

LOS MONSTRUOS MECÁNICOS. SERIE, PERCEPCIÓN, TIEMPO Y JUEGO*

Jacques Aumont

Con objeto de situar mejor el problema que abordaremos, y pese a la relativa banalidad de una caracterización del cine, hoy día casi evidente, permítanseme en estos preliminares algunas consideraciones a modo de recordatorio.

El cine fue la invención de todo un siglo, yendo a la par, como se ha señalado en miles de ocasiones, de toda una serie de transformaciones económicas, ideológicas y sociales. En lo esencial, se trató en principio de una invención que trastornaba, indefectiblemente, las nociones previas relativas a la *vista*, al *arte* y al *tiempo*.

En la época en que la palabra «filme» no existía fuera de los laboratorios, el fragmento de película impresionada que se pasaba por el proyector se denominaba una *vista*. Como ocurrió anteriormente con el daguerrotipo, el filme fue en principio un medio de visión: de revelación, de exploración. *Útil* perfecto del ver —en el sentido en que Heidegger definió el útil como un objeto en el que se abroga lo material en provecho del valor de uso—, útil para hacer al hombre visible (viejo tema balazsiano redescubierto por Schéfer), útil para hacer visibles los mundos diegéticos, útil del universo fílmico, utópico cine total— sea éste utopía positiva, según Bazin, o pesadilla según Panofski, por ejemplo.

El cine ha aprendido y enseñado a ver (nos ha enseñado a ver de modo diferente, y, en lo que a él respecta, ha debido aprender a mirar). Ha

* Traducción del francés de Pilar Sanagustín Viu.

modificado no sólo nuestra visión del mundo sino incluso nuestra percepción, esencialmente nuestra percepción visual. Aún hoy, pese a la insistencia de tantos cineastas y teóricos en la dimensión sonora y vocal del filme, el cine, el filme permanece, en su substancia de imágenes móviles, de secuencias, de fragmento de lo visible.

Naturalmente, ver a través de la mediación de un útil, por transparente que éste sea, no es nunca inocente. La vista, incluso la automática, no ha podido durante mucho tiempo pensarse sin referencia —siempre paradójica y, por consiguiente, siempre polémica— a ese otro espacio que es el del arte. Primero, porque planteaba del modo más crudo toda la problemática de la *visibilidad* del mundo y de la «analogía» representativa. Es justamente en el momento en que se inventa el cine cuando se descubre que representar el mundo siguiendo las «reglas de Leonardo» es cualquier cosa menos natural e implica, por ende, un juego. Nada sería tan revelador como trazar una historia de las historias del cine como arte. Aparecerían bastantes tentativas, ridículas vistas desde hoy día, de ennoblecer el filme haciéndole ingerir a la fuerza dosis de arte legítimo, teatro, literatura... —esto resulta tan conocido que no insistiré sobre el particular. Pero hallaríamos también discursos legitimantes con sus anchos ribetes retóricos; ¿cuántas veces hemos leído la metáfora del filme-catedral, o el cine arte de masas de una nueva Edad Media (véanse Elie Faure, y Panofski)?; ¿cuántas veces el canto y la palinodia del cine síntesis-de-las-artes? Resulta fácil ironizar sobre las cenizas frías de polémicas tan vivas hace apenas muy poco tiempo; nadie se inquieta ya de las cohabitaciones, consideradas en otro tiempo tan arriesgadas, con el teatro, con la literatura o con lo que se desee, en una época en la que el cine se ha convertido en una evidencia cotidiana que posee sus ritos y sus museos.

Pero «sin embargo» —los dos célebres «sin embargo», el de Malraux y el de Bazin— el cine también ha sido siempre lenguaje e industria. Es en esta incesante contradicción arte/lenguaje y arte/industria en donde han surgido problemas esenciales. El de lo *material*, que tanto ha preocupado a los rusos (desde Kulechov a Tynianov). Pero también el de la serie, el de la repetición que son justamente los temas sobre los que aquí nos preguntamos. ¿Qué es una serie? La serie se funda menos en la semejanza que en la repetición —principio éste más rudimentario, más elemental— y, por tanto, correlativamente, en la diferencia. Volveremos naturalmente sobre ello, pero señalemos que el cine ha practicado siempre la serie (empezando irónicamente por el denominado «Filme de Arte» tanto y más serializado que los sainetes de los Méliès). Pero durante todo el período, que aún no ha acabado, del cine-arte, la serie ha sido siempre más o menos confinada a las márgenes del arte. El principio, siempre activo, de la repetición sólo lo era abyectamente. El *remake* debía justificarse, encontrar siempre algo, una



FOR THE FUTURE OF FOUR
BILLION HUMAN BEINGS
PURE MECHANICAL SPA
ROBOT "DANGUARD" A
COMES INTO BEING AT
AND JUST LAUNCHED
THE ROUNDLESS UNIV



TOEI DOGA

TOEI ANIMATION CO., LTD.

OFFICE: HAKUHO BLDG. 54 SANKOCHO, SHINJUKU-KU, TOKYO

STUDIO: 1002 HIGASHI-OIZUMICHO, NERIMA-KU, TOKYO

PHONE: TOKYO 03-208-8245

TELEX: J25548. CABLE: DOGATOEI, TOKYO

plusvalía fetichizable, que añadir al original (un plus de ambiente, de riqueza, de exotismo, de erotismo...) Muy a menudo la coartada fue la del género: a la sombra del cine *negro* quince actores pudieron imitar sin riesgo el mismo gesto de Philip Marlowe.

Para que la repetición cesara de ser marginal hacía falta la cantidad: la auténtica producción de masas y no únicamente una industria artesanal. La televisión fue, evidentemente, el primer lugar, cronológicamente hablando, en que se da esta producción de masas (y es de un producto televisivo de lo que trataré inmediatamente). Pero no es, sin duda, el más extremo. Aquí sería preciso tomarse la libertad de llegar a reconocer y explorar el mayor desplazamiento que confirma y conforta el inicio de la década de los ochenta: a saber, la enorme cantidad de circuitos y de canales del imaginario socializado que representa la producción de *juegos*. Mejor que cualquier otro producto, el juego muestra esa necesidad de una dialéctica entre repetición y diferencia. Y no sólo porque su vestimenta ficticia sea más rudimentaria, ni porque eventualmente recurra a técnicas más elaboradas. A decir verdad, lo que me parece más sorprendente en el estado actual de la industria del juego (una industria que ya ha instituido sus ritos, su periodismo, sus competiciones y su reglamentación), es lo extenso de la gama que abarca, desde la extremada sofisticación del utillaje informático por el que se llega a imitar hasta lo accidental y lo aleatorio, hasta la desnudez técnica, la minimización del soporte de los juegos de papel.

Lo lúdico es quizá más fácil de definir que el arte, por cuanto se funda más evidentemente, más exclusivamente, en la repetición. Desde este punto de vista, la virtud de los juegos informatizados (o de los juegos de papel) puede denominarse pedagógica. No sólo se actualizan en ellos, en toda su brutalidad, las grandes funciones narrativas, sino también, fundamentalmente, el tiempo mismo de la narración. En las ficciones interactivas, que son el capítulo corriente de todo amante de los juegos, el tiempo se modela, se dilata, se acorta y se comprime a voluntad pero también se resiste, y, a veces, en ciertos nudos se hace incomprensible. El tiempo, como el movimiento, no es representado sino actualizado por el filme. Tiempo percibido, tiempo vivido, diegetizado; es justamente esta amalgama la que el juego tiende a dislocar al obligar a escribir el tiempo (a inscribirlo de modo abstracto, a contabilizarlo y a partirlo) o, por el contrario, a anularlo.

Sin duda exagero un poco las cosas al hacer del juego el envés sistemático del cine (de un lado, la transparencia, el encubrimiento, el universo fílmico perfectamente ilusorio; de otro, la paradigmática que se muestra, la infinita discontinuidad, la esencial distanciamiento). Que el cine conlleva notablemente algo lúdico apenas se duda. Entre la circulación del jugador a través de las páginas de un catálogo de *Bounty Hunter* y la

circulación del cinéfilo entre un western de la serie B y otro existen puntos comunes, aunque sólo sea el placer del reconocimiento y la variación.

Pero en el cine este juego es ante todo *entre* los filmes o en sus márgenes. En todos los niveles el filme en sí mismo es el lugar de una partida desigual entre el programador y el consumidor: si el programa del juego puede *jugarse*, el del filme es constrictivo —su interactividad es débil. Por otro lado, las estructuras narrativas no son aquí puestas en cuestión; están relacionadas, e inmediatamente, con un dato que afecta a lo visual: el punto de vista. En todos los sentidos de la expresión, el punto de vista fílmico se caracteriza por la ductilidad y la variabilidad infinitas y también por la conducción que ejerce sobre el enunciador. En el juego, la paradigmática de los puntos de vista es indiscutiblemente más pobre y mucho más manipulable. (La manipulación del punto de vista —por ejemplo, la posibilidad de elegir en un determinado programa entre una perspectiva a vista de pájaro y una visión a ras del suelo— está en el centro mismo de la personalidad del cine.) Incluso en un nivel de consideración semio-pragmática, hay diferencia entre la visión fílmica y la visión lúdica. (Sin que sea posible hacer caracterizaciones absolutamente generales del uno y del otro, está claro que difieren esencialmente por su situación en el dispositivo.)

He aquí, pues, grosso modo, el marco en que se sitúa mi exposición: de un lado, el cine, arte establecido, ya abundante y sutilmente teorizado; su historia, su relación de la mimesis con la diégesis; su esencia de asombroso simulacro de la visión. De otro, el juego cuya práctica experimenta un fabuloso desarrollo en las sociedades industriales; el juego, donde se manifiesta en bruto el instinto de repetición, pero donde se abren también nuevos caminos a la ficción y a la identificación.

Las leyes elementales de la retórica parecen obligarme a situarme a medio camino de estos dos extremos. No sé si será oportuno, ya se verá. He optado por reflexionar, con un poco más de precisión, sobre un producto que, debido a su construcción, pertenece claramente al corpus sugerido por el tema de estas páginas, pero cuya naturaleza es bastante específica. Se trata de una serie de dibujos animados para niños producida a lo largo de los últimos cinco años por la firma japonesa Toei que se difunde en Francia con el título de *Goldorak* (el nombre original es *Grendizer*)*.

Como todos los productos del mismo género, éste se halla ampliamente determinado por un cierto deseo de eficacia. La elección de una serie difundida a través de la televisión, que procede, además, de la técnica de la animación, permite a priori plantear cómodamente un cierto número de

* *Goldorak* no ha sido emitido en ninguna televisión española; sin embargo sí se conoce, y ampliamente, la serie *Mazinger Z* a la cual le son enteramente aplicables los análisis de Aumont [ANÁLISIS].

cuestiones relacionadas con la producción masiva, con los mecanismos de la analogía pictórico-fílmica, con la microgénesis de la relación del espectador (es más, con el hiper-espectador que es el espectador infantil) y, naturalmente, con las correlaciones entre estos diversos puntos. La serie en cuestión presenta, además, la ventaja de ser de una gran rusticidad (no digo simplicidad; sería más bien una especie de idiotéz, de un tipo muy calculado y eficaz de idiotéz). Así, por ejemplo, su héroe no es un hombre, ni un animal sino un extraterrestre que dirige un astuto robot con un aspecto monstruosamente técnico y terriblemente humano a la vez (corre, da puñetazos y hace cabriolas como un hombre), mientras que el extraterrestre cuando está dentro del robot —del que es, evidentemente, el alma— se parece a una máquina cibernética androide. (De este cruce, de este híbrido, las producciones de televisión japonesa parece que han hecho su especialidad: se encuentra en series con efectos especiales como *San Ku Kai* o *Spectreman*.)

A partir de esta serie (existen otras: la Toei produce seis medias horas de dibujos animados cada semana), me propongo examinar los siguientes puntos:

Goldorak muestra una estética industrial. A diferencia del cine-arte esta estética descansa en el uso constante de la esquematización, de la repetición y del énfasis. Estos principios funcionan tanto en el nivel de las grandes unidades (narrativas y retóricas) como en el nivel de componentes de menor tamaño, especialmente visuales. Por su estética, así como por el tipo de relación que instaura con su espectador, *Goldorak* representa un caso límite entre los variados tipos de productos que guardan relaciones diversas con la narración. Finalmente, la mayor parte de los efectos producidos lo son en la banda de imagen en forma de una permanente puja visual.

EL EPISODIO

En la serie *Goldorak* está muy formalizado. Cada episodio, de una duración exactamente calibrada (26 minutos) es autónomo en su desarrollo. Su estructura es bastante rígida, comporta inevitablemente: *a*) una introducción donde se ve, en cada ocasión, plantear de nuevo los datos básicos de la diégesis: un planeta Tierra unido y pacífico, invasores cínicos y demoníacos llegados de otra galaxia (Vega) y planeando cada vez un nuevo plan de invasión; *b*) el ataque a la tierra (desarrollo del plan anunciado en *a*); la respuesta a este ataque, llevada a cabo por el pequeño grupo de héroes (subsecuencia particularmente importante de esta secuencia: el combate —insistiré en ello); un breve epílogo donde se constata el retorno al estado de paz y donde se anuncia la fragilidad de esta paz (abriendo paso a otro

episodio similar). Esta estructura es absolutamente respetada por todos los episodios que he podido ver (una veintena). Lo que sorprende sobre todo, aparte de la permanencia muy estricta de la naturaleza y del encadenamiento de los subepisodios (cuya duración incluso está muy poco sujeta a variación), es la relación que existe entre estos episodios: cada uno de ellos es, a la vez, la *repetición* del precedente y su *continuación* —pero muy desigualmente. La repetición, en términos de funciones narrativas y de secuencias-programas, es casi absoluta; las relaciones de continuación son más sutiles: cada episodio supone un cierto saber, constituido a partir de los episodios precedentes, pero este saber siempre puede ser fácilmente inferido a partir de los datos proporcionados por cada episodio: no hay ni verdadera progresión, ni siquiera capitalización, en el hilo de la serie. En última instancia, los episodios darían siempre la impresión de remitir indefinidamente a otros anteriores. La continuidad entre ellos no tiene sentido más que por remitir todos a un episodio «primitivo» que no existe, y que, por tanto, debe suponerse que ha existido durante toda la eternidad. La serie es eterna.

LA HERENCIA

Esta concepción de una serie de episodios semiautónomos y apenas relacionados evidentemente no es original. Se la encuentra, en diversos grados, en casi todas las formas de «artes narrativas populares»: folletín, *pulp story*, foto-novela (sin olvidar el cuento folklórico). Pero también y quizá de manera más flagrante, en toda una tradición de cómic representada más que ejemplarmente por *Little Nemo* (donde se halla la misma rigidez estructural y la misma ausencia de capitalización de una historieta a otra). La determinación comercial es aquí evidente: se trata de poder retener tanto al cliente que consume por primera vez un producto de la serie como al ya habituado. También se trata necesariamente siempre de productos efímeros «desechables después de usarlos» (la lectura fetichista de ciertos de ellos —pienso evidentemente en las historietas de McCay o en Nick Carter releído por los surrealistas— es un efecto reciente y perverso con relación a su circulación normal).

HOLLYWOOD EN EL JAPÓN

Habría mucho que decir sobre este tema, pero, de entrada, la «japonesización» de *Goldorak* salta a la vista. El ejército de invasores extraterrestres es una evocación apenas transpuesta del ejército imperial japonés: reina en él

una concepción de la jerarquía, del honor y de la humillación que no tiene sentido más que en relación al *bushido**. Los héroes positivos están ante todo americanizados (e incluso, westernizados); pero el héroe principal (la combinación centáurica de hombre y máquina) presenta todos los rasgos del samurai en su comportamiento guerrero —lo que no le impide en absoluto pelear también como un karateka, apoyándose con habilidad, rapidez y precisión en un *repertorio* de golpes (como en las artes marciales, cada golpe está por otro lado, catalogado y lleva un nombre que una cavernosa voz en *off* anuncia cuando es ejecutado). Finalmente, el reparto se completa con una galería de monstruos —los robots enemigos—, producidos al ritmo de uno por episodio (y muy cómodamente numerados en el interior mismo de la ficción); todos se inspiran más o menos en monstruos y animales fantásticos de la literatura, del teatro o de la ilustración (es éste curiosamente el caso de un personaje del bando de los buenos llamado Rigel que hace el papel de padre grotesco y extrae su aspecto, muy ostensiblemente, de las figuraciones clásicas de zorros encantados). Paso a otros detalles, las relaciones familiares por ejemplo; lo esencial era señalar lo inverosímil de la mezcla de códigos culturales que provienen unos de Japón, otros de Hollywood (uno de los malos es el doble del monstruo Frankenstein) y que confiere a los personajes un carácter no tanto internacional como ilocalizado (se podría aquí considerar una serialidad de orden superior, por ejemplo, la que se daría entre todas las versiones de *Grendizer* en diferentes lenguas; una visión de los productos Toei en las pantallas de la cadena de televisión japonesa de San Francisco, por ejemplo, —y puedo testimoniarlo— tiene un sabor muy distinto). Quizá no sea equivocado considerar este carácter ilocalizado como el único conscientemente deseado por los productores, y a todos los rasgos de japonesidad como un gigantesco lapsus. (¿Puede de verdad una serie, si está destinada a los mass-media, ser nacional?)

LA PRESENTACIÓN

Se entiende aquí por «presentación» la configuración tanto sonora como visual que se sitúa antes y después de cada episodio (la primera, por otro lado, ha cambiado dos veces desde que la serie se difunde en Francia sin que la banda de imagen resulte afectada). Esta «presentación» no cuenta nada: no es tampoco en absoluto la especie de matriz narrativa y simbólica que constituyen tan a menudo los prólogos, presentaciones o introducciones de los filmes narrativos; funciona, más bien, como una especie de vivero y de repertorio de imágenes-tipo, dando una especie de condensado del universo

* Código de honor de los samurais [Trad.]

diegético, y también ideológico, de cada episodio y de la serie. Además su absoluta homogeneidad visual con los episodios, la ausencia de marcas formales de demarcación, la reutilización, más o menos regular, de los planos de la presentación (no siempre los mismos) en el corazón del episodio, todo ello, evidentemente, acentúa la repetitividad de la serie, anclándola en una base visual fija compuesta por un número pequeño de elementos discretos. (Este modelo no es exclusivo de *Goldorak*; en muchas de las series del tipo folletín melodramático, una secuencia de presentación o de pre-presentación nos muestra a los principales personajes; la originalidad de *Goldorak* estriba en el acento puesto en el carácter más emblemático de las imágenes en cuestión.)

EL RITUAL

Hace dos o tres años, un cierto número de episodios de *Goldorak* se engarzaron y fueron distribuidos como largometrajes en las salas de cine. La experiencia se saldó con un resultado decepcionante en términos de taquilla. Sin embargo, más que a consideraciones directamente económicas (el público no habría querido pagar por ver lo que resulta gratuito en la televisión), este fracaso me parece imputable a un manifiesto error de apreciación del ritual necesario para el consumo de esta serie. La rigidez de la estructura de los episodios, las variaciones del ritmo, la distribución de los tiempos concurren en hacer de los 26 minutos de programa un momento muy fuertemente organizado, con sus tiempos débiles y sus tiempos fuertes que apelan a una respuesta emocional fijada de una vez por todas. El *culmen* es esperado sistemáticamente en el momento del combate, que prepara todo y que se beneficia de cuidados especiales —vease más adelante—; fragmento casi separable en el que la repetición y la combinatoria llegan a su colmo y que suscita por antonomasia una actitud de *expectativa* y de *reconocimiento*. El ritual, como se sabe, es un conjunto de reglas que definen una práctica invariable: el tipo de participación al que *Goldorak* apela implica un ritual. Hay una especie de Misa-*Goldorak* (si se quiere admitir que la Misa es también un espectáculo); el combate entre robots sería la Comunión; apogeo de la identificación y de la ingestión. Añado que originalmente el ritual es un *libro* que contiene los ritos de los sacramentos y las fórmulas: guardando las distancias, es éste también un poco el papel de *Goldorak* (catálogo de golpes nombrados y ritualizados) en curso de recreación.

Es éste, pues, el momento preeminente. Está montado como una sucesión de golpes (en sentido físico y en sentido táctico). Verdadero episodio dentro del episodio, destaca por su irrespetuosidad hacia las reglas de la transparencia, por su aire de *collage*. Un gran número de imágenes (de «planos») reaparecen de un episodio a otro estrictamente idénticos en su encuadre y su minutaje. Más claramente repetido, más netamente separable todavía, un bloque de planos representa, en el momento del combate, la metamorfosis del héroe que se hunde, a toda marcha, en las entrañas de la tierra para, de repente, a través de un proceso nunca aclarado, pasar de lo humano a lo cibernético: bloque de un valor narrativo nulo, pero con gran valor ritual (la operación se acompaña, por otro lado, de una potente vocalización de la palabra «metamorfosis», que basta para dispensar de cualquier explicación).

Naturalmente, este momento sumamente retórico, fijado parcialmente, ofrece una ventaja de tipo industrial puesto que facilita y acorta la producción. Pero la ventaja es, sobre todo, pragmática: esta retórica que hace ostensible la elección de ciertos golpes de entre todos los posibles (el héroe posee siempre el mismo equipo de armas, pero de un episodio a otro no son nunca las mismas, o la misma combinación, las que acaban con el malo), esta retórica distancia decisivamente de la linealidad y de lo que acompaña a ésta, la sicología, la causalidad estricta, el realismo del desarrollo temporal (volveré sobre este último punto). Si un juego informático debiera crearse a partir de *Goldorak* —como se han creado a partir de *E.T.* o de la *Guerra de las Galaxias*— no cabe ninguna duda de que se basaría en este aspecto de la serie.

EL MONTAJE Y EL ESPACIO

En su acepción técnica el término «montaje» queda aquí ligeramente desfasado: como se sabe, prácticamente desde sus orígenes, el dibujo animado ha renunciado al ensamblaje y ha imitado el montaje registrando en un mismo y único rollo de película todas las imágenes sucesivas. Todo sucede como si el estadio del montaje fuese enteramente una «cuestión mental» pero, no obstante, no eludida: el dibujo animado en general, y *Goldorak* en particular, continúan fabricando su banda de imagen por referencia a las nociones de plano y de montaje, tal y como son definidas por el cine fotografiado (la diferencia: corte y montaje coinciden absolutamente).

La serie de *Goldorak* manifiesta de manera absolutamente extrema el

carácter deliberado de este corte-montaje. Los planos son, por regla general, muy breves (dos segundos de media). Sobre todo, los cambios de plano no siguen prácticamente nunca las reglas de *raccord* clásicas; el paso de un plano al siguiente se efectúa siempre según una lógica de «implicación narrativa» mínima. Todo lo más, esta lógica se encarna, a veces, en un juego de *puntos de vista* que permite localizar, aquí o allá, especies de *raccords* de mirada, o *raccords* de eje, por ejemplo. Digo «especies», ya que si la práctica general del *raccord* de mirada supone en general que entre cada uno de los planos relacionados el emplazamiento imaginario de la cámara no ha variado «demasiado», no sucede en absoluto lo mismo en *Goldorak* donde se tiene, por el contrario, la impresión de que todo está hecho para exarcerbar la diferencia entre dos puntos de vista sucesivos, aún incluso si está previsto que éstos se relacionen a través del *raccord*. (Advirtamos de pasada la confirmación que ello nos aporta a la idea de que montaje y encuadre son dos momentos de una misma cuestión estética: la del punto de vista y su variación.)

El resultado de esta estrategia de montaje es doble. Primero, contribuye a reforzar una de las características (¿de las calidades?) más importantes de la serie: su acentuación sistemática de cada rasgo visual; todo en los encuadres de *Goldorak*, por ejemplo, es excesivo; el punto de vista es siempre un picado o un contrapicado muy fuerte; la perspectiva se halla casi siempre forzada como por acción de un gran angular; correlativamente, la amplitud del encuadre es siempre extrema (abundancia de grandes planos, de planos de conjunto —incluso los planos medios se arreglan para serlo enfáticamente). A continuación, y lógicamente, la perspectiva disloca el espacio. Ciertamente a escala local, a escala de la secuencia por ejemplo, el montaje de los planos sucesivos es lo bastante «metonímico» como para producir relaciones espaciales, o, al menos, relaciones topológicas aproximadamente coherentes (aunque, en cuanto hay que optar, esta coherencia es casi sistemáticamente sacrificada a la expresividad plástica y al carácter espectacular del encuadre). Como revancha, a escala del conjunto del relato, apenas hay relaciones claras o simplemente marcadas entre los lugares. Lo que permite el paso de un lugar —y de un momento— a otro es, muy a menudo, la elipsis, la ruptura brutal; etapas funcionalmente esenciales de los programas narrativos (transformaciones, encuentros, desplazamientos, sobre todo) se evitan sistemáticamente, a veces en provecho de momentos más redundantes (pero, sin duda, útiles para la afirmación reiterada sin cesar de los *caracteres*). Brevemente, hay pocos *trayectos*. Por lo mismo, los diversos lugares existen poco en la extensión y, ante todo, importan por su situación relativa (dada ésta de forma aproximativa: las cifras, en particular, son casi siempre aberrantes: un monstruo que avanza a paso de carga tardará 4 horas de tiempo digético en recorrer dos kilómetros, por ejemplo).

Este espacio me recuerda, irremediabilmente, el espacio del mito, o más exactamente el del relato de substrato mítico. En *La busca del graal*, como en el *Señor de los anillos* lo que determina el paso del héroe de un lugar a otro es menos la geografía que una lógica, fuertemente emblemática, de la aventura espiritual. Que este género literario (tanto en sus avatares antiguos como en los recientes) sea precisamente una de las fuentes más apreciadas y fecundas del universo de los juegos de rol no debería considerarse en absoluto como una coincidencia.

EL REFERENTE

Consecuencia lógica de lo que se acaba de decir: es que la referencia al mundo real, ciertamente no ausente, es de un tipo muy específico. El primer rasgo definitorio es el planetarismo: la tierra no se designa nunca de otro modo que «planeta azul»: signo de que es vista desde lejos, desde el espacio por ojos extraterrestres. Esta visión planetaria se traduce, más concretamente, en el anonimato y la neutralidad total de los paisajes (las montañas son montañas, los océanos, océanos); por lo vago de las referencias a instituciones reales (un simposio de sabios recuerda a la vez a la ONU; los militares tienen uniformes perfectamente abstractos...); por el modernismo muy cosmopolita de las arquitecturas y del urbanismo, siempre bajo la bandera de un *leadership* americano-japonés discreto pero neto. No se podría soñar un reflejo más directo de la naturaleza del producto en cuestión, fabricado en el Japón, destinado a suplantar a los productos americanos y abocado a la circulación más ampliamente internacional. Ostensiblemente, la estrategia comercial no es la de los folletines americanos (que se basan en posibilidades más inmediatas de colonización cultural). Pero no es simplemente un asunto de estrategia comercial: interviene también aquí la estrategia estética y lo vaporoso de la referencia favorece la combinatoria: nada se dilapida en pura pérdida anecdótica, todo es puesto, discretamente, al servicio del mito y la repetición.

PALABRA Y RELATO

Decir que la banda sonora de *Goldorak* es horrorosa es un eufemismo. Está doblada a la buena de Dios por voces de un timbre todo-terreno, sin la menor esperanza de un remedo de encarnación en cuerpos; los efectos sonoros son rudimentarios, la música débil. Así, tanto más sorprendente resulta la paradoja de una serie en la que el acento está puesto casi exclusivamente en lo visual (se tiene constantemente la tentación de verla



«muda», de cortar el sonido) pero en la que el verdadero hilo conductor, toda esa lógica de implicación narrativa tan importante, es proporcionado por el sonido. Diálogos, semimonólogos, voces interiores, todo es bueno para cumplir una única tarea: hacer límpido el desarrollo del relato.

Se recuerda en este punto, con cierta estupefacción, la vivacidad de las polémicas, de comienzos del cine hablado, entre los que pretendían que un filme hablado que resultara comprensible en mudo era malo (línea Pagnol) y los que sostenían por el contrario lo inverso (línea Clair). *Goldorak* hace mentir a unos y otros situándose más allá, o al margen, de esta problemática; es en particular la banda sonora, y casi ella sola, la que permite distinguir entre sí las situaciones frecuentemente repetidas a lo largo de la serie (el obligado fragmento del combate, pero también secuencias como la del «ataque a la base», «el cuartel general de los invasores», «el centro de control», etc.), indicando en secuencias de imágenes poco distintivas las particularidades de la situación. Sin embargo, no podemos librarnos de la impresión de que *Goldorak* está hecho ante todo para ser visto más que escuchado (¿acaso este sentimiento proviene de que he visto estas películas a menudo en compañía de niños y su escucha me ha parecido, como mínimo, *flotante*?) Si intento precisar, diría que el modo de consumo que la serie me parece solicitar es una *visión* constante que se apoya en elementos de la banda sonora. Esta formulación es todavía vaga, podría aplicarse a casi cualquier filme de ficción; si me parece más pertinente en relación con la serie en cuestión es que todo en ella está desmesuradamente engrandecido. Así, me sorprende que una buena parte de las informaciones útiles para aclarar el relato sean transmitidas por las entonaciones, siempre exacerbadas. El sarcasmo, la cólera, la determinación, el coraje, la inocencia, la bondad misma, son traducidos sin ambigüedad (pero no sin cierta rareza, debido a lo heteróclito de las convenciones a las que recurre y que incluso el doblaje no borra del todo: pienso en determinada manera de expresar la cólera mediante gruñidos medio «apagados», lo que suena a muy japonés...) Forzando ligeramente, diría que estas entonaciones son significantes de connotación que no dejan de tener parentesco con el sistema, tantas veces analizado, de las onomatopeyas y del juego de grafismos del cómic. Igualmente, la música, que no comprende apenas más que dos temas (uno lírico, otro guerrero) los explota añadiéndoles, mediante variaciones especialmente de timbre y de ritmo, matices afectivos y también semánticos. Ciertamente, no hay que exagerar: toda la significación que distribuye la banda sonora no está íntegramente concentrada en las entonaciones, en las inflexiones de la sonoridad misma; es, sin embargo, esta noción de *sonoridad* la que me parece más apta para designar el elemento activo de la banda sonora: para decirlo metafóricamente, todo sucede casi como si se considerase que la banda sonora entera estuviera compuesta únicamente por

ruidos. No hay en esta banda ninguna *voz*: si la voz se define como algo relacionado con un cuerpo y no sólo como la combinación de ciertos timbres, de ciertas frecuencias. Para que no se me acuse de trivialidad excesiva, añado que la técnica de los dibujos animados no se cuestiona (Bugs Bunny, Daffy Duck, Donald tienen voces): la ausencia de voz, en el sentido pleno de la palabra, está más bien relacionada, de forma coherente, con una estética de la manipulación, de la artificialidad deliberada.

MATERIAL Y ANALOGIA

Pese a todo, la serie que he elegido examinar entre todas las series presenta un cierto número de particularidades relacionadas en el hecho de que se trata de dibujos animados. El dibujo animado (serie o no) ocupa, en el conjunto de la producción cinematográfica, un lugar muy preciso ideológica y estéticamente hablando: es, entre otros, el que pone en evidencia el mecanismo mismo de producción de la hilazón filmica (el «grafo» del cinematógrafo) y también del espacio filmico (la cuestión de la mimesis filmica).

La historia del dibujo animado norteamericano resultó ejemplar, yendo desde un período «primitivo» donde se demuestran sin fin la libertad esencial del género y la inventiva de los cineastas (pienso en Winsor McCay, en la serie *Out of the Inkwell*, en los primeros Mickey Mouse...) hasta un período clásico bastante largo donde coexisten el naturalismo, eventualmente tintado de algo fantástico (los largometrajes de la casa Disney o Fleischer), y la exploración de lo absurdo dentro de los límites de una cierta *credibilidad*. Simplificando mucho, a lo largo de toda esta historia —que es la de una provincia del cine «Narrativo-Representativo-Industrial»— el dibujo animado es el lugar donde se exhibe y se estudia la técnica, el aparato básico de lo filmico. Resulta bastante clásico oponer la imagen pictórica a la imagen especular diciendo que la primera está ahí «en lugar» de otra cosa, y la segunda «a causa» de algo (es ésta la formulación de Eco de una idea expresada a menudo); la imagen del dibujo animado participa de las dos: posee bastantes rasgos de lo pictórico conservando también los rasgos fundamentales del automatismo analógico propio de la foto y del filme (el efecto «a causa de»), como mínimo la representación del tiempo y del movimiento. De estos dos aspectos, algunos se complacen en subrayar tanto uno como otro (no daré más que el ejemplo, un tanto caricaturesco, de un Stanley Cavell para quien los *cartoons* no son *movies*); me parece, por el contrario, que es, justamente, en la medida en que la imagen-*cartoon* participa de una y de otra en la que hay que considerarla. Sean cuales fueren los términos exactos en que se quiera plantear la cuestión, la imagen-*cartoon*

es un mixto, un híbrido, un producto de cruce y de síntesis donde tales fenómenos elementales se perciben más fácilmente que en otros sitios. La consideración del dibujo animado tendría todas las posibilidades de, por ejemplo, ayudar a aclarar la cuestión (tan vaporosa como famosa) del denominado «material filmico». ¿«De qué» está hecho el filme? Cuestión engañosa en la que toda respuesta no puede más que pecar por exceso (de materialismo o de idealismo). La materialidad más flagrante de la imagen del dibujo animado, la importancia de las manipulaciones posibles desde el estadio de lo profilmico prohíben cualquier respuesta del género «el material del cine es la luz» y obligan a precisar respuestas más razonables, del género «el material es el objeto real *más* la organización dentro de la superficie del encuadre». Por lo mismo, si se habla de «representación», la imagen-*cartoon* nos ayudará a persuadirnos de que la imagen analógica guarda siempre con lo representado la misma relación que un mapa con el terreno: como en un mapa, lo que se marca en la imagen es un haz de diferencias (volveré sobre el tema inmediatamente en relación con el mecanismo perceptivo) y como el mapa, la imagen no remite al territorio más que de manera infinitamente mediatizada (fenomenológicamente hablando no es nunca el terreno lo que aparece, sólo mapas de mapas, en los cuales se inscriben las diferencias significativas. Este *excursus* un poco largo sólo en apariencia nos aleja de los problemas de la serialidad y la repetición; como voy a intentar precisar ahora, el dibujo animado con relación a lo que acabo de recordar muy generalmente, resulta propicio a la producción en serie.

LA CALIGRAFÍA

Proferida a propósito de un producto japonés la palabra puede parecer excesivamente chata. Precisemos. Se puede decir, primero, que el estilo Toei lleva a su extremo una característica muy general del dibujo animado, a saber, la composición deliberada de la imagen. Cualquier pretexto es bueno para insistir en las líneas y en las superficies en cuanto tales, para producir curvas muy simples que ocupan toda la superficie de la imagen, imponiendo a la atención esquemas abstractos extremadamente vistosos (no olvidemos que cada imagen dura, en general, muy poco tiempo —lo que a la vez autoriza este exceso de simplificación en la composición que parece muy «fuerte» en las detenciones de la imagen — y, en otro sentido, las hace casi obligatorias para asegurar que *algo* es percibido, que se puede domesticar. Se advertirá, por ejemplo, una neta tendencia a la lateralización de la imagen, un evidente amor a las diagonales marcadas, pero, también, polarizaciones más dinámicas, menos esperadas, juegos violentos en la

perspectiva y en la tercera dimensión, explosiones, implosiones del encuadre. Brevemente, pese a una cierta monotonía, a la larga, las técnicas y los efectos plásticos y gráficos, la paleta de los tipos de composición está lejos de ser corta. Una buena parte del éxito de la serie, del encanto que produce, tiene que ver con esta impresión de una incesante investigación plástica. Yo decía caligrafía: si *Goldorak* tiene algún parentesco con lo que continúa siendo su referencia última, el arte chino y japonés, es menos por el *design* de los lugares y de los personajes, que por la convicción que transpira en cada imagen de que el ideal del arte figurativo consiste en torcer la letra (el objeto, el cuerpo, el espacio), en hacer emotiva sin que deje de ser identificable.

LA ANIMACIÓN

Vayamos, aquí también, directamente a lo esencial: a diferencia del dibujo animado clásico que pretendía la fluidez del movimiento y lo verídico de las actitudes (flexibilidad y natural), la animación del *Goldorak*, a menudo despreciada por su «pobreza», su carácter «rudimentario», emplea un gran número de técnicas destinadas a substituir, más o menos categóricamente, a la técnica tradicional de los grandes estudios americanos. Esta última se basa en los cielos múltiples, en elaboradas técnicas de sombra, de coloreado, a veces en artefactos muy complejos destinados a mejorar el rendimiento de la tercera dimensión (la multiplana de Disney, el plató giratorio de Fleischer) o la apariencia de las siluetas (el rotoscopio): es ésta una técnica rica, costosa. A excepción de los cielos múltiples y de una pintura bastante cuidada de las sombras, *Goldorak* no utiliza estas técnicas; se encuentran, en cambio, abundantemente:

- el *zoom* —sobre todo el *zoom* hacia adelante— sobre una imagen, por otra parte, inmóvil.
- el barrido de la imagen (pseudo-*travelling* lateral)
- la repetición (la multiplicación) de una figura dentro de una imagen dada (paradigma: uno de los planos de la secuencia «metamorfosis»),
- el efecto metralla (así bautizado por referencia a *Octubre* de Eisenstein), es decir, un montaje alternado ultra-rápido (4 por 4 fotogramas), que se aplica bien a la imagen entera, bien a un solo cielo —por ejemplo, para producir un destello para figurar una tempestad; o más aún, haciendo vibrar una parte de las propias sombras para traducir el temblor de rabia contenida que afecta periódicamente a los malvados—;

- figuraciones convencionales del movimiento, cercanas a las utilizadas en la historieta (ejemplo: profusión de arcos de círculo negro para subrayar, o sea, significar una explosión y una serie de elipses blancas para figurar la rotación del «fulguro-puño»...).

Se podría, sin duda, alargar esta descripción, completarla. Lo que me importa es que se trata de sucedáneos, generalmente más simples, más rápidos de fabricar; que estos diversos procedimientos desembocan todos en una mayor estilización de los movimientos, de las figuras, de las siluetas, de las relaciones espaciales, de los efectos de realidad, etc.; que se convierten así a menudo en técnicas de énfasis, más perceptibles por tanto; la brevedad y la relativa autonomía de los planos permite percibirlos como separados unos de otros.

Creo que este punto, que cristaliza el grueso de los reproches que se ha dirigido a esta serie es, de hecho, su punto fuerte: el lugar de conjunción perfecta de una estrategia figurativa, de una estrategia perceptiva, de una estrategia industrial.

LA PERCEPCIÓN

Acabo de decir «estrategia perceptiva». Quisiera precisar esta estrategia. El filme, en tanto que sede y medio de una experiencia visual, es un artefacto muy complejo, difícil de estudiar analíticamente; testimonio de ello son, por la negativa, la rareza y pobreza de los estudios especializados (incluso firmados por grandes nombres: véase el capítulo sobre el cine del último libro de Gibson). Al margen de algunos puntos más «técnicos», más fácilmente localizables y cuantificables, como el destello, como ciertos aspectos del efecto-fi, por ejemplo, se puede decir que la percepción del espacio en cine no es mejor conocida que la percepción directa del espacio. Aún hoy, se discute entre los estudiosos de la percepción a la hora de definir los parámetros y las condiciones experimentales pertinentes en el estudio de la visión en el filme.

Si existe en los dibujos animados de la Toei una estrategia visual —inocente o calculada— no encara ciertamente cuestiones tan difíciles, o al menos no directamente. Consiste, más bien, en explotar y explorar la parte de *construcción* que hay en la visión, todo lo que hace que la percepción sea un proceso semi-cognoscitivo. Doy un ejemplo:

Se sabe que una de las características más a menudo citadas de la percepción visual (una de las características más esenciales, cuya supresión *mata* la visión) es el hecho de que los ojos estén en perpetuo movimiento. Si

se descuidan toda una serie de pequeños movimientos, cuya única función es operar correcciones en nuestra fijación del objeto, el principal tipo de movimiento ocular es el movimiento sacádico: movimiento muy rápido, balístico («apunta» a una «diana»), a menudo semiconsciente. Ver una imagen es fijar sucesivamente un cierto número de puntos de esta imagen mediante movimientos sacádicos sucesivos en un trayecto complejo, por otra parte ampliamente determinado por la «tarea» que se fija (o sea, por la intención con que se mira esta imagen). Sin embargo, para que se inicie un movimiento sacádico se requiere, desde que se ha tomado la decisión, un cierto tiempo mínimo: la exploración de una imagen puede aparecer relativamente rápido, su temporalidad no es menos perfectamente cuantificable. He aquí un aspecto de la visión que ha sido señalado regularmente por todos los modelos que intentan describirla como un proceso de tratamiento de la información: siempre se está inclinado a postular, especialmente, la existencia de memorias más o menos transitorias, de estadios más o menos evanescentes de *stockage* de información, y se reencuentra a cada momento la idea, por otro lado bastante natural, de que existe una capacidad máxima de estas memorias, así como de los canales que las relacionan (que el número 7, el avanzado más generalmente, pueda parecer discutible importa poco). En *Goldorak*, la simplicidad y nitidez de contornos, la saturación de los colores, el dinamismo de la composición de los encuadres, la constante recurrencia de imágenes-tipo, pero también la descomposición de los movimientos, su carácter reducido y, en general, todos los rasgos visuales, se orientan hacia una eficacia cuantitativa de este género. Limitación de la cantidad de información visual (por unidad de tiempo, por imagen) subrayado enfático de las zonas significantes de la imagen, aquéllas que el ojo puede explorar: seleccionarlas y codificarlas, organizarlas en un «mapa»; de donde deriva, como se sabe, en cualquier imagen la importancia de los contornos y, en general, de todos los gradientes: son estos elementos los que se hallan aquí hipertrofiados hasta configurar prácticamente ellos solos el todo de la imagen. Por otra parte, la exploración de las imágenes es guiada (la mirada se ve asignar en cada momento la tarea pertinente) por la banda de sonido, banda también reducida en sus partes más caricaturescas a las indicaciones más sumarias.

Pero este aspecto cuantitativo no es seguramente el único implicado. Uno de los problemas de fondo de toda reflexión sobre la percepción visual es la relación entre *vista* y *vista de los objetos*. Son numerosos los teóricos que han puesto en evidencia el hecho de que nuestra visión —incluso en algunos de sus caracteres que pudiera pensarse que son elementales e innatos— son ampliamente deudores de nuestra relación con el mundo en tanto que mundo de superficies y de objetos. Esto no deja de tener consecuencias en la visión de las imágenes: una buena parte de la

aprehensión de las imágenes está determinada por la existencia de ciertas relaciones normalmente implicadas en una escena visual (relaciones de posición, de talla, probabilidad de presencia, etc.): lo que se ha podido llamar, algo abusivamente, una «gramática perceptiva».

Bajo este ángulo, igualmente, la relación de *Goldorak* con la visión es singular. Los objetos representados, el mundo diegético, en general, son ciertamente figurados esquemáticamente, pero sin derogar un cierto realismo, al menos en tanto que se trata de representar las partes más estables de este universo diegético (el laboratorio, los paisajes terrestres, el cuartel general de Vega); por el contrario, los objetos, como mínimo improbables, que cada episodio de la serie hace existir (especialmente, estos famosos robots que se atreven a intentar vencer a *Goldorak*) deben ser dados a percibir a la vez como objetos ficticios normales y como encarnaciones abstractas de un principio narrativo (el antihéroe). Su representación (su visualización) conjunta desde ese momento, lógicamente, la precisión de hacerlos reconocibles y la necesidad de hacer de ellos figuraciones inesperadas y expresivas. Planos situados en el límite de la vaguedad se hacen así eficaces, no sólo porque el ojo desvelará representaciones de lo irrepresentable (el movimiento, el humo, la energía), sino porque el *vocabulario* permanece fijo. La remisión a un universo no sólo diegético sino formal, que es el de la serie, permite una redundancia suficiente para identificar las formas que no remiten a ningún referente verídico.

La «estrategia» (como mínimo, el cálculo) se hace más evidente si se la relaciona con el desenvolvimiento del tiempo. Dos advertencias muy simples: la duración no puede percibirse hablando con propiedad más que si es corta (del orden de 2 segundos); más allá, el tiempo no puede ser evaluado más que intelectualmente. Por otra parte, la vista está mal dotada para apreciar relaciones de tiempo, ritmos complejos. Sin embargo, en *Goldorak* la duración de los planos está cercana a este valor que define «el presente psicológico»; por otro lado, el ritmo viene dado, de una manera poco menos que incesante, no sólo por los cambios de plano sino por los movimientos (los *zooms* y las panorámicas sobre la imagen), por el movimiento sacádico y mecánico del gesto, por la rigidez del encuadre, por la brevedad de los planos, por el desembrague excesivo entre un punto de vista y el siguiente, en resumen, por todo un conjunto de rasgos visuales que son utilizados; *conjunto*, dentro de una cadencia generalizada del tiempo, *inscrito en la imagen*. Aquí todavía esta manera de producir un tiempo podría relacionarse con ciertas propiedades del aparato visual (el incierto «efecto kappa», por ejemplo); pero esta relación, es preciso confesarlo, no sería más que bastante laxa, no se podría seguramente encontrar en *Goldorak* ni una experimentación ni una aplicación.

¿De dónde proviene entonces este sentimiento de que a pesar de todo la

vista es tratada aquí de un modo muy particular? Quizá se podría resumir eficazmente como un evidente miedo al «agujero», al vacío perceptivo, en un cálculo, inocente pero deliberado, de una sollicitación del ojo que no debe tener fin. A decir verdad, aquí, como siempre, se puede perder todo al reflexionar sobre las características visuales de un filme en términos de percepción y no de *mirada*. Por encima de todos los caracteres más puntuales que se han señalado, lo que la producción de *Goldorak* toma en cuenta en última instancia es, evidentemente, un tipo de público y un tipo de atención. Que el público infantil tenga una escucha e incluso una visión «flotante» es un estereotipo no desprovisto de fundamentos. La aceleración y la simplificación de los efectos visuales no tiene, sin duda, otra causa explícita. Pero lo importante es que esto nos obliga —a nosotros que miramos esta serie menos por el placer un poco regresivo que nos procuraría, que para intentar escrutar las supuestas leyes de las series— a resituar todas las consideraciones que se acaban de hacer en el marco de un tratamiento de la mirada y del punto de vista, y, por tanto, del sujeto espectador.

He tenido, por otro lado, la oportunidad de subrayar cómo esta noción de punto de vista había sido a menudo puesta en relación con el relato que se daba dentro del filme más que con el filme en sí mismo. Uno de los rasgos más permanentes y más sorprendentes de la serie *Goldorak* es precisamente una (relativa) autonomía del punto de vista en relación con el relato. Primero, porque la instancia que en el cine visualiza más inmediatamente el punto de vista, a saber, el encuadre, es utilizado en esta enfatización generalizada de la que se ha hablado más arriba. A continuación, porque estos encuadres no dudan en este caso en evocar puntos de vista «imposibles» o inasignables. No daré más que un ejemplo —que se repite frecuentemente—, el de los encuadres en los que en un primer plano un objeto (una de las bases espaciales, por ejemplo) o un personaje se representa de manera *vaga*, imitando así una fotografía en la que la profundidad de campo hubiera sido reducida. Hay aquí un procedimiento que escapa, al menos en parte y por exceso, a la lógica que se ha denominado «identificación *espectatorial* primaria», la que hace que el espectador se identifique ante todo a su propia mirada (y a la cámara como metonimia).

No pienso haber agotado este capítulo de los efectos visuales en *Goldorak* y su relación con la vista. Lo esencial, en el fondo, me parece que reside en el tratamiento cuasiautónomo, separado de las condiciones narrativas, que reciben estos efectos. Mucho más nítidamente que en el dibujo animado hollywoodiano clásico (pese a todas las inverosimilitudes del decorado, la imagen continúa siendo esencialmente informada por el relato); la experiencia visual vale aquí por sí misma, en su ritmo propio, su retórica, su régimen de goce.

Resumamos a grandes rasgos. He insistido poco, porque es absolutamente evidente, en la repetitividad de los decorados de las situaciones de la ficción, de los tipos de personajes. He ahí un rasgo constitutivo, casi obligatorio, de toda serie; a decir verdad, esto constituye casi una de sus definiciones posibles. Todo lo más, se puede decir aquí que en este caso la repetición es asumida más ostensiblemente (piénsese, por ejemplo, en la numeración ya mencionada de los monstruos-robots sucesivos), y llevada a un extremo difícilmente superable. Lo que es más específico en *Goldorak* es la sistematización del trabajo visual —que he intentado describir y que sería tonto resumir hablando sólo de simplificación y esquematización. Este trabajo visual se aleja de lo narrativo; se acerca, muy verosímilmente, a lo lúdico (guardadas todas las proporciones; incluso visionadas con la ayuda de todas las posibilidades del magnetoscopio, la interactividad del producto es débil). Con mayor precisión se podría aprehender aquí una de las características de la transparencia enunciativa fundada menos en la habitual coherencia de la lógica diegética que en una coherencia puramente visual. Paradójicamente quizá, el énfasis que caracteriza a la serie, y sobre el que he venido insistiendo, funciona menos como huella de la instancia enunciativa (lo que sucedería, en general, en todo filme) que como modificación relacionada con el principio mismo de la vista fílmica. Los elementos visuales, y consecuentemente los elementos espaciales, son perpetuamente puestos de *relieve* (en el sentido de la oposición relieve/fondo en Weinrich), lo que, evidentemente, no tiene lugar sin un cierto cuestionamiento de la misma noción de relieve.

Paralelamente, el efecto más espectacular de una serie como ésta reside en las transformaciones que comporta en el desarrollo y en la percepción del tiempo. La «perspectiva temporal» de la que habla, por ejemplo, Bettetini se ve aquí ampliamente embrollada por la hiperacentuación de ciertas marcas tradicionales de enunciación y el flotamiento en el nivel del tiempo referencial. Todo sucede como si, *extrañamente*, el tiempo de la visión de *Goldorak* no fuese enteramente determinable en relación con el tiempo diegético. Vuelto más fragmentario, más «visible» también (más claramente inscrito en la imagen), el tiempo parece, sobre todo, domesticable. La famosa caracterización del tiempo fílmico como sempiterno presente, como tiempo de *hic et nunc* se ve de alguna manera doblemente minado: por la ausencia de un espacio fílmico suficientemente fuerte y estable al cual el tiempo pudiera referirse de manera pregnante, y por el carácter de intemporalidad, de «eternidad» ya destacado como definitorio de la serie.

El cine ha conocido en cien años transformaciones tan profundas —en sus instituciones, en sus modos de contemplación por parte del espectador, en su relación con el realismo— como la música en cinco siglos, por ejemplo. A decir verdad, no es cierto que *Goldorak* y los productos

similares sean aún cine. En todo caso, ponen bastante en evidencia uno de los mayores desplazamientos que le han afectado. Lo mismo que el cine naciente planteaba crudamente el problema de la analogía espacial/temporal, estos productos (estas series) replantean de otro modo la cuestión del tiempo. Mientras que toda la fascinación del cine provenía de su capacidad de imitar absolutamente el desarrollo real del tiempo, se asiste aquí a la producción de un *destello* temporal («el tiempo en pequeños quanta destellos» —Bachelard—) en el cual la referencia al tiempo real se hace más dudosa. El filme produce tiempo concreto, no reproduce solamente un tiempo profilmico, y esta evidencia, que han encontrado todos los estudios sobre la enunciación fílmica, toma con las series de tipo *Goldorak* una apariencia más tangible. Aquí, evidentemente, es preciso evitar, ser concluyentes: las series televisivas no son las únicas que cambian nuestra aprehensión de la iconicidad temporal. El vídeo-arte y, antes que él, buena parte del cine llamado «experimental») y la informática aplicada, participan en ello como mínimo tanto como las susodichas series. Nuestra misma percepción ha cambiado profundamente a través de ellas. Más que nunca, el verso de Valéry se hace actual: «*le Temps scintille, et le Songe est Savoir*».



«De la Tierra a la Luna», de Georges Méliès.



AP/WIDE