

**Michel Chion**

Traducción: Iván Wielikosielek  
Revisión de Santiago Ruiz (UNC)

## Imagen, *recuperación*<sup>1</sup> y textura

### *Image, rendering<sup>1</sup> and texture*

#### **Resumen**

El siguiente texto, nos fue generosamente cedido por el profesor Michel Chion como anexo del anterior, ya que en el mismo se hace referencia a éste. Igualmente inédito en español sirve de referencia al texto anterior, a la vez que desarrolla elementos claves para comprender la propuesta de este importante teórico, en este caso en torno a la noción de textura.

#### **Palabras claves:**

Aspecto sensorial  
del cine

Recuperación

Textura

#### **Abstract**

*The following text was generously sent to us by Professor Michel Chion as an appendix of the former. Equally unpublished in Spanish, it serves as a reference to the above. In this case, the article develops key elements to understand this author's proposal, centering on the notion of "texture".*

#### **Key words:**

Sensory aspect  
of cinema

Rendering

Texture

1. La expresión "rendu" puede encontrarse en traducciones de España como "expresión". Dada la centralidad del término y la necesidad de diferenciarlo de otros conceptos optamos por traducirlo como "recuperación", decisión tomada a partir de la consideración del verbo original "rendre" que en francés significa: 1. devolver, restituir; 2. devenir algo, volverse algo; 3. presentar después de una interpretación; 4. traducir; 5. expresar por un medio plástico o gráfico (representar, reproducir). (*Le Nouveau Petit Robert. Dictionnaire de la langue française, 1993*). (NdEditor)

No tengamos miedo de partir de una obviedad para hablar de la imagen en el cine: que sea ficcional o documental, narrativo, no-narrativo o antinarrativo, el cine es en todos los casos (incluso en la mayor parte de sus formas denominadas experimentales) mayoritariamente figurativo. De aquí se desprende que el problema de la fotografía cinematográfica, no puede sino atravesar ciertos problemas y preocupaciones que ha encontrado y que sigue encontrando la "figuratividad" en la pintura o en la fotografía.

Para empezar, la ambición figurativa en el cine no concerniría sólo a lo que se escucha y a lo que se ve. Desde hace mucho tiempo, los directores de fotografía no han enfrentado solamente los problemas de "look" y de "atmósfera", de *glamour* o de realismo, de composición o de color. Para ellos, se trata a menudo de hacer sentir que un lugar es seco o húmedo, que hace frío o hace calor. Es decir, se trata de afrontar la cuestión de la *recuperación* y la higrometría de la temperatura. Pues se sabe que filmar en un lugar seco, donde hace calor, no produce necesariamente el sentimiento de que está seco o hace calor. Lo figurativo de la imagen en cine o en video no está de ninguna manera dado por el carácter mecánico de la captación de la imagen.

Para la pintura, en cambio, esta problemática es conocida. Incluso en la sabia dialéctica que ha presidido las investigaciones del *Quattrocento* italiano sobre la perspectiva y que tan bien ha analizado Panovsky (1927) pintar ha sido raramente pintar lo que se ve sino pintar lo que es, incluyendo lo que pueden aprehender los otros sentidos y las diversas cualidades de los objetos descriptos. Esto nos es evidente cuando miramos una publicidad de alimentos, donde se ha enfrentado la dificultad de *recuperar* la blandura o la resistencia, el poder o la flexibilidad, la liviandad o la frescura de un producto. De la misma manera, los pintores se preocupan desde hace mucho tiempo por *recuperar* el tacto, el calor y el movimiento, eso que en principio debería escapar a la mimesis pictórica.

Una naturaleza muerta (recuerda Jacques Ninio en *L'empreinte des sens*) "no apunta a representar visualmente como una foto, una mesa servida o los trofeos de caza". Se trata de *recuperar* la fragilidad del vidrio, la liquidez y la temperatura de su contenido, el tacto de la piel de la liebre saliendo del morral. Eso que se podría llamar la "celebración sensorial".

Los pintores flamencos del siglo XV y también algunos de los primitivos pintores italianos, eran ante todo, pintores de la textura. Todo cuadro contenía uno o varios objetos representativos de cada categoría textural, como si el pintor debiera, para ser tomado en serio, entregar la prueba de que sabía representar el brillo de un metal [...], la transparencia del vidrio [...] que dominaba igualmente la piel humana, el pelaje de los gatos o las plumas del pájaro. (Ninio, 1989: 63)

Sin embargo, es curioso que en su excelente obra Ninio califique a la textura de "calidad visual", cuando es evidente que se trata de una cualidad extrasensorial, que posee fuertes conexiones táctiles, del mismo modo que la corteza táctil va unida a la sensación de textura sonora, la cual no tiene nada que ver, contrariamente a lo que sugiere Ninio, con el "timbre instrumental".

Lo mismo ocurre con el cine, pero la diferencia es que se habla menos de él. Yo estimo, al contrario, que no es difícil recuperar los problemas figurativos (generalmente desdeñados) y rechazar la reducción que la teoría del cine hace de esta dimensión a una combinación de "sonido e imagen". En mis libros sobre sonido y muy particularmente en *La audiovisión* y *El cine, un arte sonoro*, acuerdo en darles a estas cuestiones figurativas (que uno puede llamar pictóricas en sentido amplio) un lugar destacado a través del concepto de "recuperación", concepto que sirve también para lo visual.

Puesto que he evocado las naturalezas muertas, es necesario celebrar búsquedas como las de Scorsese en *La edad de la inocencia* (basada en una novela de Edith Wharton) al aislar en grandes planos los objetos lujosos en medio de los cuales viven, piensan y aman sus

ricos personajes neoyorquinos del siglo XIX. A veces se ha calificado de “publicitarias” esas inserciones de objetos, ya que habitualmente sólo la publicidad se demora sobre una cuchara, un plato o una joya. Pero no hay ninguna razón para que esto sea un privilegio exclusivo de la publicidad. Y cuando en una película un personaje degusta un helado, y su placer es un elemento de la narración, se debería poder insertar un primer plano del helado representando su consistencia y su frescura, sin por ello ser acusado de estar haciendo publicidad. A Scorsese, justamente, se lo ve en *Vidas al límite* sin miedo a utilizar los medios visuales y sonoros que siempre se habían creído reservados al videoclip y la publicidad, y apropiárselos.

También los videoclips (ese divertido laboratorio audiovisual<sup>2</sup>) a los cuales jamás se les reconocerá suficientemente la importancia y abundancia creativa) se toman su tiempo para pintar la piel humana, la densidad del aire, lo aterciopelado de una tela, el peso de un cuerpo. Y sus investigaciones pictóricas han tenido una influencia positiva para el cine, al cual le han renovado la paleta figurativa.

2. Esto ya no es tan cierto desde fines de los '90. (Nota del autor)

Quienes ven en esto la decadencia del cine, deberían mirar un poco su pasado, por ejemplo, las numerosas películas de finales del cine mudo y comienzo del cine hablado que valorizaban la materia y los objetos: cuando el director de fotografía Edouard Tissé filma para Serguei Eisenstein la famosa máquina descremadora automática en el film *La línea general* (1929), en una apoteosis de lirismo dionisiaco entre pornografía y publicidad, Tissé no quiere hacernos ver el aparato y la crema que sale de él, sino que nos quiere hacer tocar el metal de la descremadora, sentir su frescura y gustar la textura de la crema. Me parece, por otro lado, que la densidad y el contraste específicos de la película ortocromática, su malla visual muy fina (si es que se puede decir así) eran favorables a la obtención de esos efectos de textura. De igual manera en el admirable *Herr Tartüff* (Murnau, 1926), oda a la alegría de los sentidos fotografiada por Karl Freund, el metal de la tetera donde se refleja Orgon que espía a Tartüff, y sobre todo la carne de Lil Dagover que se ofrece a su esposo, son *recuperadas* con una ambición de pintura en el verdadero sentido del término, sobrepasando la mera cuestión de lo visible.

En sus películas de comienzo del cine hablado, pero también en *Shanghai Gesture* (1941), Josef von Sternberg ha demostrado ser el director más táctil y más textural del cine. No es nada sorprendente, entonces, que se haya interesado con éxito por el sonido y, notablemente, por la voz grave de Marlene Dietrich. Esta tactilidad no es para nada evidente sin significación sexual: por supuesto, la desnudez es raramente representada, sino más bien evocada por desplazamientos a través de las telas, las pieles, los velos; en este sentido, *La emperatriz roja* (*The Scarlet Empress*, 1934) es una extraordinaria “sinfonía de texturas” (para retomar la feliz expresión de Ninio a propósito de los pintores flamencos), una orgía de fetichismo textural.



*The Scarlet Empress*, (Josef von Sternberg, 1934)  
Foto: en.wikipedia.org/wiki/The\_Scarlet\_Empress

La relación entre textura y erotismo fetichista es evidente. El cineasta moderno más próximo a Sternberg, en lo que atañe a gusto, es Walerian Borowczyk, quien, se lo ame o no, ha tenido el talento de crear un universo erótico próximo a la pintura, donde las carnes lechosas (por cierto que mucho más develadas que en las películas de Sternberg) son puestas en valor por las texturas que las rodean y les sirven de alhajero. Si sus desnudos son expresivos, eso se debe al cuidado en *recuperar* materias naturales, arena, paños, lino, algodón, madera o cuero viejo, contra las cuales se destacan los desnudos. Pero el desafío supremo es filmar la carne por sí misma. En la pantalla, la carne es a menudo demasiado cruda o demasiado etérea, demasiado clínica o demasiado sublime.

Desde hace muchos años, pienso que lo táctil, principalmente gracias a la influencia del videoclip, está protagonizando un fuerte retorno en el cine actual.

Muchos de mis estudiantes de cine (que deberían ver más películas, leer mejores obras y más revistas especializadas) conocen el nombre de Darius Khondji, el director de fotografía de, entre otras películas, *Seven* (David Fincher, 1995), y los de Caro y Jeunet (*La ciudad de los niños perdidos*, de 1995). Del film de Fincher, a menudo se retienen los cegadores títulos del reparto, los que han influenciado poderosamente la publicidad y el arte informático, o bien el ambiente cromáticamente entintado de ciudad bajo la lluvia. Me parece interesante señalar también la “obsesión táctil” que reina en *Seven*, iluminaciones rasantes, efectos macroscópicos, impresión dura, todo está allí para hacer brotar la piel de las diferentes materias: papel de grimorio<sup>3</sup> interminable redactado a lo largo de los años por el *serial killer*, superficie de los muros que han visto los sufrimientos soportados por sus víctimas, y en fin la piel humana castigada, tatuada, martirizada.

3. “Papier Grimoire” (papel de grimorio, en castellano) quiere decir en francés “papel de un viejo manuscrito” y hace alusión a un papel muy frágil y fino. En el caso de la película *Seven*, se trata del papel con el que está hecho el diario íntimo que redacta el asesino. Ese diario es mostrado muchas veces a lo largo del film de Fincher en primerísimos planos.

Su experiencia como realizador de videoclips ha ayudado notablemente aquí a David Fincher. Pero un clip posee la posibilidad de mezclar y oponer en una misma imagen diferentes texturas dadas como tales, mientras que el cine narrativo se debe ajustar (todavía) a la obligación de unificar la imagen. Al igual que los pintores flamencos de los que hablaba Ninio, el cine narrativo es a menudo condenado a ser “mono-textural”, ya sea entre los planos (donde ninguno se debe destacar de los otros, traicionando así su valor de pieza añadida) como en el interior de cada uno de ellos, donde el acento puesto sobre una textura parecería decir que ella ha sido hecha separadamente de la imagen de conjunto, denunciando la marca del efecto especial.

Cuando vemos la reciente película *Gladiator* (uno de los mayores logros de Ridley Scott) el público sabe que combina las técnicas más variadas, como la toma de vista real, digitalizada y reprocesada, y los efectos especiales más heteróclitos, desde los más clásicos (“*matte-painting*” como en *Los pájaros*) hasta los más recientes (creación de multitudes o de monumentos por generación digital *ex nihilo*). Él lo sabe, pero no lo quiere saber demasiado. La imagen final debe entonces emparejar las disparidades de sus técnicas. Al menos cada imagen tomada aisladamente, ya que además los filmes de Scott varían su aspecto visual de una secuencia a la otra, por ejemplo cuando imita *El triunfo de la voluntad* o *Los dioses del estadio* de Leni Riefenstahl, en la escena de la entrada a Roma, para sugerir una aproximación con el Reich nazi (no sin el apoyo de la música de Hans Zimmer que plagia ostensiblemente a Wagner).

Un nuevo paso será dado, una nueva dimensión será alcanzada cuando se admita más fácilmente y sin obligación de un postulado narrativo de ciencia ficción (como en *Matrix* o en *Pleasantville*) la disparidad figurativa y textural en el interior de la imagen por sí misma.

Hete aquí que llega la informática y la imagen sintetizada, cuya novedad, me parece, no está allí donde se había creído poder situarla. Esta novedad consistiría, según mi opinión (pero nadie puede darse cuenta hoy y muy astuto será quien lo profetice) en el control independiente de la textura en relación a otras características de la imagen, lo que trae consecuencias figurativas colosales.

Se tiene asimilada (quizás un poco rápido) la imagen de síntesis a una materia líquida, sin textura, como esa substancia protoinforme con el aspecto del mercurio del cual está compuesto el malvado *Terminator 2* (de 1991) o anteriormente los pseudópodos acuáticos de *El abismo*, de 1989, del mismo director (James Cameron). Pero aquella era otra época.

En efecto, la sorpresa que la imagen sintetizada aportó durante el curso de los años '90 fue la revolución de la textura: se apostó desde un principio (lo que era normal) a los efectos de volumen y perspectiva, nos hemos aturdido de *travellings* voladores, virtuales o imaginarios, nos hemos embriagado con modificaciones a escala (del átomo hasta el universo), nos hemos saturado de transformaciones continuas (*morphing*) y de planos imposibles

para una cámara. Y hete aquí que ahora me parece que es en el nivel de la textura (inicialmente su punto débil) que la imagen sintetizada revoluciona la figuratividad en el cine, por la posibilidad que da el tener un control de ella por separado.

Al principio se trataba de alcanzar la fineza de la definición de la imagen fotográfica y de hacer creíbles a los dinosaurios o a otras criaturas dibujadas y animadas por programadores vistiéndolas de una piel realista. Para esto se han hecho esfuerzos enormes (innumerables programadores especializados en texturas se han tenido que poner a punto). Uno de los primeros films de animación para todo público donde todo esto ya aparece, es, para mí, *Aladino* (de John Muskers y Ron Clements, 1993), una producción de Walt Disney donde la arena del desierto reviste un aspecto granulado y centellante como jamás antes se había conseguido, ni en el cine de animación ni en el cine de tomas de vista.

Este emprendimiento ha sobrepasado, sin darse cuenta al principio (me imagino) la finalidad inicial: la imagen fotográfica, en este punto (oso afirmararlo) estaba liquidada. Pero me cansé de decir ya que, sobre otros puntos, está lejos de ser igualada o alcanzada.

El golpe genial, voluntario o involuntario, de *Toy Story* (de John Lasseter, 1995) fue el de poner ostensiblemente el acento sobre la textura en tanto que textura en sí, y de aplicarla a objetos menospreciados en este aspecto, como los juguetes industriales. El plástico del dinosaurio o del cosmonauta a pilas, la tela del pequeño cow-boy, los humildes materiales “*made in Taiwán*” son magnificados y ennoblecidos al ser reproducidos con tanto cuidado, y nos dan la sensación de haber recobrado nuestra escala infantil tocando esos juguetes. La cuestión de la escala es, en efecto, capital: el mundo visto de cerca por el niño no es solamente visto más grande que por el adulto sino también que es visto de más cerca. El ojo de un niño está más cerca de su mano y, recíprocamente, es ese mirar-tocar al que *recupera Toy Story*.

Esos efectos se encuentran todavía más refinados en *Toy Story 2* (1999), donde los materiales (el cartón de embalar o el celofán de envolver un regalo) adquieren una presencia alucinante que sería inútil pretender alcanzar mediante la imagen fotográfica, ya que demandaría que todo le sea sacrificado. La posibilidad de tratar separadamente los parámetros de la imagen (definición, sensibilidad, cromatismo, contraste, profundidad de campo, punto, etc.) que es, según ciertas opiniones, el punto débil de la imagen digital, se vuelve en algunos casos (como éste) su punto fuerte.

Los diseñadores de videojuegos y (cada vez más) los amateurs equipados en multimedia, utilizan de manera corriente los programadores en “*revestimientos de texturas*”, o los “*editores de materia*”, que muchas veces son un ardid para paliar la pobreza del dibujo, pero al mismo tiempo atraen la mirada por el placer táctil de un nuevo tipo de figura.

La imagen del futuro será, muy posiblemente –ya lo es– una asociación de las calidades de la imagen fotográfica y de la imagen digital: numerosos films como *Gladiator* van ya por esta vía. La cuestión es no perderse en la complejidad de las operaciones.

Cuando en la ficha técnica de una película como *Bichos* de John Lasseter (1997), realizada en imagen sintetizada, vemos el reconocimiento a un director de fotografía digital, quiere decir que las luces estaban construidas y chequeadas como para una película. No hay, entonces, razón para creer en dos universos completamente cerrados. Ni mucho menos tener miedo del balanceo ineluctable del cine popular en una estética de lo sensorialmente rico. El éxito mundial (que no dejará de tener consecuencias) de films de animación sensorialmente pobres y sin embargo muy expresivos como los de Miyazaki (*El viaje de Chihiro*, 2002) da cuenta de esta posibilidad.

En fin, no hay que olvidar, teniendo en cuenta que el término “*cine*” quiere decir “*movimiento*”, la interdependencia de los efectos de movimiento y textura. Vemos

mejor la textura de un objeto que no pasa muy rápido. La sacudida o la unión de un movimiento destacan diferentemente una materia.

El clip de Gondry, “Like a rolling stone” (donde los Stones cantan el éxito de Bob Dylan) se ha vuelto célebre por sus efectos de imagen fotográfica ralentizada en tres dimensiones, imitadas muchas veces después (por ejemplo en *Matrix*), pero podría tener impacto también por el modo mediante el cual, en otras partes, la recreación “imagen por imagen” de la textura del movimiento (alternando sacudidas, fundidos y pegados) ayuda a hacer surgir los materiales: la campera roja de Patricia Arquette, la piel de la cara, la materia de una pared o de una rejilla de la calle.

Por encadenamiento de sacudidas y de pegados –de *legato* y de *staccato*, diríamos en música– el movimiento petrificado o discontinuo permite al ojo apreciar tanto las texturas como los movimientos. Esto es lo que utiliza, justamente, *Gladiator*, donde en muchos momentos hay un efecto llamado *strobo*, popularizado por la cámara de video amateur y por la presentación de la emisión *Le cercle de minuit* (“El círculo de medianoche”, programa televisivo cultural francés) pero aquí, evidentemente, recreado de manera digital.

Sin embargo, estas variaciones y nuevas posibilidades en la textura cinética tropiezan con un límite aún infranqueable: la permanencia (en el estado final de la difusión) de una velocidad de proyección impuesta. Cine y video están limitados por el hecho de deber mantener en esa etapa el mismo ritmo de exposición del tiempo en la duración del film (24, 25 o 30 imágenes por segundo) en la mayoría de los casos. Esto no fue siempre así. Cuando en la proyección del cine mudo se jugaba con el variador de velocidad del proyector para acelerar ciertas secuencias o frenar otras (lo que permiten aún hoy ciertos proyectores amateurs en súper 8), no se intervenía solamente sobre el movimiento sino también sobre su *fluir*, su grado variable de centelleo (*flickering*) etc. Una imagen en cámara lenta, deportiva o cinematográfica, vista en sala o en televisión no proporciona una experiencia equivalente, ya que el movimiento es analizado por nuestro ojo a la misma velocidad. El cine supuestamente primitivo era, desde este punto de vista, más flexible y sensual.

En definitiva, podemos decir que no hay una progresión lineal y que las aventuras de las texturas en el cine son un dominio muy rico que todavía queda por explorar.

(“Positif”, número 475, septiembre 2000)

## BIBLIOGRAFIA

NINIO, Jacques (1989), *L’empreinte des sens*, Editorial Odile Jacob, Paris.

PANOVSKY, Erwin (1927), *La perspectiva como forma simbólica*. Edición en castellano: PA

NOVSKY, Erwin (1999), *La perspectiva como forma simbólica*, Tusquet, Barcelona.

## Michel Chion

*Michel Chion es un reconocido teórico del cine, específicamente en lo relacionado a la interacción entre imagen y sonido. Se ha desempeñado como profesor en varias instituciones en Francia y en la actualidad ocupa el cargo de Profesor Asociado en la Universidad de París III, Sorbonne Nouvelle. Ha escrito numerosos libros y ensayos sobre cine, entre ellos, La audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido, publicado originalmente en 1990 y considerado como un texto fundamental para comprender las relaciones entre sonido e imagen en los medios audiovisuales.*