



Las imágenes espaciales son los sueños de la sociedad. Dondequiera que se describa alguna imagen espacial, se presenta la base de la realidad social

Siegfried Kracauer

La durée - Science à faire

Paul Valéry

La multipantalla

En 1968 se estrenaron dos películas, *The Thomas Crown Affair* (*El caso de Thomas Crown*) de Norman Jewison y *The Boston Strangler* (*El estrangulador de Boston*) de Richard Fleischer, que tenían en común el uso de un estilo de representación que se empezó a denominar por entonces multipantalla (*multiscreen*) y que suponía una ampliación del dispositivo de pantalla partida (*split screen*) que durante los años cincuenta, a partir del formato cinemascope, se había utilizado esencialmente para mostrar al unísono los interlocutores de las llamadas telefónicas¹. La multipantalla supuso un salto estético y dramático considerable con respecto al uso funcional de la pantalla partida cuyos fundamentos estéticos no iban más allá del hecho de que el nuevo ancho de la pantalla alentaba y permitía este tipo de particiones simples.

Según cuenta Jewison², la idea de utilizar la multipantalla en su película surgió de una visita realizada a la *Exposición Universal de Montreal* que se había celebrado justo el año anterior al estreno del film. Al parecer, también Fleischer acudió a esa Exposición y quedó igualmente impresionado por la variedad de espectáculos que en ella utilizaban el sistema de multipantalla. De todas formas, en el caso de *The Thomas Crown Affair* hay que tener en cuenta la presencia en la producción del cubano Pablo Ferro, conocido por sus trabajos en los títulos de crédito de *Dr. Strangelove* (*Teléfono rojo, volamos hacia Moscú*, Stanley Kubrick, 1964), *A Clockwork Orange* (*La naranja mecánica*, Stanley Kubrick, 1971) y *Midnight Cowboy* (*Cowboy de medianoche*, John Schlesinger, 1969) entre otros, quien se encargó de los segmentos resueltos mediante el sistema de multipantalla. Pablo Ferro había colaborado también en el "Singer Pavillion" de la *Exposición Universal de Nueva York* de 1964, donde había utilizado ya diversos proyectores para crear espectáculos con pantallas múltiples.

Esta súbita emergencia de un sistema de representación tan alejado de la estética cinematográfica tradicional —mucho más extraño a la misma incluso que el 3D o el Sensorama de Morton Heiling³, los cuales no dejaban de ir en la línea del cine total

JOSEP MARIA CATALÀ

Formas de la visión compleja. Genealogía, historia y estética de la multipantalla

¹. En la popular serie de televisión 24 de Fox Co. (2001, 2002), dirigida en la mayoría de sus episodios por Stephen Hopkins y en la que la multipantalla se utiliza con profusión, este uso aún está dedicado mayoritariamente a las conversaciones telefónicas, aunque a medida que avanza la serie se observa una sofisticación

discutido por Bazin— se efectuaba al abrigo de los fulgores del Pop y el Op Art, pero ello no debe llevarnos a confundirlo con un mero ornamento estilístico de circunstancias. Es cierto que la moda tuvo mucho que ver con esta primeriza promoción del dispositivo, pero la multipantalla cinematográfica no solo tenía tras de sí una rica tradición formal, sino que le esperaba en el futuro una consolidación de indudable trascendencia.

Primera sala del "Laberinto", de Roman Kroiter y Colin Low

cación creciente en la dramaturgia del sistema.

2. Comentario de Norman Jewison a la película en la edición en DVD de MGM Home Entertainment Inc. (1999)

3. ArtMuseum.net: <http://www.artmuseum.net/w2vr/timeline/Heilig.html>

4. Este ánimo de las exposiciones internacionales acaba transfiriéndose a los parques temáticos (Disneyland fue inaugurado en 1955), que se constituyen en puro espectáculo de la utopía. Luego de los parques temáticos, el impulso desembocará en los centros comerciales donde el espectáculo de la utopía se convierte en consumo, culminando el proceso de ensoñación colectiva cuyo inicio había detectado Benjamin a finales del siglo XIX.

5. Años más tarde Raduz Cincera elaboraría, para el Gas Pavillion de la Expo '90 de Osaka, un sistema denominado "Cinelabyrinth" que combinaba también la arquitectura del edificio con las proyecciones.



El fragmento como utopía

Las exposiciones internacionales han sido, desde finales del siglo XIX, un escaparate privilegiado de los sueños sociales. Si como dijo Michelet, cada época sueña con la siguiente, es en estos certámenes donde tales ensoñaciones se visualizan de forma más efectiva, al tiempo que se convierten en espectáculo⁴. A partir de la *Exposición Internacional de Bruselas* de 1958, la inclusión en este tipo de certámenes de nuevos sistemas de proyección se convirtió en una constante que fue en aumento hasta la *Exposición Universal de Montreal* de 1967, donde se exhibieron hasta diez sistemas distintos de multipantalla, de entre los que destacaron los presentados en el pabellón de Checoslovaquia y en el de Canadá. El primero, "Kino Automat" estaba diseñado por Raduz Cincera y jugaba con la idea de la interacción de los espectadores para decidir la continuación de la historia; el segundo, "Laberinto", dirigido por Roman Kroiter y Colin Low, ambos del National Film Board, suponía la combinación de una elaborada estructura arquitectónica y diversos conjuntos de pantallas⁵. Sin embargo, el sistema de proyección más parecido a la dramaturgia elaborado por Jewison y Fleischer en sus respectivas películas era el film titulado *We Are Young* de Francis Thompson⁶ y Alexander Hammid, quienes ya habían ganado anteriormente un premio de la Academia por su película *To Be Alive*, proyectada en tres pantallas en la *Exposición Universal de Nueva York* de 1964. Mientras que en los demás casos, lo más destacable de los dispositivos era su espectacularidad, en *We Are Young* se buscaban, mediante la interrelación de sus seis pantallas, determinados efectos narrativos y dramáticos que son los que caracterizaron, en mayor o menor medida, la posterior elaboración cinematográfica del sistema⁷.

Los antecedentes dramáticos más claros de estos sistemas, en lo que se refiere a su relación con las exposiciones internacionales, se encuentran en las instalaciones de El Lissitzky para el Pabellón Soviético de la *International Press Exhibition* (PRESA) de Colonia (1928) y de la *Exhibición internacional de higiene*, celebrada en Dresde en 1930. Muchas de las propuestas de El Lissitzky fueron recogidas por Herbert Bayer para el diseño de la sección alemana de la *Exposición internacional de artes decorativas* de París (1930) y posteriormente para la exhibición *Road to Victory*, celebrada en el Museo de Arte Moderno de Nueva York en 1942. En esta última instalación, Bayer ponía en práctica un método personal denominado "visión extendida" que daba como resultado un conjunto que, en su momento, fue oportunamente calificado como de "un gigantesco fotomontaje" por Alexander Dornier⁸. La descripción que hace Dornier de la propuesta es muy indicativa de la deuda que la misma tenía con la estética vanguardista del fotomontaje: "Las imágenes, las ideas y las actividades

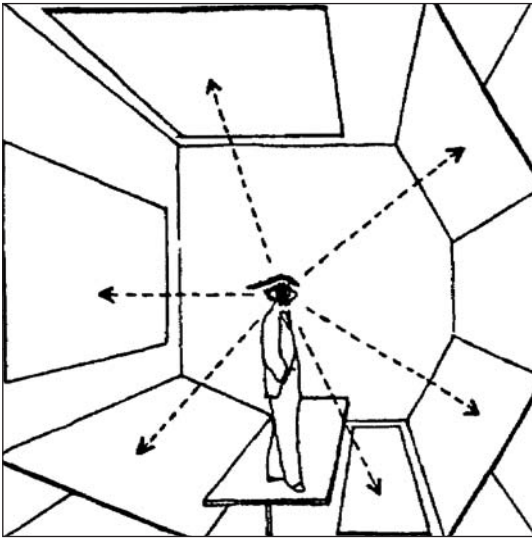


El Lissitzky, entrada al pabellón soviético de la *Exhibición internacional de higiene*, celebrada en Dresde en 1930

6. Fue uno de los pioneros del sistema IMAX.

7. Para otras manifestaciones audiovisuales en el marco de las Exposiciones Universales, ver DANIEL CANOGAR: **Ciudades Efímeras. Exposiciones Universales: Espectáculo y Tecnología**, Madrid, Julio Ollero Editor, 1992.

8. Citado por MARGARITA TUPITSYN en **El Lissitzki. Beyond the Abstract Cabinet**, Museu d'Art Contemporani de Barcelona, 1999, pág. 64.



Esquema de la "Visión extendida"

de Herbert Bayer

9. *Ibid.*

10. No es mi intención establecer aquí criterios para valorar la importancia de la actividad política con respecto a la actividad estética, aunque me parece una discusión muy adecuada para comprender el trabajo de las vanguardias. El hecho de que considere positiva la utilización por el cine comercial de un dispositivo vanguardista despolitizado no quiere decir que crea que es necesaria esta despolitización para alcanzar un determinado grado de madurez expresiva, pero tampoco creo que haya que considerar que la madurez se alcanza solo mediante una práctica ideológica concreta: los dos cosas pueden darse conjuntamente y su máxima efectividad se alcanza cuando esta

que representaban las fotografías establecían estrechas vinculaciones con la mente de los espectadores, interactuando con ellas y creando reacciones espontáneas (...) La distribución de las fotografías establecía una activa cooperación con las actividades fisiológicas y psicológicas del visitante"⁹.

Dramaturgia y vanguardia

Podría parecer que el uso de la multipantalla en producciones de Hollywood como *The Thomas Crown Affair* y *The Boston Strangler* no fue más que el típico caso de asimilación comercial de las rupturas vanguardistas, en esta ocasión de la estética de los fotomontajes o incluso del contenido utópico de determinadas propuestas incluidas en las exposiciones internacionales, pero ello no es del todo cierto, aunque no puede negarse que el empleo de la multipantalla se hacía a costa de la despolitiza-

ción del dispositivo, si tenemos en cuenta el carácter ideológico y la intención política que caracterizaba a la mayoría de fotomontajes de los años 20 y 30. En cambio el sistema ganaba con la operación un potencial narrativo del que carecía en el anterior contexto. Ello es especialmente cierto en el caso de la película de Fleischer¹⁰.

Si las primeras manifestaciones sistemáticas de la multipantalla en el cine comercial de los años sesenta tenían sus raíces en las vanguardias, las actuales se relacionan especialmente con los sistemas multimedia, afines al ordenador, aunque se diferencian de ellos precisamente en el uso dramático y narrativo que, de momento, solo tiene una presencia mínima en este ámbito, incluido en el mismo los videojuegos¹¹. Por otra parte, el uso de la multipantalla en televisión apenas si empieza a adquirir una cierta capacidad dramática, una vez pasados los primeros momentos en que ese uso estaba más cerca del juego estético intuitivo que de otra cosa. En contraposición, *The Boston Strangler* supone, aún hoy en día, un punto de referencia con respecto a las posibilidades del uso narrativo y dramático de la multipantalla.

Como he dicho antes, una serie actual tan emblemática como *24*, prototipo de la presente popularización de la multipantalla, utiliza el dispositivo en su forma más primitiva, es decir, en gran medida para resolver la ingente cantidad de conversaciones telefónicas que articulan su narración. De manera esporádica, sin embargo, aparecen en algunos de los episodios formas un poco más sofisticadas del sistema que, en el mejor de los casos, no consiguen superar lo conseguido por el film de Richard Fleischer hace treinta y pico años.

Lo que caracteriza el uso estéticamente maduro, racional, de la multipantalla no es otra cosa que la duración de sus propuestas, ya que cualquier dispositivo dramático necesita un determinado desarrollo temporal para adquirir verdadera entidad narrativa, de modo que el espectador pueda asimilar convenientemente la idea que se

está proponiendo, al tiempo que esta propuesta debe tener también una duración mínima para hacer efectiva toda su potencial intensidad: lo contrario no es más que una colección de estímulos, sin verdadero valor dramático o narrativo. Esta era la diferencia clave entre la vanguardia y el clasicismo durante la modernidad, una diferencia que establecía claros antagonismos estéticos que ahora, en tránsito hacia una superación del posmodernismo, se encuentran superados por una serie de síntesis mucho más productivas que cualquiera de las propuestas contrarias iniciales. Sin embargo, no deja de ser curioso que sean las utilidades más comerciales de un dispositivo vanguardista como la multipantalla las que se decanten por su utilización menos reflexiva y por lo tanto más de acuerdo con ese vanguardismo. Así, en productos como la serie *24*, apenas si se permite esta duración mínima necesaria para estabilizar productivamente las propuestas y, por el contrario, las distintas “ventanas” aparecen y desaparecen en la misma con excesiva rapidez, tal como sucedía también en *The Thomas Crown Affair* o en producciones anteriores como *Grand Prix* (John Frankenheimer, 1966). Ello convierte estas producciones en una versión edulcorada de la estética vanguardista, en especial del “montaje de atracciones” de Eisenstein, pero vaciado en este caso de la más mínima intención política. Si la multipantalla fuera solamente esto, casi no valdría la pena hablar de ella, mientras que la posibilidad de un uso más “clásico” de la misma nos ofrece la mezcla perfecta entre innovación y tradición, capaz de convertir el dispositivo en un instrumento expresivo de primera categoría.

En la actualidad, existen otras variantes del uso de la multipantalla, relacionadas con la estética de los videoclips o de los videojockeys. Estas prácticas persiguen también el puro impacto visual, con lo que se colocan asimismo en el seno de la corriente vanguardista y su preferencia por una percepción irracional¹². *The Boston Strangler*, sin embargo, proponía un uso mucho más elaborado del sistema y sentaba las bases para una verdadera dramaturgia del mismo, cuya prolongación podemos encontrar en manifestaciones más recientes del dispositivo, especialmente las de Mike Figgis y Peter Greenaway.

La aparición de la multipantalla en el cine de los sesenta tuvo continuidad a lo largo de los setenta con *Woodstock* de Michael Wadleigh (1970), editado por Thelma Schoonmaker y Martin Scorsese, *The Andromeda Strain* (*La amenaza de Andrómeda*, Robert Wise, 1971), *Sisters* (*Hermanas*, 1973) y *Carrie* (1978) de Brian de Palma, así como *Numéro Deux* de Jean-Luc Godard (1975). Menos conocidas son las experiencias de Richard L. Bare, realizador de diversos episodios de *Twilight Zone*, quien en 1973 dirigió *Wicked, Wicked*, completamente estructurada a través de una doble pantalla (el sistema fue denominado “Duovisión”) que permitía establecer toda una serie de interesantes dicotomías entre realidad y ficción, presente y recuerdo, miedo y esperanza, mirar y ser mirado, etc.¹³ Luego el dispositivo sufrió un nuevo eclipse hasta su actual resurgimiento, inducido por la introducción de las técnicas de montaje digital¹⁴.

conjunción se produce. El hecho de que en Hollywood no estuvieran interesados en las posibilidades ideológicas del dispositivo atañe solamente a la historia y a la sociología de su modo de producción, pero no invalida los logros estéticos conseguidos en el seno del mismo.

11. El problema con el que nos enfrentamos aquí es el que se refiere a la definición de narrativa, un concepto que, indudablemente, sufre grandes transformaciones en el panorama creado por las nuevas tecnologías, lo cual impide hacer comparaciones directas con la narrativa cinematográfica clásica. Lo que me interesa en este artículo es delimitar las transformaciones que se producen en esta narrativa cinematográfica a través del uso en ella del dispositivo de la multipantalla, al margen de las nuevas formas de narrativa que se puedan generar en otros ámbitos, si bien para ello es necesario establecer una genealogía del propio dispositivo que excede el ámbito propiamente cinematográfico. Para los cambios generales en el concepto de narrativa, ver MARTIN RIESER y ANDREA ZAP: **New Screen Media. Cinema/Art/Narrative**, Londres, **British Film Institute**, 2002.

12. Tanto Benjamin como Kracauer escribieron positivamente, uno a finales de los años 20, el otro de los 30, sobre el impacto de una estética fragmentada y “distráida” en la percepción de las masas. Ver al respecto el interesantísimo artículo de SIEGFRIED KRACAUER: **“Cult of Distraction: On Berlin Picture Palaces” (1926)**, así como el de MARIAM HANSEN: **“Benjamin, cinema and**

Antes de adentrarnos en el último periodo de consolidación de este sistema de representación cinematográfica, es necesario repasar, sin embargo, la genealogía del mismo que va mucho más lejos que la simple referencia al frotomontaje o a la estética vanguardista, aunque mantenga con ambos una evidente relación de contigüidad. La multipantalla, en su actual proliferación, aupada por la tecnología del ordenador, supone una auténtica ruptura con sistemas ancestrales de representación, es la culminación de un proceso que en las vanguardias no era más que el síntoma de lo que se estaba gestando a largo plazo. Nos encontramos ahora ante la manifestación definitiva de ese proceso, puesto que, al contar con el alcance masivo que le confiere el cine o la televisión comerciales, se convierte en un cambio, no solamente estético, sino también sociológico.

Tríptico "Escena de la Pasión" del Maestro de Delft, hacia 1500-1510. Izquierda, Cristo es mostrado al pueblo; centro, Crucifixión; derecha, descenso de la Cruz



Experience: The Blue Flower in the Land of Technology", ambos publicados en *New German Critique*, n° 40, invierno 1987.

13. JULIE TALEN: "24: Split Screen's big comeback", en *Salon.com*: <http://archive.salon.com/ent/tv/feature/2002/05/14/24>

14. Este uso dialéctico del sistema puede parangonarse con el manejo de la disposición de la página en aquellos sectores más "clásicos" de la vanguardia literaria. Así MAX AUB en "Campo cerrado", el primer volumen de la serie "El laberinto mágico" rompe en ocasiones la disposición clásica de las líneas para distribuir en dos o tres columnas la

Describir no es explicar

Las manifestaciones de Leonardo, criticando en su "Tratado de la pintura" a aquellos pintores que se atrevían a estructurar una representación a través de distintos espacios y por lo tanto diferentes puntos de vista, señalan el momento en que el canon realista se consolida en la historia de la imagen occidental, un paso de indudable trascendencia en la configuración de un imaginario que ha probado tener una especial capacidad de resistencia. Al comentar lo que considera la estupidez de algunos pintores que, trabajando sobre un muro, van variando la perspectiva a medida que la imagen ocupa lugares más elevados del mismo, de manera que finalmente en la composición aparecen mezclados diversos enfoques, Leonardo afirma que el punto de vista debe ajustarse siempre al nivel del ojo que contempla la escena¹⁵, para englobar de esta manera en una misma estructura homogénea al espectador; a la imagen y a la realidad. Gombrich, por su parte, nos recuerda que esta pretensión, que puede resumirse en "un muro, un espacio, una escena", nos remite a la regla de las tres unidades aristotélicas referentes a la tragedia: unidad de tiempo, de lugar y de acción¹⁶. El hecho de que la composición pictórica estuviera, según Leonardo, determinada por la necesidad de que las escenas provocaran la empatía emocional

del espectador¹⁷ no hace sino confirmar esta relación, al tiempo que introduce en la representación un elemento esencial, pero generalmente olvidado, como son las emociones, las cuales deben actuar, según estas reglas, como un elemento aglutinador del dispositivo representacional: “Los elementos de las escenas pintadas deben conmover a los que las contemplan para que experimenten las mismas emociones que los representados en la historia, esto es, sentir terror, miedo, pavor o dolor; pena y lamentación o placer; felicidad y risa...”¹⁸.

Lo que aquí se expone no son solo los fundamentos de la imagen realista, sino que también nos hallamos ante los prolegómenos de lo que será la visión científica, la mirada objetiva por excelencia, a la que sin embargo descubrimos en este caso inesperadamente ligada desde un principio a la identificación emocional. Para Leonardo, una pintura que no consiguiera promover esta relación emotiva, como sería el caso de las representaciones fragmentadas por distintos puntos de vista, no cumpliría su función más esencial, que no es otra que la de convencer al espectador de que se halla ante una copia de la realidad haciéndole experimentar las mismas emociones que obtendría ante esta. La temprana incorporación del vínculo emocional, que tan perfectamente se acopla a la posterior versión cinematográfica de estas imágenes¹⁹, supone la clausura perfecta de la burbuja realista, a partir de cuya institución se puede destilar una segunda mirada que pretende poder prescindir del componente emotivo, olvidando su condición esencial para el funcionamiento del mecanismo retórico.

Observemos, no obstante, que en la equiparación que efectúa Gombrich entre la tríada de Leonardo –muro, espacio, escena– y la de Aristóteles –tiempo, lugar, acción– se deslizan dos divergencias fundamentales, las referidas al muro y al tiempo. Dejemos momentáneamente de lado la cuestión temporal y ciñámonos a la referencia al muro, es decir, a la superficie donde se instala la representación. Lo que intenta Leonardo es promover la confluencia en una sola estructura visual de los distintos espacios de la imagen, a saber: el espacio del soporte, el de la realidad y el de la ficción, en un gesto absolutamente necesario para fundamentar su pretensión ilusionista que luego se sella, como he dicho, mediante los dispositivos emocionales. Pero en esta conocida operación, se acostumbra a olvidar con relativa frecuencia el mecanismo por el que se procede a la ocultación del espacio material sobre el que se construye lo representado, en este caso un muro, en otros una tela o un papel, finalmente una pantalla. Es a través de este ejercicio que la forma de la imagen puede ser fácilmente sustituida por la forma de la realidad.

Dice Francastel al respecto de este periodo que “de ahí en adelante, el hombre ya no será definido por las reglas de la narrativa, sino por la inmediata aprehensión física. La meta de la representación es la apariencia y no el significado”²⁰. No cabe duda de que este menoscabo del significado tiene que ver con el enmascaramiento del espacio de la representación, del cual encontramos un claro antecedente en la escritura, cuyo proceso de estandarización, que acabó de consolidar la imprenta al propi-

narración. Este nuevo orden, esta ruptura, no es solamente de carácter estético, sino que sirve para comunicar de forma más efectiva algunos elementos de la historia, por ejemplo la estructuración social en clases.

15. LEONARDO DA VINCI: **Tratado de Pintura, edición de Akal, Madrid, 1986, pág. 382.**

16. E. H. GOMBRICH: **Los usos de las imágenes. Estudios sobre la función social del Arte y la comunicación visual, Barcelona, Debate, 2003, pág. 16.**

17. **Op. cit., pág. 18.**

18. **Ibid.**

19. Es curioso que Luciano Emmer al rodar un documental sobre los frescos de Giotto (*Ritratto di un affresco*, 1938), en los que se narran fragmentariamente los episodios de la vida de Cristo, se considerase obligado a comentar el parentesco que esa disposición guarda con la estética cinematográfica: “Siento no poder llamar a Giotto para testimoniar que mi suposición es correcta: si, en la época en la que pintó la *Cappella degli Scrovegni* en Padua, ya hubiese existido la cámara, Giotto habría rodado en película los episodios de la historia de Cristo [...]. Era natural que a Enrico Gras y a mí se nos ocurriera filmar aquellos frescos como si se tratara de un relato cinematográfico de la vida de Cristo [...]: la secuencia de los episodios (el guión) ya estaba lista, los rostros de los personajes (sin necesidad de recurrir a un costoso *casting*) ya estaban fijados con las expresiones exactas” (LUCIANO EMMER: **Quel magico lenzuolo blu, Mantua, Comune di Mantova-Provincia di**



Visor para fotografía estereoscópica.

Gran Bretaña, 1875-1925

Mantova-Circolo del Cinema-Casa del Mantegna, 1997, pág. 29, citado por DANIELA ARÓNICA en **“Luciano Emmer: filmando hasta los límites del arte”**, ponencia presentada en el **X Congreso de la AEHC, 2004**). Apellando al Bazin de “Pintura y cine”, Arónica comenta al respecto que “este aparato, tan decisivo en Giotto (se refiere a los distintos paneles que estructuran la narración), desaparece por completo en el texto de Emmer. Al colocar la pantalla

ciar el declive de la caligrafía, representaba también una difuminación del espacio de la página a favor del espacio de la realidad, un espacio este que la escritura se encarga de mimetizar a través del fomento de imágenes mentales. Es decir, que al perderse de vista la materialidad de la página se desvanecía también el espacio propio de la escritura. En ambos casos, lo que se perdía en intensidad significativa, se ganaba en fiabilidad de la apariencia. Nos encontramos, pues, ante un desarrollo paralelo entre la pintura y la escritura, que entre el Gótico y el Renacimiento, olvidan sus espacios particulares al desvanecerse también la visibilidad del escenario donde se representan. Ello da lugar a un mecanismo objetivador que permite la relación directa del observador con la realidad a través de una imagen cuya forma coincide con la de esta realidad y, por lo tanto, puede considerarse simplemente informativa. Latour, refiriéndose a la representación científica, dice precisamente que “la información no es un signo, sino una relación establecida entre dos lugares”²¹: la imagen lo que hace, según este supuesto, es trasladar de un lado a otro la información sobre lo real, aparentemente sin modificarla. El nuevo espacio, o más bien ausencia de espacio, a la vez que desnarrativiza lo real y se despreocupa de su significado en favor de los trazos superficiales de esa realidad, permite fundamentar la idea de un control inmediato de la misma: instaura en el imaginario una posición del sujeto como observador directo de lo real que, a pesar del descalabro modernista, todavía perdura y que tiene en el cine documental clásico su ejemplo más emblemático.

El espacio de la representación

Excepto por el ejercicio de contados poetas que, en contra de la norma, exploraron especialmente durante el Barroco²² el espacio figurativo de la escritura como luego haría Apollinaire con los caligramas, la página no recupera esencialmente su visibilidad hasta Mallarmé, quien en el poema “Un coup de dés jamais n'abolira l'hazard” la materializa como un elemento más del mismo²³. Al romper la continuidad de los versos y al desplazar su nexos sintáctico incluso de una página a otra, dejando espacios vacíos entre ellos, el poeta revela la presencia de la superficie en blanco de la página, y convierte a esta en elemento no solamente visible sino también significativo, ya que los vacíos materializados desmiembran el poema y lo transforman en una amalgama de espacio y escritura. Como indica Julia Kristeva: “La disposición espacial de *Un coup de dés* pretende traducir sobre la página el hecho de que el lenguaje poético constituye un *volumen* en el que se establecen relaciones inatendidas (ilógicas, desconocidas por el discurso); o incluso una *escena de teatro* que exige el acuerdo fiel del gesto exterior al gesto mental”²⁴.

Hasta ese momento, puede decirse que la escritura había sido un ejercicio de anulación del espacio por inmersión del mismo en un flujo temporal continuo: la doble articulación lingüística desintegraba la materialidad de las partículas, que desaparecían

tras la eclosión de un signo mental apenas visible, mientras la propia escritura hacía desaparecer la página a medida que se iba instalando sobre ella. A finales del siglo XIX, cuando el experimento de Mallarmé, el cinematógrafo, supuesta última expresión de la imagen realista, no solamente sigue ocultando el espacio de la representación, sino que ha hecho algo más, en la línea de lo expresado por Oliver Wendell Holmes, cuando, a mitad de siglo utilizó por vez primera un estereoscopio: “De aquí en adelante la forma se divorcia de la materia. De hecho, la materia como objeto visible ya no es muy útil, excepto como molde a través del que la forma se configura”²⁵

Si a partir del siglo XV, la apariencia dejaba atrás al significado, en el XIX es la forma la que arrincona a la materia. Como resultado queda la simple apariencia formal sin significado. O sea, la realidad (entendida como natural y por lo tanto in-significante) duplicada en la apariencia. Esta fenomenología concuerda básicamente con la de la imagen cinematográfica, que duplica la realidad reduciéndola también a simples apariencias: los significados que pueden transportar las imágenes de un film son, así pues, en teoría, del mismo tipo que los que puede acarrear la realidad en su propio acontecer, es decir, significados que se relacionan con la constatación de una mera presencia, ante los ojos o ante la cámara. En sí misma la imagen fílmica, como la imagen real, carece de significado estricto. Obviamente, esta esterilización, clara heredera del imaginario estructurado cuatro siglos antes, se logra, entre otras cosas, a través de continuar ocultando el espacio de la representación, en este caso, la pantalla cinematográfica. Desde esta perspectiva, la tradicional contraposición entre cine documental-realista (Lumière) y cine ficticio-ilusionista (Méliès) carece de sentido, puesto que en ambos casos la imagen pretende ser verosímil en su apariencia, busca implicar emocionalmente al espectador y continúa enmascarando el espacio de la representación.

El cine no alcanzó una revelación parecida a la efectuada por Mallarmé hasta que Abel Gance inventó su sistema de triple pantalla para su película *Napoleón* en 1927²⁶. Es en ese momento que la pantalla cinematográfica como lugar de la representación se incorporará a la dramaturgia fílmica, si bien el fenómeno no se desarrollará plenamente, como hemos visto, hasta muchos años después.

La Polyvision

Abel Gance siempre ha ocupado un lugar incómodo en la historia del cine: demasiado lejos de los pioneros como para que su aislamiento supusiera una virtud, demasiado cerca de la vanguardia como para que lo asimilara plenamente la industria, aun-



dentro del marco de los episodios elegidos para su historia, “el espacio del cuadro pierde su orientación y sus límites para imponerse a nuestra imaginación como indefinido. Sin perder los otros caracteres plásticos del arte, el cuadro llega a asumir propiedades espaciales del cine, participa de un universo pictórico virtual que lo hacen desbordar por todos los lados”²⁷. Todo esto ilustra hasta qué punto el mandato de Leonardo ha seguido vigente, impidiendo recuperar formas estéticas censuradas por un modo hegemónico de entender la representación.

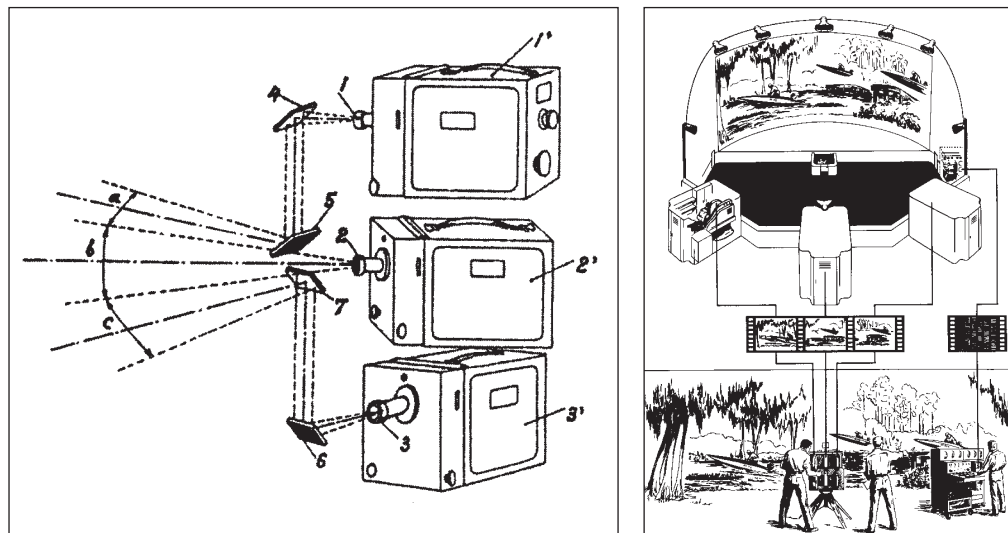
20. NORMAN BRYSON: *Vision and Painting*, Londres, Yale University Press, 1988, pág. 3.

21. B. LATOUR y É. HERMANT: “Esas redes que la razón ignora” en FERNANDO J. GARCÍA SELGAS y JOSÉ B. MONLEÓN (eds.): *Retos de la Postmodernidad*, Madrid, Trotta, 1999, pág. 162.

22. En otras culturas, encontramos muchos más ejemplos de la figuración del lenguaje, con distintos grados de visualización del espacio de representación.

23. A veces, olvidando este momento crucial, se retrasa la revelación hasta fechas mucho más recientes. Por ejemplo, N. KATHERINE HAYLES, en un artículo publicado en *Postmodern Culture* (“Flickering Connectivities in Shelley Jackson’s Patchwork Girl: The Importance of Media-Specific

Napoleon (Abel Gance, 1927)



Izq.: Mecanismo de toma de vistas de trípticos panoramas con espejos que eliminaba defectos de *raccord* entre las pantallas.

Der.: Esquema del procedimiento del Cinemascope

Analysis”, vol. 10, n° 2, enero 2000: <http://www.iath.virginia.edu/pmc/contents.all.html>) afirma que ese momento coincide con la obra de SOL LEWITT, “Squares with the Sides and Corners Torn Off”. También podríamos considerar que las pinturas suprematistas de Malevich, “Blanco sobre blanco” (1918) y “Cuadrado negro” (1915) constituyen la revelación pictórica de la superficie del canvas, equivalente a la de la página efectuada por Mallarmé.

24. JULIA KRISTEVA: *Recherches pour une sémanalyse*, París, Éditions du Seuil, 1969, pág. 201.

que también estuviera excesivamente cerca de esta como para que los distintos movimientos vanguardistas lo aceptaran entre sus filas. Su desmesura lo aísla y sus propuestas no crean escuela, entre otras cosas porque fueron hechas a destiempo, mucho antes de que pudieran ser realmente compatibles con el lenguaje cinematográfico. Tienen el triste destino de ser asimiladas por empresas comerciales que, como el Cinerama, iban precisamente en contra de lo que Gance pretendía. No deja de ser chocante que quien supo vislumbrar el cine del futuro tuviera que ser recordado durante mucho tiempo como uno de los pioneros de la regresión que supuso en los años cincuenta la triple pantalla del Cinerama.²⁷

En la actualidad, la propuesta de Gance renace y se amplía potenciada por los sistemas de posproducción digital. De todas maneras, las manifestaciones actuales del dispositivo van mucho más lejos de lo que Gance hubiera podido imaginar, aunque entroncan claramente con su visión adelantada, que supuso la ruptura con el típico espacio unitario de la representación que había promulgado Leonardo. Pero esta nueva dramaturgia lo que hace fundamentalmente es convertir en definitivamente visible y significativo el espacio de la representación, salvar una frontera que el cine de Gance no llegó a traspasar.

Abel Gance tenía muy claro que lo que más tarde llamó Polyvision y que él, de momento, denominaba “trípticos” o “trípticos panoramas”²⁸, no tenía que ver simplemente con el engrandecimiento de la pantalla de proyección. En todo caso, esa dilatación era un recurso más dentro de la estrategia representativa, puesto que en algunas de las proyecciones de *Napoleón* las pantallas laterales de la tripleta que formaban su sistema aparecían al descorsarse unas cortinas en un momento determinado del transcurso de la película. De lo que se trataba, pues, era de proponer la idea de una pantalla de tamaño variable, acorde con las necesidades dramáticas, un

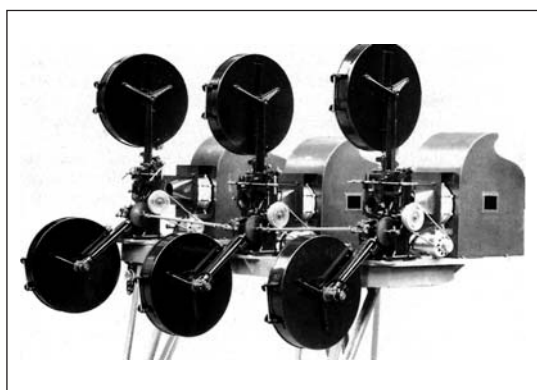
proyecto que se compadecía perfectamente con su genial intuición de utilizar esas dos pantallas más como contrapunto que como simple expansión de la imagen central. Es en este sentido que, con *Napoleón*, se adelantaba a su tiempo de forma realmente sustancial, más que en el simple hecho de engrandecer la pantalla varias décadas antes de que los grandes formatos se impusieran comercialmente.

Pero las propuestas de Gance, a pesar de su momentáneo éxito de público, en realidad no fueron comprendidas por nadie, y además la industria las rechazó porque suponían un desembolso extraordinario, precisamente en un momento en que los sistemas de proyección ya estaban siendo modificados por el advenimiento del cine sonoro, con el correspondiente aumento de los gastos, tanto de producción como de exhibición, que ello significaba. Pero el problema, más que en el escollo industrial, que de hecho implicaba también un impedimento tecnológico aún de mayor trascendencia, residía, sin embargo, en la revolución que el nuevo sistema implicaba en el campo de la representación fílmica y consecuentemente en el de su percepción. Ni siquiera alguien como Godard, en una fecha tan tardía como 1956, cuando Gance hizo otro intento de promocionar su sistema de la triple pantalla mediante un espectáculo denominado "Magirama", demostró la más mínima comprensión del potencial renovador que el sistema contenía. Afirmó entonces categóricamente, en las fronteras de la Nouvelle Vague, que el cine permanecería euclidiano²⁹. No deja de ser curiosa esta aseveración en quien tenía que comandar la ruptura estética de la Nouvelle Vague y que años después utilizaría en *Numéro deux* la multipantalla, e incluso más tarde la multimagen en *Histoire(s) du Cinéma*, ya que la misma concuerda con los postulados de Leonardo da Vinci, que quinientos años antes promulgaba, como ya he dicho, la que entonces era una nueva técnica de representación de características indudablemente euclidianas, es decir, la perspectiva pictórica, que venía a instalarse frente a la pintura fragmentaria, espacial y temporalmente repetitiva, de los luego denominados primitivos.

La pantalla poliforme

Abel Gance desorbitó de diversas maneras la ortodoxia de la imagen cinematográfica, no solo fragmentando la pantalla en tres perspectivas distintas, en contra de los consejos tempranos de Leonardo y en contra también de la implantación prácticamente generalizada del denominado modo de representación institucional en la industria cinematográfica. Las sobreimpresiones, que como la fragmentación de la pantalla, ya se habían utilizado antes para diversas funciones narrativas, también alcanzaron con Gance una intensidad inusitada, y merecerían un estudio aparte, sobre todo si las equiparamos con intuiciones estéticas que se producían paralelamente en

Dispositivo triple de proyección con sincronización mecánica diseñado para el estreno de *Napoleon vu para Abel Gance* en el cine Marivaux (18 noviembre de 1928)



25. F. BOICCA Y M.R. LEVY: **Communication in the Age of Virtual Reality**, Hillsdale, N.J., LEA, 1995, pág. 9.

26. Para ser estrictos, deberíamos recordar que en la Exposición Internacional de París, celebrada en 1900, al tiempo que los hermanos Lumière presentaban una gigantesca pantalla rectangular, Raoul Grimoin-Sanson introducía una sistema de proyección cilíndrico de diez pantallas, denominado Cinéorama.

27. Incluso alguien tan cercano a Gance como Nelly Kaplan menciona esta genealogía con apenas contenida admiración: "Tres cámaras, tres proyectores —el Cinerama no es ni más ni menos que esto" (NELLY KAPLAN: **Napoleon**, Londres, BFI Publishing, 1994, pág. 38).

28. El término *Polyvision* no fue registrado hasta octubre de 1956.



Suspense (Phillips Smalley, 1913)

Die Bergkatze

(*El gato montés*, Ernst Lubitsch, 1921)



29. JEAN-JACQUES MEUSY: **“La Polyvision, espoir oublié d’un cinéma nouveau”** en *1895. Revue de l’association française de recherche sur l’histoire du cinéma*, n° 31, oct. 2000, pág. 207.

30. SALVADOR DALÍ: **“La conquista de lo irracional”** en *¿Por qué se ataca a la Gioconda?*, Madrid, Siruela, 1994.

31. Manifestaciones de la denominada *split screen* como antecedente de la *Polyvision* también las podemos encontrar en *Chauffer de Mademoiselle* (Henry Chomette, 1927) y en *Le deux timides* (René Clair, 1929). Como indica JOYCE E. JESIONOWSKI: (**“Thinking in Pictures”**, Berkeley, University of California

otros campos artísticos, como por ejemplo el denominado método para-noico-crítico que Dalí iba a desarrollar poco después para confeccionar multi-imágenes pictóricas de parecida entidad³⁰. Gance no estuvo implicado en ningún movimiento vanguardista, pero su cine tiene en común con ellos diversos rasgos sintomáticos, como se deduce de la vinculación del sistema de multipantalla con los fotomontajes.

Decía que la partición de la pantalla cinematográfica ya se había utilizado con anterioridad al *Napoleón* de Gance. Por ejemplo, en la película *Suspense* (1913) de Phillip Smalley³¹. Constatemos, sin embargo, una primera diferencia con el sistema ideado por el director francés: lo que se fragmenta aquí no es tanto la pantalla como la imagen. Se trata de una fragmentación que podríamos denominar interna, efectuada mediante trucaje fotográfico, en contra de la fragmentación externa que aparecía en el film de Gance, en el que la pantalla se multiplicaba, mediante procedimientos mecánico-ópticos. En la película de Smalley lo que sí se manifiesta de antemano es otra de las ideas de Abel Gance, que el cineasta apenas si pudo llevar a la práctica: la pantalla de forma variable.

Antes de Gance, más que de pantalla variable, tenemos que hablar de encuadre variable. La proliferación de iris, cortinillas y máscara durante el cine mudo fue constante: Griffith, por ejemplo, utilizó el *encuadre variable* —esencialmente el aislamiento de sectores de la imagen— en *Intolerance* (1916), L’Herbier lo hizo en *L’home du Large* (1920) y el mismo Gance en *La Roue* (1922), pero quien realizó una verdadera demostración de las posibilidades de modificar la forma de la pantalla fue Ernst Lubitsch en *Die Bergkatze* (*El gato montés*, 1921), película en la que prácticamente cada plano tiene una forma distinta.

El sistema de la triple pantalla, que luego fue denominado en general *split screen*, lleva implícito el de pantalla variable, pero en pocas ocasiones se combinan ambos sistemas y mucho menos se utilizan como recurso verdaderamente dramático, más allá de las necesidades momentáneas de tipo funcional. Por otro lado, el uso exacerbado que de la variación de la forma del encuadre hace Lubitsch es simplemente de carácter estético, aunque a veces esta estética se acomode a los requisitos de la escena y aparezca un atisbo de uso dramático.

La triple pantalla de Gance va más allá de estas intuiciones estéticas, las cuales no alcanzan a discutir las propiedades clásicas de la pantalla de proyección y apenas si logran hacerla visible como espacio realmente significativo. De hecho, la *Polyvision* de Gance tampoco lo logra plenamente, pero su ruptura con el sistema establecido es mucho más aguda que la de estas filigranas y deja entrever de forma más efectiva las posibilidades futuras del dispositivo.

Cuando Gance comparaba la *Polyvision* con la polifonía al tiempo que hablaba de “una maravillosa arquitectura móvil”³², estaba vislumbrando un nuevo sistema de

montaje que superaba con mucho las posibilidades técnicas de la época. En este sentido, su posición era muy distinta de la de Eisenstein, con quien se le ha comparado con frecuencia³³, ya que el director soviético modeló una estética acorde con el desarrollo técnico del cinematógrafo en ese momento. Sus hallazgos estéticos y narrativos, dentro de este ámbito, fueron excepcionales, pero no eran ni más ni menos que la expresión máxima de las posibilidades tecnológicas existentes. Si acaso, anunciaban un tipo de percepción que solo muchos años después, con el videoclip y la moderna publicidad, se desarrollaría adecuadamente, pero cuyos fundamentos ya estaban establecidos desde un principio. Gance, por el contrario, intuyó dimensiones representativas que no podría haber puesto en práctica, aunque se lo hubiera propuesto y la industria le hubiera dejado. Son ideas cuyo verdadero alcance solo ahora empieza a vislumbrarse.



Die Bergkatze

(El gato montés, Ernst Lubitsch, 1921)

La temporalidad compleja

Para buscar antecedentes estéticos a los trípticos de Gance, se acude con frecuencia a los denominados polípticos o cuadros múltiples³⁴. A pesar de que el director francés no hizo prácticamente ninguna mención a esta herencia pictórica³⁵, lo cierto es que el tipo de visión que los polípticos proponen está realmente emparentada con la que proponía Gance. Cuando este utilizaba las pantallas laterales para establecer contrastes o acompañamientos a la imagen central, situaba al espectador ante una representación múltiple como la elaborada por determinados pintores, antiguos o modernos, y el juego de relaciones que se establecía entre las diferentes imágenes era similar a las que ofrecían las obras de estos.

En 1906, Louis Gillet celebraba lo que parecía ser un renacimiento de los "trípticos" pictóricos, que él mismo había detectado ya en el Salón de 1879 y que de hecho se había ido manifestando a lo largo de todo el siglo XIX de forma creciente³⁶. El hecho de que esta recuperación de formas típicas en especial del Gótico y del Barroco se realizara fundamentalmente en el ámbito de movimientos pictóricos, como los Nazarenos, los Prerrafaelitas y el Simbolismo, que luego, a la luz de los impulsos vanguardistas, han sido considerados reaccionarios, ha oscurecido la verdadera importancia que, desde el punto de vista de las estrategias de representación, tenían estas estructuraciones visuales. Por otro lado, el hecho de que las temáticas de la mayoría de estas manifestaciones giraran en torno a temas religiosos o míticos y que estuvieran alimentadas por sentimientos nostálgicos tampoco ha ayudado a atraer la atención sobre los mismos. Finalmente, el realismo que impregna la representación de los polípticos decimonónicos ha ocultado, a causa del impacto posterior de las rupturas vanguardistas, las innovaciones que la reutilización de estos sistemas de organización de la imagen representaban.

Pero la recuperación de este sistema fragmentario de representación hay que entenderla en el marco de los cambios acaecidos durante el siglo XIX en la percep-

Press, 1987), D. W. Griffith también había utilizado ocasionalmente el sistema en algunas de sus películas de la Biograph –*The Devil* (1908), *An Awful Moment* (1908), *The Girls and Daddy* (1908), *Those Boys* (1909)– como ampliación filmica del escenario múltiple que era una práctica tradicional en el melodrama.

32. MEUSY, **op. cit.**, pág. 157. Mike Figgis, para el rodaje de *Time Code*, utilizó la estructura del pentagrama musical para organizar las secuencias de las cuatro pantallas. Esta búsqueda de referencias musicales en el campo de la representación visual es una herencia claramente vanguardista.

33. MYRIAM TSIKOUNAS: "Gance/ Eisenstein, un imaginaire, deux temps", en **1895. Revue de l'association française de recherche sur l'histoire du cinéma**, n° 31, oct. 2000, págs. 239-274.

34. La definición no está del todo clara. En el prólogo al catálogo de una exhibición antológica de este tipo de obras, celebrada en París en 1990, todavía se

puede decir lo siguiente: "El 'cuadro múltiple', el 'cuadro plural' o la 'imagen plural', el 'cuadro a pedazos', ¿qué título debemos escoger para indicar al público lo que contiene esta exposición?" (MICHEL LACLOTTE: **"Polyptyques anciens et modernes"** en *Polyptyques. Le tableau multiple du moyen âge au vingtième siècle, Paris, Ministère de la Culture, 1990, pág. 11.*)

35. Indica MEUSY (*op. cit.*, pág. 157n) que en 1957 Gance tomó una serie de notas, en vistas a un artículo que nunca se publicó, donde se hacían algunas referencias a la pintura.

36. B. FOUCAULT: **"Le polyptyque au XIXe. Siècle une sacralisation laïque"** en *Polyptyques. Le tableau multiple du moyen âge au vingtième siècle, op. cit.*, pág. 130.

37. En la percepción de los polípticos clásicos podía darse un atisbo de esta temporalidad compleja, pero ni los espectadores estaban preparados para detectarla, ni los pintores para verdaderamente representarla. En el cuadro clásico, fragmentado o no, se visualiza la memoria, personal, histórica, mítica, etc.: la diferencia básica entre un políptico y un cuadro unitario, es que en aquel la experiencia unitaria tiene una continuidad, no se agota en un acto único.

ción del espacio y el tiempo, no puede considerarse simplemente una copia. La estética de los polípticos no fue nunca plenamente asumida por la cultura visual de Occidente, que se vio tempranamente atraída por la unidad mimética de la mirada, y en consecuencia los productos de la misma fueron siempre considerados marginales, incluso cuando ocupaban lugares socialmente preponderantes como los altares de las iglesias. En estos casos, era el lugar el que justificaba y proyectaba socialmente la representación y no a la inversa: la misma distancia de los retablos con respecto a los fieles, suponía la imposibilidad de una lectura cercana de los mismos y, por lo tanto, no impulsaba el desarrollo de una verdadera asunción de la dramaturgia fragmentaria que los estructuraba. Obviamente, no todos los polípticos del arte occidental tuvieron funciones religiosas, aunque sí la mayoría, ni estaban situados tan estratégicamente como los retablos, pero siempre fueron considerados excepciones. En el siglo XIX, sin embargo, la pintura era ya un objeto cercano que podía explorarse estéticamente, y además lo que proponían los nuevos polípticos era una verdadera fragmentación de la unidad espacial clásica de la mirada que se había ido consolidando desde el Renacimiento.

Para comprender la verdadera importancia de estas representaciones fragmentadas en el siglo XIX y sobre todo sus versiones en movimiento del XX es necesario recuperar el concepto tiempo que habíamos dejado provisionalmente de lado, puesto que la genuina renovación que introducen no se produce tanto por el lado del espacio, sino del tiempo. Aunque la fractura de la proverbial unidad de representación supone una recuperación de formas anteriores, incluso de formas regresivas si se considera el aparato de la perspectiva como un avance absoluto, la verdad es que no puede leerse de la misma manera un políptico elaborado en la época gótica que otro de finales del siglo XIX. Entre otras cosas, no puede interpretarse de la misma manera porque está de por medio el factor tiempo, que en el Gótico no figuraba más que como elemento diegético, tiempo de la historia, y que en el XIX era ya tiempo de la representación. Un tríptico de Lecomte du Noüy, de Gallen-Kallela, de Léon Frédéric, de Constantin Meunier o de Charles Cotet no puede percibirse solo como la exposición conjunta de tres momentos, o más, de una misma historia, sino que se convierte también en historia distribuida en tres momentos *distintos*. En otras palabras, en un caso, el del políptico clásico, estamos ante una representación fragmentada de la memoria, en el otro, ante la representación de una temporalidad compleja a través de la que no solo se visualizan recuerdos, históricos o imaginarios, sino que se les da a esos recuerdos una duración ampliada a través de la interacción con las otras imágenes que componen el conjunto. En el primer caso, el tiempo se presenta como un elemento estático que acompaña a cada uno de los elementos que componen el conjunto, mientras que en el segundo, la composición crea su particular temporalidad que engloba a todos los componentes en general, a la vez que confiere a cada uno de ellos una nueva dimensión temporal que se añade a su temporalidad histórica particular³⁷.

El mejor ejemplo de este cambio que supone una forma distinta de encarar el tiempo de la representación lo encontramos en las investigaciones histórico-estéticas de Aby Warburg que culminaron en su álbum titulado *Mnemosyne*, al que dedicó los últimos años de su vida y en el que se recopilaban distintas imágenes, a través de las que se pretendía establecer una continuidad de formas a lo largo de la evolución de la historia de la imagen. Esta incorporación a las representaciones visuales de un tiempo conceptual, distinto del tiempo histórico al que estaba adscrita cada imagen, indica la presencia de una nueva sensibilidad temporal. A partir de finales del siglo XIX, el tiempo ya no se experimenta como una destilación natural de la realidad, ni es susceptible de una simple mimetización, sino que, como la imagen, se fragmenta de modo que pueden detectarse y crearse tiempos particulares que se superponen unos a otros y que sirven tanto para conjuntar visualidades dispersas, como para otorgar nuevos significados a conjuntos visuales estáticos. Georges Didi-Huberman ha investigado la aparición de esta temporalidad compleja en su estudio sobre la obra de Aby Warburg³⁸. En la obra se mencionan también los trabajos sobre antropología temporal de Edward B. Taylor, quien en el último tercio del siglo XIX, detecta la extrema variedad y complejidad de los hechos culturales, así como “el juego vertiginoso del tiempo en la actualidad, en la «superficie» presente de una cultura dada”, llegando a la conclusión de que “el presente está entretejido por pasados múltiples”³⁹. Todo ello puede considerarse un antecedente de las ideas de Bajtin sobre el cronotopo, las formas del tiempo y los denominados *anacronismos*⁴⁰, y configura una sensibilidad compleja hacia la manifestación temporal de la que el cine, con su concepción lineal y unidimensional de la temporalidad, parece alejarse desde sus comienzos.

El *revival*⁴¹ pictórico de los polípticos, que como tal quedaría reducido a una operación simplemente nostálgica, nos presenta de hecho otro rostro más atractivo, el de la manifestación de la complejidad temporal que está desarrollando la cultura decimonónica. La mayoría de los nuevos polípticos, incluso aquellos que solo intentan recordar formas pasadas, así como la triple pantalla de Abel Gance nos sitúan frente a lo que podríamos denominar una imagen *desplegada en el tiempo*, que es distinta a la simple imagen en movimiento. Es a partir de esta fenomenología temporal que debemos considerar las indudables innovaciones espaciales que supone la multipantalla del director francés y que son el principio de la futura innovación dramática.

38. GEORGES DIDI-HUBERMAN: *L'image survivante. Histoire de l'art et temps de fantômes selon Aby Warburg*, Paris, Les Éditions de Minuit, 2002.

39. *Op. cit.*, pág. 55.

40. MIKHAIL BAKHTINE: *Esthétique et Théorie du Roman*, Paris, Gallimard, 1978.

41. El concepto actual de *revival* tiene evidentes concomitancias con el de *survival*, característico de la obra de Warburg, pero yo creo que las diferencias entre ambos son aún más significativas que sus coincidencias. Mientras que *revival* significa una resurgencia o una recuperación, es decir una visita estilística al pasado que como el *flashback* fílmico no altera esencialmente la pureza y continuidad del presente, *survival* tiene que ver con la presencia ontológica de ese pasado en las formas del presente, que de esta manera se abre a la complejidad.

Napoleon (Abel Gance, 1927)



Tampoco podemos olvidar la recomposición del mapa espacio-temporal que ocurre espacialmente a partir de la segunda mitad del siglo XIX. El avance de las comunicaciones tiende a anular las distancias, pero a la vez amplía la experiencia unitaria del presente, ya que se toma conciencia de la relación que otros lugares tienen con aquel en el que se está viviendo. Aparece, de esta manera, la necesidad

de representar esta heterogeneidad del espacio, fragmentado en diversos momentos sincrónicos: “por ejemplo, Flaubert analiza el problema de la representación de lo heterogéneo y lo diferente, de lo simultáneo y lo sincrónico, en un mundo donde tanto el tiempo como el espacio son absorbidos por los poderes homogeneizantes del dinero y el intercambio de mercancías”⁴². No deja de ser sintomático que uno de los primeros desarrollos narrativos del cine sea el montaje paralelo para expresar la simultaneidad y relación de diversas situaciones. Lo que la pintura y la novela tienen que plantearse trabajosamente, la imagen cinematográfica lo expone como un desarrollo prácticamente natural.

Desde esta perspectiva, sorprende que el proyecto de Abel Gance no se haya relacionado más con la estética del cómic, en cuyo ámbito esta nueva sensibilidad temporal se expresa de forma más efectiva que en los polípticos. Las imágenes cinematográficas se diferenciaron de sus antecedentes pictóricos en que formaban parte del nuevo régimen visual de las imágenes en movimiento, en este sentido los trípticos de *Napoleón* son más complejos que sus homónimos pictóricos

al tener cada una de las imágenes-pantalla una duración interna, pero es la suma de estos tiempos particulares y la aparición de un tiempo general que enlaza las diversas representaciones en una representación global lo verdaderamente trascendente, y en este sentido la estética del cómic está indudablemente cerca, a pesar de que sus imágenes no incorporen el movimiento.

El cómic y la complejidad temporal

Nos encontramos, pues, ante una temporalidad compleja, que puede expresarse tanto a través de imágenes estáticas como de imágenes en movimiento. En cualquier caso, la representación debe estar fragmentada en una serie de componentes que se

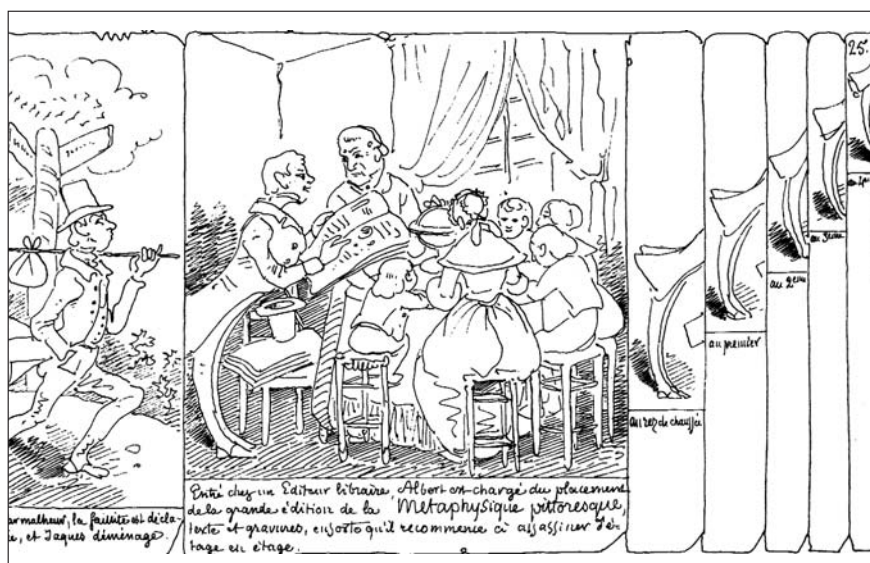


42. DAVID HARVEY: *La condición de la posmodernidad*, Buenos Aires, 1989, Amorrortu editores, pág. 201.

muestran al unísono, en el caso de las imágenes estáticas, o que se relacionan entre sí a través de un mismo espacio marco, en algunas de las imágenes en movimiento. Este último caso es el más avanzado y el que expone realmente el fenómeno de la visualización del espacio global de la representación.

En principio, ni los encuadres de formas variables, ni las imágenes múltiples, ni los trípticos de Gance hacen efectivo el fenómeno de visualizar el espacio de la pantalla que, como decía, es el núcleo que aglutina esta fenomenología y que de hecho la hace posible al convertir ese espacio en una superficie operativa. En todos estos casos, la pantalla sigue estando oculta detrás de la imagen, detrás de cada una de las imágenes representadas en las distintas pantallas. En el cómic, sin embargo, no es del todo así, a pesar de que en el cómic clásico la regularidad, más o menos estricta, de las viñetas dificultaba la toma de conciencia de la página en las que estaban incorporadas.

De todas formas, quierase o no, la percepción del cómic está siempre articulada mediante una doble perspectiva: la visión de la página completa y la visión de cada uno de los segmentos de la misma. Es verdad que, cuando estos segmentos, son regulares se tiende a inducir una "lectura" más sistematizada y, por lo tanto, se obtiene un efecto de transparencia de la articulación, equivalente al del lenguaje cinematográfico clásico o al de la propia escritura. Pero nunca puede evitarse la presencia visual de todo el conjunto y la consecuente mostración de los elementos que estructuran la narrativa y la temporalidad mimética. A partir de esta toma de conciencia de la globalidad representativa, el lector puede apartarse de la secuencialidad establecida y determinar sus propios ritmos visuales de lectura, una posibilidad que también es detectada de forma muy temprana por los propios dibujantes que lo usan para hacer



Viñetas de Rodolphe Töpffer

más compleja la representación, como ocurría ya en las obras de Rodolphe Töpffer, en las que la disparidad del tamaño de las viñetas implica, además de una acentuación de los ritmos visuales, una revelación de la estructura global de la página.

El cómic nos enfrenta, por lo tanto, con temporalidades diversas: la de cada una de las viñetas, que simboliza estáticamente la duración de una acción determinada; la de la narración que avanza de viñeta en viñeta; la temporalidad global de la página que sobredetermina, de antemano o a posteriori, todas las demás; y, finalmente, los ritmos temporales que puede crear el propio lector saltándose la linealidad narrativa establecida, una posibilidad que está presente desde el principio y que los propios dibujantes explorarán más tarde, trabajando ya al nivel de la página completa, en lugar de seguir únicamente la secuencialidad de las viñetas.



Tiempo y espacio se entrelazan, pues, en la estética del cómic: el tiempo, al expresarse a través del espacio, se muestra en todas sus posibles complejidades; abandona su linealidad simple, mientras que el espacio, por su parte, se vuelve también complejo al penetrar en su organización las cualidades temporales. Podemos decir que esta posibilidad, a saber, la efectividad de lo que supone un verdadero cronotopo bajtiniano, en el que “el tiempo se condensa, deviene compacto, visible para el arte, mientras que el espacio se intensifica, se sumerge en el movimiento del tiempo, del sujeto, de la Historia. Los índices del tiempo se descubren en el espacio, mientras que este es percibido y medido según el tiempo”⁴³, se hace posible precisamente porque la página del cómic se ha hecho visible, es decir, porque el espacio de la representación se ha configurado como un espacio estéticamente tan efectivo como el propio espacio de la imagen⁴⁴.

La visión de la simultaneidad

La multipantalla ha llegado al cine, en su manifestación actual, después de transitar con poco relieve estético por la televisión y los anuncios publicitarios, donde continúa proliferando sin demasiado orden ni concierto. Es en el cine donde el dispositivo alcanza su madurez, porque es en este ámbito donde se utiliza con finalidades narrativas concretas y, por lo tanto, donde se hace inevitable investigar su potencial dramático. Pero su grado de proliferación es tal que existe el peligro de que el dispositivo se acabe naturalizando antes de poder calibrar su verdadera importancia. Es cierto que a través de la intuición también puede terminar cristalizando un determinado estilo, pero se requiere algo más que instinto para que un estilo adquiera una cierta relevancia formal y expresiva y no se convierta en mero adorno o simplemente en una forma de llamar la atención.

Dos directores se han dedicado especialmente a reflexionar sobre las posibilidades de esta nueva estética, aunque solo sea en entrevistas o en los distintos materiales suplementarios que acompañan las ediciones de sus películas en DVD: se trata de Peter Greenaway y Mike Figgis. Pero en ambos casos, la realidad de la multipantalla tal como está siendo utilizada en sus películas o en las de otros supera *con creces* el alcance de sus reflexiones.

En su manifestación actual, pueden delimitarse cuatro formas distintas de enfocar el dispositivo de la multipantalla en el cine⁴⁵. La primera es la más sencilla y proviene directamente de la *split screen* de los cincuenta: se trata de la partición de la pantalla en dos mitades para mostrar dos aspectos distintos de la misma situación, o bien dos situaciones distintas que transcurren al mismo tiempo o, en casos algo más sofisticados, dos tiempos distintos. Es el sistema que utilizó Brian de Palma en *Sisters* y *Carrie*, y el que usa Moisés Kaufman en su pseudo-documental *The Laramie Project* (2002), así como Darren Aronofsky en aquellas escenas de *Requiem for a Dream* (*Requiem por un sueño*, 2000) que están resueltas mediante este dispositivo.

43. *Op. cit.*, pág. 237.

44. Este espacio de la imagen, en el cómic, es siempre problemático por la presencia de un conjunto de representaciones, las viñetas. Se refugia, sin embargo, en el espacio de cada viñeta cuya configuración anula su espacio de representación particular y tiende a alejar la posibilidad de la *distorsionadora* visión de conjunto. En el cinematógrafo, con la pantalla única, rodeada por la oscuridad de la sala esta posibilidad es, en principio, nula.

45. Algo muy distinto, es el uso del mismo dispositivo en el ámbito del multimedia.

Aronofsky se aventura, en algunos momentos, a invertir el procedimiento habitual y divide la pantalla no para conjuntar dos espacios o dos tiempos diferentes, sino para separar los elementos de un mismo espacio, sin variar las coordenadas de este. Así, los primeros planos de una pareja que está echada sobre la cama se muestran, por ejemplo, en dos pantallas distintas, sin abandonar los ejes que orientan su relación espacial profilmica. De esta manera la doble pantalla, en lugar de conjuntar espacios diversos, divide un espacio homogéneo. Se trata de la misma fragmentación que se lograría mediante un plano y su contraplano, pero en este caso, sin la usual alternancia de espacios.

Requiem for a Dream

(*Requiem por un sueño*, D. Aronofsky, 2000)



El segundo tipo de utilización, y curiosamente el más raro aunque entronca directamente con la polivisión de Gance, es el que se utiliza en la película *Aka* (2002) de Duncan Roy, donde la pantalla se divide en tres partes que prácticamente están siempre presentes, aunque en algún momento pueda alguna de ella desaparecer. Las tres pantallas o encuadres forman, pues, un eje sobre el que se representa tanto su presencia como su ausencia. Aunque parezca paradójico, esta estabilidad estructural no merma en absoluto la capacidad expresiva del sistema, sino que, por el contrario, sirve muchas veces como potenciador de la misma, puesto que anula la incertidumbre, y sobre todo la aleatoriedad que aún caracteriza la mayoría de manifestaciones de la multipantalla y que impide que muchos críticos vean en ella algo más que un ejercicio molesto y superficial. Una vez establecida esta estructura, la misma sirve de

molde sobre el que valorar las distintas variaciones, la reiteración o la contraposición de planos o de ángulos.

El tercer tipo, el más radical y el menos utilizado, consiste en la partición homogénea de la pantalla en diversos encuadres que están presentes durante toda la representación. La diferencia con el sistema anterior radica en que, en este caso, no se trata solo de establecer un eje horizontal, sino de combinarlo con un eje vertical, de forma que el conjunto ocupe todo el espacio de la representación. Es el estilo elegido por Mike Figgis en *Time Code* (2000). Figgis se ha convertido en uno de los máximos abanderados del nuevo sistema que también ha empleado, de forma diversa, en otras dos películas: *Mrs. Julie* (*La señorita Julia*, 1999), donde utilizaba el primer tipo, el de la pantalla partida, y en *Hotel* (2001), donde el dispositivo se usa de manera más heterogénea. Sus entusiastas manifestaciones al respecto han conseguido arrinconar al decano de la experimentación en este campo, Peter Greenaway, quien desde muy temprano estableció una estrecha relación muy productiva entre su cine y las exhibiciones temáticas que presentaba por toda Europa, apuntando un nexo entre exhibición cinematográfica e instalación artística que todavía no ha sido convenientemente explorado. La radicalidad de las propuestas de Greenaway, en su mayoría alejadas del cine estrictamente comercial, así como el escaso interés que parece tener el director por las historias que narra, como se demuestra especialmente en su última producción *The Tulse Luper Suitcases* (*Las maletas de Tulse Luper*, 2003), hace que sus propuestas queden marginadas frente a las de Figgis, a pesar de su mayor



The Boston Strangler
(*El estrangulador de Boston*,
Richard Fleischer, 1968)

calado estético, ya que este se preocupa de contar historias y, por lo tanto, tiene que poner el dispositivo al servicio de las mismas, lo que le obliga a reflexionar sobre sus posibilidades más allá del mero impacto visual. Esta mezcla de clasicismo dramático y novedad enunciativa es, como he dicho antes, la que realmente permite avanzar al sistema, como lo probó Richard Fleischer en *The Boston Strangler*. En este sentido, el formato que propone Figgis en *Time Code* es quizá el menos efectivo dramáticamente, puesto que una vez establecida la nueva disposición, no se producen cambios en la misma y, por lo tanto, se restablece muy pronto la opacidad del espacio de representación que se daba en el espectáculo tradicional, solo que aquí con cuatro pantallas en lugar de una. Estas pantallas, suponen un cambio drástico con respecto a las esencias del montaje clásico y la percepción tradicional del fenómeno fílmico, pero apenas si intervienen en su expresión dramática, quedándose solo en la exhibición de una determinada simultaneidad de sucesos.

La última categoría, la más dinámica y con mayor potencial dramático, está representada por la citada *Hotel* de Figgis, así como por, esencialmente, *The Pillow Book*, *Prospero's Book* y *The Tulsa Luper suitcases* de Peter Greenaway, sin olvidar la mencionada serie de televisión *24*, dirigida por Stephen Hopkins. Aquí no hay una estructuración estable de las particiones de la pantalla, sino que esta se separa del encuadre y aparece como un nuevo campo de actuación, un espacio inédito para la

The Pillow Book
(P. Greenaway, 1996)



representación. En los casos anteriores, las particiones tendían a coincidir aún con la pantalla, de forma que esta y los encuadres podían confundirse, siempre que se obviara la evidente fractura del espacio de exhibición. Por el contrario, el tipo de formato del que estamos hablando se caracteriza porque cada uno de los encuadres se superpone al espacio de la pantalla, el cual, al tiempo que permanece ajeno a la representación, se ofrece como nuevo territorio sobre el que doblar la efectividad de esta.

El espacio de la pantalla, cuando se ennegrece en el momento en que los encuadres se activan sobre ella, se hace equivalente a las propuestas radicales de Malevich, solo que el gesto pictórico que, al principio, emergía como alegoría de la revelación del espacio material de la representación, ahora se convierte en espacio activo. El vacío que señalaba el final de una época se convierte en un nuevo espacio dramáticamente activo: el espacio de la posvisión compleja.

Nos encontramos ante una tridimensionalidad estructural que se superpone a la bidimensionalidad del sistema de representación clásico, puesto que ahora los encuadres no solamente forman una sucesión diacrónica, sino que muestran en *otro espacio* los valores sincrónicos de esta diacronía y visualizan los mecanismos retóricos correspondientes. La aparición de este nuevo espacio es trascendental y corresponde a un rasgo de la cultura contemporánea ya advertido por Foucault cuando afirmaba que “nos encontramos en la época de la simultaneidad, de la yuxtaposición de lo cercano y lo lejano, de lo que colinda y de lo disperso”⁴⁶. En realidad, la multipantalla se sitúa, sin embargo, más allá de la modernidad foucaultiana, puesto que lo que aquella nos ofrece no es la constatación del acto anunciado por el teórico francés, sino una estética basada en esa circunstancia: la multipantalla nos emplaza, pues, en la posmodernidad y constituye una de sus más auténticas floraciones, puesto que convierte en compleja la representación más simple, como lo prueba el uso del dispositivo en los programas de la televisión o en la publicidad.

La ordenación de los distintos encuadres o pantallas dentro de este nuevo espacio no tiende a seguir una norma absoluta, ni tiene por qué hacerlo para que se haga efectivo todo su potencial. Esta norma surgirá en el caso de que acabe cuajando algún tipo de dramaturgia neoclásica que dé lugar a una retórica estable de la utilización del dispositivo. De momento, los distintos encuadres se amoldan, por el contrario, a las necesidades expresivas de cada narración en concreto y esta libertad no hace sino acrecentar el valor heurístico del nuevo espacio sobre el que la dialéctica de los mismos se produce. Aparece así un nuevo tipo de montaje que trasciende el montaje tradicional, al añadir a la plasticidad y expresividad de este la mostración de su propio funcionamiento retórico, convertido en valor estético. Cada figura retórica se transforma en una metaimagen que desconstruye el acto de su propia enunciación. De esta manera, el efecto del montaje clásico se ve incrementado por la visualización estetizada de sus propias intenciones. Por ejemplo, en el caso del plano, nos encontramos ante la posibilidad de modular los distintos encuadres no solo por

46. MICHEL FOUCAULT: “Des espaces autres”, en *Dits et écrits II (1976-1988)*, París, Gallimard, 2001, pág. 1571.



The Thomas Crown Affair
(El caso de Thomas Crown,
Norman Jewison, 1968)

la alternancia habitual de estos fragmentos, sino además por la exposición conjunta de varios de ellos: ya no estamos ante la secuencia inalterable y excluyente que va desde el primer plano al plano general, sino que se abre ahora la posibilidad de efectuar combinaciones simultáneas de los distintos tipos, lo que nos permite vislumbrar las posibilidades de una nueva y poderosa forma de dramaturgia basada en planificaciones complejas⁴⁷. Por otro lado, la repetición de un mismo tipo de plano puede servir para insistir dramáticamente en un aspecto de la situación, mientras que la exhibición simultánea de distintos puntos de vista elimina la burda identificación entre punto de vista de la cámara y punto de vista del autor o del espectador; rompiendo así el eje engañoso que hacía confluír esos tres dispositivos, incluso contra la voluntad del autor, y que suponía un remanente de sistemas de representación agotados, como los que se basan en la perspectiva pictórica.

En este último caso, el dispositivo muestra un valor epistemológico que viene a añadirse al dramático y narrativo que he descrito. Es obvio, que ya no nos encontramos ante

la reproducción de la mirada humana que ha caracterizado a los distintos medios hasta el momento: sino ante la construcción de una mirada descorporeizada que va al encuentro del espectador, en lugar de simular ser la prolongación de la suya propia⁴⁸. Por otro lado, la multipantalla supera el callejón sin salida del relativismo, al permitir la aparición de una instancia enunciativa aposentada en la mostración simultánea de distintos puntos de vista.

Para terminar, vale la pena hacer mención de los cambios que la multipantalla introduce en la representación de los espacios de la escena y de la secuencia. Como sabemos, los dispositivos conocidos en el montaje clásico como *montaje alternativo* y *montaje paralelo*, se basan, como su propio nombre indica, en la alternancia de espacios contiguos en un caso y espacios y/o tiempos distantes, en el otro. Ahora, la novedad crucial consiste en que estas diversidades se muestran al unísono, con lo que se introduce una variedad muy destacable en estas disposiciones: la de un tiempo común visible, que se añade al espacio común y también visible de la representación que ya habíamos detectado. La mostración simultánea de dos espacios y dos tiempos distintos, no solo unifica estos conjuntos en una misma temporalidad, sino que nos muestra efectivamente el funcionamiento de esta combinación temporal: se crea un espacio híbrido, representado por la concurrencia de las distintas pantallas, y un tiempo complejo, surgido de la combinación de los distintos tiempos presentes en el espacio general de la pantalla.

47. Esta dramaturgia se está utilizando ya en otros espectáculos: ver, por ejemplo, *Twin Rooms* de la compañía italiana Motus, donde se funde cine y teatro. De todas formas, no podemos olvidar que el cómic lleva años experimentado con ello.

48. En este sentido, véase JONATHAN CRARY: *Techniques of the Observer. On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*, Cambridge, MIT Press, 1993.

Podemos decir que, cuando se utiliza el equivalente del montaje alternativo unificado en una sola *emisión de imagen*, nos encontramos en el terreno de la escena, en el que se nos muestra objetivamente la contigüidad de los espacios a la vez que también se visualiza su separación (el montaje alternativo, solo indicaba esta dialéctica, pero no era capaz de materializarla). De esta manera, la escena muestra más directamente su forma⁴⁹, que en lugar de ser virtual, como en el cine clásico, se dibuja directamente en la pantalla. Por otro lado, con el montaje paralelo unificado nos encontramos en el campo de la secuencia. Aquí se nos muestran a la vez lugares distantes, es decir, se compone con y a través de la distancia, que aparece retóricamente en la pantalla y que puede ser simbolizada mediante la forma de los distintos encuadres y la distancia relativa que los mismos mantienen entre sí dentro del espacio general de la representación. Una característica importante de este sistema es, sin embargo, que en el mismo la escena y la secuencia pueden mezclarse en una misma configuración, lo cual quiere decir que el dispositivo se muestra capaz de ofrecer una narrativa basada en formaciones genuinamente espacio-temporales y no simplemente en espacios que conllevan una determinada duración indiferente a lo que ocurre en los mismos ○

49. Para el concepto de *forma de la escena*, véase JOSEP M. CATALÀ: **La puesta en imágenes**, Barcelona, Paidós, 2001.

Forms of Complex Viewing. The Genealogy, History and Aesthetics of Multiscreen

abstract

Among the countless innovations media strategies are forever offering us, the multiscreen device deserves to be rescued from the process of trivialization that its indiscriminated use is promoting. The cinematographic application of this system, whose history is long but not very vigorous, allows for this rescue operation, since in the movies the simple aesthetics of impact that proliferate in other media acquire the dramaturgic and narrative density needed to fill the device with meaning. The cinematic multiscreen recovers ancient painting techniques filtered through a variety of avantgarde procedures in order to construct a new and complex system of representing time and space relationships in the present, thus allowing us to foresee the potential of a postcinema increasingly immersed in digital culture.