

Representar el tiempo en el lenguaje visual: pintura, imagen en movimiento, construcción narrativa y semiótica en el fotolibro



Representing time in visual language: painting, moving picture, narrative construction and semiotics in the photobook

PARRA-PARRA, CRISTINA GABRIELA

 CRISTINA GABRIELA PARRA-PARRA
cristina.parra@uacj.mx
Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, México

Designio. Investigación en diseño gráfico y estudios de la imagen

Fundación Universitaria San Mateo, Colombia
ISSN-e: 2665-6728
Periodicidad: Semestral
vol. 4, núm. 1, 2022
designio@sanmateo.edu.co

Recepción: 20 Noviembre 2020
Aprobación: 25 Marzo 2022

URL: <http://portal.amelica.org/ameli/journal/554/5543086007/>

DOI: <https://doi.org/10.52948/ds.v4i1.524>

© Fundación Universitaria San Mateo, Bogotá, Facultad de Ingenierías y Afines.



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivar 4.0 Internacional.

Resumen: La representación del tiempo en géneros narrativos de imagen en movimiento puede construirse en la implementación de recursos compositivos legados por la pintura. Aunque estrictamente como seres humanos no podemos reproducir el tiempo; a partir de desafíos creativos se descubrió la posibilidad de superar los límites. Para entender el logro, este texto parte de una revisión del concepto de representación con el objetivo de explicarlo en relación con el tiempo en la pintura, a partir de medios específicos vigentes en prácticas visuales contemporáneas aportados por artistas de antaño; desde una perspectiva semiótica del arte, a través de creativos que incursionan en la práctica actual del fotolibro. Luego se analizan dichos recursos extrapolados en ejemplos particulares de los géneros del video, el cine, la historieta, entre otros, para observar la eficacia narrativa y el efecto estético que producen dichos modos pictóricos al aplicarse en otros formatos de este tipo de imagen.

Palabras clave: representación del tiempo, pintura, lenguaje visual, construcción narrativa, fotolibro.

Abstract: Implementing temporality resources achieved by Painting as an art form, can help to represent Time and build the narrative structure in genres of the moving image. Although, rigorously, it is not possible for us to reproduce time, it was possible through creative challenges that bounds were overcome. In order to understand it, this paper begins with a review of the concept of representation to later explain, from a perspective of art semiotics, the representation of Time in Painting through some resources contributed by early painting artists. Later on, the same resources are extrapolated and analyzed upon some cases from the genres of video, cinema, comic and photobook, to observe their narrative efficiency and aesthetic effect when applied in forms of the moving image.

Keywords: representing time, painting, visual language, narrative construction, photobook.

INTRODUCCIÓN. EL CONCEPTO DE REPRESENTACIÓN

Para empezar, el tiempo constituye uno de los problemas centrales de la filosofía. El pensamiento filosófico ha señalado que la aporía más profundamente enraizada sobre este concepto es que simplemente no es representable. Para Paul Ricoeur, la meditación sobre este tema alcanzó un punto en el que se dilucidó como perteneciente a un orden dominable mediante un trabajo de estructura. Ricoeur, en *Tiempo y narración* (1987), concluyó que la imposibilidad de representarlo fue lo que apuntó hacia posibilidades y límites propios de la narratividad, que no fueron reconocidos hasta la confrontación final entre la aporética del tiempo y la poética de la narratividad (citado en Vergara, 1995). A esto se debe que la filosofía haya reconocido que los últimos avances en la reflexión al respecto han sido logrados por la literatura.

El concepto de representación es uno de los ejes principales desde los que gira el debate sobre la significación de las imágenes; consiste en evocar por descripción, retrato e imaginación; en situar semejanzas de algo ante la mente o los sentidos. Principalmente, tal y como la aborda la filosofía clásica, se plantea como una función del lenguaje en general, es decir, de todo sistema comunicativo. En los lenguajes o cualquier sistema comunicativo, el acto de representar es la función encargada de comunicar uno o varios significados mediante una forma, figura o imagen, es decir, de ofrecer de nuevo lo que ya existe en el mundo natural o en la imaginación, pero transformándolo en signo (Zunzunegui, 2010). Esto aclara por qué la filosofía concluyó que el tiempo simplemente no es representable ¿a qué se refiere con ello? En rigor, el tiempo vivido en sí no puede ofrecerse de nuevo, ni por descripción, ni en un signo.

Asimismo, la relación de representación entre un tema, concepto, fenómeno u objeto mediante un signo no surge a partir de su punto de origen, sino de la identificación. Esto es, entre la representación y una cualidad de semejanza, la cual señala que la imagen aparece como si estuviera presente en ella algo semejante al tema representado. Charles Peirce indicó que un signo es icónico cuando puede representar a su objeto, sobre todo por semejanza, que se establece a través de la comparación, ya sea por copresencia, por recuerdo o confrontación, o a través de una analogía material. La eficacia de los signos icónicos visuales se demuestra al observar que la inmediatez de estos llama cognitivamente a las codificaciones culturales que aseguran el funcionamiento significativo de las realizaciones icónicas.

Al respecto, Ludwig Wittgenstein postuló a la imagen como proposición concreta y material, defendiéndola con base en el concepto de semejanza por su valor cognoscitivo, esto es, la capacidad de abarcar conocimiento, de hacer comprensible y comunicar inteligiblemente algo. Incluso, la ciencia moderna apoya un alto porcentaje de sus avances en ideas de modelización, simulación, categorización y clasificación, apoyadas en la semejanza en distintos niveles de precisión. Los fundamentos epistemológicos de la semejanza conducen a hablar de íconos como vehículos cualitativos de la semejanza que autorizan prescindir de la copresencia. De hecho, cada sociedad ha encarado su relación con el mundo real al hacer que la reproducción de la realidad material se transforme en una comunicativa (Zunzunegui, 2010). De esta manera, se vuelve posible la representación del tiempo sin ser este representable del todo, es decir, aun siendo imposible su copresencia.

Desde el nivel pragmático de la imagen, o aquel en que el significado de la imagen es revelado en función del uso de ella; sobresale en el lenguaje icónico un pre-estadio extrasemiótico que proviene de la semejanza entre el signo y el objeto real. Es decir, sobresale en dicho lenguaje la existencia de un nivel simbólico como canal de abstracciones que para ser interpretadas requieren la voluntad de los observadores de interpretar simbólicamente, lo cual no es indispensable en el primer nivel donde ocurre la comunicación por analogía. Precisamente, es esta cualidad del lenguaje visual la que lo hace productor y guía de una representación suficiente de fenómenos en el mundo real (Eco, 2000).

Aunado a lo anterior, la representación como sustitución requiere de dos decisiones: que la forma o figura del signo autorice el significado que se le inscribe y que el contexto fije el significado de manera adecuada. Una figura que en cierto espacio significa algo, en otro puede momento puede significar algo distinto. Lo que

implica que existe, en potencia, una convergencia de significados en una misma. Cabe decir que un signo no es una entidad semiótica fija, sino un lugar de encuentro de elementos variados que se asocian a través de una correlación codificada transitoria, dentro de un marco de tiempo y espacio específico.

Este aspecto de provisionalidad del signo introdujo los mecanismos que permitieron explicar la alteración de la significación en función de un contexto dado. Por tanto, la representación se ha revelado como sustitución, mismo que engloba a su vez el de semejanza. Sin embargo, este concepto no se define por la imitación, sino que tiene lugar en un plano cognitivo aparte de las percepciones de lo “real”, “verosímil” o “copia”. Esto es posible por la identificación profunda entre dicho concepto y la significación (Zunzunegui, 2010). A partir de estas bases es posible dar por sentada la significación como el proceso subyacente en toda comunicación. La que aquí compete específicamente es la comunicación visual simbólica que acomete la representación del tiempo.

Es así como desde el lenguaje icónico ha sido posible para el ser humano alcanzar una representación suficiente del tiempo, por la capacidad del lenguaje de significar experiencias humanas relacionadas con este; aun conscientes de que tales interpretaciones jamás son el tiempo experimentado en sí. Al parecer, la humanidad nunca podrá manipular del todo el concepto que un día concibió. Sin embargo, su dominio mediante enfrentamientos creativos narrativos y visuales ha sido solución suficiente.

METODOLOGÍA

El presente texto se formuló desde un planteamiento metodológico experimental desde un enfoque de investigación cualitativo que emplea las herramientas de revisión de autores, y análisis de obras de varios medios visuales. Se revisó centralmente la teoría de Omar Calabrese que aportó seis modos para la representación del tiempo en la pintura, con el objetivo de comprender cómo se logra la representación del tiempo en formas visuales bidimensionales, así como los recursos pictóricos existentes que dicha teoría describe. Posterior a la revisión de tal autor, se analizan cinco obras de la cultura visual contemporánea, específicamente pertenecientes a los medios del cine, historieta, video y fotolibro. Las obras en cuestión fueron el filme *Lazzaro felice* (Alice Rohrwacher, 2018), una página de un ejemplar de la historieta *La familia Burrón* (Gabriel Vargas 1948), el video musical *Deadly Valentine* (Charlotte Gainsbourg, 2017) e imágenes de páginas de los fotolibros *Time Exposed* (1991) y *Theaters*(2000), ambos de Hiroshi Sugimoto. Se seleccionaron dichas obras por la calidad y disponibilidad de acceso en-línea como espectadores de la cultura visual tanto popular como aquellas que puedan considerarse pertenecer a nichos de espectadores más alternativos. Lo anterior con el objetivo de llevar a cabo un ejercicio reflexivo-visual e interpretativo de los modos existentes desarrollados desde el arte aplicables distintas formas visuales[1], principalmente la representación del tiempo en el fotolibro. Este último es un formato cuyo relato o argumento se construye a partir de secuencias de espacios fijos de páginas o plegados, mismos que al recorrerlos constituyen un mecanismo espaciotemporal expandido correspondiente relativamente, a las formas narrativas de la imagen en movimiento (precisamente constituyentes del cine, del video y de la historieta). En este sentido, acudir a la representación del tiempo en el espacio fijo de la pintura se percibe de utilidad para adquirir, como creativo investigador, bases teóricas interpretativas y nociones de recursos visuales compositivos que ayuden a identificar qué signos aplicar en creaciones que impliquen representar el tiempo en su construcción narrativa.

LA REPRESENTACIÓN DEL TIEMPO EN LA PINTURA

Para la pintura el tiempo ha sido uno de sus mayores desafíos. Uno de los problemas teóricos de este género del arte ha consistido en cómo logra representarse al tratarse de un espacio fijo sin tiempo aparente. Desde la perspectiva semiótica, Omar Calabrese propuso una historia de las figuras estilísticas y narrativas del tiempo

en la pintura. Con dichas figuras se refirió a los cambios mediante el color, formas, objetos, redacción y dibujo, representantes del tiempo en un cuadro. Al observarlos en la historia de la pintura, distinguió seis tipos de representación. Cada uno de dichos tipos muestra transformaciones en la manera de comunicarlo o aludirlo según el gusto, las ideas y las teorías científicas de cada época. Dicho autor las ordenó de la siguiente manera:

Tipo de tiempo representado	Tipo de implicación
De la historia	Sucesión de acontecimientos
De la acción	Sucesión de movimientos
De la escena	Marco de acontecimientos
Escena temporal	Estilo y emoción
Del pintor	Acto de pintar
Del observador	Diálogo con el cuadro

TABLA 1
Temporalidades en la pintura
Calabrese (1987, p. 20).

El tiempo de la historia: sucesión de acontecimientos.

El tiempo de la historia consiste en la sucesión de acontecimientos que componen lo que se cuenta en el cuadro. Para explicarlo, Calabrese (1987) lo identificó y separó en dos tipos de relato: por secuencias y simultáneo. El primero es aquel que divide el espacio a pintar en varios recuadros para escenificar la historia en simultáneos episodios significativos, según el gusto del contratante, del lugar en que se desenvuelve la historia o de qué tan conocida era por el público. El recurso consistió en dividir la historia en cuadros o “pasos”; método que, como espectadores del siglo XXI, atribuiríamos a las historietas o cómics. De allí derivó la estructura del tríptico, conformado por un antecedente, un cuerpo central y una conclusión.

Desde el medievo, este método estableció una manera de realizar el tiempo narrativo en una dirección de pasado-presente-futuro y una linealidad predominantemente desde la horizontalidad de izquierda hacia la derecha como en la escritura occidental, o una verticalidad desde el fondo al proscenio del cuadro. Un ejemplo es el Tríptico del carro de heno (El Bosco, 1500-1516), cuya implementación mostró que cada panel puede contener una escena narrativa dotada de un tiempo propio. En algunos casos la historia pudo contarse con pocos episodios, en otros, fueron numerosos. Esto derivó en dos maneras diferentes de utilizar el tiempo de la historia como temporalidad narrativa. Desde entonces los artistas preveían si un episodio o el total de la obra convenía que se desarrollase mediante rasgos altamente rápidos, o si debían mostrarse lento para describir a detalle los acontecimientos. Fue notable en su época el caso de Historia de la Vera Cruz (Piero della Francesca, 1447-1466).



FIGURA 1

Fragmento de la obra *Historia de la Vera Cruz* de Piero della Francesca (1660-1664).

Trecentoandquattrocento (2017).

Eventualmente, surgió la necesidad de conseguir una representación cada vez más detallada de un relato en un espacio cada vez más reducido. Así, apareció el relato simultáneo que consistió en desarrollar las historias ofreciéndolas al observador en varios fragmentos simultáneos. Con ello se desvanecieron las líneas que delimitaban rígidamente el espacio de cada episodio. Desde el Renacimiento los artistas se inclinaron por estructurar el espacio mediante al agrupamiento de figuras y mostraron la relación entre episodios a través de la repetición de un mismo personaje. Las figuras que el pintor proponía para que el observador reconociera cómo idénticas se distribuían desde una zona a la otra, mientras la dirección de lectura infería la sucesión entre un “antes” y un “después”.

Esta combinación de elementos trajo una forma diferente de comprender el espacio, que ya no era el conjunto de pasado-presente-futuro como tríptico, sino una obra conjunta con un antes-después. Las direcciones de lectura del nuevo tipo de composición fueron horizontales (izquierda/derecha) o verticales (fondo/proscenio[2]). Un ejemplo de este proceder técnico fue la Pasión de Cristo (Hans Memling, 1470-1471). A través del agrupamiento de figuras y la repetición de personajes fue posible concebir en una sola escena el pasaje completo de la Pasión. Formado por una gran ciudad a vista de pájaro, se relató el recorrido de un séquito[3] que llega desde fuera de la ciudad (al fondo a la izquierda), recorriendo distintos lugares cerrados hasta llegar al Monte Calvario (fondo a la derecha).



FIGURA 2

Pasión de Cristo de Hans Memling (1470-1471).

Roble Pntic (s.f.).

Cada paso presentó agrupamientos de figuras en un lugar cerrado, como las casas donde tiene lugar la flagelación o la plaza del juicio de Poncio Pilatos. A través de la topografía urbana se difuminó la separación de los acontecimientos. Cristo, el personaje que se mantiene idéntico, fue reconocible por la repetición de la

mancha roja expuesto también en las escenas de fondo donde los rasgos fisonómicos no son identificables. La dirección del séquito desde el fondo hacia el proscenio y desde este hacia el fondo, señaló la sucesión de escenas. Además, la horizontalidad se anuló al innovarse el recorrido en un laberinto o un espiral (Calabrese, 1987).

No obstante, la modalidad del relato simultáneo convirtió en requisito el conocimiento previo de las historias por parte del espectador. Uno de los motivos fue que, para simplificar los conjuntos de figuras, se empezó a plasmar a los personajes acompañados de objetos para evocar momentos significativos de su pasado dentro de la historia. Calabrese (1987) lo explica con el Descendimiento de la Cruz (Roger van der Weyden, 1490 aprox.). La obra parte del esquema clásico de la presencia de las santas mujeres, José de Arimatea y otros personajes que sostienen el Cristo muerto. Sin embargo, en esta propuesta se consideró un detalle no habitual: pintar a la Magdalena con una vasija en sus manos.[4] Cualquier santo fue reconocible gracias a objetos que funcionaban como indicadores exclusivos; por ejemplo, Santa Catalina con una rueda, San Jerónimo con el león, San Jorge con la armadura y el dragón. Los atributos de la Magdalena habían sido hasta entonces solo la cabellera larga, el rostro apasionado y los vestidos sueltos. La inclusión de la vasija en sus manos se trató de un objeto de la memoria a partir del cual se propuso evocar un episodio distinto de su vida: en casa de Simón ella había malgastado aquel unguento costoso para ungir los cabellos de Jesucristo, siendo reprobada por el primero y en cambio elogiada por el segundo (pp. 26-27). Esta acción dentro del rol de la Magdalena, donde en la historia pareció quizá más significativa por el pasado del personaje que por el acto benevolente que alude; puede sugerir un discurso reivindicativo del personaje emitido por el artista o su contratante.



FIGURA 3

Descendimiento de la Cruz de Roger van der Weyden, (1490 aprox.).

The J. Paul Getty Museum (s.f.).

Objetos y comportamientos del pasado de los personajes sirven para determinar el tiempo en que se relata y el de todo el relato, a condición del conocimiento previo del observador; así como una atención permanente al elemento que el autor elige para caracterizarlos y acompañar acciones posteriores en su rol, de manera que el público desentrañe significados y efectos poéticos de la hipercodificación. Sobre esta última, Calabrese (1987) indica su resultado efectivo en la pintura de historias sagradas, pero ha funcionado además en relatos no religiosos. Por esta característica, se considera de mayor complejidad la representación del tiempo en la pintura renacentista a diferencia de los recursos ilustrativos del Medievo.

El tiempo de la acción: duración de movimientos.

La segunda temporalidad, el tiempo de la acción, consiste en la duración del acto retratado en el cuadro y no necesariamente se produce mediante una narración en él. Esta modalidad es la que trasluce mayormente

la relación paradójica entre la inmovilidad de la pintura y el movimiento del tiempo. Pero antes, Calabrese (1987) reitera:

El tiempo en sí no es nunca representable y de hecho siempre se ha representado a través del movimiento y la transformación. Cualquier cuerpo se mueve (...) se transforma si recorre un espacio morfológico considerado en reposo por un observador. De todo ello se deduce, pues, que el tiempo es una función del movimiento y que éste, a su vez, es una función del espacio. (...) Pero de ninguna manera se piensa que en el espacio observado haya quietud. En dicho espacio puede ocurrir cualquier cosa. (p. 28)

A pesar de la imposibilidad de representarse, la pintura consiguió producir metáforas simbolizantes del tiempo a través de trazos pictóricos que aluden a su movimiento y transformaciones físicas inherente a los cambios que produce el tiempo. Para ello se halló la solución de plasmar instantes clave de una acción rápida, casi imperceptibles por el ojo humano. Para comprender esta solución, conviene decir que desde la filosofía se ha explicado que el tiempo tiene dos límites extremos: uno es la eternidad o ausencia absoluta de este, es decir, lo infinitamente perdurable; el otro, es la máxima brevedad, el instante mínimo fugaz, es decir, lo extremadamente efímero. Ambos han sido considerados por la filosofía del arte como lo irrepresentable de la pintura y tomaron el nombre de dos entidades, estos son Dios y la muerte, o piénsense como el tiempo sin tensiones completamente inmóvil y aquel en el punto límite de explosión o, técnicamente, de puntualidad.

Para resolver estas representaciones extremas los pintores plantearon anacronismos, es decir, contradicciones visuales de la naturaleza del tiempo, por medio de soluciones técnicas y estilos que se diferenciaron entre épocas, grupos y artistas individuales. Cada época de la pintura contribuyó una articulación distinta del movimiento temporal que hacía eco de los hallazgos científicos del momento. Primero, el anacronismo consistió en sintetizar la historia reuniendo en un solo espacio acciones pertenecientes a tiempos distintos. El segundo fue la representación del clímax de una acción, llamado *punctum temporis*.

El primer tipo de movimiento de la acción, la instantaneidad, se alcanzó mediante la disección del tiempo en instantes. La solución provino de comprender que el presente puede descomponerse en los momentos brevísimos de las fases de una acción. Un tema explorado fue la catástrofe natural. Desde la Edad Media existieron obras sobre instantes culminantes de sucesos como terremotos, incendios, explosiones, tormentas, diluvios, además de escenas violentas de batallas. Por otro lado, se exploró también el instante de episodios clásicos tales como apariciones religiosas, cuya manera de mostrarse cambió al idear colocar a los santos sobre nubes cuyo contorno no era definido. En cambio, mostraba líneas como estelas del movimiento inmediato de la aparición; además de acentuar la expresión de las emociones en los personajes. Algunos ejemplos son el cuadro anónimo de la escuela de "Las Marcas" que muestra el terremoto de Rímini de 1287, las distintas versiones del combate entre San Jorge y el Dragón, las del episodio de Judit decapitando a Holofernes, y la obra *Muchacho mordido por un lagarto* (Caravaggio, 1593 aprox.).



FIGURA 4
Muchacho mordido por un lagarto de Caravaggio (1594 -1596 aprox.).
Sierra-Valentí (2018).

El segundo tipo de movimiento de la acción, lo eterno, se plasmó en la profundidad de la mirada y los gestos en figuras sagradas. Después, en los géneros autónomos del retrato cortesano y el cotidiano, así como el de la naturaleza muerta. Algunos ejemplos de la mirada como recurso para representar la eternidad e instaurar una declaración de la permanencia del ser en el tiempo, fueron *Pantocrator* (Antonello da Messina, 1465-1475) y *Autorretrato* (Alberto Dürero, 1500) que nos miran y a la vez trascienden nuestra época como sus espectadores.



FIGURA 5
Pantocrator de Antonello da Messina (1465-1475).
Meisterdrucke (s.f.).



FIGURA 6
Autoretrato de Alberto Durero (1500).
García (2020).

El tiempo de la escena y la escena temporal: marcos cronológico y estacional.

La tercera y cuarta temporalidad en la pintura, el tiempo de la escena y la escena temporal, mantienen similitudes al compartir el color y la luz como recursos primordiales para estructurar la obra y comunicar distintos simbolismos. Sin embargo, mientras que el tiempo de la escena funciona como marco de acontecimientos según horas del día, la escena temporal consiste en el marco estacional y climatológico según las estaciones del año, que funcionan como metáforas de estados emotivos.

El tiempo de la escena consiste en la hora del día elegida para ambientar la acción o simbolizar el tema del cuadro; se trata del amanecer, el mediodía, el atardecer y la noche. La hora del día es la que provee el color de la luz como entorno principal. Por ejemplo, la mañana es coherente como marco de nacimientos[5], el atardecer con un ambiente del final de la jornada laboral y la noche con escenas oníricas.[6] En los primeros siglos de la pintura predominaron representaciones con luz diurna. Tras los impresionistas la noche perdió su frontera debido a las transformaciones sociológicas en una civilización industrializada que colonizó todas las horas del día. La noche adquirió una connotación agradable por ser la parte del día dedicada al ocio y la diversión más que al trabajo.[7] Con la creación de la luz eléctrica, la luminosidad venció pictóricamente el simbolismo de alteridad maligna adjudicado antiguamente a la oscuridad; incluso incentivó la imaginación de artistas quienes borraron la diferencia entre el día y la noche, al plantear contradicciones lumínicas y así, acertijos temporales, como el caso de *El imperio de las luces* (1954) de René Magritte (Calabrese, 1987).

La estación y clima de un paisaje contienen la capacidad de comunicar emociones y pasiones sin emplear una estructura narrativa. A esto se le nombra marco de la escena temporal. La crítica de arte ha explicado las representaciones estacionales desde el plano simbólico-religioso; además de analizar la correlación entre las cuatro estaciones y las cuatro partes de la jornada: primavera-alba, verano-mediodía, otoño-crepúsculo e invierno-noche. Para estructurar la obra, la representación de las horas del día se entrelazó con las estaciones como marco ambiental de ocupaciones físicas. Inicialmente, se seguían correlaciones establecidas, como en el ciclo de *Las cuatro estaciones* (Nicolas Poussin, 1660-1664).



FIGURA 7
El imperio de las luces de René Magritte (1954).
Viñas (2021).



FIGURA 8
Montaje de *Las cuatro estaciones* de Nicolas Poussin (1660-1664).
Ecured (s.f.), Calabrese (1987, p. 191), Arthive (s.f.).

Desde el siglo XVII, la escena temporal se pintó tan contundentemente que las distintas estaciones y climas del año llegaron a ser el motivo de las obras. En la pintura moderna, el momento estacional-climatológico de un cuadro se convirtió en una figura estilística principal. Por ejemplo, la obra paisajista de William Turner evidenció que aún altos niveles de abstracción pueden conducir al espectador, primero, a experimentar directamente el aspecto emocional de un momento cotidiano prescindiendo de un relato; y luego, a convertir la técnica de representación en un modo propio de pintar.

El estilo es particularmente importante puesto que, a través de los trazos singulares de los pintores, ha podido comprenderse el devenir histórico del medio. En los últimos siglos, la creatividad de los pintores radicó en construir combinaciones inesperadas. Al respecto, Calabrese (1987) enfatiza: “En esta libertad combinatoria reside la creatividad del artista, para inventar formas, situaciones, emociones e historias que marquen su originalidad y unidad” (p. 21). En este sentido, la conquista del tiempo y el espacio radicó en la completa posibilidad de disponer humana y libremente de ambos en un ambiente natural. Por último, cabe decir que las anteriores temporalidades no aparecen aisladas en el cuadro. Aunque podría hacerse un inventario de las estrategias, cada texto visual respondió a necesidades particulares que se resolvieron a lo largo de procedimientos subjetivos.

Una vez descritas estas cuatro temporalidades en la pintura y sus recursos para representar el tiempo, se describen algunos casos que extrapolan los recursos pictóricos referidos. Lo anterior, para experimentarlos

visualmente, así como reflexionar en modos de generar el tiempo en géneros narrativos con una línea espaciotemporal expandida como el video, el cine, la historieta y el fotolibro.

Recursos de la representación del tiempo en la pintura aplicados en cine, video, historieta y fotolibro.

De la primera categoría explicada, el tiempo de la historia, un ejemplo de la aplicación de la repetición de personajes para construir la secuencia de acontecimientos en el relato puede verse en el video *Deadly Valentine* (Charlotte Gainsbourg, 2017). Tal como en el cuadro explicado de la *Pasión de Memling*, el video retrata episodios del andar en este caso de una pareja a lo largo de un periodo de tiempo, aunque en un espacio visual en movimiento. Sin embargo, aquí también la vestimenta o, en sí, la repetición del color establecido desde el inicio posibilita la relación y desplazamiento entre episodios refiriendo siempre un mismo personaje; aunque cambien los sujetos que lo encarnan. Mediante cortes de plano-contraplano surgen las prolepsis[8] (o flash forward) principales que revelan el devenir histórico de los protagonistas.

Por otro lado, aunque puede decirse que el video constituye en sí una anacronía (al acotar en un solo espacio distintas etapas de la vida de una pareja); resulta notable descubrir una sola técnicamente implementada, en una secuencia casi al final. Solo en ella se reúnen dos de las versiones del personaje femenino. Mediante este recurso narrativo la directora posibilitó para el espectador las superaciones del tiempo quizá más añoradas: la visita del “yo” presente a un “yo” pasado, o la previsión de un futuro. Así, la representación del tiempo mediante dichos recursos construye una metáfora visual del proceso y deseo de madurar acompañado por una sola pareja toda la vida.

El uso de objetos del pasado de un personaje para entrañar significados en su rol y conectar episodios de la historia, también es extrapolable al cine. Un caso particular de su empleo puede verse en el filme *Lázaro feliz* (*Lazzaro felice*) de Alice Rohrwacher (2018). En esta fábula sobre la civilización, la directora utiliza un foco (bombilla de luz) para caracterizar el diálogo del personaje de Mariuccia en una de las primeras secuencias en que esta aparece (minuto 11:55 aprox.), y después en una secuencia hacia el desenlace (minuto 1:42:10 aprox.). El foco aparece como recurso visual para recordarla y, a su vez, conectar sucesivamente y revelar dos saltos repentinos en el tiempo (una analepsis o flashback y una prolepsis) en una misma secuencia en la que reaparece Mariuccia algunas décadas mayores.

Sin embargo, también hay que notar, después de esta prolepsis, el cambio sutil del marco cronológico de acontecimientos empleado del atardecer al anochecer para enmarcar y acentuar la transición del tiempo. La construcción de esta secuencia, implementando la visión pasada de los personajes, permite interpretar la intención quizá de la directora de comunicar el recuerdo alegre que Lázaro mantiene por el pasado; así como traer poéticamente las capas del pasado que conforman el presente para nosotros.



FIGURA 9

Fotogramas de dos secuencias del filme *Lázaro feliz*

Alice Rohrwacher (2018). Aquí se emplea verbal y visualmente un objeto como recurso para desplazar la acción en el tiempo e interconectar dos momentos del mismo personaje.

Del tiempo de la acción, la segunda temporalidad explicada, el instante como primer extremo del tiempo: ejemplos innumerables del uso de instantes álgidos brevísimos de acciones para construir historias, pueden

encontrarse en las viñetas como fragmentos mínimos de momentos a través de los cuales se construyen los relatos del género amplio de la novela gráfica, conocida como historieta o cómic.

Como se explicó, la búsqueda de puntos culminantes de una acción, con los siglos, constituyeron el contenido dramático que derivó en una variedad de sublitteraturas icónicas que se han comprendido como vertientes narrativas de la imagen en movimiento. Un ejemplo contemporáneo es la historieta mexicana *La familia Burrón* (Gabriel Vargas, 1948). Se trata de una crítica humorística a la sociedad mexicana de mediados del siglo XX, a sus cualidades tanto positivas como negativas, vistas desde la perspectiva de una familia de escasos recursos. *La Familia Burrón* se publicó durante más de 60 años ininterrumpidamente, finalizando con el número 1616 del 26 de agosto de 2009 (López Piña, 2012).



FIGURA 10

Página de un ejemplar de *La familia Burrón*.

Gabriel Vargas (1948), como se citó en García (2010).

Como se explicó previamente, el empleo de la mirada y los gestos instantáneos en la pintura se descubrieron como recursos eficaces para transmitir emociones de un personaje que, aplicados mediante la temporalidad perdurable de un cuadro, se lograba conectar con la emoción del espectador y la evocación de toda la historia detrás de la obra. Otro caso que extrapola dichos recursos al cine es la película independiente *Carol* (Todd Haynes, 2015). La crítica de cine Fernanda Solórzano critica esta cinta para identificar un caso ejemplar que evidencia cómo los conflictos dentro de una trama pueden desenvolverse mediante el uso primordial del lenguaje de la mirada. En esta película, la última secuencia de la película es “un encuentro de miradas cargado de significado” (Letras Libres, 2016) que para entonces el espectador puede descifrar sin la necesidad de mayores elementos. Al respecto, Zunzunegui (2010) explica que en un filme las miradas de los actores juegan un papel fundamental. El “ver mirar” en una película constituye el vector de la mirada del personaje que seguirá un recorrido perceptivo premeditado por el director, quien proveerá las pautas para nuestro acceso al texto.

Con base en esto, se comprende que la diferencia estructural entre la pintura y el cine que trasluce esta extrapolación radica en que, mientras en la pintura la mirada como recurso permanece como instancia fija; en una película, por su espacio prolongado y dinámico, la mirada aparece repetidamente y en distintos matices. Lo anterior va presentándose como índices significativos que acumulan una línea de puntos sucesivos del recurso que puede entenderse como lenguaje y canal que finalmente entrega el argumento de la obra. Algo que sugiere posibilidades de experimentar en quizá cualquier género narrativo de la imagen en movimiento de línea espaciotemporal extendida.

Asimismo, otros dos casos que extrapolan la representación del tiempo perdurable los aporta Hiroshi Sugimoto, quien mediante el género del fotolibro lo significa como duración mediante la visión permanente de los efectos lumínicos y visuales del movimiento de dos entornos distintos, de los cuales el ojo humano solo tiende a percibir en constante dinamismo. El primero de los trabajos *Time exposed* (1991) consistió en retratar paisajes marítimos para evidenciar el tiempo como elemento protagónico, no precisamente las largas exposiciones de las tomas, sino lo histórico. Consistió en la búsqueda de escenas primitivas que han permanecido intactas desde la aparición del hombre en el planeta.

Similarmente, en *Theaters* (2000) el tiempo es una característica dominante en este fotolibro sobre los interiores de salas de cine. Para esta serie, las exposiciones fotográficas de Sugimoto duraron la extensión precisa de la película proyectada. La luz de la película es la que ilumina el interior de la sala, pero también manifiesta a la pantalla misma como espacio en blanco al final de la exposición. A la vez, al retratar la película completa, Sugimoto realmente la muestra invisible, es decir, la historia es eliminada, mientras que fue revelada metafóricamente en los paisajes marítimos (Parr y Badger, 2004).

De esta forma, una interpretación de ambos trabajos del fotógrafo consiste en evidenciar y expresar conceptualmente un vínculo doble del tiempo en relación con el movimiento, visible únicamente a través de lo que ocurre en un espacio, sea natural o humanamente concebido. Ambas series de imágenes permiten comprender un sentido paradójico en común entre los polos movimiento–quietud; así como reflexionar sobre las posibilidades de oscuridad–luz cuando llega el final de un tiempo.

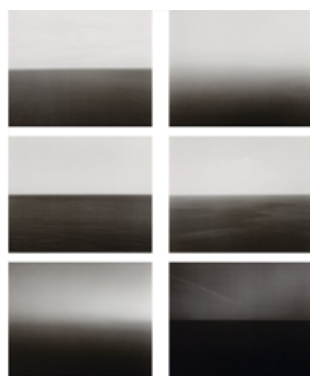


FIGURA 11
Imágenes de la serie y fotolibro *Time Exposed* (1991).
Sugimoto (1991).



FIGURA 12

Imágenes de la serie y fotolibro *Theaters* (2000).
Sugimoto (1977, 2015), como se citó en McGrath (2016).

CONCLUSIONES

Ricoeur concluyó el tercer volumen de *Tiempo y narración* indicando que los límites del tiempo ceden lugar ante un imperativo creativo en pro de la búsqueda de una identidad narrativa propia. Lo inasible de esta magnitud física no prohíbe al lenguaje hablarlo o mostrarlo en el caso de lenguajes visuales. Más bien dio lugar a la exigencia de relatar y retratar de modo distinto. La reafirmación de la conciencia histórica propició la búsqueda de identidades narrativas propias. Este fue el núcleo de la investigación de Ricoeur, mediante la cual concibió que lo inasequible del tiempo y la poética de la narratividad se corresponden de manera suficiente ante la intención creativa de reproducirlo (Vergara, 1995).

Dicha correspondencia entre el tiempo y la narratividad es notable en la historia de la pintura. Las categorías del tiempo en la pintura según Omar Calabrese sirven para aprender a leerlo no solo en el espacio fijo de un cuadro, sino quizá en todo tipo de productos visuales, a la vez que evidencian al arte pictórico como progenitor de efectos logrados por géneros posteriores. Los artistas superaron el desafío de plasmarlo y transmitir su movimiento de tal forma que legaron un repertorio de recursos compositivos para seguir experimentando visiones de este desde otros formatos narrativos de la imagen.

Para la investigación teórico-práctica sobre cómo representar el tiempo en el fotolibro, el conocimiento de los recursos revisados de la pintura sirve para adquirir bases e identificar qué puede servir en el material de archivo muerto disponible: objetos que se repitan en varias imágenes, miradas de personas en ellas, instantes culminantes congelados o que muestren barridos como estelas de movimiento y el color en ellas como marcos cronológicos de sucesos y metáforas de estados de emoción. Asimismo, el análisis de la extrapolación de tales recursos en los ejemplos contemporáneos es adecuado para idear herramientas narrativas en el espacio del libro. Es un proceso editorial que, en el caso del fotolibro, se traduce a previsiones e implementación de distintos medios en la secuenciación de páginas e imágenes que conducirán la lectura y el significado de la historia o argumento del libro.

Para aplicar tales recursos temporales en otros ámbitos, quizá lo primordial es comenzar a observar su aplicación, como estudiosos de la imagen y realizadores profesionales, en todo tipo de contenidos de la cultura visual contemporánea. Tras la comprensión del potencial técnico y simbólico de estos recursos quizá su aplicación efectiva dependa ahora de elegir una historia o un sentido a expresar, así como de mantener una intuición atenta durante el proceso creativo, que detecte las oportunidades para implementarlos.

REFERENCIAS

- Arhive. (s.f). El Invierno de la obra *Las Cuatro Estaciones* de Nicolas Poussin [Pintura]. https://arthive.com/es/artists/422~Nicolas_Poussin/works/22974~Winter_The_flood
- Arhive. (s.f). El Otoño de la obra *Las Cuatro Estaciones* de Nicolas Poussin [Pintura]. https://arthive.com/es/artists/422~Nicolas_Poussin/works/385622~Otoo
- Calabrese, O. (1987). El tiempo en la pintura. En U. Eco y O. Calabrese, *El tiempo en la pintura* (pp. 19-224). Mondadori.
- Eco, U. (2000). *Tratado de semiótica general*. Lumen.
- Ecured. (s.f). *La Primavera* de Nicolas Poussin (1660-1664) [Pintura]. https://www.ecured.cu/Archivo:Primavera_Poussin00.jpg
- Gainsbourg, C. (2017, 21 de septiembre). *Deadly Valentine* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=LkyIVKbCfG8>
- García, R. (2020, 16 de junio). *Durero, el indiscutible rey del «selfie»*. O César o nada. <https://ocesaronada.net/durero-el-indiscutible-rey-del-selfie/>
- García, S. (2010, 19 de noviembre). *La familia*. El blog de cómics de Santiago García. <http://santiagogarciablog.blogspot.com/2010/11/la-familia.html>
- Letras Libres. (2016, 28 de enero). *Cine aparte con Fernanda Solórzano: Carol* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Vz933LqN0vQ>
- López-Piña, G. (2012, 20 de septiembre). *Actividad 7: Comic la familia Burrón*. Analizando imágenes en movimiento. <http://analizandoimagenesenmovimiento.blogspot.com/2012/09/actividad-7-comic-la-familia-burron.html>
- Meisterdrucke. (s.f). *Pantocrator* de Antonella da Messina [Pintura]. Meisterdrucke Fine Art Prints. <https://www.meisterdrucke.es/impresion-art%C3%ADstica/Antonello-da-Messina/904779/Cristo-el-Salvador-del-mundo.html>
- McGrath, E. (2016, 17 de octubre). *Review: Theaters by Hiroshi Sugimoto*. Musée Vanguard of Phography Culture. <https://museemagazine.com/culture/2016/9/27/review-theaters-by-hiroshi-sugimoto>
- Parr, M. y Badger, G. (2004). *The Photobook: A History* (vol. 1). Phaidon.
- Roble Pntic. (s.f). *Pasión de Cristo* [Pintura]. http://roble.pntic.mec.es/jfeg0041/arte/doc/menling_pas.html
- Rohrwacher, A. (2018). *Lázaro feliz* [Película]. Netflix.
- Sierra-Valentí, X. (2018, 5 de septiembre). Mordedura de lagarto (II). Blogspot. <http://xsierrav.blogspot.com/2018/09/mordedura-de-lagarto-ii.html>
- Sugimoto. (1991). *Time Exposed* [Fotografía]. Artsy. <https://www.artsy.net/artwork/hiroshi-sugimoto-time-exposed-2>
- Trecentoandquattrocento (2017, 21 de enero). *La historia de la Vera Cruz. Piero della Francesca (I)*. Wordpress. <http://trecentoandquattrocento.wordpress.com/2017/01/21/la-historia-de-la-vera-cruz-piero-della-francesca-i/>
- The J. Paul Getty Museum (s.f). *The Deposition* [Pintura]. Roger van der Weyden. <http://www.getty.edu/art/collection/objects/679/follower-of-rogier-van-der-weyden-the-deposition-netherlandish-about-1490/?dz=0.5000,0.3006,0.90#49feb5039599b66fcfe08d6b351114634196e05f>
- Vergara, L. (1995). Historia, tiempo y relato en Paul Ricoeur. *Historia y Grafía*, (4), 211-244.
- Viñas, J. M. (2021, 17 de octubre). Las nubes algodoadas de Magritte. Tiempo. <https://www.tiempo.com/noticias/ciencia/las-nubes-algodoadas-en-los-cuadros-de-magritte.html>
- Zunzunegui, S. (2010). *Pensar la imagen* (7ª ed.). Cátedra.

NOTAS

- [1] Cabe mencionar que el presente artículo es producto de la investigación en curso “Representaciones del tiempo a través del fotolibro: Una apreciación fotográfico-narrativa”, con enfoque interdisciplinar principalmente entre el diseño y el arte; de diseño metodológico basado en la práctica, financiada por el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT) de México.
- [2] El proscenio corresponde a la parte del escenario del teatro que está situada más cerca del público.
- [3] Consiste en un grupo de personas que acompaña a un lugar a otra más importante, especialmente en una ceremonia o en un acto solemne o público.
- [4] Véase específicamente la versión de Roger van der Weyden (1490 aprox.) Descendimiento de la cruz (en inglés, The Deposition).
- [5] Por ejemplo, El nacimiento de Venus (Sandro Botticelli, 1483-1485).
- [6] Como el fragmento de El sueño de Constantino, en la Historia de la Vera Cruz (hacia 1455).
- [7] Los casos de La salida del teatro (1909) y Noche en la Plaza Beccaria (1910), ambos de Carlo Carrá.
- [8] Se refiere a un recurso literario que consiste en movimientos narrativos que anticipan o anuncian sucesos para mostrar eventos posteriores o situar en el futuro a los espectadores de una historia. En otras palabras, corresponde a una mirada del narrador hacia el futuro. Se narra un acontecimiento que ocurrirá después del tiempo en que se está llevando a cabo el relato.