra terminología específica, [cf. III.3.9.]); en cuyo caso esta discusión sería más adecuada al epígrafe que se dedica a las *re-construcciones* (cf. V.3.3.1.3.).

En realidad en el uso que en la mayoría de las ocasiones el *FTA* hace de la imagen de archivo no existe el más mínimo rastro del *ensamblaje* o *construcción-lúdica* de primer orden para el que originalmente fue *desviada*. Nos inclinamos por lo tanto a pensar que, más que de una *desviación* de segundo orden, lo que se produce es una regresión a la fase de *ajuste* consentida por su doble *status*.

Para ser más exactos, las imágenes de la videoteca, después de participar en determinado *ensamblaje*, retornan al momento en que ya *ajustadas* pueden sufrir nuevos *ajustes* para ser incluidas en otro *ensamblaje* posterior. Es decir, vuelven a esa zona de difícil localización en la que el *ajuste* ha dejado de mirar hacia la *desviación* para girarse hacia el *ensamblaje*.

En todo caso, es importante notar que la posibilidad de re-uso que ofrece la imagen televisiva, por más que esté plenamente asumida, no es un hecho trivial y está ligada a su naturaleza esencial. Y es evidente que la re-utilización de la imagen, independientemente del proyecto para el que inicialmente haya sido *desviada* otorga nuevas posibilidades *lúdicas* a la *construcción* en la que se integre.

3.2.3.2. El «realizador-bricoleur»

El uso creciente de la imagen de archivo en el *FTA* no es más que la consecuencia directa de un fenómeno más general: la irrupción del *bricolage* como forma de producción. El *realizador-ingeniero* -que encara un nuevo proyecto- se convierte cada vez más en un *realizador-bricoleur* que “se las apaña con lo que tiene” (cf. IV.10.).

Tradicionalmente la creación de un programa de televisión pasaba por la fase inicial de la idea, a partir de la que se iban efectuando sucesivos tratamientos del guion (sinopsis, desarrollo, diálogos, escaleta, etc.) hasta alcanzar el plan de producción: un proyecto que, en función del guion técnico, asignaba medios humanos y materiales para llevar a buen fin la realización del programa.

Este esquema de trabajo presupone la existencia de un *realizador-ingeniero*. Un *realizador* que solicita los medios necesarios para desarrollar una idea nueva y, en definitiva, un nuevo proyecto.

Sería inocente no admitir que existen condicionamientos de todo tipo, fundamentalmente económicos, que atentan contra esta libertad creadora; pero es evidente también, que la práctica profesional reconoce que éste es el esquema teóricamente ideal. Y por lo tanto el tradicional tira y afloja entre realizadores y productores se produce después de que ambos hayan asumido esta idea.

Por otro lado, se trataba de tensiones de índole similar a las que se pueden producir en cualquier proyecto de ingeniería: discusión sobre calidades de material, fechas de terminación, etc.

Actualmente, sin embargo, el *bricolage* se abre paso de manera creciente en el *PPT*.

Tradicionalmente ha formado parte del *PPT* previo. Los elementos escenográficos han sido profusamente readaptados y reutilizados. El aspecto del almacén de decorados de cualquier emisora de televisión que posea cierta historia es un verdadero conjunto de elementos de los más diversos materiales y formas; de abigarrados colores; que han formado parte de más de una *construcción* y que son conservados... *en razón del principio de que “de algo habrán de servir”*.⁵⁰

Pero, hoy en día el *bricolage* está presente también en la totalidad del *PPT*. Y precisamente el almacén de decorados es un ejemplo magnífico para comprender en qué consiste exactamente la videoteca de cualquier centro impulsor de un *PPT*.

Probablemente las constricciones económicas que los nuevos mercados imponen al *PPT* fuerzan a que, en multitud de programas, el *realizador*, ante la perspectiva de ejecutar un proyecto, en una primera intervención... *se pregunte y pregunte a su conjunto de desechos en qué manera pueden ser organizados para servir a tal fin* (cf. IV.10.).

El conjunto de desechos lo constituyen los “restos” (brutos de cámara, programas antiguos, películas de cine, etc.) que se han ido acumulando en la videoteca, y sólo tras una exhaustiva e infructuosa búsqueda, el equipo de producción aceptará incorporar nuevos materiales al *PPT*.

El trabajo en los departamentos de autopromociones es el mejor ejemplo de ello.

Se puede afirmar incluso que existe un *bricolage* a gran escala que consiste en el intercambio de los fondos documentales entre diversos centros de producción. Es un hecho habitual la compra-venta de imágenes entre productoras y la existencia de verdaderos bancos de imágenes organizados por áreas temáticas a los que es posible acudir en busca

⁵⁰ Claude Lévi-Strauss: *El pensamiento salvaje*. FCE. México DF. 1972. pág. 37. Citado ya en IV.10.

de “imágenes de catástrofes naturales”, una “imagen romántica con puesta de sol”, o cualquier otra con la que suplir de manera económica las carencias icónicas de un producto.

Por supuesto que la incorporación del *bricolage* a la realización televisiva no alcanza la totalidad del *PPT* pero se debe admitir que su presencia se va paulatinamente incrementando.

3.2.3.3. La música

Además de la videoteca y, en muchas ocasiones ocupando su mismo espacio físico, todo centro productor debe poseer una buena discoteca. Sus fondos, a efectos metodológicos pueden ser divididos en dos grupos muy generales: por un lado la música con origen independiente del *PPT* y por el otro la llamada música de librería. Y debemos subdividirlos porque los problemas que plantean a nuestra discusión son totalmente distintos.

3.2.3.3.1. La música convencional

En el primer caso, a pesar de la engorrosa caracterización que hemos utilizado, nos encontramos ante las grabaciones propias del mercado musical: casetes, discos compactos, discos de vinilo... y toda la variada gama de formatos en que es posible registrar música.

Se trate de música clásica o actual, son composiciones acabadas. Obras -de arte o no- con existencia independiente y previa a una eventual participación en un proceso *constructivo*.

En realidad nos encontramos ante una perfecta ejemplificación de la discusión teórica que se ha sostenido acerca de la utilización en una *construcción* de elementos resultantes de procesos de creación no *constructivos* (cf. III.3.7.). En oposición a lo que ocurría con la imagen compuesta (cf. V.3.2.2.3.) -a la que no le reconocíamos plenitud objetual- es éste un caso particular de la discusión general sobre la inclusión de un objeto compositivo pleno en la *construcción*.

Ningún *realizador*, en términos generales, se atrevería -o debería atreverse- a seleccionar segmentos musicales de la *Fuga en re*, o del *Submarino amarillo*, para editar una banda de audio (cortar, cambiar de orden, pegar o repetir ciertos compases). Y ello probablemente en atención al respeto que la propia obra terminada impone a sí misma.

Esto, por supuesto, es válido también para los éxitos del momento porque en este tipo de obras el respeto por la composición -que no debe confundirse con el respeto a su calidad o a la genialidad del autor- es mayor en tanto que la obra es más conocida. Su propia popularidad es la que, en última instancia, fija su carácter de obra acabada.

Pero, en todo caso, siempre que el objeto compuesto esté sometido a una fase de *ensamblaje* final no se menoscabará la esencialidad del proceso *constructivo* (cf. III.3.8.).

3.2.3.3.2. La música de librería

Con la expresión “música de librería” se alude a ciertas colecciones presentes y necesarias en toda buena discoteca de un canal televisivo que incluyen composiciones expresamente diseñadas para que sean incluidas en el *PPT*.

En general se basan en la capacidad que tienen ciertas formas musicales para evocar situaciones, lugares geográficos o estados de ánimo en el espectador.

No conocemos a fondo, ni es éste lugar para intentarlo, el mecanismo evocativo de la música. Pero, en todo caso, la práctica profesional nos demuestra que un buen ambientador musical está en condiciones de ofrecernos grabaciones de librería que respondan a conceptos como: dinamicidad, arabismo, majestad, drama, clasicismo, comicidad, suntuosidad, relajación... e incluso a combinaciones de ellos.

Asimismo las propias casas editoras solicitan de los compositores los llamados cortes comerciales, de manera que un disco compacto típico de librería puede ofrecer siete u ocho composiciones originales de duración indeterminada además de sus respectivas versiones de un minuto, treinta segundos, diez segundos, etc.

Es evidente que se trata también de composiciones acabadas y previas al propio *PPT*, pero su origen está íntimamente ligado a éste y, por eso, el problema que plantea la utilización de la música de librería es absolutamente distinto del que propone la música convencional.

Ambas responden al mismo proceso compositivo pero mientras que en un caso se producen objetos plenos y acabados, en el otro no se alcanza el objetivo último hasta que no se consuma la *construcción*. Son composiciones expresamente creadas para ser incluidas en un *PPT*. Y ésta es la específica forma en la que el compositor, parafraseando a Gadamer (cf. nota III.43.), se hace cargo de la creación de la obra como tarea.

La música de librería se presenta como una mera propuesta que el *realizador* debe completar -la disposición de versiones temporales a la que hemos aludido no es más que una prueba de ello-. El propio compositor concibe el objeto en función de su utilidad posterior y para esto asume una serie de normas diacrónicas (generales e históricas) y sincrónicas (modas y usos del momento) que son reglas del *juego* (cf. V.3.3.2.2.2) que

constituye el *FTA*.⁵¹ Se trata de una música *pre-ajustada* que espera el *ajuste* definitivo previo al *ensamblaje*.

Para rematar estas páginas dedicadas al *bricolage* únicamente mencionar que un problema similar al que presenta la música de librería es el que plantean los efectos sonoros pregrabados o “efectos de librería”: tormentas, ruido de bar, ambulancia pasando, gritos humanos y el largo etcétera que se puede hallar en cualquier colección de este tipo.

3.3. El «ensamblaje». La «mise-en-scène»

Ésta es la tercera y última fase del *PPT*. Los elementos (*piezas-2*) previamente *desviados* y *ajustados* se combinan ahora en el *ensamblaje* final.

Existe una serie de cuestiones que son insoslayables en cualquier estudio riguroso sobre el *FTA* independientemente del enfoque teórico con que se quiera abordar. Y sin duda el concepto de “puesta en escena” es una de ellas. Las imposiciones metodológicas y la coherencia interna de este texto han retrasado hasta ahora su aparición en él, a pesar de que el lector perspicaz haya podido ya percatarse de que el circunloquio teórico que se ha construido no es más que una herramienta para discutir a fondo este problema. Pues básicamente cuanto se ha hecho hasta ahora en este capítulo es tratar de la puesta en escena.

Ésta es, de hecho, el *motor* (cf. III.3.4.) de la combinación final que *ensambla* la

⁵¹ A modo de ejemplo enunciamos algunas: la música de las cabeceras de informativos ha de ser dinámica; el

construcción. El *PPT* es en definitiva, una operación de puesta en escena. De una peculiar puesta en escena de la que resulta, digámoslo una vez más, un objeto *construido y lúdico*.

Reconocer esto no es algo trivial. Por un lado es una posición que se enfrenta radicalmente a la de aquéllos que aún hoy consideran que la televisión es, como se interpretaba en sus inicios (cf. II.2.1), un simple instrumento para acceder a realidades lejanas. Por otro lado, las peculiaridades de esta puesta en escena la alejan de la que tradicionalmente proponen quienes piensan que la televisión constituye esencialmente un medio de comunicación. Tendencia que, dicho sea de paso, es aun hoy mayoritaria en la bibliografía.

A estas peculiaridades dedicamos precisamente las últimas páginas de esta tesis. Pues ellas nos permitirán asegurar, tal como pretendemos, que el *FTA* es una *construcción-lúdica*.

3.3.1. ¿La construcción...?

El *PPT* es simultáneo al *FTA* (cf. II.5.). Pero el concepto de puesta en escena del *FTA* en tanto que proceso no atenta contra la posibilidad de que éste sea considerado como un objeto pleno y distinto. Es lo que hemos asegurado en el capítulo que se ha dedicado a precisar los límites que en este trabajo se imponían al concepto de *construcción* (cf. III.3.6.).

Recuérdese, por otro lado, que todo proceso *constructivo* podrá ser considerado como tal siempre que la última de las operaciones que se hayan movilizado con el objetivo

acompañamiento musical de un reportaje macabro ha de ser rico en tonos graves; es útil presentar una versión que incluya únicamente la base rítmica para realzar el interés en la locución...

de crearlo (de formarlo) sea una operación de *ensamblaje* (cf. III.3.8).

Algunas cuestiones nos ayudarán a comprender que el *PPT* es de este tipo.

3.3.1.1. El plano y la oposición audio/vídeo: dos conceptos estériles

Para ello es necesario aplicarse a cierta labor que ya habíamos anunciado (cf. V.3.2.1.4.): la puesta en crisis del concepto de plano y de la oposición audio/vídeo.

La historia del audiovisual es todavía hoy, básicamente, la historia del cine. Y lo es olvidando el hecho de que audiovisuales son también las representaciones teatrales y operísticas, una cabalgata de reyes o la linterna mágica. Este error de base que, en la medida de nuestras posibilidades pretendemos poner de manifiesto a lo largo de este trabajo, ha provocado que los estudios sobre televisión, y especialmente aquéllos específicamente centrados sobre lo que actualmente se conoce como contenidos televisivos, hayan heredado gran parte de las propuestas y preocupaciones que han ocupado a la investigación cinematográfica a lo largo del pasado siglo.

El concepto de plano y las relaciones que se establecen o se deberían establecer entre los componentes icónico y sonoro de un filme han sido dos de esas preocupaciones fundamentales.

*Cada serie de instantáneas, apuntando a una misma acción o a un mismo objeto bajo un mismo ángulo, constituye lo que se denomina un plano. El plano es la unidad fílmica.*⁵²

⁵² Jean Mitry: *Estética y psicología del cine*. Siglo XXI. Madrid, 1999, pág. 117.

Con esta definición pretendía Jean Mitry establecer los límites conceptuales de un término que, debido a su variabilidad semántica, ha planteado fuertes problemas de uso a la teoría del cine. Sin embargo y a juzgar por lo que años después se podría leer en el didáctico volumen conjunto de J. Aumont, A. Bergala, M. Marie y M. Vernet *Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*⁵³ su intento no tuvo pleno éxito. En efecto, los autores de *Estética del cine...* tras dedicar unos párrafos a discutir la cuestión del plano cierran el argumento, asumiendo el disparate metodológico de que:

*Lo más normal es definir el plano implícitamente (y de forma casi tautológica) como «todo fragmento de filme comprendido entre dos cambios de plano»; y por extensión, en el rodaje el «plano» designa el fragmento de película que corre de forma ininterrumpida en la cámara, entre la puesta en marcha del motor y su detención.*⁵⁴

En realidad volvían a insistir en el equívoco de base al que Mitry pretendía hacer frente:

Y como, por definición, un plano es una determinación espacial fija, hablar de un plano único cuando se trata de un travelling, constituye un sinsentido.

Decir, por ejemplo, como ciertos críticos, que La cuerda, de Alfred Hitchcock⁵⁵, filmada enteramente en travellings a lo largo de ocho tomas muy complicadas, no supone sino ocho planos, es una aberración. Supone

⁵³ J. Aumont, A. Bergala, M. Marie y M. Vernet: *Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Paidós. Barcelona, 1996.

⁵⁴ *Ibíd.*, pág. 41.

*(por referencia a la notación antigua) ¡confundir simplemente la unidad de plano con la de toma!*⁵⁶

En los inicios del cine, como es bien conocido, la cámara permanecía fija frente a una determinada acción que se desarrollaba ante ella. Los primeros y tímidos intentos de montaje consistían únicamente en combinar con fines narrativos cierto número de esas tomas de acciones. Prácticamente, y salvo los recortes de las colas de película, el trozo de material emulsionado entre la puesta en marcha y la detención del motor de la cámara coincidía con el trozo de película montada en el negativo final. Posiblemente por ello se empezó a generalizar el uso indiferenciado de los términos toma y plano. Esta falta de rigor en el lenguaje común, que utilizaba la palabra plano para referirse indistintamente a la unidad de grabación o al fragmento de película montado, alcanzó también a los trabajos de carácter teórico. Hasta el punto de que se hizo necesario recordar que:

*Aunque se trata de una palabra muy utilizada y muy cómoda en la producción efectiva de películas, es importante subrayar en cambio, que en una aproximación teórica del filme es una idea muy delicada de manejar, precisamente en razón de su origen empírico.*⁵⁷

La recomendación parece tener todavía hoy pleno sentido. Pero cierto es también que, al margen de que lo hagamos de forma más o menos rigurosa, todos manejamos el término con cierta soltura y, a pesar de sus limitaciones, a todos nos ha sido útil en nuestra

⁵⁵ La película de Alfred Hitchcock *The Rope* es conocida habitualmente en España como *La soga*.

⁵⁶ J. Mitry: *op. cit.*, pág. 173.

⁵⁷ J. Aumont et al.: *op. cit.*, pág. 41.

formación intelectual; por no hablar de la profesional; pues su uso es abundantísimo en la jerga utilizada en la producción cinematográfica y en el *PPT*.

De alguna de esas limitaciones y problemas que acarrea la definición de plano se había ya percatado el propio Mitry al enunciarla:

De manera general⁵⁸, todo cambio de plano supone una modificación del campo e, inversamente, toda modificación del campo determina un cambio de plano, sea éste gradual o progresivo.

Esto, por supuesto, no es una regla absoluta sino un hecho que ciertas excepciones se encargan de confirmar.

En efecto, si se ve a un individuo que se pasea por París en plano americano y mediante un cambio brusco del segundo plano (gracias a una «transparencia») se le ve proseguir su camino por pleno bosque, el plano no varía, aunque el campo se haya transformado.⁵⁹

Lo que no explica Mitry es por qué a ese segmento de fotogramas continúa denominándolo plano a pesar de que viole su propia definición. ¿Por qué, a pesar de todo, eso es un plano?

En el ejemplo que propone se han efectuado tres tomas: la del individuo, la del fondo parisino y la del fondo boscoso. En el montaje final un truco ha permitido presentar las tres tomas como integrantes de un sólo plano invariable a pesar de la variación del fondo con respecto a la figura.

Un repaso rápido a determinadas soluciones visuales que podrían plantear

⁵⁸ Y coherentemente con su definición anterior (cf. cita V.52).

dificultades de este tipo a la definición de Mitry desvela en todas ellas la presencia del truco. Truco de montaje, de revelado o de filmación. Un ejemplo de éste último, en cierta forma opuesto al de Mitry, sería el “paso de manivela” que origina un plano único a partir de dos tomas realizadas en momentos distintos con la cámara inmóvil y que produce efectos como apariciones o desapariciones de personajes; aceleramiento de la velocidad de las nubes; etc.

El uso del truco ha estado ampliamente extendido a lo largo de toda la historia del cine, pero en ningún caso se puede afirmar que, como norma, haya ocupado un lugar central en los procedimientos de montaje de un filme. Y consecuentemente, su carácter de excepcionalidad, reconocido por Mitry, no podía poner en crisis el concepto de plano en la teoría cinematográfica.

Históricamente se ha utilizado para suplir ciertas carencias durante la realización de una película. Se proyectaba un fondo tras el habitáculo simulado de un coche porque así se abarataban enormemente los costes de producción y se podían rodar “tomas imposibles” teniendo en cuenta las determinadas limitaciones tecnológicas del momento en cuestión. Pero la propia preocupación por preservar la verosimilitud y el efecto de realidad demuestran que el truco tenía un mero valor sustitutivo y que, en todo caso, habría sido preferible efectuar la toma en un espacio real.

La situación del truco en el *FTA* no es la misma. En la actualidad la base tecnológica del truco (decorados virtuales, efectos digitales de posproducción, etc.) sí es uno de los métodos de combinación (de montaje), principales en el *PPT*.

Pero, una vez más (cf. V.3.2.2.1), la imagen televisiva trucada parece no perseguir

⁵⁹ J. Mitry: *op. cit.*, pág. 177.

el falseamiento que originó la imagen trucada en el cine. De hecho, si nos asomamos al *PPT* desde la perspectiva clásica habríamos de concluir que, o bien la pericia de los realizadores actuales ha menguado formidablemente, o bien no existe la más mínima preocupación por preservar el efecto de realidad.

La segunda conclusión parece, sin duda, más acertada pero en realidad no es más que la consecuencia de un hecho aparentemente trivial pero que, para nosotros, reviste la máxima importancia. Frente a los tradicionales métodos de producción cinematográfica, en el *PPT* el concepto de plano se ha desintegrado y no posee el mínimo valor operativo.

En la concepción clásica del montaje como una sucesión de instantes, de trozos de película, la norma general es que el encuadre de la toma sea preservado hasta la proyección del positivo final. Cada porción de película comprendida entre esos cambios abruptos del contenido del cuadro es lo que solemos llamar plano. (Nuevamente nos hallamos ante el disparate metodológico ya citado)⁶⁰. El truco consiste en combinar varias tomas en un solo cuadro que por analogía con la norma es conceptualizado como un plano, debido precisamente, insistamos una vez más, a su excepcionalidad.

Por el contrario, las posibilidades que tiene hoy un espectador del *FTA* de encontrarse con un truco en las imágenes que consume es altísima. No es difícil que un “plano” o un cuadro de televisión combine una o varias tomas realizadas con cámaras, imágenes de grafismo, fondos de realidad virtual, etc... Una ventana⁶¹ se abre sobre un fondo cambiante realizado a partir de la distorsión de imágenes reales. En el interior de la ventana, que se desplaza por el fondo, se alternan fragmentos de películas

⁶⁰ Cf. cita V.54.

cinematográficas con páginas de Internet. Sobre todo ello atraviesa una palabra escrita formada por cinco letras en cuyo interior podemos encontrar los rostros de los principales presentadores del canal.... Ante tal amalgama de materiales en cuadro cabe preguntarse cuál es el plano o, en todo caso, dónde se localizan los cambios de plano.

Cuando la excepción que proponía dificultades a la definición de plano ha devenido en norma debemos preguntarnos honestamente si tiene algún sentido seguir concediendo a este concepto la trascendencia que históricamente ha tenido.

Y honestamente consideramos que no. Por lo tanto, en este trabajo, el concepto de plano no posee ningún valor epistemológico, al margen de los útiles ecos y resonancias que todavía nos sugiere y la dificultad que entraña prescindir de un término tan frecuente en la bibliografía.⁶²

Además y como consecuencia de ello, rechazamos que la noción tradicional de montaje como sucesión longitudinal o temporal de planos sea aplicable al *PPT*. En el cine el *ensamblaje*, el montaje, consiste en la combinación de planos. En la televisión el *ensamblaje* se produce combinando una serie de elementos o *piezas-2*⁶³ que paradójicamente son el resultado de su desintegración. Pues el plano, en la segunda fase del *PPT*, está sometido a una operación de partición que lo disgrega en elementos de extensión inferior. Y estos elementos, *piezas-2*, serán las verdaderas unidades de

⁶¹ “Ventana” es el nombre con el que en la jerga profesional se conoce la sustitución de un área de la pantalla de una determinada forma geométrica con una imagen distinta de la primera, de forma tal que, a efectos perceptivos, resulta una imagen de fondo y una figura con la forma elegida.

⁶² Manuel Palacio también ha llamado la atención sobre la crisis del concepto de plano en la creación artística en soporte videográfico: *El plano ya no es la unidad básica para la configuración del espacio tiempo, es el pixel; se ha producido la ruptura del concepto de puesta en escena basada en las normas de la perspectiva renacentista; las escalas de los objetos pueden ser aleatorias; es fácil la mixtura en el mismo cuadro de espacios y tiempos diversos debido a las posibilidades de transición de imágenes; sobreimpresiones;...* Manuel Palacio et al.: *La imagen sublime. Video de creación en España (1970-1987)*. CARS. MEC. Madrid, 1987, pág. 38.

combinación.

Es cierto que en determinadas circunstancias la partición no existe o, para decirlo en términos metodológicos, es de grado cero. Desde luego que el plano puede ser, y lo es en muchas ocasiones, un elemento de la combinación; pero sostenemos que la tendencia que presenta el *FTA* es la de utilizar elementos de rango inferior.

De hecho, el *ensamblaje* del *FTA* parece un ejemplo práctico de la propuesta teórica que Eisenstein mantuvo hacia el final de su vida cuando al proponer conceptos como los del montaje interior al plano o montaje de diversos montajes de planos no pretendía sino trascender el, hasta entonces para él, emblemático concepto central de su investigación (cf. III.4.6.).

Por otro lado, frente a la tradicional dicotomía existente entre los componentes icónicos y los componentes sonoros del *PPT*, tampoco consideraremos operativa desde el punto de vista metodológico la clasificación de los materiales en función del órgano de los sentidos que deba percibirlos.

Con ello no pretendemos asegurar que respecto al *PPT* actual sea absolutamente imposible articular un concepto de plano más o menos acorde con su tradición de uso, ni tampoco que lo sea establecer un criterio diferenciador entre los materiales *desviados* y *ajustados* que apelan a la vista o al oído. Es más, pensamos que, además de plenamente posible, es la tendencia general del ámbito científico que nos es propio.

Lo que sí se intenta sostener es que estos criterios no sólo no son útiles al desarrollo de la teoría que proponemos sino que además puede dificultarlo enormemente.

En definitiva, plano y oposición audio/vídeo no son conceptos pertinentes en este

⁶³ Nos referimos a la *pieza-2* definitiva, a la *pieza-2* ya absolutamente formada que está en condiciones de ser

estudio.

ensamblada.

3.3.1.2. ¿Ensamblar construcciones?

Antes de avanzar la primera conclusión que se puede extraer de lo anterior es ineludible referirse a las relaciones que el *FTA* mantiene con otros acontecimientos que presumiblemente constituyen también *construcciones-lúdicas* y de qué manera éstos se integran en el *PPT*.

Es objetivo último de este trabajo emparentar el *FTA* con una serie de manifestaciones culturales de las que hemos abstraído la categoría teórica de *construcción-lúdica*.

Muchas de estas presuntas *construcciones-lúdicas* han estado y están presentes de alguna forma en el *FTA*; y probablemente en razón de su origen hay que admitir que el *PPT* muestra una especial tendencia a relacionarse con ellas. El circo en televisión, el pase de una película o la retransmisión de una ópera o de una cabalgata de reyes son solamente algunos ejemplos. Eventos previos integrados en el *FTA* (cf. II.3.6.).

En nuestra discusión dedicada a lo *constructivo* se aseguraba que nada impide considerar... *procesos constructivos, cuyas construcciones resultantes se conviertan en elementos de una construcción que los englobe* (cf. III.3.7.).

Es necesario matizar ahora que, distintamente a como ocurría en el ejemplo de la ventana entonces propuesto y a como ocurre con las relaciones entre el palimpsesto y sus componentes que examinaremos en el epígrafe siguiente, no es posible que una *construcción-lúdica* se convierta automáticamente en una *pieza-1* o *pieza-2* del *PPT*. La ventana, *construcción* terminada con absoluta plenitud objetual, se integra en un proceso *constructivo* de orden superior: la casa. Por el contrario el aparato tecnológico que hemos resumido en el segundo capítulo exige que la película cinematográfica o la representación

operística, que constituyen presuntas *construcciones-lúdicas* previas, no sean más que materias primas (cf. III.3.2.) sobre las que se pueda iniciar el *PPT*.

Porque, por razones obvias, ninguna de estas *construcciones-lúdicas* puede ser tomada en su totalidad como elemento de una *construcción*. Y por lo tanto no deben de ser consideradas sino como organizaciones previas de *lo real* que en tanto que *ámbitos lúdicos* constituidos son especialmente proclives a integrarse en el *PPT*.

Es claro que el esfuerzo que realiza el *PPT* para integrar una película cinematográfica es considerablemente menor que el que exige la retransmisión de una ópera; pero en ambos casos -en todos los casos- es necesario que se reproduzcan las tres fases del proceso: *desviación, ajuste y ensamblaje*.

Se puede afirmar entonces que, desde el punto de vista de la *construcción*, nada diferencia el *PPT* que se inicia sobre una presunta *construcción-lúdica* preexistente del que se inicia sobre la mera organización previa del *continuum* de *lo real* a la que nos hemos referido en la segunda parte del capítulo segundo.⁶⁴

Pero si nos detenemos en su estatuto *lúdico* las cosas son diferentes. Mientras en el primer caso nos hallamos ante un *ámbito de juego* perfectamente definido, en el segundo, la manipulación de *lo real* para ponerlo en disposición de ser televisado no es un objeto pleno y desde luego no encierra su propio fin. La elaboración del pro-televisivo⁶⁵ inaugura un entorno de *juego* cuya definitiva transformación en *ámbito* está pendiente del éxito del *PPT*.

⁶⁴ Obviamente nos referimos a la organización previa que tiene por objeto modificar *lo real* en función del *PPT*. No es pertinente considerar la construcción de un puente como una organización de *lo real* con fines televisivos; pero sí lo es iluminarlo para que “salga mejor” por televisión.

⁶⁵ Con el término “pro-televisivo” (análogo a “pro-filmico”) nos referimos al resultado del conjunto de operaciones a las que hemos aludido en la tercera parte del capítulo segundo (cf. II.3.).

En resumen, el *PPT* se inicia, al margen de los casos en los que lo hace en entornos no *lúdicos* -por ejemplo: la *desviación* que efectúa la *cámara-micrófono* cuando selecciona imágenes en *lo real* (no manipulado) para su inserción en programas informativos-, o bien en un mero entorno de *juego* -la ambientación del plató para la emisión de un concurso-, o bien en *ámbitos lúdicos* plenos -la retransmisión de una obra teatral-.

En el primer caso el *realizador* goza de una libertad absoluta para llevar a cabo la *construcción*. Es él el que elige el *tema*⁶⁶ en tanto que... *principio rector que atraviesa todo el proceso* (cf. III.4.5.1) y en función del que se determina cada una de las elecciones o decisiones *constructivas*. De hecho la coherencia exige que sea un único *tema* el que informe el proceso previo y *PPT* propiamente dicho.

En el segundo caso es posible elegir entre preservar o no el *tema* propuesto por la presunta *construcción-lúdica* previa. Es ésta la reflexión que debe hacerse un *realizador* que encara un *PPT* con materias primas de este tipo, pues incluso en el caso de una retransmisión:

*La toma directa no es nunca un resultado especulativo del acontecimiento que se desarrolla, sino siempre -si bien en ciertos casos en medida infinitesimal- una interpretación del mismo.*⁶⁷

Si acepta el *tema*, como resultado del *PPT* se producirá el potenciamiento de un *ámbito lúdico* ya existente -como sucede en la transmisión de una cabalgata de reyes-. En otro caso originará con la *desviación* una nueva propuesta *lúdica*.

⁶⁶ En el sentido propuesto por Sergei M. Eisenstein: *El sentido del cine*. Siglo XXI, Buenos Aires, 1974 y que hemos desarrollado en III.4.5.1.

Esto último ocurre en multitud de ocasiones, aunque es de temer que se produzca no como consecuencia de una decisión sino más bien por carencia de reflexión. Pues de otra forma no es fácil comprender las razones que impelen a *realizar* espectáculos de danza en plano medio; o conciertos líricos en primeros planos que impiden apreciar la técnica de respiración del cantante.

3.3.1.2.1. Los acontecimientos mediáticos

A medio camino entre ambos se encuentran los acontecimientos mediáticos a cuyo valor sociológico Daniel Dayan y Edu Katz han dedicado un interesante ensayo⁶⁸. Una de las peculiaridades de estos acontecimientos es que:

*... cuentan con tres co-autores: los organizadores del acontecimiento, que ensamblan sus elementos y proponen su historicidad; las cadenas, que reproducen el acontecimiento recomblando sus elementos, y el público, tanto en el lugar mismo como en casa, que se toma a pecho el acontecimiento.*⁶⁹

Más adelante nos detendremos en la forma en que el público en casa se *toma a pecho el acontecimiento* y el resto del *FTA* (cf. V.3.2.2.3.3).

El *tema* (argumento o guion lo denominan Dayan y Katz) debe en este caso surgir de la negociación de los organizadores y las cadenas. El *realizador* no tiene plena libertad

⁶⁷ Umberto Eco: "El caso y la trama. La experiencia televisiva y la estética", en *Obra abierta*. Ariel. Barcelona, 1990, pág. 229.

⁶⁸ Daniel Dayan y Elihu Katz: *La historia en directo. La retransmisión televisiva de los acontecimientos*. Gustavo Gili. Barcelona, 1995.

pero tampoco debe ceñirse a un *tema* rigurosamente preestablecido. Tendrá que ponerse de acuerdo con los organizadores y encontrar ese hilo conductor que pueda servir al buen fin de ambas *construcciones-lúdicas*.

La participación de las cadenas de televisión en la planificación de las presuntas *construcciones-lúdicas* previas es un hecho creciente y especialmente notable en el caso de los acontecimientos deportivos. La organización de los Juegos Olímpicos es el campo de investigación más apropiado para estas cuestiones. Pierre Bourdieu lo ha descrito claramente en su “Los Juegos Olímpicos: programa para un análisis”⁷⁰ que dado su excepcional interés, que concierne también a otros aspectos de esta tesis, reproducimos íntegramente en el anexo 1.

3.3.1.3. Re-construcciones

Al caracterizar nuestro objeto de estudio (cf. II.4.) nos hemos inclinado por considerar el *FTA* en su totalidad, en los límites de una determinada cadena, como resultado de un macroproceso de producción global de rango superior al de cada programa individualmente considerado. Y así se ha hecho, únicamente, desde el convencimiento de que, de manera general, esta aproximación es más útil y fructífera en el presente estudio.

Ello no obsta para que sin embargo en casos particulares -y en algunos ejemplos- nos hayamos referido a los procesos de producción de determinados programas o directamente a éstos en tanto que conjuntos del *FTA*.

Pues bien, aunque pueda parecer lo contrario, esto no ofrece especiales dificultades

⁶⁹ *Ibíd.*, pág. 51.

⁷⁰ Recogido en Pierre Bourdieu: *Sobre la televisión*. Anagrama. Barcelona, 1997. págs. 119 a 124.

a la opción metodológica que hemos escogido. Los programas individualmente considerados responden exactamente al mismo proceso de producción que el *FTA* en su globalidad. Y, por lo tanto, podrán ser también consideradas como *construcciones* si admitimos que el *FTA* lo es (cf. V.3.3.1.4.).

No nos ocupamos de decidir si lo son *lúdicas* o no, pues, en este caso, el concepto de totalidad sí será pertinente en la demostración.

Lo que sí debemos reconocer es que en tanto que *construcciones* sí se pueden integrar en otras *construcciones* de rango superior y, precisamente porque su proceso de producción es exacto al del *PPT* global, podemos admitir, y sólo en este caso, la existencia de *re-construcciones* en el sentido propuesto en el tercer capítulo (cf. III.3.7.): *construcciones* que integran *construcciones* televisivas previas.

3.3.1.4. Primera conclusión

De lo admitido en el segundo capítulo (cf. II.2.3.) y de todo lo discutido en los epígrafes anteriores resulta patente que el *FTA* se presenta como un agregado de *piezas-2* resultantes de un *ajuste* de las *piezas-1* absolutamente supeditado al *ensamblaje* final.

Y habiendo establecido en el capítulo tercero que... *la naturaleza de lo que se desvía, se ajusta o se ensambla no es esencial al proceso* (cf. III.3.2.) podemos ya admitir que el *FTA* es un objeto pleno (cf. nota III.43.) y construido:

El fenómeno televisivo actual es una construcción.

O lo que es metodológicamente equivalente (cf. V.3.3.1.3 y III.3.9):

El fenómeno televisivo actual es una n-construcción resultante del ensamblaje de ciertas (n-1)-construcciones y ciertas piezas-2.

Esta afirmación es ya suficiente para conjurar algunos equívocos sobre el medio. Pues consecuentemente, expresiones como “ventana a la realidad” o “espejo de la actualidad” resultan ser absolutamente incongruentes.

No es posible abordar el problema de la televisión en términos de mimesis sino como un objeto *construido*.⁷¹

3.3.2. ¿... lúdica?

En los inicios de este capítulo (cf. V.3.1.1.) se ha examinado cómo la *desviación* en tanto que primera fase del *PPT* instaura un entorno de *juego* en los orígenes del proceso. A lo largo de los epígrafes siguientes hemos llamado la atención expresamente sobre aquellos aspectos especialmente ligados al desarrollo y a la promoción de ese entorno *lúdico*; pero ya en su momento se reconocía que no era posible establecer definitivamente el estatuto *lúdico* de ciertas operaciones que aparentemente lo eran -pues no parecían tener otro objeto más que el de la promoción del *juego*- hasta que se demostrase que el *PPT* efectivamente es un *juego*.

Así p.ej. la discusión sobre si las operaciones conducentes a la buena imagen son o

no son *lúdicas* (cf. V.3.1.3.1) quedaba supeditada a la demostración del carácter de *juego* de la totalidad del proceso. La buena imagen lo es porque es útil al *juego* siempre que, claro está, éste lo sea.

Y es esto lo que resta por intentar. Verificar que el objeto *construido* es también un objeto *lúdico*.

Antes de centrarnos en demostrar el carácter *constructivo* del *FTA* adelantábamos que su proceso de producción está motivado⁷² por una operación de puesta en escena.

Una puesta en escena en la que, en cuanto a la organización del material, no existen planos jerárquicos generales y en la que, por lo tanto, cualquier opción creativa responde a las reglas del proyecto concreto. Bettetini ya ha observado aspectos *lúdicos* en esta libertad de combinación también característica de la puesta en escena teatral:

*... la noción de juego, por su parte, entendida como «disponibilidad del material a una contemporaneidad que no se someta ni a la moralización ni a la ideologización».*⁷³

En cualquier caso se trata de una puesta en escena determinada -que plantea p. ej. una específica figura de actor: el actor de televisión- a la que dedicamos el final del capítulo.

Retomemos el *FTA* en su consideración global. Independientemente de las puestas en escena individuales a las que responde cada uno de los programas, el palimpsesto

⁷¹ Para comprender a fondo las implicaciones de esta aseveración repásese todo lo dicho sobre la plenitud objetual y los objetos construidos -el objeto frente a la ventana de Víctor Schlovsky (cf. nota III.19)- a lo largo del capítulo tercero.

⁷² “Motivado” porque la puesta en escena es su *motor*; no su *objetivo* (cf. III.3.4.).

televisivo soporta la tarea de servir a la “puesta en escena de lo público”. Nada más y nada menos. En nuestros días el *FTA*, lo analizaremos a continuación, es la *construcción* en la que el espacio público se muestra; se autorrepresenta.

3.3.2.1. Lo público

Para aclarar la forma en que lo público se pone es escena, conviene decir algo en torno a la propia noción de espacio público.

En el cuarto capítulo se ha hecho una aproximación al concepto general de *ámbito* (cf. IV.4.4.). En sus relaciones con la realidad el hombre consigue humanizar su entorno y así convierte su espacio circundante en espacialidad y el tiempo en que está inmerso en temporalidad.

Todos y cada uno de nosotros jerarquizamos y organizamos el caos de *lo real* con arreglo a nuestros intereses. Así p. ej. en nuestro espacio organizado, nuestra vivienda suele ocupar el lugar central y de igual forma las casas de nuestros amigos o el lugar de trabajo poseen también un valor superior al del resto de los edificios sobre los que no tenemos ningún dato.

Asimismo en determinadas épocas estamos preocupados por diferentes cuestiones intelectuales y como consecuencia de ello mantenemos ciertas opiniones que van evolucionando a lo largo de nuestra vida.

Y es que, recordémoslo..., *el hombre confiere sentido a su vida merced a la capacidad que le otorga su inteligencia de realizar hechos mediante la actuación de sus*

⁷³ Gianfranco Bettetini: *Producción significativa y puesta en escena*. Gustavo Gili. Barcelona, 1977, pág. 95. El entrecomillado remite al artículo “Durata-spazio del rito-giuoco”, incluido en *L'azione* «La scrittura

potencias y *dar lugar a* acontecimientos *mediante la* apropiación cocreadora de los campos de posibilidades *que le ofrece la situación social-histórica en que se halla inmerso de modo activo-receptivo.* (cf. cita 4º.47.).

Pues bien, de manera similar, podemos admitir que la sociedad en su conjunto también transforma en *ámbito* la realidad que la circunda. Al igual que el hombre humaniza su entorno, la sociedad socializa el suyo. Y de igual forma que cada uno de nosotros establecía una topología propia en el espacio que nos rodea, así la sociedad establece su propia topología.

Así p. ej. la oficina de correos o el quiosco de la esquina son lugares con un cierto valor topológico social, lo que en realidad significa que serán también lugares con cierto valor en las topologías individuales de un grupo más o menos extenso de individuos -en este caso, nuestros vecinos-. Y desde luego en España hoy todo el mundo sabe el valor que poseen en la organización social del espacio el Palacio de la Moncloa, el estadio Santiago Bernabéu o la vivienda del torero Jesulín de Ubrique.

Además, al igual que cada uno de nosotros manifiesta un determinado interés por ciertos temas de discusión y mantiene una determinada opinión sobre ciertos asuntos, se puede admitir también que la sociedad en su conjunto está atravesada por determinadas modas, usos, o ciertas opiniones extendidas.

Y así p. ej., en España, hoy, existe una tendencia a primar los estudios e investigaciones sobre Carlos I frente a los de otros monarcas (por efecto de las celebraciones con motivo del quinto centenario de su nacimiento); existe una cierta preocupación (social, por supuesto) en torno al problema del paro; y se detecta un clamor

scenica» dirigida por G. Bartolucci. Bulzoni. Roma, 1971, págs. 48 a 55.

social sobre la conveniencia de que determinado equipo de fútbol fiche a tal jugador.

A esta jerarquización u organización que efectúa la sociedad en la realidad en que está inmersa en un determinado período temporal, con su topología, sus temas de discusión, su conjunto de opiniones... es lo que llamamos espacio público o simplemente lo público.

Lo que, al fin y al cabo, se pretende mostrar en esta tesis es que el *PPT* tiene como tarea formalizar la puesta en escena de todo eso que conforma lo público. Que el *FTA* es la *construcción* en la que lo público se muestra.

Sostenemos pues que en la sociedad contemporánea es la televisión fundamentalmente la encargada de construir la imagen de lo público; ¡de construirla, no de proyectarla! como aseguran quienes consideran que la televisión es un espejo.

3.3.2.2. La puesta en escena de lo público

Inmediatamente debemos referirnos a una de las peculiaridades que posee la puesta en escena de lo público y que consiste precisamente en que ésta, a su vez, forma parte del propio espacio público que se representa.⁷⁴

No se trata entonces de escenificar, como sucede en el teatro, un texto escrito previamente, quizá quinientos años antes, y absolutamente definido y cerrado. La televisión es también una parte, y nada desdeñable por cierto, de lo público. Y así cuando

⁷⁴ Casetti desde un punto de vista semiótico también lo ha afirmado contundentemente: *los textos [televisivos] «dan forma» al contexto en la misma medida en que dependen de dicho contexto*. Francesco Casetti, Federico Di Chio: *Análisis de la televisión. Instrumentos, métodos y prácticas de investigación*. Paidós. Barcelona, 1999, pág. 295. Dominique Wolton también lo ha señalado: *...la televisión contribuye directamente a dar forma y a modificar las representaciones del mundo, sin que, por lo demás sea fácil determinar en qué sentido...* Dominique Wolton: *Elogio del gran público. Una teoría crítica de la*

el *FTA* lo pone en escena, lo está simultáneamente conformando.

Para Derrida es claro:

*Hoy es demasiado evidente que el campo político está en gran medida marcado, y a menudo determinado, mucho más allá de los lugares habituales, de los órganos estatutarios de deliberación y decisión políticas (el Parlamento, el gobierno, etcétera), por lo que pasa en las cadenas de radio y televisión.*⁷⁵

Y también Bourdieu ha aludido a esa *serpiente informativa* que se arrastra por periódicos y telediarios y que constituye el *ajo* en el que se está⁷⁶. El *ajo* -feliz expresión para lo público- es construido por periodistas que se informan fundamentalmente de otros periodistas. Sus fuentes son ellos mismos.

Podemos convenir entonces en que la puesta en escena de lo público, en tanto que estructura ya constituida, se reconstruye sucesivamente mediante la reorganización de sus propios elementos, la asimilación de elementos nuevos, exteriores, que no afectan a su clausura, y la influencia de su propia puesta en escena.

Al tratarse de procesos simultáneos, ambos sin fin y tan absolutamente relacionados, es fácil identificar uno y otro y así considerar como lo público únicamente lo que resulta de su puesta en escena. Por nuestra parte sostenemos que es fructífero mantener la diferencia entre lo que estrictamente constituye lo público y la forma en que eso se muestra, se presenta.

televisión. Gedisa. Barcelona, 1995. pág. 71. Esta obra es, además, una referencia importante en la discusión sobre lo público.

⁷⁵ Jacques Derrida y Bernard Stiegler: *Ecografías de la televisión*. Eudeba. Buenos Aires, 1998.

Un ejemplo obvio nos puede ayudar a precisar los límites. Las sentencias de cualquier tribunal de justicia son todas ellas públicas y evidentemente forman parte de lo público. La puesta en escena de lo público, sin embargo, no considera necesario que diariamente se lean por televisión. Son públicas pero no forman parte de la representación de lo público.

Mantengamos pues la diferencia y precisemos que la puesta en escena de lo público es un proceso acumulativo y simultáneo al de la propia evolución de lo público, y además interno a él.

3.3.2.2.1. Del «espacio de juego» al espacio del «juego»

La puesta en escena de lo público comienza por la creación/*construcción* de su espacio.

Enrique Torán ha señalado que, como resultado de la *temporalización del espacio proyectivo* que instaura el cine y la posibilidad de *penetrar la pantalla* que resulta de los movimientos de cámara, es posible crear en el espectador la noción de un determinado espacio de la representación o de la puesta en escena que él ha denominado *espacio fílmico* por oposición al *espacio cinematográfico* que es el espacio propuesto por un determinado plano o encuadre en su discurrir temporal.⁷⁷

Es éste último, el *espacio cinematográfico* (que está constituido por el espacio de la imagen fotográfica completado con el último atributo con que la tecnología de principios del siglo pasado lo dotó: el tiempo) el objeto de la rigurosa investigación de E. Torán. Pero

⁷⁶ Pierre Bourdieu: *op. cit.*

⁷⁷ Luis Enrique Torán Peláez: *op. cit.*, cap. VIII.

son sus sugerencias a propósito del *espacio fílmico* las que nos ayudan a comprender en qué forma se *construye* el espacio público.

Con ayuda de una determinada escenografía (pro-fílmica) el aparato cinematográfico está en condiciones de crear en el espectador la ilusión de un determinado espacio coherente con la trama. Se trata del espacio dramático. Un espacio que, por supuesto, no existe en *lo real*; no constituye un espacio geográfico; y no es más que una pura *construcción* que el director cinematográfico propone a la colaboración del espectador (cf. V.3.3.2.2.3.3.) con los distintos cuadros individuales (planos) que éste debe integrar.

*... el espacio dramático o diegético de la ficción fílmica se crea con la unión de varias tomas, aunque también puede ser el resultado de una única toma. Es el espacio fílmico que se caracteriza por su construcción fenoménica temporal.*⁷⁸

Y esta posibilidad es consecuencia de la propia peculiaridad de la imagen fotográfica:

... la fotografía tiende a sugerir lo interminable. Esto deriva del énfasis que pone en conjuntos fortuitos que representan fragmentos, más que totalidades. Una fotografía, ya sea un retrato o la imagen de una acción, tiene carácter de tal sólo si impide que tome forma la noción de acabado. Su marco establece un límite provisional; su contenido se refiere a otros contenidos que están fuera de ese marco; y su estructura designa

⁷⁸ *Ibíd.*, pág. 209.

*algo inabarcable: la existencia física. A este algo, los autores del siglo XIX lo llamaron naturaleza y vida; y estaban convencidos de que la fotografía tenía que imprimir en nosotros su infinitud.*⁷⁹

Es evidente que el *FTA* hereda directamente del cine las dos características específicas antes citadas, que, siempre según E. Torán, exige el surgimiento del *espacio fílmico* y que en nuestra terminología se pueden enunciar así: posibilidad de *desviar* el movimiento y movilidad de la *cámara-micrófono*.

Por ello es perfectamente plausible pensar que el *PPT* *construye* el espacio de lo público de igual manera que el proceso de producción del cine diseña sus espacios fílmicos.

Casetti, siempre desde su perspectiva semiótica, ha destacado también la importancia de la investigación sobre los procedimientos de configuración del espacio en el análisis de los textos televisivos.⁸⁰

El equivalente televisivo a la escenografía pro-fílmica puede ser, como ya se ha visto (cf. V.3.3.1.2.), de tres tipos: *ámbitos lúdicos* plenos, entornos *lúdicos* o entornos no *lúdicos*.

En este último caso, en el que no existe *PPT* previo, la *desviación* se efectúa en el *espacio de juego*. En el espacio posible y permitido de *juego* que hemos establecido en los primeros párrafos de este apartado (cf. V.3.1.2.1. y V.3.1.2.2.) y que coincide, al margen de las excepciones a las que en su momento hemos aludido, con el espacio de *lo real*.

⁷⁹ Sigfried Kracauer: *Teoría del cine: la reducción de la realidad física*. Paidós. Barcelona, 1989, pág. 42.

Y esto no debe sorprender pues como ya se ha tenido ocasión de advertir... *donde se encienden las luces pueden surgir juegos de luces; donde se lava se puede cantar; donde se bebe se puede catar...* (cf. IV.3.2.2.)

Incluso como asegura Bettetini a propósito de la puesta en escena teatral en la que en ocasiones el peligro de identificar el espacio real con el espacio escenográfico es mayor:

... el teatro contemporáneo renuncia sinceramente, cuando lo hace, a todas las estructuras y a los elementos de la puesta en escena condicionados por la rígida inscripción determinante de su tradición «sagrada»: cuando renuncia al escenario, cuando no construye sino que encuentra su espacio, cuando sale del local tradicional o se introduce en ambientes insólitos a su práctica sin transformarlos en lugar convencional de su comunicación. Pero aun actuando así, nunca deja de ser teatro: aunque no “disfrace” o “transforme” escenográficamente el espacio encontrado (la calle, la oficina, el aula escolar...), lo interpreta a través del proceso espacio-temporal en que se expresa el espectáculo, lo reconstruye eventualmente, lo revela y lo da a conocer a través de su acción.⁸¹

Del *continuum* de *lo real* que no está socializado ni jerarquizado, que no está desorganizado pues en él no son pertinentes normas ni ordenamientos; del caos de la vida toma el *PPT* los materiales que le permiten articular la puesta en escena del espacio público.

Las *desviaciones* en el espacio físico-geográfico que se efectúan en *lo real* son las

⁸⁰ Francesco Casetti, Federico Di Chio: *op. cit.*, capítulo XI.

materias primas con las que se despliega el espacio dramático de la puesta en escena de lo público. Un espacio que, de acuerdo con las *reglas del juego* a las que en breve nos dedicaremos, se organiza de acuerdo con una determinada y específica topología.

Topología, por cierto, que el propio *PPT* se encarga de aclarar mediante el uso profuso de la imagen compuesta o de grafismo (cf. V.3.2.2.3.). Y así p. ej. todos nos formamos una idea de cuáles son las ciudades españolas de mayor o menor importancia; conocemos la jerarquía de las vías de comunicación entre ellas; ubicamos, al menos de manera general, los centros de poder y decisión; etc.

De esta manera, paulatinamente, conformamos la espacialidad de lo público.

El espacio *construido* por la puesta en escena de lo público es un verdadero *espacio interior al objeto* o *espacio de la construcción* tal y como se ha propuesto en el tercer capítulo (cf. III.3.6.1.). Es pues... *el lugar donde se establecen las relaciones de los elementos que conforman la construcción final*.

Es el conjunto de lugares que crea lo público para representarse.

Evitando establecer correspondencias estrictas podemos intuir que en la articulación de este espacio de la *construcción* gravita el concepto de “despliegue” caracterizado en la primera parte de nuestro tercer capítulo (cf. III.2.4. a III.2.9.). Con la particularidad de que este despliegue es imposible, se ha hecho ya evidente, sin la copresencia del espectador.

Un ejemplo a escala reducida puede contribuir a aclararnos lo dicho. El Campeonato Mundial de Fútbol que cada cuatro años se celebra en cierto país geográficamente incluido en el espacio posible y permitido de *juego* es un subconjunto de

⁸¹ Gianfranco Bettetini: *Producción significativa... op. cit.*, pág. 97.

lo público que plantea su propia puesta en escena. Los lugares en los que se efectúan las *desviaciones* son cada uno de los estadios de fútbol, los lugares de concentración de cada una de las selecciones nacionales, el plató diseñado por la cadena de televisión que efectúe la puesta en escena determinada y, debido al efecto acumulativo⁸², los lugares centrales de cada uno de los “medios de comunicación”⁸³ que asisten. Además de un largo etcétera de lugares propuestos, ya inicialmente, como de importancia menor: aeropuertos; el lugar natal de determinada estrella futbolística; las calles vacías de las ciudades de los países en liza...

Según el tipo de partido que en ellos se juegue (primera fase, semifinales, final, etc.) se establece un orden jerárquico entre los estadios. El efecto proximidad también influye en el orden jerárquico de los estadios en cada una de las individuales puestas en escena que llevan a cabo cada unas de las televisiones nacionales: El estadio en el que juega España es “más importante” que otros. Y otros criterios de tradición indican también que el estadio de Brasil es más importante que el de Gambia.

No se trata de reproducir, es imposible, cada uno de los argumentos que influyen en la puesta en escena del espacio del Mundial, pero sí se pretende poner de manifiesto que por efecto de determinadas reglas de organización espacial, en la mente de todo aficionado se ha “desplegado” por medio de retazos de espacios *desviados* en *lo real* un espacio construido, perfectamente estructurado, que obvia los rasgos no pertinentes de cada uno de esas *desviaciones*. (En principio a nadie le importa el número de iglesias de una ciudad sede o el número de colchonerías existentes p.ej.)

⁸² Con la expresión “efecto acumulativo” nos referimos a la inclusión en lo público de su propia puesta en escena que hemos examinado en el epígrafe anterior (cf. 5º.III.3.2.3).

El espacio que resulta es en definitiva el espacio dramático, el espacio del *juego* que constituye la puesta en escena del Mundial.

Daniel Dayan y Edu Katz lo han visto claramente cuando afirman que... *la realidad es desarraigada por los acontecimientos mediáticos.*⁸⁴ Su obra *La historia en directo* está dedicada exclusivamente al análisis de los acontecimientos mediáticos que son aquellos que establecen una cesura en el flujo de la programación en consecuencia con su carácter excepcional. Sin embargo sus conclusiones son en muchos casos perfectamente extensibles tanto a la totalidad del *FTA* como a ciertas *(n-1)construcciones* con las que se *reconstruye*:

*Son todavía más fundamentales los acontecimientos que no tienen original en ninguna parte, porque la difusión es un montaje originado simultáneamente en varios emisores distintos. La “realidad” del debate entre Kennedy y Nixon, uno en Nueva York y el otro en California no disminuye por el hecho de producirse en el aire y en la salita de estar. El príncipe Carlos, en la iglesia, espera a Lady Diana, cuyo carruaje recorre las calles de Londres. Es una realidad, pero una realidad invisible que no puede percibirse como tal porque se produce simultáneamente en dos sitios distintos. Nadie puede ver entera dicha realidad; es decir nadie salvo el director de la emisión y cientos de millones de personas en sus casas.*⁸⁵

Nadie puede ver esa “realidad” porque su realidad es la de un objeto *construido* por el *realizador* y cientos de millones de personas en sus casas. Son realidades *construidas*

⁸³ Entrecorramos medios de comunicación porque esta tesis propone precisamente la exclusión de esta expresión para referirse a la naturaleza esencial de la televisión.

⁸⁴ Daniel Dayan y Edu Katz: *op. cit.*, pág. 23.

por el *PPT*.

De ahí que:

*Con la televisión, todo el mundo puede presenciar la totalidad del acontecimiento. La noción misma de la totalidad de un acontecimiento es una cosa nueva: es un concepto tomado del ámbito del espectáculo, por una parte, y de la estructura narrativa, por la otra.*⁸⁶

Quien mantenga todavía alguna duda puede comparar la impresión espacial que produce asistir a una carrera ciclista desde la cuneta de la carretera (espacio real) y la que produce seguirla por televisión (espacio *construido*).

Y es ésta una diferencia que nos autoriza a mantener la diferencia, en la que se insiste en el epígrafe precedente (cf. V.3.3.2.3.), entre lo público y su puesta en escena. Mientras el individuo/ciudadano tiene un acceso parcial y personal a lo público, el individuo/espectador/*jugador* (cf. V.3.3.2.2.3.3.) asiste a la puesta en escena de la totalidad del espacio público, y su experiencia de él es similar a la del resto de los espectadores.

La puesta en escena de lo público en tanto que objeto construido es un objeto pleno y distinto; y por lo tanto delimitado.

3.3.2.2.2. Las reglas del «juego»

Pero además su *construcción*, su *ensamblaje* final, se atiene a ciertas leyes que lo organizan. Estas leyes, en la mayoría de las ocasiones no escritas, son normas de actuación

⁸⁵ *Ibíd.*

⁸⁶ *Ibíd.*, pág. 82.

ligadas a la práctica profesional del medio y se imponen de manera inmediata a los nuevos *realizadores*. De hecho, el período de formación laboral de todo trabajador en un canal de televisión es fundamentalmente un período de familiarización con estos usos profesionales. El conocimiento de estas normas es lo que en el argot del medio se reconoce como “saber de televisión”.

Las reglas son numerosísimas y no existe entre ellas inicialmente relación alguna. A pesar de que la indicación anterior nos sugiere un criterio que posteriormente nos permitirá agruparlas.

No es posible, por lo tanto, establecer una clasificación previa sobre la que articular un discurso coherente y consecuente que se detenga en todas y cada una de ellas y que analice además las relaciones que establecen.

Lo único que se pretende en este epígrafe es presentar algunos ejemplos de reglas de la puesta en escena que ejecuta el *PPT* para después examinar en qué forma esas reglas pueden ser consideradas como reglas del *juego*. Con un mínimo conocimiento del *FTA* el lector podrá sin dificultad identificar muchas otras.

Muchas de ellas se centran en un tipo de *(n-1)construcciones* que se integran en la *construcción* final que pone en escena el espacio público sobre las que se produce una curiosa paradoja y son por ello especialmente apropiadas para iniciar la discusión. Son, por un lado, los únicos fragmentos de la *construcción* o del palimpsesto en los que el propio *FTA* reconoce que su tarea es, al menos, cercana a la puesta en escena de lo público; pero son además, por el otro lado, secciones sobre los que el mismo metadiscurso del *FTA* excluye radicalmente el menor atisbo de *juego*.

Se trata de los espacios informativos y en especial de los noticiarios o telediarios que es como más popularmente se les conoce en España.

Expresiones como: “Así son las cosas”; “ésta es la realidad”; “comenzamos el relato de la actualidad”; o “les contamos lo que ha pasado en el Mundo” (como si un determinado estado de *lo real* se pudiese relatar) demuestran que, en estos casos, la puesta en escena del espacio público es intencionada; pero este reconocimiento va inmediatamente seguido de expresiones del tipo: “para usted”; “para que usted sea un ciudadano informado en una sociedad democrática en la que la figura de la opinión pública es esencial”, etc.

El admirable objetivo último de esta puesta en escena de la realidad está, según expresamente declara el *FTA*, en las antípodas del “egoísta” y “mezquino”⁸⁷ *fin* último del *juego*.

Sin embargo todas las reglas que enunciaremos a continuación, y que están extraídas del uso profesional en los informativos de televisión, parecen refutar tan solemnes declaraciones.

Una de ellas prescribe que la realidad, lo público -o el “ajo”- ha de ser presentado como una serie de acontecimientos concatenados. Es decir en el caos de *lo real* es necesario aislar y *construir* ciertos acontecimientos “de indudable interés” y presentarlos estableciendo relaciones causales entre ellos.

Eliseo Verón ha analizado pormenorizadamente esta operación en su famoso análisis de las informaciones, en los medios franceses, sobre el accidente en la central nuclear de Three Mile Island el 28 de marzo de 1979.⁸⁸ Y, llama la atención especialmente, el esfuerzo que desarrolló la información en televisión por establecer relaciones lógicas en

⁸⁷ Egoísta y mezquino porque en el *juego* el *fin* último es el propio *juego*.

⁸⁸ Eliseo Verón: *Construir el acontecimiento. Los medios de comunicación masiva y el accidente en la central nuclear de Three Mile Island*. Gedisa. Barcelona, 1995.

el batiburrillo de datos que recibían. Todas ellas muy alejadas, por cierto, de las relaciones lógicas que posteriormente estableció el discurso científico.

El *FTA* introduce así una lógica discursiva en la puesta en escena del espacio público que evidentemente no preexiste en *lo real*. Y sólo existe en lo público en la medida de que, como ya se ha estudiado, éste es el resultado de la interacción mutua de lo público real y de sus sucesivas puestas en escena.

El conflicto es otra de las normas básicas que organizan la *construcción*. Piénsese en la cantidad de informaciones que en un telediario cualquiera se presentan en forma de conflicto entre dos partes. Gobierno y oposición, patronal y sindicatos, Real Madrid y Barcelona, buen tiempo y mal tiempo, derechos de la mujer frente a machismo...

Esta tendencia a presentar la actualidad como agentes sociales en conflicto es probablemente una consecuencia directa de la narrativización del espacio público. Pero en todo caso, su finalidad última no es la correcta información del ciudadano democrático y la constitución de una opinión pública libre e informada. Sabemos sobradamente que el pensamiento matizado, que expresa sus propias dudas y conflictos internos, es mucho más formativo para la persona; y, sin embargo, el telediario insiste en simplificar y enfrentar las posiciones de unos y otros.

Esta tendencia a la simplificación alcanza también las normas de estilo que prescriben el lenguaje que se debe usar en los informativos. Ha de ser claro, conciso y que evite largas enumeraciones o acumulaciones de datos, y ello es dominante respecto de lo que haya que decirse. De manera que si el tema exige largos desarrollos y enumeraciones prolijas o debe ser evitado o sintetizado al máximo.

La disponibilidad icónica es otro de los principios que jerarquizan la puesta en escena de lo público:

... el noticioso de televisión tratará una noticia en forma diferente según disponga o no de imágenes. Incluso, a veces, esta condición decide su ubicación.⁸⁹

Y la pregunta consecuente que cabe hacerse es si la formación de la opinión pública libre necesita imágenes.⁹⁰

Los formatos de programas también imponen su ley en el *FTA*. Ciertamente es que el concepto de formato en tanto que estructura básica está generado a partir de la abstracción de unas determinadas características de ciertos programas y es por lo tanto mudable. De manera que el formato del noticiario de hoy en día tiene muy poco que ver con el de hace diez años. Pero es cierto también que tanto hoy, como hace diez años, el telediario presenta una determinada estructura que salvo muy pequeños ajustes temporales, se puede considerar como muy rígida.

Las secciones nacional, internacional, economía, cultura y espectáculos, deportes y el tiempo tienen un determinado tiempo asignado en función del cual se escogen, organizan y se decide la duración de cada noticia.⁹¹

⁸⁹ *Ibíd.*, pág. III

⁹⁰ El día anterior a aquél en el que escribo estas líneas, la cadena española Antena 3 Tv. consiguió por casualidad imágenes exclusivas del acrobillamiento a balazos de dos ciudadanos presumiblemente albanos-kosovares que se habían enfrentado a dos soldados del ejército macedonio en un control de carretera. El relato del incidente que no merecería más que una breve reseña en la prensa diaria fue uno de los argumentos principales de los informativos diarios de Antena 3 que, tras informar a su audiencia del hecho, la sometió a una repetida visualización (con seguridad más de 5 ocasiones) de la matanza. Estas imágenes exclusivas fueron apoyo icónico de la información sobre el hecho aislado y sirvieron también para ilustrar las consideraciones generales sobre el conflicto.

Es evidente que tras la segunda repetición de las imágenes de la muerte de los dos anónimos ciudadanos ningún espectador incrementaba su información sobre el problema balcánico por más que el locutor insistiese en “las impresionantes imágenes que demuestran hasta qué punto...”

⁹¹ A los criterios de decisión que articulan la construcción de la realidad que, según Justo Villafañe, Enrique Bustamante y Emili Prado, llevan a cabo los informativos de radio y televisión, han dedicado estos investigadores, en su día, un exhaustivo análisis. Al margen de que desde nuestro punto de vista el *FTA* no

Y desde luego, aún asumiendo como ya se ha hecho (cf. V.3.3.2.2.), que lo público es, también en cierta medida, consecuencia de su propia puesta en escena, es pertinente preguntarse si dedicar un tercio del telediario a temas deportivos refleja equilibradamente la estructura informativa que se produce al margen del *FTA*.

Son sólo algunos ejemplos entre los muchos que se podrían proponer de reglas que organizan la *construcción* que pone en escena la realidad.

Ya se ha indicado en el inicio del epígrafe que, a pesar de su aparente diversidad, todas ellas han de ser conocidas por quien pretenda “saber de televisión”. Y ésta es quizá la única relación entre ellas. En realidad todas las reglas responden a las imposiciones de lo “televisivo”.

“Televisivo” es un término de uso común tanto en la práctica profesional como en la crítica del medio, que, a falta de una definición formalizada, se utiliza para referirse tanto a una temática como a un tipo de producción-realización especialmente acorde con lo que se entiende que son las características esenciales de la televisión.

Y así fundamentalmente lo “televisivo” es que la televisión se vea, o más exactamente que sea vistosa; que resulte atractiva al espectador; que lo invite a participar en el *juego*.

Desde esta perspectiva encuentran respuesta las dudas que plantean las reglas a las que hemos aludido.

Una noticia sin imágenes es una noticia que no se ve, no luce, y por lo tanto no es televisiva. Presentar la realidad en términos discursivos y conceptuales asegura el interés

construye la realidad sino que la pone en escena, muchos de los criterios que citan son, de acuerdo con nuestra terminología, verdaderas reglas del *juego*. Justo Villafañe, Enrique Bustamante y Emili Prado: *Fabricar noticias. Las rutinas productivas en radio y televisión*. Mitre. Barcelona, 1987.

perpetuo de los *jugadores*-espectadores por “ver en qué queda” determinado conflicto y determinado asunto.

Las imposiciones del formato son también coherentes con lo televisivo. Y así, hoy por hoy, la información deportiva ocupa un tercio del tiempo del telediario; mientras que tres minutos dedicados a una noticia de economía se consideran excesivos.

De persistir el equívoco deberíamos admitir entonces que los hechos deportivos tienen mayor capacidad de afectar al desarrollo vital de las personas que los hechos económicos -si convenimos que esta pueda ser una buena manera de calibrar la importancia de una noticia.

En realidad lo que se demuestra es que esta reflexión no es pertinente. A los deportes se les dedica tiempo porque son vistosos, atraen al espectador, y este argumento televisivo tiene mucho más peso que el del redactor que insiste en que se le den cinco minutos para su reportaje de economía porque de otra forma no tiene tiempo suficiente para explicar coherentemente el asunto. Y por eso se le exige además que en los tres minutos utilice un lenguaje claro y conciso aun a riesgo de comprometer la calidad de la información.

Para una cadena de televisión puede ser importante que el ciudadano esté informado pero, desde luego, es mucho más importante que no se aburra.

Podemos ya admitirlo, una noticia es importante en función de su capacidad para operar cambios en la sociedad y en sus relaciones con los individuos que la conforman. Pero una noticia es televisiva si consigue ser vista.

Por ello podemos asegurar que estas reglas son reglas del *juego*, porque no tienen otro fin sino preservar el *FTA*. La función de las reglas es únicamente garantizar que el *juego*, la *construcción-lúdica* final “salga bien”; que sigamos viendo la televisión, y cuanto

más mejor.

Por supuesto que no solamente los informativos sino la totalidad del *FTA* responde a una serie de reglas que lo conforman.

La buena presencia es también una de ellas. Lo fundamental en un presentador de televisión es que tenga buena presencia; que “dé bien en cámara”,⁹² y una vez admitido ello se podrán discutir en segunda instancia el resto de aptitudes que lo capacitan para ese puesto. Siempre será más eficaz para preservar el *juego* hallarse un rostro de “buen ver” precisamente porque sólo se trata de eso, de ver.

Asumiendo, eso sí, que un rostro de buen ver no equivale necesariamente a un rostro bello; es más bien un rostro que se deja ver, que es cómodo de mirar.

En otro orden de cosas existen reglas del *juego* ligadas a los aspectos físicos de los elementos que integran la puesta en escena:

*... pues la utilización de aparatos de construcción especial o de uso corriente es imprescindible en todas las transmisiones, teniendo en cuenta que, muchas veces, una simple mesa debe estar trucada para que produzca algún efecto especial o sencillamente para que logre verse como normal, de acuerdo con el ángulo o toma que se quiera hacer, o los cambios de niveles necesarios para una escena.*⁹³

Este tipo de ajustes o trucos sistemática y perennemente presentes en el *FTA* y a los que, desde nuestro punto de vista, nunca se les ha dado la consideración teórica que merecen, son reglas del *juego* porque, también en este caso, sólo pretenden que el *juego*

⁹² Expresión habitual en el argot del medio.

“salga bien”. Únicamente ambicionan un conjunto de buenas imágenes útiles al *ensamblaje*.

Por último, sin afán de ser exhaustivos -repitémoslo una vez más-, propongamos un nuevo ejemplo típico sobre lo televisivo. Lo constituye el creciente fenómeno de los *fast thinkers* en expresión de Bourdieu.

En los debates y en general en cualquier programa de opinión se detecta también, unida a la simplificación del lenguaje, una tendencia a simplificar los argumentos de discusión. Derrida reprocha además que las condiciones que impone el propio *PPT* son tales que no todos los invitados están en condiciones de asumirlas:

Antes de denunciar el silencio de los intelectuales, como se hace habitualmente, ¿Por qué no interrogarse sobre esta nueva situación mediática? ¿y sobre los efectos de una diferencia de ritmo? Ésta puede reducir al silencio a ciertos intelectuales (los que necesitan un poco más de tiempo para los análisis necesarios y no aceptan adaptar la complejidad de las cosas a las condiciones que se les imponen para hablar de ellas), puede hacerlos callar o hacer que sus voces queden ocultas bajo el ruido de algunos otros, al menos en los lugares donde dominan ciertos ritmos y ciertas formas de habla. Ese otro tiempo, el tiempo de los medios, produce sobre todo otra distribución, otros espacios, ritmos, relevos, formas de toma de la palabra e intervención pública.⁹⁴

⁹³ Luis Gaitán Estévez: *La televisión y su mundo*. Daimon. Barcelona, 1960. pág. 178.

⁹⁴ Jacques Derrida y Bernard Stiegler: *op. cit.*, pág. 19.

Lo televisivo es que a un debate en televisión, y es algo que se puede comprobar diariamente, es preferible invitar a un personaje que sea capaz de adaptarse a las restricciones o imposiciones del medio a las que alude Derrida que convocar a alguien que tenga algo que decir.

*Frases cortas, explicaciones definitivas, retrospectivas y perspectivas; éstos son los pensamientos adaptados a la lógica de los medios de comunicación.*⁹⁵

Es más televisiva la apostilla, el chascarrillo, el exabrupto medido o la ironía descalificante que el discurso meditado.

Y desde luego, como ya se ha dicho, es más televisiva la posición ideológica inquebrantable (aun sin fundamento) que la disposición al cambio en función de la charla. Y ello explica el fenómeno de que en televisión cada opción ideológica sobre cierto asunto tenga su defensor oficial, que sistemáticamente es invitado a todos los programas en los que tal asunto es tratado. Y del que por supuesto se conoce de antemano, o con el que incluso se pacta, la postura que va a defender.

Si hubiese que tomárselos en serio no quedaría más que sorprenderse de la nula evolución ideológica de algunos “intelectuales”.

Son los *fast thinkers*, esa especie de pensadores rápidos, que proliferan en todas las cadenas de televisión, que conocen las reglas y que gracias a su nivel de cultura media (que es inversamente proporcional a la imagen de seguridad en sí mismos que presentan) se permiten hablar brillantemente de todo. Ellos son, sin duda, más televisivos que los

verdaderos intelectuales.

Y el *FTA* los prefiere porque con ellos el juego resulta mejor; que a la postre es lo que importa⁹⁶. Que nos sigan viendo.

Bourdieu, consciente de este problema, se pregunta también:

*Pero entoces, si es cierto que no se puede decir nada en la televisión ¿no debería concluir, junto con buen número de intelectuales, de artistas, de escritores, y de los más destacados, que sería mejor abstenerse de utilizarla como medio de expresión?*⁹⁷

¿No será que no se trata de un medio de expresión? -preguntamos nosotros-. El propio Bordieu encuentra la respuesta:

*Creo, en efecto, que, al aceptar participar sin preocuparse por saber si se podrá decir alguna cosa, se pone claramente de manifiesto que no se está ahí para decir algo, sino por razones completamente distintas, particularmente para dejarse ver y ser visto.*⁹⁸

Y ésta es exactamente la conclusión a la que pretendíamos llegar en este epígrafe.

⁹⁵ Dominique Wolton: *op. cit.*, pág. 205. El epígrafe titulado *La cultura seducida por el individualismo de los medios de difusión* constituye un lúcido análisis de la figura del “intelectual de los medios”.

⁹⁶ La casualidad (pero quizá no tanta) ha permitido que el mismo día que escribía estos párrafos haya asistido como consecuencia de mi labor profesional a una ejemplar escena. Me encuentro en un control de realización en el que se graba cierto programa de entrevistas y “debates” sobre aspectos relacionados con el sexo; eso sí tratados de manera “picarona”, desenfadada, joven, fresca, (y un largo etcétera de huecos adjetivos). Una de las invitadas (que ha sido cuidadosamente seleccionada) inclina el tono de su intervención hacia los problemas psicológicos que se pueden derivar, y cuyas consecuencias ella misma ha sufrido, de la imposición social, que a su entender sufren los jóvenes, de acumular el mayor número de experiencias sexuales posibles. Todo ello de forma bastante franca, sincera. Del equipo de redacción del programa se comienzan a escuchar frases del tipo: ¡Pero que le ha dado a ésta hoy! ¡Últimamente está más tonta! ¡Nos va a estropear la entrevista! etc. Hasta que al final se escucha la frase clave: Bueno, a ver si por lo menos en el debate conseguimos que entre en el juego.

⁹⁷ Pierre Bordieu: *Sobre la televisión*. Anagrama. Barcelona, 1997, pág. 15.

⁹⁸ *Ibíd.*, pág. 17.

Lo que sale en televisión está ahí para dejarse ver, para ser visto. Y las reglas que organizan la *construcción*, las reglas televisivas, tienen por único objetivo que eso que está ahí para “ser visto”, se “vea” bien; sea vistoso. Por eso son reglas del *juego*, porque sólo pretenden su promoción.

En las acciones normativizadas por la regla se produce entonces la inversión de objetivos típica del gesto *como si* (cf. IV.5.5.). Lo que aparentemente es *fin* inmediato de la acción, “información del ciudadano”, “creación de una opinión pública libre” no es ya su fundamento, sino su pretexto para exhibirse. Los informativos no tienen por fin último informar sino que informan para “dejarse ver”.

Muchas de las reglas del *juego* son reglas también de la representación y ello es absolutamente coherente con la posición que mantenemos en los últimos epígrafes de esta tesis. La operación final del *PPT* es una acción *lúdica* porque es representativa.

Si nos referimos a la totalidad del *FTA* podemos convenir, parafraseando a Spaemann (cf. cita IV.66.), en que el constitutivo de la acción, que es la puesta en escena de lo público, sigue siendo su fin inmediato, pero este fin ya no es fundamento suyo; pues éste consiste más bien en exhibirse; en mostrarse en la actitud de poner en escena lo público.

Recordémoslo (cf. IV.5.5): *la acción representativa no tiene por objeto producir sino mostrarse en tanto que produce, y como tal tienen su fin en sí misma. Y por ello, por contener su fin en sí, podemos afirmar que la acción representativa es sin duda una acción lúdica. Y que la representación dramática es un ámbito lúdico.*

Es decir que el *PPT* instaura una metáfora esencial entre lo público y el *FTA* y por ello se ha insistido en preservar la no identificación entre el espacio público y su puesta en escena (cf. V.3.3.2.2.).

La nota de prensa que informa que S.S. M.M. los Reyes han enviado un telegrama de condolencia a la señora de... en la que muestran el pesar del pueblo español por la desaparición de su esposo y Primer Ministro de... pertenece a la esfera de la puesta en escena de lo público.

El telegrama es privado, o incluso público si se estima que es todo el pueblo español a través de su soberano el que da el pesame a la viuda; pero la nota de prensa que nos lee el presentador del telediario forma parte sin duda de su puesta en escena. Pues no se trata de que la esposa se sienta consolada sino de que todos veamos que se la consuela.

Salvando las lógicas distancias, y sin rehuir los términos generales en los que se desarrolla nuestro discurso, es pertinente dedicar también algunas palabras a las galas televisivas de colaboración con el Tercer Mundo; pues en ellas es bien patente la abyecta - en este caso particular- inversión de *fin*es típica del *como si*.

Cierta cadena de televisión organiza un evento con el elogiado *fin* de recaudar fondos para paliar las consecuencias de cierto desastre natural ocurrido en algún país del Tercer Mundo. Para ello se movilizan los recursos de algunas casa comerciales, de ciertos artistas de prestigio y, en general se apela a la generosidad del público televidente.

Pero a medida que avanza la transmisión se hacen evidentes los verdaderos fines de tal acontecimiento. Las casas comerciales (desoyendo el mandato bíblico) exigen que su gesto altruísta sea profusamente mostrado, asociado claro está a su imagen de empresa: "Pantalones Paco" ha colaborado con 10 millones de pesetas.

El artista de éxito dona, para que se subaste, el cinturón con el que en su momento estrenó su canción ..., que por cierto, se integra en el disco recopilatorio que precisamente desde ayer se puede encontrar a la venta.

Y finalmente la cadena de televisión se congratula de que un evento solidario de

este tipo haya alcanzado tan alto índice de audiencia para mayor honra, curiosa paradoja ésta, de los propios televidentes.

Que “Pantalones Paco” y el artista de éxito podrían haber colaborado en la reconstrucción del país del Tercer Mundo sin ostentar su gesto es evidente. Que los telespectadores podrían haber desarrollado tareas solidarias más eficaces que seguir durante siete horas una transmisión televisiva también. Pero sin duda, lo que de otra forma no se habría conseguido, es el rotundo éxito de audiencia que ha logrado la cadena en cuestión. Un éxito de audiencia que se aparece entonces, quién lo duda ya, como el verdadero *fin* último del montaje.

Y ello no significa que del montaje no se deriven consecuencias positivas. Quizá con el dinero recaudado se pueda construir un puente en la zona del desastre. Pero éste no ha sido el objetivo de la transmisión por más que el presentador de la misma insista en que ya solo nos quedan 50 millones para que el puente sea una realidad.

En resumen. Lo público se sitúa en la intersección de los ámbitos vitales de cada uno de los individuos de una sociedad (cf. V.3.3.2.1.). Y al igual que cada uno de ellos tiene por objeto último promocionar el desarrollo personal del sujeto que lo habita, el *fin* último de lo público en tanto que ámbito de interacción, es servir al desarrollo de la sociedad que lo ha fundado. Y cuál sea la forma correcta de hacerlo no es cuestión que a este trabajo atañe.

Sin embargo, lo público que se aparece por televisión -”la puesta en escena de lo público”- no parece compartir ese *fin*. Pues éste no es más que un pretexto para lograr su verdadero objetivo que no es otro que mostrarse y contribuir al éxito del drama. Su fin es que sigamos viendo la televisión.

3.3.2.2.3. Los tres «jugadores»

Es el momento de analizar el papel del hombre en el *juego* que constituye la puesta en escena del espacio público.

Su participación se puede englobar en alguna de las tres figuras tipo siguientes: En la *construcción-lúdica* nos hallamos con *jugadores/realizadores*, con *jugadores/actores*; y los *jugadores* cuya mirada se *juega* (cf. IV.4.2. y IV.5.6.), los *jugadores/espectadores*.

3.3.2.2.3.1. El «jugador/realizador»

Del *jugador/realizador* hemos estado hablando a lo largo de todo el capítulo. En esta figura tipo se encuadran todas y cada una de las personas que producen acciones *constructivas*. Son los cámaras, editores de posproducción, técnicos de sonido, redactores, documentalistas, realizadores propiamente dichos, productores, y el largo etcétera de profesionales que con su acción hacen posible que la *construcción-lúdica* “salga bien”.

3.3.2.2.3.2. El «jugador/actor»

El segundo tipo de jugadores es el formado por los actores. Para examinar las características del actor de televisión es necesario iniciar una breve discusión sobre un tipo particular de material que tras haber sido, en su momento, *desviado* y *ajustado* puede alcanzar esta fase de *ensamblaje*. Nos referimos al resultado de la *desviación* y *ajuste* de la figura humana en el *PPT*.

Abordar la cuestión del cuerpo en tanto que materia susceptible de ser combinada implica establecer una primera clasificación en la que el criterio clasificador se basa en la

conciencia que tiene el propio cuerpo de que, en determinado momento, está siendo *desviado* para la *construcción*.

Como resultado nos hallamos ante dos grupos diferenciados: el de los cuerpos inconscientes y el de los cuerpos conscientes. Los primeros resultan ser únicamente eso: cuerpos. Y su intervención en el *PPT* es similar a la de cualquier otra materia de *lo real*.

Es el caso p. ej. en el que una persona aparece por azar en una determinada toma o selección; los paseantes de la calle Preciados de Madrid (que ya han sido citados), el grito de un aficionado en un campo de fútbol, o los participantes en un carnaval. Siempre que, insistimos, la persona no sea consciente de estar siendo encuadrada por una *cámara-micrófono*.

Únicamente en este caso, en la *desviación* y *ajuste* de un cuerpo humano seleccionado sin su consentimiento expreso o tácito, nos encontramos ante el cuerpo *desviado* sin mediación previa.

El segundo grupo, el de los cuerpos conscientes, es el formado por los actores. Al margen de lo que se entienda por actor en otros ámbitos tales como el del teatro, el del cine o el de cualquier otra presunta *construcción-lúdica*, el único rasgo que caracteriza al “actor de televisión” es la conciencia que tiene de que, en un determinado instante, su cuerpo o alguna parte de su cuerpo está siendo *desviada*.

Actores, son por lo tanto, los presentadores, los invitados a una tertulia, el viandante que se apresta a contestar a alguna de las múltiples pseudo-encuestas callejeras ante una cámara de televisión; o, por supuesto, el político que efectúa sus declaraciones ante dicha cámara.

Y son actores “en un determinado instante”, insistimos, porque esta condición puede ser absolutamente efímera. Cualquiera puede ser actor de televisión pero lo será

exclusivamente mientras sea *desviado* por una *cámara-micrófono* y en la medida en que sea consciente de ello.

El cuerpo inconsciente que vocifera en el estadio de fútbol se convertirá en *actor* en cuanto se percate de la presencia de la cámara. Por el contrario, un actor de teatro que se encuentre desempeñando su función no es un *actor* de televisión si desconoce que la función está siendo insertada en el *PPT*.

La elección del grado de consciencia como criterio clasificador se justifica porque inevitablemente, ante una *cámara-micrófono* de televisión, el cuerpo adopta una determinada actitud. Ejecuta, en definitiva, una cierta actuación.

Jacques Derrida en la charla televisiva que mantuvo con el realizador Bernard Stiegler puso como condición tener la posibilidad de observar, simultáneamente al desarrollo de la charla, el resultado de la grabación que se estaba efectuando mediante un monitor colocado frente a él (algo que por lo demás es demanda habitual de cualquier presentador de televisión) para comprobar los efectos derivados de la mediación del aparato técnico. Del volumen que se publicó con el contenido de la charla extraemos el siguiente comentario:

Hace un rato habría querido decir que lo que cambia, a través de todas las mutaciones técnicas de las que hablamos, incluida la que hace que estemos aquí forzados, incómodos, obligados a hablar de manera rígida y artificial, lo que pasa y no es accidental, es una verdadera transformación del cuerpo. Esa relación con la técnica no es algo a lo que un cuerpo dado deba plegarse, ajustarse, etcétera; en primer lugar es algo que lo transforma. El que se desplaza y reacciona frente a todos estos aparatos no es el mismo cuerpo. Poco a poco se inventa, se modifica y

*procede a su sutil mutación otro cuerpo.*⁹⁹

Las exigencias del propio aparato de selección/*desviación*, como la cercanía de las cámaras; la rigidez de los campos de luz que limitan la libertad de movimientos; u otras como la ubicación del micrófono que impone a su vez cierta rigidez del cuerpo para evitar sonidos espúreos, modifican la actitud humana. La modifican en el sentido de que la “adaptan para”.... ser grabada, “para”... ser emitida. En definitiva, la *ajustan* para que sea útil al proceso de combinación, *ensamblaje*.

El *PPT* exige al cuerpo una actitud especial, distinta. Un determinado *como si* que como primera consecuencia establece una mediación entre el cuerpo y su *desviación*.

Por consiguiente, cualquier cuerpo humano consciente de su situación ante una cámara es inconscientemente o conscientemente un actor.

Es precisamente este segundo nivel de consciencia el que opera una subdivisión en la clasificación inicial. El cuerpo consciente de que la cámara está ahí puede no ser muy consciente de la transformación que sufre. Esto es lo que sucede con la mayoría de las figuras humanas que integran el *PPT*. Suele ser el caso de los invitados a entrevistas personales, el del viandante al que antes se ha aludido y probablemente el de ciertos políticos.

Es también el caso de los actores de un docudrama que saben que la cámara está presente pero no saben en qué forma ésta opera en ellos el cambio y, por supuesto, desconocen absolutamente la técnica para reconstruir el realismo.

El resultado es la absurda desnaturalización del pretendido naturalismo que

⁹⁹ Jacques Derrida, Bernard Stiegler: *op.cit.*, págs. 121, 122.

pretenden.

Los lectores de cierta edad recordarán la extraña sensación que producían los diálogos del popular programa de TVE *Vivir cada día* en el que se podía escuchar p. ej. como en una comida familiar una madre le decía a su hijo adolescente: - *Sí, ya sabes quien te digo, la tía Felisa, la hermana de tu padre*, mientras con la mano señalaba a su padre. Como si lo normal es que a un hijo fuese necesario explicarle la razón del parentesco de su tía Felisa o indicarle expresamente quién es su padre.

El segundo subgrupo es el de los cuerpos conscientes de que una cámara los transforma. Son los cuerpos de aquéllos a los que se podría denominar actores profesionales de televisión porque -aun reconociendo que probablemente profesional no sea el adjetivo más adecuado- la conciencia de su transformación los coloca en disposición de controlar su actuación. De articular un *como si* consciente de que la *desviación* de su cuerpo es útil al *PPT* en sus diversas fases.

Actores doblemente conscientes son los presentadores, las estrellas de la canción, los invitados habituales -entre ellos los *fast thinkers* a los que ya nos hemos referido (cf. V.3.3.2.2.2.)- y sin duda muchos políticos.

Su gesto sí es un gesto interpretativo en el que es fácil comprobar la inversión de objetivos propia de la acción *como si* (cf. IV.5.5.).

Nadie duda de las buenas relaciones personales que puedan o no existir entre el Presidente del Gobierno español y el Primer Ministro francés, pero cuando “amistosamente” se saludan hurtándose ambos la mirada para dirigírsela a la cámara de televisión no están intercambiando sus simpatías. Están simplemente ostentando su gesto. Y su acción es por ende representativa.

Los *actores* conscientemente televisivos son los únicos además que asumen que su

cuerpo puede ser despedazado por la *cámara-micrófono*. Los presentadores del telediario saben que su acción interpretativa se puede reducir a la mitad superior de su cuerpo, hay modelos de los que al *PPT* sólo le interesan sus pies, y multitud de actores televisivos -los locutores- de los que sólo conocemos su voz.

Sullo schermo televisivo il gesto può estendersi in dettaglio fino ai suoi limiti e allora la mano, il braccio, il piede, la gamba dell'attore possono acquistarsi una vita espressiva e un'efficacia comunicativa sconosciute allo scambio segnico della scala teatrale. L'attore televisivo (e, quindi, anche il danzatore) è uno strumento disponibile in tutte le sue parti all'analisi della telecamera e il regista (o il coreografo) può ricorrere con assoluta coerenza linguistica al gesto che vive in virtù dell'azione espressiva di alcune delle parti più controllabili e più ricche di possibilità cinetiche del corpo umano.¹⁰⁰

¹⁰⁰ Gianfranco Bettetini: *La regia... op. cit.*, pág. 126.

Sólo de esta plena conciencia y del dominio de la técnica de interpretación puede resultar el tan apetecido y poco frecuente naturalismo del actor de televisión.

Una vez más y como sucede a menudo en otras formas de expresión, el naturalismo es el más refinado fruto de la artificiosidad; tan consciente de sí misma que ha perfeccionado la manera de obviarse.

3.3.2.2.3.3. *El «jugador/espectador»*

Una vez que se dan todas las condiciones para que la puesta en escena de lo público sea efectiva, únicamente resta, como bien han puesto de manifiesto Dayan y Katz refiriéndose a los acontecimientos mediáticos, que el espectador se *tome a pecho* el acontecimiento.

Para empezar, la figura del espectador es indispensable, como ya se ha adelantado en su momento (cf. V.3.3.2.2.1.) en la constitución del espacio del *juego*. Pues es él el que integra el espacio de la *construcción* que el *jugador/realizador* le propone al presentarle una combinación de *piezas-2*.

Recordemos que el propio Eisenstein aseguraba que la verdadera *construcción* debía sintetizarse en la mente del espectador (cf. III.4.3.3.).

El espacio dramático de lo público necesita forzosamente la asistencia del espectador para tomar forma. Y, en realidad, este ejercicio que se le atribuye en la *construcción* del espacio del drama es extensible a la *construcción* del drama mismo.

Televisar lo público exige la colaboración del espectador.

Y la colaboración del espectador consiste únicamente en su participación en el *juego*.

Se ha examinado ya la facilidad con la que la mirada se fascina por el cambiante juego de las apariencias que insistentemente la reclama (cf. IV.4.2.). González Requena ha advertido la asombrosa capacidad de la televisión para colmar la mirada del espectador. De hecho, afirma:

... *el consumo televisivo no es comunicativo, sino escópico, gira todo él en torno a un determinado deseo visual.*¹⁰¹

Esta pauta de consumo presupone una mirada ocupada únicamente en satisfacerse; en satisfacer su deseo escópico, que obvia y se impone a cualquier otra actividad del individuo. Para González Requena el espectador *es jugado* pero no *juega*.

Esta situación -que nosotros contemplamos al prever la posibilidad de que el *juego* enajene absolutamente al hombre y éste consecuentemente suspenda toda actividad para abandonarse al éxtasis (cf. IV.5.2.)- no debe ser considerada como pauta normal de relación entre el *FTA* y su espectador. Y ello al margen de que esté más o menos extendida.

La imposibilidad absoluta de sustraerse al *juego* es una desviación patológica de la relación del hombre con su entorno. Los espectadores extasiados que solo se dejan *jugar* son ludópatas.

En este trabajo se propone la existencia de otro espectador tipo que no sólo *es jugado* sino que también *juega*. Recordémoslo: el hombre ante un entorno de *juego* que le preexiste, el espectador cuya mirada ha sido fascinada e invitada al *juego*, únicamente debe esbozar un ínfimo sí de asentimiento -y el hecho de seguir viendo la televisión lo es ya por

exceso- para convertirse en *jugador* (cf. IV.4.1).

Y es este espectador, cuya colaboración consiste en participar en el *juego* que (se) (le) propone, el que al igual que consumaba la creación del espacio dramático, consume y autoriza la puesta en escena de lo público; de la totalidad del drama.

Su disposición ante lo televisado es mucho más cercana, salvando las diferencias - que a estas alturas el lector sabrá ya ubicar, a la relación de disfrute basada en el modelo de *obra abierta* propuesta por Umberto Eco.¹⁰²

Porque es él el que, en definitiva, refrenda las reglas del *juego* heredadas o creadas por el *realizador*; que es quien, con el *espectador* y el *actor*, completa la terna de *jugadores* con los que el *juego* se *juega*.

3.3.2.2.4. El tramposo y el aguafiestas

Pero con los *jugadores* es ineludible aludir, aunque sea brevemente, al papel que desempeñan en el *FTA* dos figuras típicas del *juego*. El tramposo y el aguafiestas (cf. IV.6.1.).

El tramposo es también un *jugador*. Es quien acata las reglas del *juego* no para promocionarlo sino para beneficio propio. Es quien utiliza un acontecimiento expresivo con fines mediales; el que utiliza el *juego* como un instrumento para sus intereses.

¹⁰¹ Jesús González Requena: *El discurso televisivo: espectáculo de la posmodernidad*. Cátedra. Madrid, 1988, pág. 52.

¹⁰² Umberto Eco, siempre desde sus presupuestos semióticos, en sus obras *Opera aperta* y *Letture in Fabula* se ha ocupado de estudiar detenidamente la posición del fruidor ante los textos. Su lectura ofrece muchos párrafos de interés para nosotros pues, como ya hemos constatado en otras ocasiones, sus conclusiones, salvadas las referencias al ámbito semiótico que, dicho sea de paso, no siempre son axiomáticamente fundamentales en su desarrollo, son perfectamente asumibles desde nuestra posición.

Utilizar el *FTA* para extraer beneficios políticos o comerciales es, pues, una fuerte perversión del *juego*.

Pero, lo hemos dicho ya, con el tramposo el *juego* no corre peligro porque éste no pone en duda las reglas del *juego* sino que sólo las utiliza. Por eso el periodista tendencioso o el presentador que utiliza, más o menos inadvertidamente, los atributos positivos de su personaje para aumentar los ingresos de una casa comercial -y simultáneamente los suyos- está mejor visto, a pesar de su execrable condición, que el aguafiestas que es quien se niega a *jugar*.

El aguafiestas sí atenta contra el *juego* y por eso el *FTA* le teme. Prefiere al tramposo manipulador que lo utiliza que al aguafiestas que niega su participación.

-Hemos puesto nuestros micrófonos y nuestras cámaras a su disposición para que nos pudiese ofrecer su versión pero no ha querido intervenir. Es ésta la mayor descalificación que el FTA puede proferir. Y se la reserva al aguafiestas.

3.3.2.2.5. La música convencional, la asimilación «lúdica»

Antes de practicar la última y definitiva prueba es necesario hacer una nueva precisión metodológica previa.

En el cuarto capítulo se ha aludido a los problemas que propone a nuestro método la consideración de la música como elemento *lúdico* (cf. IV.7.).

Debido al carácter general de la demostración, en la que no se ha hecho un inventario exhaustivo de todas las *piezas*-2 que participan en el *ensamblaje*, es posible, aunque no necesariamente cierto, que en la *construcción* puedan integrarse elementos de dudosa naturaleza *lúdica*.

La cuestión no plantea excepcionales problemas. De hecho en los epígrafes anteriores muchas de las alusiones sobre los aspectos *lúdicos* del proceso no constituían verdaderas pruebas. La verificación de la naturaleza *lúdica* de algunas operaciones ha quedado pendiente de la demostración de que *lúdico* es el proceso en su totalidad.

Es lo que se pretende hacer en el epígrafe siguiente. Y una vez demostrado que el *FTA* instaura un *ámbito de juego*, se podrá decir que la música, al igual que las posibles *piezas-2 no lúdicas*, habrán sufrido la correspondiente asimilación *lúdica* que hemos examinado en su momento (cf. IV.4.5.).

Asimismo quedarán verificadas todas las pruebas que, precisamente por razones de método, han quedado pendientes de una demostración de carácter general.

4. LA «PRAXIS PERFECTA»: LA PRUEBA FINAL

Es pues el momento de decidir si al *FTA* en tanto que *construcción* que actualiza la puesta en escena de lo público le es aplicable la prueba de la *finalidad* que tal y como la hemos desarrollado en el capítulo cuarto (cf. IV.3.2.4.), demostraría definitivamente su carácter *lúdico* (cf. IV.9.).

Con anterioridad se ha establecido que el *FTA* es un objeto pleno y *construido* (cf. V.3.3.1.4.). Pero ello no es óbice para reconocer que además se trata de un objeto infinito. El palimpsesto televisivo tal y como hoy en día lo conocemos no posee final en el tiempo. Y no muestra ninguna clave que nos haga presuponer que lo pueda tener.

Quizá el aspecto más sorprendente del discurso televisivo es su

*tendencia a negar toda forma de clusura y, por ello, a prolongarse ininterrumpidamente hacia el infinito.*¹⁰³

Por otro lado la puesta en escena de lo público se consume cuando el *jugador/espectador* integra la propuesta que durante el *PPT* el *jugador/realizador* le ofrece en forma de *FTA*. Pero tanto el *PPT* como la integración del *FTA* se realizan de forma simultánea.

Todo esto no es nuevo sino que ya se había puesto de manifiesto en el momento de enunciar la hipótesis (cf. II.5). De hecho a lo largo de la exposición se ha insistido expresamente en el ordenamiento exclusivamente lógico, no temporal, de las fases del proceso que sucesivamente se han ido tratando. Y ello, porque las fases son en realidad simultáneas.

Recordemos además que la... *puesta en escena de lo público, en tanto que estructura ya constituida, se reconstruye sucesivamente mediante la reorganización de sus propios elementos, la asimilación de elementos nuevos, exteriores, que no afectan a su clausura, y la influencia de su propia puesta en escena* (cf. V.3.3.2.2.).

La puesta en escena del espacio público es pues un proceso generativo transformacional cuyo resultado es simultáneo a su propio proceso de creación.

En los términos aristotélicos en los que se ha propuesto la prueba de la *finalidad* (cf. IV.3.2.4) el objeto construido, el *ergón*, que constituye la puesta en escena de lo público, no es una *poiesis* sino una *praxis*. Su proceso de construcción se asemeja al de la construcción de la ciudad y se opone al de la construcción de la ventana -por retomar los

¹⁰³ Jesús González Requena: *op cit.*, pág. 41.

dos ejemplos propuestos en su momento- porque es *actividad en acto* y coincide con su término.

Pero además, la puesta en escena de lo público no sólo es simultánea a su propio realizarse sino que consiste en su propio realizarse. La finalidad del proceso no es sino mostrarse en su propio producirse. Autorrepresentarse, en suma.

Esto significa finalmente que el *FTA* es identificable con el *PPT* y elegir una u otra denominación no tiene más valor que el de incidir en su naturaleza estructural o en su naturaleza procesal.

El *PPT = FTA* precisamente porque... *tiene dentro de sí su propio fin, y éste es simultáneo con su mismo realizarse* (cf. cita IV.39.), es una *praxis perfecta*. Pero es además una *praxis perfecta* que se justifica en sí misma, que engloba su propia finalidad.

Este hecho deja algunas marcas en su propia estructura.

El éxito del *FTA* estriba en que el *juego* “salga bien” y esto significa que en él participe el mayor número de *jugadores*.

Este es, en definitiva, independientemente de que nos refiramos a programas individuales o al *FTA* en su totalidad, el único criterio de calidad que hoy existe en televisión.

Determinada cadena es la mejor porque es la más vista, e igualmente cierto informativo es el mejor, no porque ofrezca información útil al ciudadano o presente acertados análisis sobre hechos sociales, sino sólo y exclusivamente porque alcanza un índice de audiencia más alto.

Desde hace ya cierto tiempo, el guión de las telenovelas brasileñas se desarrolla atendiendo a las preferencias del *espectador/jugador*:

En la producción del texto intervienen diversos tipos de feedback, y

ahí reside sin duda la profunda singularidad de este modo de creación dramática. El primer tipo de feedback es aportado por los institutos de sondeo de opinión y sobre todo por la división de análisis e investigación de la firma Globo¹⁰⁴. Además, periódicamente se invita a que grupos de telespectadores expresen su opinión sobre el guión y los personajes. Este modo de medir las reacciones de la opinión, que a veces da prueba del más alto tecnicismo, va acompañado por un análisis de la cuantiosa correspondencia enviada al canal televisivo y al autor.¹⁰⁵

Y así, sabiendo en qué forma el espectador desea seguir *jugando*, el guionista va desarrollando el guion del *juego*.

Esta estrategia se ha extendido hoy en día a la totalidad del *PPT* y así, es habitual que cualquier *(n-1)-construcción* que no alcance el nivel de audiencia media que alcanza el *FTA* en su totalidad sea inmediatamente sustituida. Pues no existen otro tipo de criterios de inclusión.

Tampoco existe el más mínimo rubor en publicar anuncios en prensa en los que el *juego* se oferta amparado por su éxito de audiencia: *-Ayer seis millones de españoles vieron el programa*. Es la prueba que las cadenas muestran orgullosas de que el *juego* “ha salido bien”.

Este es pues el resultado de que el *FTA* contenga su propio *fin*: el interés en que el *juego* se vea porque es la forma más eficaz de que éste se promocione.

¹⁰⁴ Globo es la mayor cadena de televisión comercial del Brasil.

¹⁰⁵ Michèle y Armand Matelart: *El carnaval de las imágenes: la ficción brasileña*. Akal. Madrid, 1988. pág. 33.

Y por eso es coherente también que la puesta en escena de lo público utilice una parte nada desdeñable de sus recursos en promocionarse a sí misma.

... el primer producto que Globo publicita, es el producto Globo. En todos los programas se inmiscuyen flashes-anuncios para otros programas. Un programa reactiva a otro. Cada programa, en su fragmentación interna, lleva los signos por los que se le reconoce en otro programa del canal. Globo se promociona incansablemente a través de Globo. Globo vende incansablemente Globo en Globo.¹⁰⁶

De lo que se trata es de que el espectador siga viendo la televisión pues es la única forma de que el *juego* se prolongue indefinidamente. Es el fenómeno de la autoreferencialidad que ha llamado también la atención de González Requena:

No sólo los programas se remiten unos a otros en un denso tejido de citas internas, no sólo los contenidos de la información social y política tienden a convertirse en acontecimientos televisivos (los llamados «media event», acontecimientos que nacen directamente vinculados a los medios de comunicación, los que se producen en y para los medios y que tratan, por tanto, de prefigurar, desde su misma génesis, la noticia que habrá de construirse a partir de ellos), sino que, en el extremo de la paradoja de un proceso comunicativo -pero, recordémoslo, no es de la comunicación de lo que aquí se trata- las horas de máxima audiencia televisiva (la cena y la sobremesa) son ocupadas por segmentos, de cada vez mayor duración, que

¹⁰⁶ *Ibíd.*, pág. 40.

tienen por único objeto publicitar los programas que serán ofrecidos a lo largo de la semana.¹⁰⁷

Por cierto los *media event* evidencian de manera contundente la naturaleza del *FTA*. Pues que una emisora de televisión convoque un premio, se lo otorgue a sí misma y consiga hacer de ello un acontecimiento social es el ejemplo más perfecto de todo cuanto se ha pretendido decir hasta aquí.

Éstas, entre otras, son huellas consecuentes con la clausura de fines que presenta la puesta en escena de lo público en tanto que *praxis perfecta*.

Por lo tanto, el *PPT= FTA* es un objeto pleno *construido* (cf. V.3.3.1.4). Y es también una *praxis perfecta* que, además, no tiene otra finalidad que la de promocionarse a sí misma.

Verifica entonces la **prueba del ensamblaje** y la **prueba de la finalidad**. En consecuencia, podemos asegurar que:

El fenómeno televisivo actual es una construcción-lúdica. (q.e.d.)

¹⁰⁷ Jesús González Requena: *op. cit.*, pág. 96.

CONCLUSIONES

1.- El fenómeno televisivo actual, la televisión contemporánea, es en su naturaleza esencial una construcción-lúdica. Es el resultado de un proceso de creación constructivo realizado en un ámbito de juego con el único fin de promocionarlo. La televisión es, por lo tanto, un fenómeno cultural de los del tipo que hemos propuesto en el primer capítulo.

2.- Su condición de construcción-lúdica es preeminente con respecto a otras consideraciones teóricas y en particular con la que tradicionalmente la ha examinado como un medio de comunicación.

3.- La operación básica que efectúa el fenómeno televisivo actual es la puesta en escena de lo público de la que resulta un objeto construido y pleno que tiene por única finalidad su propio éxito.

4.- El éxito de cualquier puesta en escena está ligado al propio proceso de producción y, en todo caso, a las relaciones que establece con los espectadores pero nunca con la fidelidad al modelo que representa. Por eso son radicalmente falsas las afirmaciones que definen el fenómeno televisivo actual como un espejo de la realidad o como una ventana abierta al mundo.

5.- Sí se puede admitir que existe una metáfora esencial (la que instauro el *como si*) entre lo público y su puesta en escena.

6.- El fenómeno televisivo actual no puede constituirse en ningún caso en prueba de lo acontecido en la realidad.

7.- Cuando hablamos de televisión, hablamos fundamentalmente de un juego construido pero ello no excluye necesariamente que la televisión sirva para algo más. La televisión también puede informar, también puede formar. Lo que ha demostrado esta tesis es que todo ello lo hace de manera secundaria y determinada por su naturaleza esencial.

8.- El diseño de una estrategia de investigación se debe centrar en analizar los diversos aspectos del fenómeno televisivo actual desde la asunción de su naturaleza constructiva y lúdica. Y en particular se deben examinar las áreas de conflicto que se pueden generar entre su naturaleza y los pretextos extra-lúdicos con los que se pretenda justificar el palimpsesto o un determinado programa.

9.- El carácter constructivo del fenómeno televisivo actual reivindica la investigación sobre el pro-televisivo; la investigación del proceso previo que hemos caracterizado en la tercera parte del segundo capítulo y que debe ser considerado por derecho propio como específicamente televisivo.

10.- El análisis se debe iniciar con la individualización de cada una de las piezas y la localización de las fases del proceso constructivo. Asimismo, es necesario revelar la ley lúdica, el conjunto de las reglas del juego que lo organizan. Sólo así es posible controlar las consecuencias secundarias del juego y conseguir, si es que efectivamente es lo que se pretende, que la televisión no sólo produzca efectos lúdicos.

11.- Es fundamental que la formación de los profesionales del medio esté basada también en la asunción de la naturaleza lúdico-constructiva del fenómeno televisivo actual. El conocimiento preciso de los usos profesionales que en un informativo resultan ser reglas de juego les permitirá utilizarlas en beneficio de la información.

12.- De acuerdo con cada una de las tres categorías de jugadores que existen en el fenómeno televisivo actual es posible detectar tres tipos de ludopatías:

12.1.- El realizador ludópata es el profesional que, consciente de la naturaleza lúdica, se abandona al juego sin pretender consecuencias secundarias.

12.2.- La figura del actor ludópata es la de los actores (presentadores, invitados habituales, etc.) que son incapaces de circunscribir su actuación al ámbito de la construcción-lúdica y se presentan como tales en la vida real. El actor ludópata establece relaciones con sus semejantes basadas en su propio ejercicio de actor y tiene especiales dificultades para admitir que los atributos con los que el juego dota a su personaje (credibilidad, simpatía, consideración social, etc.) son propios de la puesta en escena del personaje y no de su propia personalidad.

12.3.- Por último, el espectador ludópata es el que no puede sustraerse al juego que le presenta el fenómeno televisivo actual. Es el consumidor de televisión obsesivo y acrítico que ha desarrollado un mando a distancia en una de sus extremidades. Es también espectador ludópata el que viola los límites del juego y asumiendo la aludida transferencia de los atributos del personaje a la persona del

actor, se convierte en espectador de la propia vida del actor además de la del personaje.

13.- La televisión contemporánea es un artificio que el espectador debe asumir. La ética del profesional no puede obviar este principio y ha de basarse en el compromiso de no utilizarlo para engañar al espectador.

14- De entre las posibles perversiones del juego destaca la trampa. La utilización consciente de la naturaleza lúdica de la televisión con fines no lúdicos es propia del tramposo. La manipulación política y comercial son el mejor ejemplo de ello.

15- Al fenómeno televisivo actual le son aplicables también todos los corolarios que se deriven de la teoría constructiva y de la teoría del juego tal y como aquí se han propuesto.

ANEXO

Pierre Bourdieu:

***“LOS JUEGOS OLÍMPICOS:
PROGRAMA PARA UN ANÁLISIS”***

Dado su interés y los evidentes puntos de conexión con la propuesta teórica que hemos presentado, reproducimos íntegro el texto resumen de la ponencia presentada por Pierre Bourdieu en la reunión anual de la Sociedad Filosófica para el estudio del Deporte, celebrada en Berlín el 2 de octubre de 1992.

El texto se recoge en Pierre Bourdieu: *Sobre la televisión*. Anagrama. Barcelona, 1972, págs. 119 a 124.

¿Qué entendemos exactamente cuando hablamos de juegos olímpicos? El referente aparente es la manifestación «real», es decir, un espectáculo propiamente deportivo, una confrontación entre atletas procedentes de todo el mundo que se lleva a cabo en nombre de unos ideales universalistas, y un ritual, de marcado tono nacional, cuando no nacionalista, con desfile de los equipos de los diversos países y entrega de medallas solemnizada con banderas e himnos. El referente oculto es el conjunto de las representaciones de este espectáculo que filman y difunden las televisiones de los diferentes países, las cuales realizan una selección nacional de la materia bruta, que se supone indiferenciada nacionalmente (puesto que la competición es internacional), presente en el estadio. Un referente doblemente oculto, puesto que nadie lo ve en su totalidad y nadie ve que no lo ve, ya que cada telespectador puede tener la ilusión de ver el espectáculo olímpico en su verdad.

Dado que cada televisión nacional otorga tanto más espacio a un atleta o una práctica deportiva cuanto más satisfacción pueda dar al orgullo nacional o nacionalista, la representación televisiva, aunque se presente como una mera grabación, transforma la competición deportiva entre atletas procedentes de todo el mundo en una confrontación

entre los campeones (en el sentido de combatientes debidamente delegados) de diferentes naciones.

Para comprender este proceso de transmutación simbólica, habría que analizar en primer lugar la construcción social del espectáculo, de las propias competiciones, así como de todas las manifestaciones que las rodean, por ejemplo, los desfiles de apertura y de clausura. Después, habría que analizar la producción de la imagen televisada de ese espectáculo, que, en tanto que soporte de cuñas publicitarias, se convierte en un producto comercial sometido a la lógica del mercado y, por consiguiente, ha de concebirse de modo que alcance a la audiencia más amplia posible y retenga su atención el mayor tiempo posible; para ello, además de tener que ofrecerse a las horas de mayor audiencia en los países económicamente dominantes, ha de atender las exigencias de los espectadores y amoldarse a las preferencias de los diferentes públicos nacionales por este o aquel deporte e incluso a las expectativas nacionales o nacionalistas, mediante una selección sagaz de los deportes y las pruebas susceptibles de aportar éxitos a sus ciudadanos y satisfacciones a su nacionalismo. De lo que resulta, por ejemplo, que el peso relativo de los diferentes deportes en las organizaciones deportivas internacionales tiende a depender cada vez más de su éxito televisivo y de los beneficios económicos subsiguientes. Los constreñimientos de la difusión televisada también influyen cada vez más en la selección de los deportes olímpicos y de los lugares y los momentos que se les asignan, así como en el propio desarrollo de las pruebas y las ceremonias. Así, en los Juegos de Seúl los horarios de las finales decisivas de atletismo se establecieron (al cabo de unas negociaciones sancionadas por fabulosas contrapartidas económicas) de forma que coincidieran con las horas de máxima audiencia en Estados Unidos, al principio de la programación de noche.

Por lo tanto, habría que tomar como objeto el conjunto del campo de producción de los juegos olímpicos en tanto que espectáculo televisado o, mejor aún, en el lenguaje del marketing, en tanto que «utensilio de comunicación», es decir, el conjunto de las relaciones objetivas entre los agentes y las instituciones comprometidas en la competencia por la producción y la comercialización de las imágenes y los discursos sobre los juegos: el Comité Olímpico Internacional (COI), progresivamente convertido en una gran empresa comercial con un presupuesto anual de veinte millones de dólares, dominado por una reducida camarilla de dirigentes deportivos y de representantes de las grandes marcas industriales (Adidas, Coca-Cola, etcétera), que controla la venta de los derechos de retransmisión (estimados, para Barcelona, en 663.000 millones de dólares¹) y de patrocinio, así como la selección de las ciudades olímpicas; las grandes compañías de televisión, sobre todo americanas, que compiten (a escala nacional o de área lingüística) por los derechos de retransmisión; las grandes empresas multinacionales (Coca-Cola, Kodak, Ricoh; Philips, etcétera), que compiten por los derechos mundiales para la asociación en exclusiva de sus productos con los juegos olímpicos (en tanto que proveedores oficiales), y, por último, los productores de imágenes y de comentarios para la televisión, la radio y la prensa (que fueron diez mil en Barcelona), inmersos en unas relaciones de competencia susceptibles de orientar su trabajo individual y colectivo de construcción de la representación de los juegos, selección, encuadre y montaje de las imágenes, elaboración del comentario. Habría que analizar finalmente, los diferentes efectos de la intensificación de la competencia entre las naciones que la televisión ha producido a través de la planetarización del espectáculo olímpico, como la aparición de

¹ La cantidad parece excesiva. Suponemos que se debe a un error de transcripción

políticas deportivas estatales orientadas hacia los éxitos internacionales, la explotación simbólica y económica de las victorias y la industrialización de la producción deportiva, que implica recurrir al dopaje y a formas autoritarias de entrenamiento.

Del mismo modo que, en la producción artística, la actividad directamente visible del artista oculta la acción de todos los agentes, críticos, directores de galería, conservadores de museo, etcétera, que al competir, y a través de esa misma competencia, contribuyen a producir el significado y el valor de la obra de arte y del artista, que está en la base de todo el juego artístico, en el juego deportivo el campeón, velocista de los cien metros lisos o atleta de decatión, no es más que el sujeto aparente de un espectáculo que en cierto modo se representa dos veces: la primera para todo un conjunto de agentes, atletas, entrenadores, médicos, organizadores, jueces, cronometradores, escenógrafos de todo el ceremonial, que contribuyen al buen desarrollo de la competición deportiva en el estadio, y la segunda para todos los que producen la reproducción en imágenes y en discursos de ese espectáculo, las más de las veces sometidos a la presión de la competencia y de todo el sistema de coerciones que les impone la red de relaciones objetivas en las que se hallan inmersos.

Sólo a condición de llevar a cabo una investigación y una reflexión con el objetivo de hacer aflorar a la conciencia los mecanismos que rigen las prácticas de los agentes comprometidos en esta construcción social a dos niveles, podrían asegurarse quienes participan en el acontecimiento global que designamos cuando hablamos de «juegos olímpicos» un dominio colectivo de esos mecanismos, cuyos efectos padece cada uno de ellos, lo cual repercutiría en la acción que ejercen sobre los demás agentes y propiciaría el florecimiento de las potencialidades de universalismo, actualmente en peligro de extinción, que contienen los juegos olímpicos.

BIBLIOGRAFÍA

- AA.VV.: (a. c. José Fernández Arenas): *Arte efímero y espacio estético*. Anthropos. Barcelona, 1988.
- AA. VV.: (a. c. Pedro Navascués Palacio): *Carolus V Imperator*. Lunwerg editores. Madrid, Barcelona, 1999.
- AA.VV.: *Catálogo de la exposición sobre El Lissitzky en el Stedelijk Van Abbemuseum de Eindhoven de 1990*. Fundación Caja de Pensiones. Madrid, 1990.
- AA.VV.: (a. c. Nikos Stangos): *Conceptos de arte moderno*. Alianza. Madrid, 1986.
- AA.VV.:(a. c. Andrés Amorós y José M. Díez Borque): *Historia de los espectáculos en España*. Castalia, 1999.
- AA.VV.(a. c. Pierre Cordoba y Jean-Pierre Etievre): *La fiesta, la ceremonia, el rito*. Universidad de Granada. Granada, 1990.
- AA.VV.: (a. c. Uwe Schultz): *La fiesta: una historia cultural desde la Antigüedad hasta nuestros días*. Alianza. Madrid, 1993.
- AA.VV.: (a. c. Miguel de Aguilera e Hipólito Vivar): *La infografía. Las nuevas imágenes de la comunicación audiovisual en España*. FUNDESCO. Madrid, 1990.
- AA.VV.: (a. c. Enrique Bustamante y Ramón Zallo): *Las industrias culturales en España*. Akal. Madrid, 1988.

AA.VV.: (a. c. Manuel Nuñez Rodríguez): *El rostro y el discurso de la fiesta*. Universidad de Santiago. Santiago de Compostela, 1994.

AA.VV.: (a. c. Manuel Recuero López): *Técnicas de grabación sonora*. IORTV. Madrid, 1992.

AGUILERA GAMONEDA, JOAQUÍN DE y AGUILERA MOYANO, MIGUEL DE: *Nueva dimensión de los medios audiovisuales*. Mitre. Barcelona, 1989.

AISBERG, E.: *¿La Televisión? ¡Pero si es muy fácil!* Marcombo. Barcelona, 1972.

ALBERA, FRANÇOIS: *Eisenstein et le constructivisme au cinema*. L'Age d'Homme. Lausana, 1990.

ANDREW, J. DUDLEY: *Las principales teorías cinematográficas*. Gustavo Gili. Barcelona, 1978.

ARACIL, ALFREDO: *Juego y artificio. Autómatas y otras ficciones en la cultura del Renacimiento a la Ilustración*. Cátedra. Madrid, 1998.

ARIAS RUIZ, ANÍBAL: *El mundo de la televisión*. Guadarrama. Madrid, 1971.

ARISTARCO, GUIDO: *Historia de las teorías cinematográficas*. Lumen. Barcelona, 1968.

ARNHEIM, RUDOLPH:

- *El cine como arte*. Paidós. Barcelona, 1990.

- *El pensamiento visual*. Paidós. Barcelona, 1986.

ARTAUD, ANTONIN: *El teatro y su doble*. Edhasa. Barcelona, 1999.

- AUMONT, J., BERGALA, A., MARIE, M. y VERNET, M.: *Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Paidós, Barcelona, 1996.
- BACHELARD, GASTON: *La poética del espacio*. FCE. México DF, 1965.
- BAGGALEY, JON P. y DUCK, STEVE W.: *Análisis del mensaje televisivo*. Gustavo Gili. Barcelona, 1979.
- BAGUET, JOSE MARÍA: *Historia de la televisión en España*. Feed Back. Barcelona, 1993.
- BAJTIN, MIJAIL: *La cultura popular en la Edad Media y el Renacimiento: el contexto de François Rabelais*. Alianza. Madrid, 1988.
- BALÁZS, BÉLA: *Evolución y estética de un arte nuevo*. Gustavo Gili. Barcelona, 1978.
- BARBARO, UMBERTO: *El cine y el desquite marxista del arte*. Gustavo Gili. Barcelona, 1977.
- BARROSO GARCÍA, JAIME: *Introducción a la realización televisiva*. IORTV. Madrid, 1988.
- BARTHES, ROLAND:
- *Lo obvio y lo obtuso*. Paidós. Barcelona, 1986.
 - “Elementos de semiología” en *Communications n° 4*, 1964.
- BAZIN, ANDRÉ: *¿Qué es el cine?* Rialp. Madrid, 2000.

BERNHART, J.:

- *La iluminación para la televisión en color*. IORTV. Madrid, 1977.

- *La iluminación en TV*. Servicio de formación de TVE. Madrid, 1967.

BETHENCOURT MACHADO, TOMÁS: *Sistemas de televisión: clásicos y avanzados*. IORTV. Madrid, 1991.

BETTETINI, GIANFRANCO:

- *Producción significativa y puesta en escena*. Gustavo Gili. Barcelona, 1977.

- *La regia televisiva*. La Scuola Editrice. Brescia, 1965.

BONET CORREA, ANTONIO: *Fiesta, poder y arquitectura*. Akal. Madrid, 1990.

BOURDIEU, PIERRE: *Sobre la televisión*. Anagrama. Barcelona, 1997.

BREMOND, CLAUDE: "El mensaje narrativo" en *Communications n° 4*, 1964.

BUNGE, MARIO: *La investigación científica: su estrategia y su filosofía*. Ariel, Barcelona, 1976.

CAILLOIS, ROGER: *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. FCE. México DF, 1986.

CANOGAR, DANIEL: *Ciudades efímeras. Exposiciones universales: Espectáculo y Tecnología*. Julio Ollero editor. Madrid, 1992.

CARO, RODRIGO: *Días geniales o lúdicos*. Espasa-Calpe. Madrid, 1978.

CASSETTI, FRANCESCO:

- *Teorías del cine*. Cátedra. Madrid, 1994.

- *Introducción a la semiótica*. Fontaella. Barcelona, 1980.

CASSETTI, FRANCESCO y DI CHIO, FEDERICO: *Análisis de la televisión. Instrumentos, métodos y prácticas de investigación*. Paidós. Barcelona, 1999.

CASTILLA, ARTURO: *La otra cara del circo*. Albia. Madrid, 1986.

CEBRIÁN HERREROS, MARIANO: *Información televisiva. Mediaciones, contenidos, expresión y programación*. Síntesis. Madrid, 1998.

COLOMBO, FURIO: *Televisión: la realidad como espectáculo*. Gustavo Gili. Barcelona, 1976.

CONTRERAS, JOSÉ MIGUEL y PALACIO, MANUEL: *La programación de televisión*. Síntesis. Madrid, 2001.

COSTA, ANTONIO: *La morale del giocattolo*. Il Formichiere. Milán, 1980.

COSTA, ANTONIO et al.: *La meccanica del visibile: il cinema delle origini in Europa*. La Casa Usher. Florencia, 1987.

DABROWSKI, MAGDALENA: *Contrastes de forma. Abstracción geométrica, 1910-1980*. Catálogo de la exposición del mismo nombre celebrada en 1986 en las salas Pablo Ruiz Picasso de Madrid. MEC, 1986.

DAYAN, DANIEL y KATZ, ELIHU: *La historia en directo. La retransmisión televisiva de los acontecimientos*. Gustavo Gili. Barcelona, 1995.

DE AGUILERA, MIGUEL: *El telediario: un proceso informativo*. Mitre. Madrid, 1985.

DEBORD, GUY: *La sociedad del espectáculo*. Pretextos. Valencia, 2000.

DERRIDA, JACQUES y STIEGLER, BERNARD: *Ecografías de la televisión*. Eudeba. Buenos Aires, 1998.

DOSTOIEVSKI, FEDOR: *El jugador*. Salvat y Alianza. Madrid, 1969.

DUVIGNAUD, JEAN:

- *El juego del juego*. F C E. México DF, 1982.

- *El sacrificio inútil*. F C E. México DF, 1972.

ECHEVERRÍA, JAVIER:

- *Telépolis*. Destino. Barcelona, 1995.

- *Sobre el juego*. Taurus. Madrid, 1980.

ECO, UMBERTO:

- *Lettore in Fabula*. Bompiani. Milán, 1998.

- *Obra abierta*. Ariel. Barcelona, 1990.

- *Apocalípticos e integrados*. Tusquets. Barcelona, 1995.

EISENSTEIN, SERGEI M.:

- *Teoría y práctica cinematográficas*. Rialp. Madrid, 1989.

- *YO Memorias inmorales*. Siglo XXI. Madrid, 1988.

- *El sentido del cine*. Siglo XXI. Buenos Aires, 1974.

- *Reflexiones de un cineasta*. Lumen. Barcelona, 1970.

FAUS BELAU, ÁNGEL: *La era audiovisual. Historia de los primeros cien años de la radio y la televisión*. Eiunsa. Barcelona, 1995.

FOCILLON, HENRI: *La vida de las formas y elogio de la mano*. Xarait. Madrid, 1983.

FONT, DOMÈNEC: *Conocer Eisenstein y su obra*. Dopesa. Barcelona, 1971.

GADAMER, HANS-GEORG:

- *La actualidad de lo bello*. Paidós. Barcelona, 1996.

- *Verdad y Método*. Sígueme. Salamanca, 1996.

GAITÁN ESTÉVEZ, LUIS: *La televisión y su mundo*. Daimon. Barcelona, 1960.

GARCÍA FERNÁNDEZ, EMILIO C. et al.: *Historia general de la imagen*. Universidad Europea-CEES. Madrid, 2000.

GARRONI, EMILIO: *Proyecto de semiótica*. Gustavo Gili. Barcelona, 1975.

GIL CALVO, ENRIQUE: *Estado de fiesta*. Espasa-Calpe. Madrid, 1991.

GONZÁLEZ REQUENA, JESÚS:

- *Eisenstein: lo que solicita ser escrito*. Cátedra. Madrid, 1992.

- *El espectáculo informativo o la amenaza de lo real*. Akal. Madrid, 1989.

- *El discurso televisivo: espectáculo de la posmodernidad*. Cátedra. Madrid, 1988.

GOETHALS, GREGOR T.: *El ritual de la televisión*. FCE. México DF, 1986.

GORRIS, JOSEP M^a.: *El juego y el juguete*. Queimada. Madrid, 1981.

GRANDI, ROBERTO: *Texto y contexto en los medios de comunicación*. Bosch. Barcelona, 1995.

GROUT, DONALD JAY: *Historia de la música occidental, 1*. Alianza. Madrid, 1984.

GUASCH, ANNA MARÍA: *El arte último del siglo XX. Del posminimalismo a lo multicultural*. Alianza. Madrid, 2000.

- GUARDIA, MANUEL y ALONSO, RAÚL: *Técnicas de construcción, ornamentación y pintura de decorados*. IORTV. Madrid, 1985.
- HEERS, JACQUES: *Carnavales y fiestas de locos*. Península. Barcelona, 1988.
- HELBO, ANDRÉ (et al.): *Semiología de la representación, teatro, televisión, cómic*. Gustavo Gili. Barcelona, 1978.
- HUERTAS JIMÉNEZ, FERNANDO:
- *Estética audiovisual: fundamentos para una teoría de la creación fílmica*. Mitre. Barcelona, 1986.
 - *Principios para una teoría de la realización cinematográfica*. UCM. Madrid, 1981.
- HUIZINGA, JOHAN: *Homo ludens*. Alianza. Madrid, 1995.
- IBAÑEZ, MIGUEL: *¡ZAP! Futura*. Barcelona, 1995.
- IGLESIAS, FRANCISCO: *La televisión dominada*. Rialp. Madrid, 1990.
- JANÉ, JORDI y MINGUET, JOAN M.: *Sebastià Gasch. El gust pel circ*. El Mèdd. Tarragona, 1988.
- JULIÁN, INMACULADA: *El arte cinético en España*. Cátedra. Madrid, 1986.
- KEHOE, VINCENT J. R.: *La técnica del artista del maquillaje profesional para el cine, la televisión y el teatro*. IORTV. Madrid, 1987.
- KRACAUER, SIGFRIED: *Teoría del cine: la reducción de la realidad física*. Paidós. Barcelona, 1989.

LANGER, JOHN: *La televisión sensacionalista. El periodismo popular y las "otras noticias"*. Paidós. Barcelona, 2000.

LÉVI-STRAUSS, CLAUDE: *El pensamiento salvaje*. FCE. México DF, 1972.

LODDER, CHRISTINA: *El constructivismo ruso*. Alianza. Madrid, 1988.

LÓPEZ CALO, JOSÉ: *Historia de la música española. 3. Siglo XVII*. Alianza. Madrid, 1983.

LÓPEZ QUINTÁS, ALFONSO:

- *Estética de la creatividad*. Promociones Publicaciones Universitarias. Barcelona, 1987.

- *El secuestro del lenguaje. Técnicas de manipulación del hombre*. Asociación para el progreso de las ciencias humanas. Madrid, 1987.

LYNCH, ENRIQUE: *La televisión: el espejo del reino*. Plaza y Janés. Barcelona, 2000.

LYOTARD, JEAN-FRANÇOIS: *La condición posmoderna*. Cátedra. Madrid, 1998.

MACÍA, PEDRO: *La televisión hora cero*. Erisa. Madrid, 1981.

MALDONADO, TOMÁS: *Reale e virtuale*. Feltrinelli. Milán, 1998.

MALEVITCH, K. et al.: *Constructivismo*. Alberto Corazón. Madrid, 1972.

MANDER, JERRY: *Cuatro buenas razones para eliminar la televisión*. Gedisa. Barcelona, 1981.

MARÍAS, JULIÁN: *Historia de la Filosofía*. Revista de Occidente. Madrid, 1973.

MATELART, MICHÈLE y ARMAND: *El carnaval de las imágenes: la ficción brasileña*. Akal. Madrid, 1988.

METZ, CHRISTIAN:

- *Psicoanálisis y cine*. Gustavo Gili. Barcelona, 1979.

- *Lenguaje y cine*. Planeta. Barcelona, 1973.

- "El cine: ¿lengua o lenguaje" en *Communications n° 4*, 1964.

MILLERSON, GERALD: *Técnicas de realización y producción en televisión*. IORTV. Madrid, 1989.

MITRY, JEAN: *Estética y psicología del cine*. Siglo XXI. Madrid, 1999.

MORIN, EDGAR: *El cine o el hombre imaginario*. Paidós. Barcelona, 2001.

MUKAROVSKY, JAN: *Escritos de estética y semiótica del Arte*. Gustavo Gili. Barcelona, 1977.

NASH, J. M.: *El cubismo, el futurismo y el constructivismo*. Labor. Barcelona, 1975.

NIETZSCHE, FRIEDRICH: *El nacimiento de la tragedia*. Alianza. Madrid, 1995.

ORTEGA Y GASSET, JOSÉ: *Ideas sobre el teatro y la novela*. Revista de Occidente en Alianza Editorial. Madrid, 1995.

PALACIO, MANUEL:

- *Historia de la televisión en España*. Gedisa. Barcelona, 2001.
- *Una historia de la televisión en España. Arqueología y vanguardia*. Consorcio para la Organización de Madrid Capital Europea de la Cultura. Madrid, 1992.

PALACIO, MANUEL et al.: *La imagen sublime. Vídeo de creación en España (1970-1987)*. CARS, MEC. Madrid, 1987.

PASTORIZA, FRANCISCO R.: *Perversiones televisivas. Una aproximación a los nuevos géneros audiovisuales*. IORTV. Madrid, 1997.

PECORI, FRANCO: *Cine, forma y método*. Gustavo Gili. Barcelona, 1977.

PÉREZ JIMÉNEZ, JUAN CARLOS:

- *Imago Mundi*. FUNDESCO. Madrid, 1996.
- *La imagen múltiple: de la televisión a la realidad virtual*. Julio Ollero. Madrid, 1995.

PIAGET, JEAN: *La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño: imagen y representación*. FCE. México DF, 1984.

PICON, GÄTAN: *Panorama de las ideas contemporáneas*. Guadarrama. Madrid, 1965.

POPPER, KARL R.: *La lógica de la investigación científica*. Tecnos. Madrid, s.d.

PUENTE, SOLEDAD: *La noticia se cuenta. Cómo informar utilizando la estructura dramática*. Alfaomega. México DF, 1999.

RAMÍREZ, JUAN ANTONIO: *La arquitectura en el cine: Hollywood, la edad de oro*. Hermann Blume. Madrid, 1986.

REVAULT D'ALLONES, OLIVIER: *Creación artística y promesas de libertad*. Gustavo Gili. Barcelona, 1977.

RINGS, WERNER: *Historia de la Televisión*. Zeus. Barcelona, 1964.

RODRÍGUEZ FERRÁNDIZ, RAÚL: *Apocalypse Show. Intelectuales, televisión y fin de milenio*. Universidad de Alicante. Alicante, 2001.

RONDOLINO, GIANNI: *Storia del cinema d'animazione*. Einaudi. Turín, 1974.

SADOUL, GEORGES: *Georges Méliès*. Seghers. París, 1970.

SARTORI, GIOVANNI: *Homo videns. La sociedad teledirigida*. Santillana, Taurus. Madrid, 1998.

SCHILLER, FRIEDRICH: *Kallias. Cartas sobre la educación estética del hombre*. Anthropos, MEC. Barcelona, 1990.

SILVERSTONE, ROGER: *Televisión y vida cotidiana*. Amorrortu. Buenos Aires, 1996.

SKLOVSKI, VIKTOR:

- *La cuerda del arco*. Planeta. Barcelona, 1975.

- *Eisenstein*. Anagrama. Barcelona, 1973.

- *Cine y lenguaje*. Anagrama. Barcelona, 1971.

SLOT, G.: *Del micrófono al oído. Técnica moderna de registro y reproducción del sonido*. Paraninfo. Madrid, 1966.

SOUGEZ, MARIE-LOUP: *Historia de la fotografía*. Cátedra. Madrid, 1985.

STRONG, ROY: *Arte y poder. Fiestas del Renacimiento, 1450-1650*. Alianza. Madrid, 1988.

SUBIRATS, EDUARDO: *La cultura del espectáculo*. FCE. Madrid, 1988.

TORÁN PELÁEZ, ENRIQUE: *El espacio en la imagen*. Mitre. Barcelona, 1985.

VEGA Y CARPIO, FÉLIX LOPE DE: *Obras de Lope de Vega. Volumen. XIII. Comedias pastoriles y Comedias mitológicas*. Biblioteca de Autores Españoles, volumen 188. Atlas. Madrid, 1965.

VERÓN, ELISEO: *Construir el acontecimiento. Los medios de comunicación masiva y el accidente en la central nuclear de Three Mile Island*. Gedisa. Barcelona, 1995.

VILCHES, LORENZO:

- *La televisión. Los efectos del bien y del mal*. Paidós. Barcelona, 1996.

- *La lectura de la imagen: Prensa, cine, televisión*. Paidós. Barcelona, 1990.

VILLAFAÑE, JUSTO: *Introducción a la teoría de la imagen*. Pirámide. Madrid, 1987.

VILLAFAÑE, JUSTO, BUSTAMANTE, ENRIQUE y PRADO, EMILI: *Fabricar noticias. Las rutinas productivas en radio y televisión*. Mitre. Barcelona, 1987.

VILLAFAÑE, JUSTO y MÍNGUEZ, NORBERTO: *Principios de Teoría General de la Imagen*. Pirámide. Madrid, 1996.

WHITE, GORDON: *Técnicas del vídeo*. IORTV. Madrid, 1989.

WOLTON, DOMINIQUE: *Elogio del gran público. Una teoría crítica de la televisión.* Gedisa. Barcelona, 1995.

YEPES, RICARDO: *La región de lo lúdico. Reflexión sobre el fin y la forma del juego.* Cuadernos de Anuario Filosófico. Servicio de Publicaciones de la Universidad de Navarra. Pamplona, 1996.

ZUBIRI, XAVIER: *Cinco lecciones de filosofía.* Alianza. Madrid, 1988.

DICCIONARIOS Y ENCICLOPEDIAS

BUARQUE DE HOLANDA FERREIRA, AURÉLIO: *Novo dicionário da língua portuguesa.* Nova Fronteira. Río de Janeiro, 1986.

COROMINAS, J., PASCUAL, J. A.: *Diccionario crítico etimológico castellano e hispánico.* Gredos. Madrid, 1984.

COROMINAS, J.: *Diccionario etimológico de la lengua castellana.* Gredos. Madrid, 1974.

MOLINER, MARÍA: *Diccionario de uso del español.* Gredos. Madrid, 1989.

SECO, MANUEL: *Diccionario de dudas y dificultades de la lengua española.* Espasa Calpe. Madrid, 1998.

SLABY, R. J., GROSSMAN, R, ILLIG, C.: *Diccionario de las lenguas española y alemana.* Herder. Barcelona, 1994.

REAL ACADEMIA DE LAS CIENCIAS EXACTAS, FÍSICAS Y NATURALES:
Vocabulario científico y técnico. Espasa Calpe. Madrid, 1990.

REAL ACADEMIA DE LA LENGUA ESPAÑOLA: *Diccionario de la lengua española*.
Espasa-Calpe. Madrid, 1992.

Dictionnaire de Français. Hachette. Paris, 1982.

Encyclopaedia Universalis. París, 1985.

Gran Enciclopedia Rialp. Rialp, Madrid, 1981.

Il nuovo Zingarelli Gigante. Zanichelli. Bolonia, 1983.

Nueva enciclopedia femenina. CEAC. Barcelona, 1974.

Webster's Encyclopedia Unabridged Dictionary of the English Language. Gamercy book.
Nueva York, 1994.

Vigo, octubre de 1995 - Madrid, noviembre de 2001.