

TESIS DOCTORAL

# EL RELATO COMO IRRESOLUCIÓN NARRATIVA EN LA FOTOGRAFÍA SECUENCIAL. El caso de *Adventure Series* de Tracey Moffatt.



Autor: María Vicenta Caro Cabrera.

Director: Carlos Miranda Mas.

Tutor: Javier Garcerá Ruíz.

Programa de doctorado:

Estudios Avanzados en Humanidades: Historia, Arte, Filosofía y Ciencias de la Antigüedad.



Publicaciones y  
Divulgación Científica

AUTOR: María Vicenta Caro Cabrera

EDITA: Publicaciones y Divulgación Científica. Universidad de Málaga



Esta obra está sujeta a una licencia Creative Commons:

Reconocimiento - No comercial - SinObraDerivada (cc-by-nc-nd):

[Http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es](http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es)

Cualquier parte de esta obra se puede reproducir sin autorización  
pero con el reconocimiento y atribución de los autores.

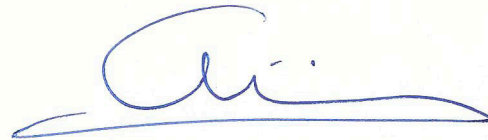
No se puede hacer uso comercial de la obra y no se puede alterar, transformar o hacer obras derivadas.

Esta Tesis Doctoral está depositada en el Repositorio Institucional de la Universidad de Málaga (RIUMA):  
[riuma.uma.es](http://riuma.uma.es)

El doctor D. Carlos Miranda Más, perteneciente al Departamento de Arte y Arquitectura de la Universidad de Málaga, certifica:

Que la tesis “El relato como irresolución narrativa en la fotografía secuencial. El caso de *Adventure Series* de Tracey Moffatt”, de María Vicenta Caro Cabrera, ha sido realizada bajo su dirección, y que dicha tesis reúne los requisitos exigidos por la legislación vigente, por lo que autoriza su presentación y defensa pública.

En Málaga, a 28 de abril de 2015



Fdo.: Dr. Carlos Miranda Mas.  
Departamento de Arte y Arquitectura.  
Universidad de Málaga.



A mi padre, el principio de todo



Quisiera dejar constancia de mi más profunda gratitud a mi director de tesis Carlos Miranda Mas, por sus consejos siempre acertados, lúcidos y oportunos. Por su apoyo moral y su afectuosa atención.

A él le debo todo lo bueno de este proyecto.

A Javier Garcerá Ruíz por su eficaz tutorización y a Juan Cabrera Contreras, el cual supo despertar en mí los intereses adecuados para la consecución final de esta investigación.

A todos los que de una manera u otra han participado en esta labor, en particular a las profesoras Fernanda Gil y Consuelo Vallejo por aplicar sabiamente el primer impulso a esta empresa. A Manuel J. Caro, Maribel Tercedor y Manuel Jiménez por su inestimada ayuda con las traducciones. Al personal de la biblioteca de Bellas Artes y Arquitectura de Málaga, los cuales han apoyando esta investigación con todos los medios a su alcance, y con su sentido común han hecho fácil lo difícil.

A mis colegas de la Facultad de Bellas Artes de Málaga por su aliento y complicidad, en especial a mi querida Rosa Mérida, cuyo hombro siempre ha estado dispuesto a sostener mi cabeza.

Y por último, a mi familia, a Javier y a mis hijos. Entre sus besos escribí esto.



Atengámonos a los hechos. El tiempo está transcurriendo. Nos es suficiente esto, y, en espera de que se nos demuestre su inexistencia o su perversidad, comprobaremos simplemente que hay surgimiento efectivo de novedad imprevisible.

Henri Bergson

*El pensamiento y lo moviente*

EL RELATO COMO IRRESOLUCIÓN NARRATIVA EN LA FOTOGRAFÍA SECUENCIAL.  
El caso de *Adventure Series* de Tracey Moffatt

# ÍNDICE

1.	<b>INTRODUCCIÓN. Justificación de un estudio actualizado sobre narrativa fotográfica.</b>	15
1.1.	Marco referencial: contexto teórico-plástico y estado de la cuestión.....	23
1.2.	Planteamiento de la hipótesis.....	31
1.3.	Determinación de objetivos.....	33
1.4.	Precisando el método.....	35
1.5.	El sistema estructural.....	39
2.	<b>PARTE I. UNA TEORÍA SOBRE LA NARRATIVA.....</b>	<b>43</b>
2.1.	<b>Acotaciones terminológicas: El acontecimiento (o el qué de lo que ocurre).....</b>	<b>45</b>
2.1.1.	El tiempo (o la duración de lo que ocurre).....	49
2.1.2.	La narración fotográfica.....	51
2.2.	<b>La fábula: El desarrollo lógico de la representación arquetipal. ....</b>	<b>61</b>
2.2.1.	Ejercicio de cronometraje: el tiempo fabular. ....	71
2.2.1.1.	Modelos de <i>crisis</i> temporal.....	72
2.2.1.2.	Modelos de <i>desarrollo</i> .....	80
2.3.	<b>La historia: Un enfoque personal.....</b>	<b>91</b>
2.3.1.	Desplazamientos en el <i>espacio</i> .....	92

2.3.2.	Desplazando el <i>espacio</i> del <i>acontecimiento</i> .....	96
2.3.3.	Desplazando el <i>actor</i> hacia el <i>personaje</i> .....	99
2.3.4.	La evocación y el fracaso del reconocimiento.....	102
2.4.	<b>Articulando contenidos: El texto narrativo</b> .....	107
2.4.1.	Articular en torno a un predicado. El texto fotográfico como lingüístico.....	111
2.4.2.	Articular en torno a una imagen: metáfora de bisagras y contenedores.....	117
2.4.3.	El contexto editorial: la página como soporte.....	121
2.4.4.	Otras articulaciones posibles y alguna imposible.....	129
3.	<b>PARTE II. El caso de <i>Adventure Series</i> de Tracey Moffatt</b> .....	135
3.1.	<b>Tracey Moffatt, <i>la morena intensa</i>. Álbum de familia</b> .....	137
3.1.1.	Los medios como memoria: “cruzar el puente”.....	145
3.1.2.	Referencias cinematográficas: “una dieta de cine muy comercial”.....	153
3.1.3.	“El espíritu y el ambiente”: referentes literarios.....	164
3.1.4.	“Me gustaría ser pintora”. Tracey Moffatt y los modelos plásticos.....	171
3.1.5.	Moffatt y los formatos híbridos: el cómic y la fotonovela.....	186
3.2.	<b><i>Adventure Series</i> de Tracey Moffatt: una aproximación hermenéutica</b> .....	193
3.2.1.	<i>Adventure Series</i> : diez páginas, treinta viñetas.....	195
3.2.2.	<i>Adventure Series</i> : guía de un montaje no cinematográfico.....	205
3.2.3.	<i>Adventure Series</i> bajo los códigos del cómic.....	216
3.2.4.	<i>Adventure Series</i> y la T.V. <i>Star</i> .....	224
3.2.5.	<i>Adventure Series</i> : una novela griega de aventuras.....	230
3.2.6.	<i>Adventure Series</i> : una lámina enciclopédica.....	237

<b>4.</b>	<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>243</b>
<b>5.</b>	<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>257</b>
5.1.	Libros.....	257
5.2.	Capítulos de libros.....	265
5.3.	Artículos y documentos digitales.....	267
5.4.	Catálogos de artistas y exposiciones.....	271
5.5.	Filmografía consultada.....	275
5.6.	Consultas electrónicas.....	279

EL RELATO COMO IRRESOLUCIÓN NARRATIVA EN LA FOTOGRAFÍA SECUENCIAL.  
El caso de *Adventure Series* de Tracey Moffatt

# 1. INTRODUCCIÓN.

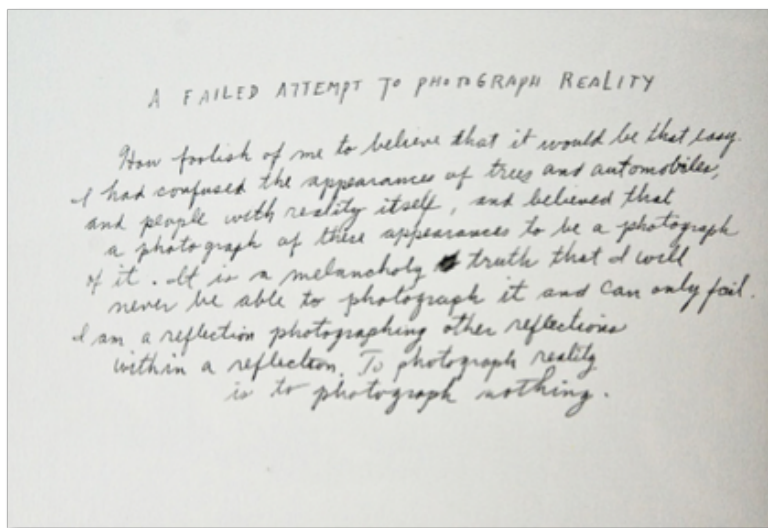
## Justificación de un estudio actualizado sobre narrativa fotográfica

-Un artista es capaz de ver las cosas, todas las cosas, como si fuera la primera vez<sup>1</sup> -dice el personaje Moisés Tierra, incidiendo en la capacidad de sorpresa, la fascinación y el desconcierto del creador plástico enfrentado a lo otro -a lo otro así, en general, ya sea insustancial o determinante, cotidiano o extraño. Comenzaba con esta frase el capítulo doce de la novela *La esposa de Argos* que la Diputación de Granada me editaba en el verano del 2002. El artista multidisciplinar Moisés Tierra describe sus instalaciones plásticas en algunos capítulos aislados de la novela que protagoniza, y crea así un espacio ficticio para una obra plástica que, de una manera cierta -o sea, sin ninguna duda-, ocupa un determinado espacio, uno narrativo y, por ende, con las fisicidades propias no del objeto plástico sino del lenguaje, del libro y de la ficción narrativa. Sucede igual -salvando las distancias, por supuesto, en cuanto a bondades estilísticas- en el relato *El escudo de Heracles* -poema del S. VI a.C., atribuido a Hesíodo, que relata la batalla de Heracles contra Cicno, en el cual el autor utiliza la mayor parte de los 480 versos hexámetros de los que consta el poema para describir el escudo del guerrero Heracles-. Rizando el rizo, ocurre también esto mismo en la fotografía de Duane Michals *A failed attempt to photograph reality* (1976)<sup>2</sup>, en la cual su autor fotografía el texto manuscrito en el que explica su anhelo y frustración

1 Caro, María. *La esposa de Argos*. Granada: Diputación de Granada, 2002, p. 70.

2 El texto manuscrito que Michals fotografía es el siguiente: “*how foolish of me to believe that it would be that easy. I had confused the appearance of trees and automobile, and people with reality itself, and*

a la hora de fotografiar la realidad. En ambos casos lo plástico y lo narrativo se abrazan de esta manera en una indefinición espacial, en un *mise en abyme* de textos que se contienen y se refieren los unos a los otros. Mucho tiempo he pasado pensando en ese limbo que ocupa lo inmaterial cuando su descripción detallada, la narración de sus características formales, le cede un espacio textual de tipo lingüístico.



Duane Michals. *A failed Attempt to photograph reality*, 1976

La elección del tema que nos ocupa en este trabajo de investigación está determinada, como no podía ser de otra manera, por el empeño de buscar lo común entre una y otra vocación mía, entre todas las posibilidades plásticas surgidas de la conjunción y la contaminación del relato y la imagen. En este sentido he de decir que ésta de *Moisés Tierra* no ha sido la primera ni la última novela que, con su publicación, rubrica mi espíritu de cuentacuentos y me confirma una bicefalia que soporta, con más voluntad que acierto, una trayectoria literaria paralela a la artística; y que no es casualidad que los personajes de mis cuentos confieran a sus actos, a sus procesos y a sus

creaciones una voluntad de trascendencia. No es por azar, digo, que sean mayoritariamente artistas plásticos -algunos, sin que se le revele al mundo su oficio diario, lo son únicamente en el fuera de campo, en el conocimiento que les tengo y que me permite el hecho magnífico de ser su creadora. No es coincidencia además que mi obra poética no sea más que un relato cargado de imágenes

---

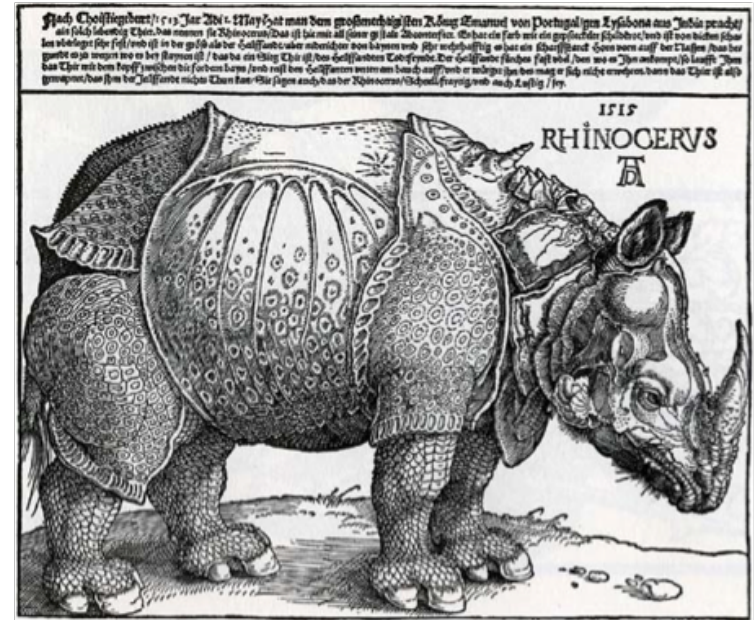
*believed that a photograph of these appearances to me a photograph of it. It is a melancholy truth that I will never be able to photograph it and can ony fail. I am a reflection of photographing other reflections within a reflection. To photograph reality is to photograph nothing*". Qué tonto de mi parte creer que sería fácil. Había confundido la apariencia de los árboles y los automóviles y las personas con la realidad misma, y creí que una fotografía con esas apariencias era una fotografía de ella. Es una triste verdad que nunca seré capaz de fotografiarla y sólo puedo fallar. Soy un reflejo de fotografiando otros reflejos dentro de un reflejo. Fotografiar la realidad es fotografiar la nada. (La traducción es nuestra).

y ensimismado en su propia cadencia, y que mi obra fotográfica mantenga una intención de búsqueda de conexiones inauditas que potencien esbozos narrativos.

El capítulo doce de *La esposa de Argos*, con el que intencionadamente comenzaba esta introducción, continúa de esta manera:

*[...] toda realidad tiene un agujero incomprensible, un intermedio inconexo, un paréntesis en donde la mirada se hundiría, descalabrándose, si alguien no interviniera colocando bajo las apariencias, la mentira que da sentido a los tangibles y reales sucesos de la vida*<sup>3</sup>.

Siguiendo con el juego de paralelismos entre este relato y la investigación que nos ocupa, nos gustaría destacar que el mérito de ser el sostén de lo concreto perceptible se lo concede el señor Tierra a la ficción. A este respecto, Guy Gauthier nos recuerda que incluso en las obras científicas del siglo XIX, enormemente cualificadas ya de rigor fotográfico, la imaginación colma huecos de la memoria. Añade Gauthier: “cuando la imagen ya no es recuerdo sino reconstitución, proyección de una construcción del espíritu, aunque científico, sospechamos rápidamente lo que puede deslizarse entre los intersticios”<sup>4</sup>. Valga como ejemplo de esta reconstitución la increíble longevidad del modelo de animal que propuso el grabado sobre madera *El rinoceronte* de Alberto Durero, de 1515. Esta ingenua visión de un rinoceronte, reconstrucción del autor a partir de una descripción, que estuvo considerado



Alberto Durero. *Rhinocerus*, 1515

3 Caro, María. *op. cit.*, p. 70.

4 Gauthier, Guy. *Veinte lecciones sobre la imagen y el sentido*. Madrid: Cátedra, 1992, p. 150.

una representación fiable de un rinoceronte hasta finales del siglo XVIII, nos hace pensar que la imagen de la realidad se impone a menudo sobre lo real percibido. Las consecuencias son excitantes al tener en cuenta que, por supuesto, las imágenes -sin entrar demasiado en una descripción ontológica- no tienen la obligación de ser fieles al referente -de esta responsabilidad también está libre la imagen fotográfica aunque en la búsqueda de su esencia haya pasado por períodos más dogmáticos. Así mismo, nos parece realmente incitante que los modelos literarios sean capaces de sustituir las percepciones de primera mano y los personajes tengan la posibilidad y la habilidad probada de encarnarse y ficcionalizarse una y otra vez en propuestas infinitas.

Ciertamente, la ficción se entrelaza con la realidad –la transforma- cuando ésta se analiza, se investiga, se ordena y se traduce a los códigos arbitrarios lingüísticos –Hans-Georg Gadamer dedica todo un capítulo de su obra *Verdad y Método* (1977) a responder a la pregunta “¿Hasta qué punto el lenguaje performa el pensamiento?”. Para Gadamer la duda radical sería la de si podemos evadirnos de nuestro modo de pensar mediado lingüísticamente y si sabríamos exponernos a una realidad que no responde a ninguno de nuestros prejuicios, esquemas o expectativas construidos todos ellos lingüísticamente<sup>5</sup>. Nosotros no vamos a poner en duda si es la descripción del suceso, mediante la nominación, la traducción a un lenguaje de signos convencional, lo que impulsa la subjetivación, la ficción<sup>6</sup> e incluso el suceso en sí. Vamos a dar por hecho que el acontecimiento -el

---

5 Gadamer, Hans-Georg. *Verdad y Método II*. Salamanca: Ediciones Sígueme, 1998.

6 Sabemos de sobra las controversias que el término “ficción” levanta cuando se refiere a la obra plástica. No es nuestra intención que los conceptos de ficción y verdad en el arte formen parte de esta investigación a no ser como cualidad diferenciadora (de tipo género) de la obra literaria. La lingüista Marie-Laure Ryan comenta al respecto: “La diferencia entre ficción y no ficción no radica en si se muestra la imagen de un mundo o bien el propio mundo, puesto que las dos proyectan una imagen del mundo, sino en la función adscrita a la imagen: en el caso de la ficción, la contemplación del mundo textual es un fin en sí mismo, mientras que en la no ficción, el mundo textual debe evaluarse en términos de la precisión con la que se reproduce en un mundo externo de referencia que el lector conoce gracias a otros canales de información”. Vid.: Ryan, Marie-Laure. *La narración como realidad virtual*. Barcelona: Paidós, 2004, p. 119. En función de esta diferencia hablaremos de mundo, universo u obra “de ficción” cuando el significante de esta obra (universo o mundo) constituya un fin en sí mismo, y reconoceremos que este significante tiene una función estética si, como dice Umberto Eco, “se presenta como autorreflexivo, es decir cuando pretenda atraer la atención del destinatario sobre la propia forma en primer lugar”. Vid.: Eco, Umberto. *La estructura ausente*. Barcelona: Lumen, 1972, p. 160.

hombre, la Historia- depende de la manera que hayamos elegido para contarlo y las arbitrariedades que pactemos para los códigos lingüísticos de sus narraciones, y en este sentido nos parece adecuado lo que comenta al respecto Miguel Morey:

*Eso que el hombre es, depende directamente de una cierta manera de contarse lo que (le)ocurre –de un cierto modo de subsumir la proliferación de acontecimientos que envuelven su vida de hombre en una cadena narrativa. [...] El modo como un individuo o una cultura se cuentan a sí mismos eso que (les) ocurre, condiciona decisivamente sus posibilidades y su modo de ponerse en juego ante el pasar de las cosas que pasan –orientan como un principio arquitectónico su cultura y su vida espiritual, ya sea a escala biográfica o cultural.<sup>7</sup>*

Según Christian Salmon, desde el movimiento literario posmoderno de los años 60, el “pensamiento narrativo”<sup>8</sup> se ha propagado a otros campos. Dice Salmon que historiadores, juristas, físicos, economistas y psicólogos se han dado cuenta de que la narrativa es un modo, no un género<sup>9</sup>. Esta narrativa está viva y activa como fuerza cultural y no sólo como un tipo de literatura; y han redescubierto el poder que tienen las historias para constituir una realidad. Incluso el mercado ha cambiado sus protocolos de venta, desde ofrecer la *imagen* de marca (*Brand image*) que dominó el marketing en los años 80 a producir esmeradamente la *historia* de marca (*Brand story*) que se impuso a partir de 1995. La conciencia narrativa<sup>10</sup> (*story-awareness*), resultado de esa ficcionalización de la realidad, se reconoce incluso como un arma psicológicamente terapéutica. Integramos la vida como narración porque nuestras narraciones operan como contenedores a la hora de organizar los acontecimientos en experiencias significativas. La revalorización de la

7 Morey, Miguel. *La lógica de los acontecimientos*. Barcelona: Península, 1988, pp. 64-65.

8 Término acuñado por Salmon en: Salmon, Christian. *Storytelling. La máquina de fabricar historias y formatear las mentes*. Barcelona: Ediciones Península, 2008, p. 32.

9 *Ibid.*

10 Término acuñado por el psicólogo James Hillman en: Hillman, James. “Apunte sobre el relato”. En: Abrams, Jeremiah (coord.). *Recuperar el niño interior*. Barcelona: Kairós, 2005, p. 367.

narratividad a la que nos referimos traerá consigo además, tal y como señala Orlando Grossegesse:

*...autoreflexionar sobre los discursos que contribuyen a la experiencia histórica y transgredir conscientemente las fronteras abiertas entre Historia, literatura y mito en busca de significados. Sobre todo desde la perspectiva semiológica y hermenéutica se aproximan la teoría historiográfica actual y la poética de la nueva novela histórica o novela post histórica caracterizada por la relativización y descentralización del sujeto-narrador, por la pluralidad de historias que permite narrativas alternativas y por la exigencia de un lector activo<sup>11</sup>.*

Este contexto histórico, transgresor de fronteras entre ficción y realidad -con el lenguaje siempre como mediador entre ellos-, y tan plenamente consciente por lo tanto de la deudas contraídas con lo narrativo para establecer cualquier tipo de discurso o de producto, propicia que las artes plásticas, de manera muy particular, se hagan eco del relato, y que lo hagan de todas las formas posibles, aunque sea la fotografía, por su lenguaje icónico universal, la que se comporte como uno de los mejores vehículos para soportar la ficción. Además, es digno de mención el hecho de que esta disciplina ancla el gusto por la dramatización en el *pictorialismo*, con lo que esto supone de ir en contra de una fotografía moderna -en busca siempre de una supuesta esencia al margen de las disciplinas clásicas. Como decimos, esta fotografía posmoderna, reivindicadora de la ficción, el drama y la producción previa del modelo fotográfico, nos pareció en un primer momento un buen espacio desde el que comenzar nuestra investigación en torno a la narratividad del objeto plástico.

A partir de aquí tiene lugar el acontecimiento desencadenante y definitivo en la conformación de esta tesis: el descubrimiento por nuestra parte de *Adventure Series* (2004), la obra fotográfica de la autora australiana Tracey Moffatt. Ya conocimos a Moffatt en la feria ARCO de 1999, donde pudimos contemplar algunas de las fotografías pertenecientes a las series *Something more* (1989)<sup>12</sup>

---

11 Grossegesse, Orlando. “La actualidad del ‘desnarrar’. José Saramago ante la historia”. En: Pozuelo Yvancos, Jose María y Vicente Gómez, Francisco (eds.). *Mundos de ficción II*. Actas del VI Congreso Internacional de la Asociación Española de semiótica. Investigaciones semióticas. Universidad de Murcia, 1996, p. 806.

12 En el stand de la galería Helga de Alvear. ARCO’99. Madrid, 1999.

y *Laudanum* (1999); y al año siguiente, también la encontramos en la exposición “*Hans Hemmert, Tracey Moffatt, Andrés Pinal, Frank Thiel, Fotógrafos de los años noventa en la colección CGAC*”, que tuvo lugar en la Sala Alameda de la Diputación de Málaga, en la que tuvimos la oportunidad de ver su serie *Up in the Sky* (1998) perteneciente a los fondos del Centro Galego de Arte Contemporáneo. Todas estas series contaban con un método de organización y montaje en secuencia que nos pareció que aportaba los suficientes interrogantes como para soportar una investigación a fondo, pero fue su obra *Adventure Series*, y más concretamente su heterogeneidad formal, la que nos pareció clave para investigar las cuestiones surgidas de la relación entre la fotografía y la narración, un buen lugar desde el cual abordar la semiótica de la imagen.

Por lo tanto, y para resumir, nos gustaría decir que asumimos desde el principio las ficciones que el acto narrativo posibilita -sustentadas por la subjetivación del emisor y/o la interpretación del receptor-, además de aceptar cómo la ficción es subsumida en todo acto social/cultural – lingüístico- y en los productos que de ello se desprenden –la obra artística, por ejemplo-. De tal manera que hemos ordenado una investigación en torno a las estrategias plásticas narrativas de unas obras con una estructura muy particular: la fotografía secuencial –y es aquí donde ocupa su lugar privilegiado la obra de Moffatt, tanto como punto de inferencia de las conclusiones deducidas, como en tanto que desencadenante de las cuestiones más significativas. Continuaremos definiendo en esta primera parte la metodología empleada para la investigación, los contextos históricos y teóricos donde se inserta, los objetivos que nos hemos marcado alcanzar y la hipótesis que hemos querido confirmar; para acabar aclarando la estructura de esta tesis como guía para su correcta lectura.

EL RELATO COMO IRRESOLUCIÓN NARRATIVA EN LA FOTOGRAFÍA SECUENCIAL.  
El caso de *Adventure Series* de Tracey Moffatt

### 1.1. Marco referencial: contexto teórico-plástico y estado de la cuestión

Para concretar el contexto dentro del cual nace esta investigación, nos trasladamos hasta los comienzos de las vanguardias históricas, a principio de siglo, con la revisión y rechazo de la naturaleza “narrativa” del arte académico. De esta época nos interesa uno de los debates más acalorados entre el *icono* y el *logos* plasmado en el reproche a los pintores académicos el gusto por tratar escenas de inspiración literaria y, por lo tanto, el beneficiarse del acarreo sentimental y del bagaje mental de la persona que lo contemplaba. La respuesta de la vanguardia a esta literalidad consistió en esgrimir la bandera de “el arte por el arte”, la primacía de la forma y el color. Sin embargo existen discrepancias sobre que se consiguiera esa desconexión del arte con lo literario. En realidad, cada nuevo *ismo* del Arte Moderno declaraba gozar de una nueva forma de visión que el resto del mundo no podía comprender, por lo tanto la teoría se hacía más necesaria que nunca. Lo resume jocosamente Tom Wolfe de la siguiente manera: “la nueva situación del mundo del arte era esta: primero te haces con la Palabra y después puedes ver”<sup>13</sup>. Así que, de una manera u otra, la palabra y la plástica han ido unidas hasta cuando más se abominaban.

A partir de ahí emergen diversas soluciones plásticas al problema del encuentro entre el *icono* y el *logos*. Por una parte la fotografía se acompaña de texto para impulsar su descodificación,

---

13

Wolfe, Tom. *La palabra pintada*. Barcelona: Anagrama, 1976, p. 74.



Miriam Backstrom. *Scenografier. Set constructions*, 2000- 2001.



Hamish Fulton. *Wind through the pines*, 1985-1991.

por otro lado aparece la fotografía escenificada -o construida- cuyo resultado formal la acercaría tanto al pictorialismo decimonónico de Oscar Gustav Rejlander o Henry Peach Robinson, entre otros muchos, como a la estética cinematográfica, ambas dos resultado de un relato o dramatización de un guión.

La combinación de imágenes

escenificadas y textos ha sido y está siendo cultivada por artistas como Wright Morris, Hamish Fulton, Mitra Tabrizian, Duane Michals, Sophie Calle.... Y así mismo encontramos metodologías de puesta en escena fílmica -aunque en este caso sin texto-, en artistas como Jeff Wall, Gregory Crewdson, James Casebere, Cindy Sherman, Miriam Backstrom, Thomas Demand....

Sin embargo, entre una y otra solución fotográfica, en esta investigación nos interesa aquella que impulsa la consecución del sentido por medio de la secuencialidad, es decir, que presenta el desarrollo de un suceso de manera vermicular. Hemos limitado el tipo de fotografía en la que nos centramos a aquella que se expone en una estructura secuencial en el sentido en el que la define Barthes:

*Una secuencia es una sucesión lógica de núcleos unidos entre sí por una relación de solidaridad (dos términos se presuponen uno al otro): la secuencia se inicia cuando uno de sus términos no tiene antecedente solidario y se cierra cuando otro de sus términos ya no tiene consecuente<sup>14</sup>.*

Gracias a esta secuenciación, la obra constituye un espacio híbrido en el que confluyen aspectos de disciplinas eminentemente narrativas, o al menos consideradas como tales. Nos referimos además de a los géneros literarios, al cine, al cómic, a la fotonovela o al serial televisivo.

14 Barthes, Roland. *Introducción al análisis estructural de los relatos*. Buenos Aires: Centro Editor de América Latina, 1977, p. 77. En adelante: Barthes, Roland. *Introducción al análisis*.

Es en esta tipología de heterogeneidad en la que situamos la obra de Tracey Moffatt *Adventure Series* y la hacemos caso de estudio porque presenta una diferencia substancial con otras obras del mismo tipo en cuanto al componente narrativo: todos los elementos que utiliza Moffatt en la construcción de esta obra se entrelazan para recrear una ilusión de relato a la vez que la total suspensión e irresolución de éste.

Atendiendo además a la diversidad de disciplinas que se tratan en esta investigación, a veces de una manera tangencial, otras de forma más pormenorizada, hemos realizado una indagación previa muy expandida en torno al contexto teórico general y al estado del arte en el tema que nos ocupa. Para ello nos basamos en obras fundamentales de la teoría narrativa como las de Roland Barthes, cuyo método estructuralista de acercamiento a la obra fotográfica nos es de gran ayuda para tratar la secuenciación formal de esta disciplina como proceso de comunicación. También las de Mieke Bal<sup>15</sup> cuyo pensamiento teórico nos recuerda una y otra vez que ese proceso de comunicación está sustentado por elementos que comparte con la lengua además de por otros que le son propios al icono. Nos hemos basado en las investigaciones que hace Christian Metz sobre el cine desde la lingüística en su obra *El significante imaginario*<sup>16</sup>, hemos contemplando en ella las múltiples similitudes de la fotografía secuencial con el cine, no solo estéticas sino también a nivel de estrategias estructurales y de guión, por lo que ha sido esta obra de Metz, entre otras, la que nos ha dado pie a realizar nuestra propia incursión en la analogía y el estudio comparativo entre narrativa y fotografía.

---

15 Nos referimos a: Bal, Mieke. *Teoría de la narrativa: una introducción a la narratología*. Madrid: Cátedra, 1990. En adelante: Bal, Mieke. *Teoría de la narrativa*. Barthes, Roland. *El grado cero de la escritura seguido de Nuevos ensayos críticos*. Madrid: Siglo XXI, 2005. En adelante: Barthes, Roland. *El grado cero* ; y a Barthes, Roland. *Introducción al análisis estructural de los relatos*. Buenos Aires: Centro Editor de América Latina, 1977.

16 Metz, Christian. *El significante imaginario. Psicoanálisis y cine*. Barcelona: Paidós, 2001. En adelante: Metz, Christian. *El significante imaginario*.

Las teorías de la Estética de la recepción<sup>17</sup> y los Estudios Visuales<sup>18</sup> nos han garantizado una incursión seria en el campo narrativo de teóricos del arte que apuestan por el proceso de “lectura” de la imagen y la mirada como acción performativa, por lo que, sin entrar en investigaciones más profundas que escapaban al interés de nuestra investigación, nos hemos hecho eco de algunas de sus conclusiones respecto a los temas que abordamos<sup>19</sup>.

Además, apoyamos la investigación en otros tipos de desarrollos narrativos basados en estructuras más cercanas a la poesía y que no se pliegan a la dictadura de la clásica diégesis –nos referimos, por ejemplo, a los aplicados en el cine surrealista de Maya Deren o Jean Coucteau,

---

17 La Estética de la recepción es una corriente de investigación que entre los años 60 a los 80 estudia los modos y resultados del encuentro entre la obra y su destinatario. Wolfgang Iser y Hans Robert Jauss entre otros, plantean que la interacción entre el receptor y el texto, entre recepción y efecto, se da de forma dinámica; no en un sentido unidireccional, sino como un proceso dialéctico de construcción de sentido por medio de los interrogantes planteados por el lector al texto. *Vid:* Hans Robert Jauss, *Experiencia estética y hermenéutica literaria*, Madrid: Taurus, 1992; y Warning, Rainer (ed.) *Estética de la recepción*. Madrid: Visor, 1989.

18 Anna María Guasch nos aclara que “por *Cultura visual* o *Estudios visuales* entendemos un cambio fundamental en el estudio de la historia tradicional del arte en el que [...] el concepto de “historia” es sustituido por el de “cultura”, y el de “arte” por lo “visual” jugando a la vez con la “virtualidad” implícita en lo visual y con la “materialidad” propia del termino cultura. En este sentido, la imagen es para los estudios visuales lo que el texto para el discurso crítico postestructuralista”. Guasch, Anna María. *Los Estudios Visuales. Un estado de la cuestión*. Estudios Visuales #1. [Revista digital]. Noviembre 2003. pp. 9-10. Disponible en: <http://www.estudiosvisuales.net>. [Última visita: 30/04/2014]. *Vid:* Brea, J. L. *Estudios visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. Madrid: Akal, 2005.

19 Estamos al tanto de las teorías de algunos estudiosos que, aburridos del “giro lingüístico” y la idea de que la experiencia está filtrada por medio del lenguaje, demandan un acceso directo a lo “real” y sostienen que la percepción nos permite “conocer el mundo de una forma que puede eludir la función del lenguaje”. Entre estos teóricos, Hans- Ulrich Gumbrecht afirma que la insistencia en la lectura del mundo que nos rodea –aproximándolo como si estuviera compuesto de sistemas de signos- nos ha cegado a su condición de “ser” que existe. *Vid.:* Moxley, Keith. “Los Estudios Visuales y el giro icónico”. *Estudios Visuales* #6. [Revista digital]. Enero 2009. pp. 8-27. Disponible en: <http://www.estudiosvisuales.net>. [Última visita: 30/04/2014]. A lo largo de nuestra investigación hemos ido aproximando nuestras posturas a estos teóricos con motivo de la dificultad de aplicar a *Adventure Series* un proceso de lectura estructuralista convencional. Los dilemas abiertos a partir de aquí plantean interesantes sendas de estudio que serán abordados en posteriores investigaciones.

los *modos discursivos de la decepción*<sup>20</sup> que se articulan en esa constante indeterminación de la “Nouveau Roman”, los que se pliegan al dibujo de una banda de Moebius y que bien aplica la cinematografía de David Lynch, o los métodos aditivos –de acumulación- y clasificadores de Peter Greenaway, etc...

Hemos comprendido mejor las estructuras comunicativas de cualquier texto tras el estudio de teóricos del cómic y novela gráfica que investigan sobre las capacidades iconográficas de un significativo ordenado en viñeta y *gutter*; sobre la importancia de las elipsis en la comunicación publicitaria; o sobre el poder del suspense en el grado de participación y proyección del espectador de series televisivas...Nos hemos ayudado de todo ello para trazar un contexto interdisciplinar propio a la obra *Adventure Series* y nos hemos basado en los referentes de su autora, que abarcan una enorme pinza de intereses, para analizar sistemáticamente su obra.

En cuanto al particular estado de la cuestión, hemos de citar la existencia de tesis que llevan prospecciones paralelas a la nuestra en distintos campos; por ejemplo, sobre el montaje cinematográfico y las estructuras de seriación mencionamos el caso de Sánchez Biosca, V. *Teoría del montaje en el film mudo de la república de Weimar*. [Tesis] Valencia: Universitat de Valencia, Facultad de Filología, 1984. Mariniello, Silvestra. *Un cine contra la tradición: la practica cinematográfica de Lev Kuleshov*. [Tesis] Valencia: Universitat de Valencia (Estudi General), 1991. Y por último: Poyato Sánchez, P. *El cine de Buñuel: fotografías que se suceden vermicularmente*. [Tesis] Madrid: Universidad Complutense de Madrid, 1995. Aunque sus investigaciones, a diferencia de la nuestra, no se centran en las bases narrativas de la fotografía secuencial ni en ningún tipo de representación plástica derivada del relato suspendido o irresoluto, sí que nos brindan una información básica en torno a las relaciones dialógicas entre imágenes, de gran ayuda para nuestro análisis de la estructura fotográfica secuenciada.

En torno a las posibilidades de la imagen como impulsora del relato, las investigaciones encontradas se centran más en ese espacio en el que confluyen texto e imagen, en su diálogo y sus

---

20 Término acuñado por Martínez, Patricia. En: “Introducción”. Alain Robbe-Grillet. *El Mirón*. Madrid: Cátedra, 1989, p. 32.

posibilidades narratológicas además de plásticas, así sucede en Alberich Pascual, Jorge. *Discurso y fotografía: la crítica del discurso fotográfico*. [Tesis] Barcelona: Universidad de Barcelona. Departamento Diseño e Imagen, 1998. Prieto Azuaga, Alberto. *Imagen fotográfica y textualidad. Wright Morris, Duane Michals y Sophie Calle*. [Tesis] Barcelona: Universidad Pompeu Fabra. Departamento de Humanidades, 2008. García Sánchez, Sergio. *Sinfonía Gráfica: variaciones en las unidades estructurales y narrativas del cómic*. [Tesis] Granada: Universidad de Granada. Departamento de Dibujo, 2000. Varillas Fernández, Rubén. *El cómic: Texto y discurso. Una propuesta de análisis narratológico*. [Tesis] Salamanca: Universidad de Salamanca. Departamento de Lengua Española, 2007. Pérez Franco, Neftali. *El cine español (1977-2008) y el cómic. Adaptaciones y relaciones intertextuales*. [Tesis] Málaga. Universidad de Málaga. Departamento de comunicación audiovisual y publicidad, 2009. De ellas deducimos valiosa información tanto sobre el apoyo como sobre la discriminación narrativa que surge de la convivencia en el mismo formato del logo y la imagen pero, a nuestro parecer, no extienden su interés hacia la fotografía -en solitario o en relación con otras fotografías- como texto o significante, que es exactamente el problema que nosotros abordamos.

Nos interesan algunas investigaciones que analizan la obra plástica desde ciertos presupuestos psicológicos –nos referimos a la psicología arquetipal y a las teorías psicoanalíticas derivadas de Sigmund Freud, principalmente- y en ellas encontramos enlaces muy interesantes a la obra de Jacques Lacan, James Hillman, Christopher Bollas... Reflejan éstas, además, estudios idóneos para confirmar nuestra tesis sobre el suspense narrativo, el aplazamiento y la demora de información, nos referimos a Pérez Torío, Xavier. *Formes del suspens cinematogràfic*. [Tesis] Barcelona: Universidad Pompeu- Fabra, 1997; y Porrás Vila, Francisco Javier. *Psicoanálisis y Cine: Introducción a la obra de Alfred Hitchcock*. [Tesis] Valencia: Universitat de Valencia, 1992. Sin embargo, en ellas se da por sentado la resolución, ya sea pronta o tardía, de la narración, lo cual no es el caso de la obra que investigamos. Estos aspectos nos servirán de modelo de contraste, aunque finalmente se separen de nuestro objetivo.

En cuanto a la estética cinematográfica, que la fotografía ordenada en forma de secuencia detenta, nos topamos con algunas investigaciones en las que se analiza lo cinematográfico de la

fotografía, considerando este aspecto particularmente formal, demasiado reduccionista a nuestro entender, como tendencia artística actual. Es el caso de Tejeda García, Carlos. *Arte en fotogramas. Cine realizado por artistas*. Madrid: Cátedra, 2008. Nogueira Alonso, Carmen. *La representación como puesta en escena. Para una teoría de la mirada*. [Tesis] Vigo: Universidad de Vigo, Departamento de Expresión artística, 2005; y Fernández Prada, E. *El efecto cinematográfico: estudio sobre el relato en la fotografía escenificada contemporánea a partir de los años 80*. [Tesis]. Vigo: Universidad de Vigo, Departamento de Pintura, 2005. Si bien es cierto que nos ayudan a devanar un contexto en el que insertar la obra de la artista Tracey Moffatt, no hallamos en ellas un análisis específico de la obra fotográfica secuenciada, que es la que en nuestro caso nos interesa, ni una inmersión más profunda en las estrategias narrativas icónicas que el cine desarrolla, al fin y al cabo encontramos ausente todo aquello que nos parecía necesario para una posterior inferencia y aplicación en la materia fotográfica, que es donde creemos que nuestra investigación pueda tener cabida.

En cuanto a las tesis realizadas en torno a la figura de Tracey Moffatt encontramos la de Senzani, Alessandra. *Women, film, and oceans a/part: The critical humor of Tracey Moffatt, Monica Pellizzari, and Clara Law*. Florida Atlantic University, Estados Unidos, 2008. La de Adah, Anthony Ochuco. *Embodying the screen: Body and identity in aboriginal cinemas*. Universidad de Toronto. Canadá, 2007. Y la de Weatherston, Rosemary Ila. *Turning the informant: The making of difference in twentieth-century american literature and culture*. Universidad del Sur de California, Estados Unidos, 1999. Nos ayudan en la investigación sobre la intertextualidad y referencialidad de la obra de esta autora australiana y resultan importantes para entender aspectos identitarios claves de su obra, sin embargo, están dirigidas casi en exclusividad a un análisis de la cinematografía de Moffatt desde un punto de vista antropológico, en torno a la identidad aborigen y los productos de la colonización, por lo que claramente no se focalizan en las cuestiones narrativas que en nuestra investigación ocupan un lugar central.

Encontramos, por lo tanto, en todas estas obras una cierta tangencialidad al tema que nos ocupa, lo cual contribuye a ceñir y señalar el espacio y lagunas que nuestra tesis se encargará de ocupar.

EL RELATO COMO IRRESOLUCIÓN NARRATIVA EN LA FOTOGRAFÍA SECUENCIAL.  
El caso de *Adventure Series* de Tracey Moffatt

## 1.2. Planteamiento de la hipótesis

Todo el contexto teórico y plástico que acabamos de presentar ha ido acotando el objeto de investigación, definiéndolo, descubriendo las carencias y dilemas que sobre él se dan y desde los que construir nuestra hipótesis. Tenemos claro que ese objeto de nuestra investigación es la narración fotográfica secuencial, pero una narración con una característica peculiar: la suspensión de su trama narrativa. Por lo tanto, venimos a problematizar la tesis según la cual un grupo de imágenes ordenadas y articuladas de manera sintagmática constituyen un significante cuya relación con el significado es análoga a la relación que une el texto lingüístico con su sentido. Ponemos en duda que una obra plástica, constituida por un grupo de imágenes secuenciadas, pueda ser analizada con un método estructuralista y en función de una teoría narratológica de raigambre literaria. Así, si trasladamos estas pautas de análisis a la obra *Adventure Series* de Tracey Moffatt, constatamos que esta autora utiliza los modos reconocibles universalmente del fotograma cinematográfico, el cómic, la fotonovela y el serial televisivo para ayudarse de la idea de imagen como signo arbitrario análogo al lingüístico, y evocar de esta manera la sensación de un relato convencional; pero la escisión y desplazamiento de los elementos narrativos constituyentes de la *fábula* respecto a los de la *historia*, y del significante textual respecto al significado arbitrario, provocan una continua suspensión del desciframiento de este relato. Planteamos, por tanto, que Moffatt establece un discurso narrativo basado en la no resolución de las expectativas de relato que genera, lo cual, además de cuestionar los modos metodológicos estructuralistas de análisis de la

teoría de la narración lingüística aplicados a la narración visual, abre a lo narrativo posibilidades en lo inconcluso.

### 1.3. Determinación de objetivos

Una vez que hemos dejado claro nuestro objeto de estudio y qué presupuestos queremos comprobar con nuestra investigación, es hora de fijar los objetivos que nos hemos planteado para la verificación plena de la hipótesis, los cuales nos han marcado en todo momento las prioridades en las derivas investigatorias y en las metodologías de análisis. Estos objetivos generales son dos: por una parte, realizar una investigación basada en la aplicación de las teorías narrativas a la fotografía secuenciada; y por otra aplicar estas conclusiones a la obra *Adventure Series* de Tracey Moffatt. Aunque ésta última trae como consecuencia la de proporcionarle un marco teórico completo a la obra de Moffatt, tanto en su propio contexto personal, como inserto en el panorama de la fotografía contemporánea.

Dentro del primer objetivo general, pretendemos formular las características que debe poseer cualquier formato que tenga un fin narrativo, tanto a nivel formal como a nivel conceptual; o sea, las especificaciones tanto de lo relatado como del formato en el cual se transmite o exhibe. Delimitamos los lazos temporales a los que la narración está sujeta y por lo tanto los flujos temporales a los que una obra fotográfica debe su devenir, para lo cual procuramos definir las especificidades temporales que puedan sustraerse de la imagen fotográfica y que le sean propias. Además, nuestro objetivo es deducir las razones por las que la estructura y el montaje de una obra fotográfica lleva aparejado el desarrollo de su narratividad. Sopesamos, por lo tanto, la influencia de los elementos textuales en el proceso de lectura de una obra plástica, esto es, los ingredientes de

articulación discursiva como el *gutter*, las elipsis o las propias páginas, para impulsar la búsqueda de coherencias causales, y por lo tanto temporales, en este relato –de ahí que sea la secuenciación de la fotografía característica esencial en las obras que nos sirven de referente en esta tesis.

Queremos confirmar la existencia de niveles narrativos análogos a relatos en cualquier formato y disciplina; y delimitar en esos niveles los elementos que los conformen y los caractericen para su posterior reconocimiento en cualquier configuración o ámbito y para aclarar las consecuencias narrativas y formales que evidencian sus desplazamientos. Por último, y dentro de este primer objetivo respecto a la teoría narrativa, pretendemos dejar constancia de los pesos de la mirada, del acto de evocación, de la memoria y la experiencia del lector/espectador que performa la obra.

Posteriormente, el aplicar lo aprendido a la serie de Tracey Moffatt *Adventure Series*, tiene como objetivo final deducir los elementos, tanto técnicos como procesuales, conceptuales y contextuales que ha usado la autora para resolver la cuestión narrativa que esta obra detenta y mediante qué argucias en el manejo de estos elementos consigue la suspensión del sentido en el relato que desarrolla. Procuramos aclarar, mediante un análisis hermenéutico de la obra, sus posibles mecanismos de lectura en relación a las disciplinas con las cuales conecta de manera formal y, por lo tanto, si tiene cabida desde cada uno de estos formatos narrativos el recurso de no reparación del suspense que en la consecución de esta obra se hubiera podido desencadenar.

En vista de que para conseguir estos objetivos efectuamos un diálogo entre diversas disciplinas, puntos de vista y maneras de abordarlos, necesitamos conjugar distintos métodos de investigación y aplicar cada uno de ellos en el momento requerido, de modo que pasamos a continuación a exponer esta metodología en el siguiente apartado.

## 1.4. Precisando el método

Como decíamos, a la hora de afrontar esta investigación hemos necesitado una metodología que nos permitiera trabajar desde los diferentes ámbitos artísticos y la multidisciplinariedad que el tema elegido requería. En un principio trabajamos desde el análisis narratológico literario con el fin de depurar elementos narrativos básicos con los que analizar las obras fotográficas que centran nuestra investigación. Utilizamos un método comparativo con el que enfrentar disciplinas, autores y soluciones históricas al problema narrativo, y buscamos una cooperación dialéctica a través de las transferencias y las analogías entre estos diferentes ámbitos. Conjugamos así los modos de análisis de narrativas literarias, cinematográficas, y de sus especificidades de tipo estructural que presentan en el cómic y la fotonovela. Encontramos una base para realizar estas analogías en la extensión de la noción de “texto” más allá de las formas lingüísticas -estamos de acuerdo con Gadamer en que “la ampliación del concepto de texto encuentra más bien su fundamentación en la hermenéutica. La comprensión de un texto, sea oral o escrito, depende en todo caso de unas condiciones comunicativas que rebasan el mero contenido fijo de lo dicho”<sup>21</sup>-, por lo que realizamos una aproximación hermenéutica a la obra *Adventure Series* desde esas otras disciplinas con las cuales está ligada formal o conceptualmente.

Centrándonos en la estructura formal de las obras investigadas y valiéndonos de los distintos referentes, nuestra intención es, como hemos dicho antes, localizar las posibles equivalencias

---

21

Gadamer, Hans-Georg. *op.cit.*, p. 330.

entre la secuenciación fotográfica, la narrativa literaria y el cine principalmente -tenemos además un modelo de estudio fiable al que acogernos en la manera en que algunos cineastas han recurrido a la literatura para resolver problemas de tipo cinematográfico<sup>22</sup>-, pero también conexiones con el cómic o con cualquier disciplina que se articule y se desarrolle de manera vermicular.

Desde el punto de vista de la Historia del arte realizamos una recopilación y análisis de la obra fotográfica de Tracey Moffatt al completo refiriéndonos a unas u otras cuando suponen una aportación real y evidente a lo tratado en ese punto específico, o cuando tienen relación con los referentes discursivos de su autora; además analizamos las obras cinematográficas realizadas por Moffatt, referidas por ella o que nos han parecido importantes aportaciones a la investigación. Por otra parte seleccionamos obras pertenecientes a diferentes disciplinas artísticas, ya sea por interés expreso de Moffatt o porque son relevantes tanto en sentido formal como conceptual. Realizamos así un análisis contextual, social, biográfico e histórico de la autora y de *Adventure Series* en particular. Nos asomamos a la producción de Moffatt desde el campo de la sociología (el relato se convierte en un mecanismo que nos hace visualizarnos y aceptarnos en la pertenencia a una comunidad), y de la psicología (la narración de nuestras vivencias se organizan como experiencias significativas) desde donde el enfoque narrativo se filtra al territorio artístico y más sin duda en el caso de Tracey Moffatt cuya obra está evidentemente anclada en sus vivencias personales y en su memoria visual.

Al concretar este trabajo en la obra *Adventure Series*, en la que, como ya hemos mencionado, conviven estructuras propias del cómic, reminiscencias visuales del fotograma, temáticas y estereotipos tradicionales del serial televisivo y la fotonovela, escenografías teatrales, etc., afrontaremos su análisis hermenéutico desde cada uno de los puntos de vista con los cuales

---

22 Eisenstein, por ejemplo, propone un análisis del poema de Pushkin *Rusland y Liudmila*, donde se relata la batalla contra los pechenegos, para utilizarlo como modelo de un impecable montaje cinematográfico. Vid: Eisenstein, Serguei M. “Pushkin el montador” en Eisenstein, Serguei M. *Hacia una teoría del montaje*. Vol. 1. Madrid: Editorial Paidós, 2001, p. 237. De la misma manera Robbe Grillet realiza experimentos cinematográficos mediante el guión literario –es el caso de *L'année dernière à Marienbad* (1961)- y aplica lo cinematográfico, lo visual, lo presencial y su derivado fenomenológico a obras propiamente literarias.

emparenta. A partir de lo cual deduciremos las conclusiones de tipo general más determinantes de esta investigación.

Queremos hacer hincapié en el hecho de que realizamos una interpretación crítica desde la producción artística, o sea que tiene su origen en nuestra experiencia de la producción y, sin duda, revertirá en ella. Abordamos la obra plástica desde el punto de vista del autor -nos interesa de manera particular el proceso de creación porque creemos que es desde este lado desde donde podemos hacer las aportaciones más valiosas al tema en cuestión.

EL RELATO COMO IRRESOLUCIÓN NARRATIVA EN LA FOTOGRAFÍA SECUENCIAL.  
El caso de *Adventure Series* de Tracey Moffatt

## 1.5. El sistema estructural

La configuración de nuestra tesis ha sido dictada por la lógica de los procesos de investigación que hemos seguido, ha imprimido desde el principio la dirección en la que derivar nuestras indagaciones y el sitio donde encajar los resultados obtenidos. En primer lugar realizamos un acercamiento a la teoría narrativa elaborando una procesual acotación de los términos que, dentro de ella, serán clave en nuestra investigación. Distinguiendo y estudiando individualmente los elementos que componen esta teoría para después aplicarlos en este punto en concreto a ciertas obras fotográficas que nos ayudan a comprender la materialización de los conceptos analizados. Entre estas obras incluimos algunas de Moffatt, pero también otras de autores que trabajan normalmente con fotografía secuencial o tienen alguna obra incluida en esta tipología. Esta primera parte la fraccionamos en distintas subsecciones según los niveles en los que se divide cualquier narración. En el nivel de la *fábula*, tratada como fuente arquetípica, homológica y cronológica, nos permitimos una revisión del concepto “tiempo”, dando pie a clasificar los diferentes modelos de *fábula* en cuanto a su duración se refiere. Posteriormente analizamos la *historia*, como versión y subjetivación de la *fábula*, atendemos a sus elementos constitutivos: el personaje, el tiempo o el espacio; y a sus desplazamientos en cuanto a esos mismos elementos dentro del nivel fabular; por último nos referimos al *texto* como significante, donde la *historia* se materializa, y desde donde nos permitimos entrar en las teorías del montaje, no sólo cinematográfico sino también literario, para posteriormente revisar los contextos expositivos y editoriales donde mayormente

se configuran las estructuras de la obra fotográfica secuenciada.

En una segunda parte llevamos a cabo la aplicación de las teorías más concluyentes, deducidas en la primera parte, sobre la obra *Adventure Series*. Hemos creído necesario empezar este bloque con un primer capítulo en la que afrontamos el estudio del proceso creativo de Tracey Moffatt, analizamos el contexto de la autora y las fases de creación donde se hacen relevantes los hechos más importantes de su biografía, sus referentes históricos, temas recurrentes, etc... Creamos de esta manera el ámbito apropiado para una crítica psicoanalítica, sociológica, antropológica y, por supuesto, artística de su obra.

Por otro lado, dentro también de este cuerpo final, nos centramos en el estudio de *Adventure Series* mediante una aproximación hermenéutica a través de varios puntos de vista: desde los códigos universales del cómic, el del montaje cinematográfico, el de las novelas griegas de aventuras y el de las láminas de la Enciclopedia, atendiendo además sus patentes conexiones folletinescas y publicitarias.

En un sentido general, y para acabar con esta introducción, queremos especificar que hemos explorado los cauces narrativos de la fotografía nacida de/en la posmodernidad y que, como diría W.J.T. Mitchell, resulta de un avance desde la predominancia del texto sobre la imagen al *redescubrimiento poslingüístico*<sup>23</sup> de ésta. Pero nuestra intención es que esta investigación dé como resultado, no sólo un estudio de relaciones entre la secuencialidad icónica y el desarrollo de la narración (con todo lo que eso pueda aportar al estudio de lo icónico indiciario), sino también un trabajo de referencia sobre la artista australiana Tracey Moffatt desde su muy particular concepción narrativa.

Queremos dejar claro que no pretendemos hacer de esta investigación una compilación

---

23 W.J.T., Mitchell. *Picture theory*. Chicago: The university of Chicago press, 1994, p. 16. Esta predominancia del texto sobre la imagen es cuestionada por Mieke Bal y N. Bryson, entre otros, que proponen una etapa *semiótica*, que no lingüística, tras la cual es posible que no hallara razón de ser el *picture turn* que plantea Mitchell. Nosotros pensamos que en la obra de T. Moffatt *Adventure Series* se conjugan ambas proposiciones al sugerir una narrativa de la imagen que en cierto sentido camina paralela a la narrativa clásica literaria, que hace uso de sus mismas herramientas, pero que alcanza diferentes conclusiones conceptuales y evidencia así la ineffectividad de esas arbitrariedades lingüísticas en el análisis de la obra plástica que nos ocupa.

histórica de lo secuencial en las artes plásticas, y por ende de lo narrativo-pictórico, como tampoco entraremos a recopilar las diferentes maneras (en los albores de la Historia del arte, algunas de ellas) en que el texto y la imagen se relacionan para dar lugar a una obra plástica interdisciplinar. Aunque esta investigación tiene en cuenta estos antecedentes a la hora de enmarcar la obra fotográfica que nos ocupa, no es nuestra intención realizar una tesis historiográfica ni clasificatoria, sino que nos atenemos a un género ensayístico que nos permite tanto el rigor como la elasticidad necesarias para establecer una teoría acerca del tema que hemos venido definiendo.

EL RELATO COMO IRRESOLUCIÓN NARRATIVA EN LA FOTOGRAFÍA SECUENCIAL.  
El caso de *Adventure Series* de Tracey Moffatt

## 2. PARTE I.

### UNA TEORÍA SOBRE LA NARRATIVA

La narratividad es una característica que la mayoría de las veces adjudicamos o denegamos al objeto artístico de una manera meramente intuitiva, por lo que nos gustaría comenzar este capítulo con la acotación de los términos “acontecimiento” y “tiempo” que nos aclararán bajo qué punto de vista hablamos cuando los referimos a lo largo de esta investigación y de qué manera caracterizan de narrativo todo aquello en lo cual participan.

EL RELATO COMO IRRESOLUCIÓN NARRATIVA EN LA FOTOGRAFÍA SECUENCIAL.  
El caso de *Adventure Series* de Tracey Moffatt

## 2.1. Acotaciones terminológicas. El acontecimiento (o el qué de lo que ocurre)

Quisiéramos comenzar este capítulo de acotaciones con la frase con la que inicia Roland Barthes su análisis estructural de los relatos: “Innombrables sont les récits du monde”<sup>24</sup>, porque es la cantidad y variedad de formas narrativas con las que se enfrenta el investigador las que proponen la siguiente dicotomía: o pensamos que cada uno de los relatos que el ser humano formula responde al talento individual de su autor, o sea que son fruto de una peculiaridad singular y no de un modelo, guía o dogma al que seguir –lo cual nos llevaría a la asignación, obsoleta y superada ya, de la consideración del autor como genio o ente inspirado como única razón del valor de la obra narrativa-; o, por el contrario, todos estos relatos poseen en común algo a lo cual recurre tanto el analista a la hora de su interpretación como el autor a la hora de su creación, lo que les supondría una forma y un contenido por los que los vehículos que los portaran se reconocerían claramente como narraciones. Evidentemente ésta última es la opción a la que nos acogemos y en ella tendrán cabida todos los relatos, tanto si están sustentados por el lenguaje articulado, la imagen o el gesto, o si pertenecen a géneros narrativos literarios de forma tan dispar como el teatro o el cómic.

Por otro lado, todo esto induce a pensar que es lógico que este modelo narrativo común tenga una base estructural formal en la lingüística, entre otras cosas porque esta ciencia fundamenta su organización en la unidad básica narrativa: la frase, fácilmente extrapolable al discurso. El modelo

---

24 Barthes Roland. “Introduction à l'analyse structurale des récits”. En: *Communications* [en línea] nº 8, 1966, p. 1. Disponible en: <http://www.persee.fr>. [Última visita: 5/05/2015].

estructuralista así lo trata, y no sólo aplica el modelo lingüístico a cualquier evento narrativo para afrontar su análisis, sino que también lo hace a todo fenómeno cultural o social; nuestra investigación, en su momento, se hará eco de sus teorías. Sin embargo, el discurso narrativo no puede ser considerado y entendido como una mera unión de frases en obligado orden arbitrario, no es sólo eso lo que tienen en común los *innombrables récits du monde*, sino que existe otra característica que los define más allá de las que apoyan su estructura formal: nos referimos al acontecimiento.

Nos parece que es cuestión primordial definir este concepto ya que el desarrollo del acontecimiento se convierte en necesario a la hora de dotar de sentido narrativo al discurso. Mieke Bal lo definiría de una forma clara y concisa como “la transición de un estado a otro que causan o experimentan actores”<sup>25</sup>, por lo que éste implicaría un desarrollo y un cambio de situación; el acontecimiento, como tal, sería entendido como elemento de un proceso y por lo tanto *en* proceso. Pero además, el acontecimiento, gracias al singular estatuto que detenta, podría ser entendido como eslabón que rompe una secuencia: una catástrofe, contratiempo, imprevisto... Lógicamente, la narración se haría cargo de insertar esta contingencia en un tejido secuenciado de otros acontecimientos con lo que la dependencia unos de otros (nos referimos por una parte a la secuencia y por otra al elemento que la rompe) se hace patente. Pero aclaremos esta dependencia verificando las razones existentes para que un acontecimiento tenga esa consideración. Según el profesor Miguel Morey, no todo lo que pasa puede ser considerado como tal:

*Cualquier cosa que pasa no es un acontecimiento –no todo lo que (nos) pasa cuenta, ni merece ser contado. El acontecimiento presupone así una constitución de sentido previa, desde donde se decide qué es y qué no es un acontecimiento –desde donde se determina el qué de lo que pasa. El acontecimiento presupone un cierto orden narrativo desde donde se lo acoge y a cuya medida se recorta, neutralizando algunos de sus rasgos y amplificando otros -es ante todo una unidad de sentido que subraya uno de los*

---

25 Bal, Mieke. *Teoría de la narrativa. Una introducción a la narratología*. Madrid: Cátedra, 1990, p. 21. En adelante: Bal, Mieke. *Teoría de la narrativa*.

*muchos perfiles que nos ofrece la multiplicidad siempre confusa del devenir*<sup>26</sup>.

Efectivamente el *acontecimiento*, en tanto que excepción o catástrofe, depende de un orden de sucesos regulados, una secuencia de elementos predecibles, que permiten que la aparición de lo inesperado no sea desdeñable y merezca su relato. No debe nunca confundirse con el *hecho*; la muerte, el nacimiento, el dolor de un ser humano es un hecho, es siempre el mismo hecho pero nunca es el mismo acontecimiento. La ciencia tratará la muerte como un hecho, la filosofía tratará la muerte también como un hecho, es más, un hecho generalizado y universal. La narración, sin embargo, lo mostrará como un acontecimiento único e individualizado, encarnado en un hombre o mujer determinado, bajo unas circunstancias y en razón a unas causas anteriores al acontecimiento en sí. En este sentido Morey hace un apunte fundamental sobre lo que consiste una narración y lo hace enfrentando dos estrategias diferentes frente al acontecimiento, la del filósofo y la del narrador: lo que le es propio al filósofo sería una tendencia a los enunciados abstractos mientras que el narrador va en busca de enunciados que se apliquen a los individuos en su singularidad de tales, en lo que tienen de específico, diferencial e irreductible, además de determinar todos los aledaños que él crea oportuno para determinar el suceso creando así la cadena de acontecimientos en que consiste el relato<sup>27</sup>.

Por otro lado, todo lo que acontece está obligado a desaparecer, a “pasar”, y parece lógico pensar que este “pasar” obliga a un cierto orden causal. Existen varias propuestas de sentido según el motor primero al que se le asigna el papel causante del acontecimiento y nos parece interesante su mención porque nos da una visión clara de que la evolución narrativa no atiende sólo a experiencias textuales sino también a quién se responsabilice del sentido último de esta narración. Si al “acontecer” se le otorga una causa externa a sí mismo, nos encontramos ante el pensamiento mágico: tal o cual acontecimiento se debe a que los dioses han sido más o menos favorables, el valor de la narración será impuesto por la capacidad que tiene de responder a la pregunta ¿por qué ha sucedido?, y su relato estaría encaminado a trasladar enseñanzas de comportamiento y evitar

26 Morey, Miguel. *El orden de los acontecimientos. Sobre el saber narrativo*. Barcelona: Península, 1988, p. 37.

27 *Ibid.*, p. 35.

males futuros. Pero si, tal y como se expresa el pensamiento positivista, la causa inicial, razón de cualquier suceso, deja de ser mágica para convertirse en casual, el azar sería la convergencia de esas series cuya causa -la de su “pasar”-, no puede derivarse hacia ningún motivo que sea exterior a sí mismo, la responsabilidad de ellos recaerá en la contingencia natural de las cosas o en las acciones de las personas. Para finalizar, una última propuesta de sentido será la que dé como resultado una novela en la cual lo narrado sea una sucesión de elementos heterogéneos que únicamente adquieren lógica en el hecho de ser narrados, como si la única manera de darle un valor a cualquier suceso fuera novelándolo, o sea, insertándolo a la misma vez que a nosotros mismos, en la corriente temporal que es ese pasar. Morey explica muy claramente hacia dónde nos lleva esta sucesión de propuestas:

*En todo caso, desde este horizonte y para la conciencia empírica una sospecha crece: que no hay un orden narrativo, literario de los acontecimientos que dicte el sentido; que es preciso escapar del orden fílmico de las verdades del sentido común. Que eso que somos es sólo una cierta manera de contarnos lo que nos pasa –pero que eso que nos pasa, sólo nos pasa porque nos lo contamos como nos lo contamos<sup>28</sup>.*

Resumiendo, el acontecimiento es un hecho en su especificidad, estructurado en dos sentidos, uno horizontal que le hace formar parte de una cadena de sucesos regulados que son los que lo determinan y lo especifican, y segundo, una estructura vertical, o en capas, que lo divide en tres niveles fundamentales sobre los que hablaremos en más profundidad más adelante, valga ahora una leve matización de cada uno de ellos que nos aclare sus posteriores referencias: la *fábula* se encuentra en el primer nivel narrativo y podríamos resumirla como el conjunto de sucesos ordenados en una lógica relación causal-temporal. En el siguiente nivel narrativo encontramos la *historia*, en la cual se selecciona y ordena de manera subjetiva todo el material fabular, y por último, a nivel ya de superficie, el *texto*, que sería la materialización de la historia.

---

28 Morey, Miguel. *op. cit.*, p. 111.

### 2.1.1. El tiempo (o la duración de lo que ocurre)

Hemos de cuestionarnos en este apartado el hecho frecuente de dar por sentado que la mimesis de lo lingüísticamente textual implique también un contagio del tratamiento del tiempo como extensión espacial, concepción que, según Saussure<sup>29</sup>, le viene dada a éste por la alineación de la escritura y el concepto lineal del habla. El tiempo debe su imagen clásica horizontal, o mejor dicho, la evocación de su imagen, a la articulación del signo lingüístico. Siendo así es fácil que a todo lo dispuesto vermicularmente se le suponga un componente temporal tácito.

Es cierto que este concepto de tiempo confiere o acentúa en la obra secuencial su característica de *narrativa*, y esto lo consigue haciendo que su desarrollo temporal dependa del acto de deshilvanado que realizan un autor/orador y un espectador/lector. Además logra que la obra se perciba como completa ya que ese intervalo entre la nada de antes de lo relatado y la nada de después abarcaría, como un buen traje a medida, todo lo temporal necesario para que el relato se despliegue en su total plenitud. En la narrativa clásica la cantidad de tiempo asignada a los elementos de la *historia* se determina en función de la importancia de cada uno de ellos sobre los demás, además de a la cantidad de tiempo que estos elementos ocupan en la *fábula*. Pero no siempre sucede así; las diferencias temporales, su ordenación y alteración es lo que, en mayor medida, le otorga a la *historia* sus características distintivas y específicas, por lo que entre uno y otro nivel pueden tener lugar desplazamientos que alejen a la *historia* de esa cronología fabular que facilitaría su comprensión.

Más allá del nivel en el que situemos nuestro análisis narrativo, tenemos dos opciones de lectura del concepto “tiempo”. Gilles Deleuze<sup>30</sup> opone la lectura del tiempo de Cronos a la del tiempo Aión. Según Cronos, sólo existe el presente en el tiempo, por lo tanto pasado, presente y

29 “Los significantes acústicos no disponen más que de la línea del tiempo; sus elementos se presentan uno tras otro; forman una cadena. Este carácter se destaca inmediatamente cuando los representamos por medio de la escritura, en donde la sucesión en el tiempo es sustituida por la línea espacial de los signos gráficos”. En Saussure, Ferdinand. *Curso de lingüística general* [edición digital]. Buenos Aires: Losada, 1975, p. 95. Disponible en: <https://docs.google.com>. [Última visita: 5/05/2015].

30 Deleuze, Gilles. *Lógica del sentido*. Barcelona: Paidós, 2005, pp. 197-199.

futuro no son tres dimensiones del tiempo; sólo el presente llena el tiempo, el pasado y el futuro son dos dimensiones relativas al presente en ese tiempo. Es decir, que lo que es futuro o pasado respecto de un cierto presente, forma parte de un presente más vasto, de una extensión o duración mayor. Siempre hay un presente más amplio que reabsorbe el pasado y el futuro. Según Aión, únicamente el pasado y el futuro existen o subsisten en el tiempo. En lugar de un presente que reabsorbe el pasado y el futuro, Aión propone un futuro y un pasado que dividen el presente en cada instante, que lo subdividen, hasta el infinito, en pasado y futuro.

Podríamos especular con la idea de que el tiempo narrativo de una imagen fotográfica en secuencia se adapta mejor a una lectura según el tiempo de Cronos ya que éste es un tiempo que “expresa la acción de los cuerpos y la creación de cualidades corporales”, es un presente vasto y profundo, realiza un movimiento relativo por el cual cada presente remite a otro presente relativamente más vasto en el que todo, pasado y futuro, es simultáneo. La imagen en secuencia consigue perfectamente esa temporalidad simultánea. Si el presente en Cronos es corporal, este presente en el Aión es reabsorbido constantemente por el pasado y el futuro, hacia los dos sentidos a la vez, no tiene cuerpo sino que es pura forma vacía del tiempo. El estar liberado de su forma corporal presente es, tal y como lo refiere Deleuze, lo que hace posible el lenguaje: “El lenguaje es posible gracias a la frontera que lo separa de las cosas”<sup>31</sup>, del cuerpo de las cosas y también de las personas.

Un último apunte sobre este tema nos llevaría a la relación causa- efecto, y no a la relación en sí exactamente sino a los posicionamientos asignados a cada uno de estos conceptos. Si parece lógico pensar que la causa preceda a efecto, Henri Bergson contradice esta afirmación y nos hace replantearnos los flujos direccionales de las secuencias de acontecimientos.

*¿Cómo no ver que, si el acontecimiento se explica siempre, después de todo, por tales o cuales acontecimientos antecedentes, un acontecimiento distinto sería explicado del mismo modo, en las mismas circunstancias, por unos antecedentes de otro modo escogidos -¿qué digo?-, por los mismos antecedentes recortados de otro modo, distribuidos de otro modo, percibidos, en fin, de otro modo por la atención retrospectiva? De delante atrás,*

---

31 *Íbid.*, p. 201.

*se sigue un modelado constante del pasado por el presente, de la causa por el efecto*<sup>32</sup>.

Por lo tanto, si a simultaneidad temporal que nos propone el tiempo Cronos, añadimos el cambio de dirección de los flujos narrativos que formula Bergson, nos encontramos con que el tiempo narrativo en la fotografía secuencial no estará sujeto ni a la linealidad de la secuencia, ni a las posibles concatenaciones unidireccionales que pudieran imponer las relaciones entre el hecho y sus antecedentes. Veamos de qué manera la narración fotográfica se ve afectada por las razones temporales esgrimidas.

### 2.1.2. La narración fotográfica

No todas las imágenes narran, es más, la imagen fija parece ser, casi por definición, negación del devenir. Al fijar cualquier suceso lo eterniza, y al eternizarlo lo saca indefectiblemente de la corriente cronológica. Sin embargo existen maneras de volver a activarla, y de entre todas ellas quisiéramos referirnos al hecho de parear la imagen, de insertarla en el flujo del tiempo mediante la secuenciación. Ya lo dijo Christian Metz: “pasar de una imagen a dos es pasar de la imagen al lenguaje”<sup>33</sup>. De esta manera se la inserta dentro de un flujo de acontecimientos que la especifican (un flujo que, como ya hemos especificado en el capítulo anterior, no tiene una dirección específica). No vamos a cuestionar si es esta inserción de la imagen en una secuencia la única oportunidad que tiene para constituirse en narración, sabemos que al secuenciar una imagen se la dota de narratividad y eso nos basta, por el momento, para analizar sus componentes constitutivos, aunque ese análisis lleve aparejado cuestiones de otra índole como la posibilidad de una secuenciación sin relato. Si queremos llegar a comprender por qué lo narrativo es una noción susceptible de ser impuesta a determinada obra fotográfica éste es el momento adecuado, tras el análisis de los elementos –técnicos, formales y de contenido- que conforman la narración en su acepción más universal; y que nos posibilita el posterior traslado y aplicación, de manera análoga,

32 Bergson, Henri. *El pensamiento y lo moviente*. Madrid: Espasa-Calpe, 1978, pp. 98-99.

33 Metz, Christian. “El cine: ¿lengua o lenguaje?”. En Metz, Christian. *Ensayos sobre la significación en el cine 1964-1968*, vol. I. Barcelona: Paidós, 2002, p. 72.

a la obra fotográfica secuencial y particularmente a la obra de Moffatt *Adventure Series*. De todo ello podremos deducir en qué principios y componentes se sustenta la narración que en estas fotografías se desarrolla.

Es investigando el cómic y sus códigos narrativos cuando nos topamos con lo que podría ser clave esencial para entender la cualidad narrativa de las imágenes y aplicarla a la fotografía en general. Guy Gauthier, en la sección que destina al concepto “tiempo” en su obra *Veinte lecciones sobre la imagen y el sentido*, y la cual dedica casi exclusivamente al cómic, hace una diferenciación esencial en los tipos de viñeta que, además, repercute en el modelo de relato que en estas viñetas se desarrolla:

*Este modelo (se refiere al famoso cómic Penauts con Snoopy y Charlie Brown como protagonistas), siendo conveniente para los relatos apacibles y/o humorísticos, considera la imagen como un mundo cerrado, bastándose a sí mismo, no esperando ninguna aportación del fuera de campo –que ya ni siquiera existe, puesto que se convierte en el espacio fuera de la fábula -, enmascarando toda retórica tras la organización de los hechos. Hemos dicho que esta imagen era “introdeterminada”, lo que significa que no espera reactivación desde el exterior. [...] En el otro extremo, (se refiere a los cómics del personaje Corto Maltés) los hechos se suceden por irrupciones sucesivas que una sola imagen no puede asumir sin aportación exterior. [...] Este modelo dominante en los relatos de acción, hace de la imagen un campo perpetuamente abierto sobre el fuera de campo, fuente inagotable de renovación. Esta imagen es por excelencia “extradeterminada”: sólo existe por una continua renovación exterior<sup>34</sup>.*

Nos parece que ésta pudiera ser una de las diferencias más significativas entre una imagen fotográfica que se considerase narrativa y otra que no. Una, la *introdeterminada*, que al igual que el tipo de viñeta homónima, no espera la aportación del fuera de campo para significar; y otra, la *extradeterminada*, que pide una continua renovación exterior, algo que desde fuera le confiera el sentido, que le haga formar parte de un montaje lineal y lingüístico, temporal, tanto si

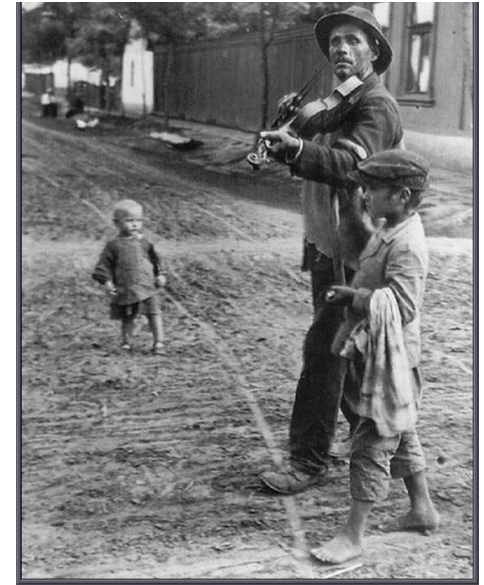
---

34 Gauthier, Guy. *Veinte lecciones sobre la imagen y el sentido*. Madrid: Cátedra, 1992, p. 72.

se presenta como un espacio cerrado que se basta a sí mismo, poseyendo un tiempo interno, vertical, muy cercano al del plano (imagen- movimiento), como si se muestra independientemente del montaje, sin recurrir a él. Uno de los aspectos del concepto barthiano *punctum* hace también referencia a ese elemento que propulsa al espectador hacia afuera de los márgenes formales de la fotografía: “Por fulgurante que sea, el *punctum* tiene, más o menos virtualmente, una fuerza de expansión”<sup>35</sup>.

Hablando Barthes de una foto de Kertész de 1921 que representa un violinista ciego conducido por un niño descalzo, dice de ella que “se sobrepasa realmente a sí misma”<sup>36</sup>. Esta cualidad última de *extradeterminación* es válida tanto para fotografías secuenciadas como para las que no formen parte de una serie, únicamente es necesario que uno de los detalles que la fotografía recoja tenga la capacidad de remitir a un fuera de campo. De esta manera, la narratividad de la imagen no depende de su significante, o sea que su estructura en secuencia o el parentesco lineal que ésta pudiera acarrear con el sintagma lingüístico convencional no son determinantes a la hora de la asignación de su carácter narrativo. Creemos además que esta extradeterminación es la mejor opción con la que cuenta la fotografía narrativa para integrar en sí misma la suspensión de sentido, para que lo irresoluto no menoscabe la concepción de relato, y todo ello sin tener que echar mano de códigos, como el del lenguaje oral o escrito, que formalmente le son ajenos.

Estamos seguros de que no es viable elaborar un sistema o modelo narrativo formal válido para todas las obras fotográficas, ni siquiera para las que presentan como característica el estar compuestas por múltiples imágenes y una disposición formal secuencial. Es inviable, decimos, porque se hace imposible reducir a unas cuantas leyes el resultante de la conjunción de varios códigos –literarios, fílmicos, icónicos...- que operan en una estructura tan compleja como la de



André Kertész. *El músico ciego*,  
1921

35 Barthes, Roland. *La cámara lúcida*. Barcelona: Paidós, 1999, p. 83. En adelante: Barthes, Roland. *La cámara lúcida*.

36 *Ibid.*, p. 83.

una secuencia fotográfica. Una obra con estructura secuencial depende de todo el conjunto de relaciones entre las referencias icónicas de unas y otras imágenes (todas las que conformen la obra), y la cantidad de facultades que se ponen en marcha, desde el espectador, al visualizar estas imágenes, -nos referimos a la memoria, al conocimiento, a la intuición, y por supuesto a la ideación de nuevas imágenes que tiene lugar a partir de todo lo expuesto.

Sin embargo sí nos parece posible realizar un acercamiento individualizado a la obra fotográfica partiendo en principio de conceptos generales inferidos de la propia narratología, (aunque después los abandonemos en pos de particularidades fotográficas) y que las conclusiones obtenidas nos sirvan como nociones medulares a la hora de realizar una aproximación hermenéutica a la obra *Adventure Series*.

Como ya hemos dicho, utilizaremos un método basado principalmente en la analogía<sup>37</sup>, ya que los documentos teóricos que manejamos y en los que fundamos nuestro estudio se refieren principalmente al tipo de narración que viene soportada por los medios clásicos, -nos referimos a los creados específicamente con una finalidad narrativa, o sea los géneros literarios, y entre ellos principalmente a la novela- y, con sus excepciones, al medio cinematográfico. Entre estos textos vertebrales queremos destacar uno que por el enfoque interdisciplinar que aplica el autor a todos los conceptos analizados, nos parece idóneo en nuestra tarea comparativa. Este es el caso del estudio que la semióloga e historiadora del arte Mieke Bal hace de la teoría de la narrativa<sup>38</sup>, el cual hemos usado como manual a la hora de desgranar con exhaustividad todos los aspectos que nos ofrece la narratología para, seguidamente, aplicarlos a las obras fotográficas secuenciadas en general y a la obra de Tracey Moffatt *Adventure Series* en particular. Ha sido para nosotros como Virgilio a Dante, un cuidadoso guía en una disciplina que hasta ese momento y, en ciertos aspectos, nos era extraña.

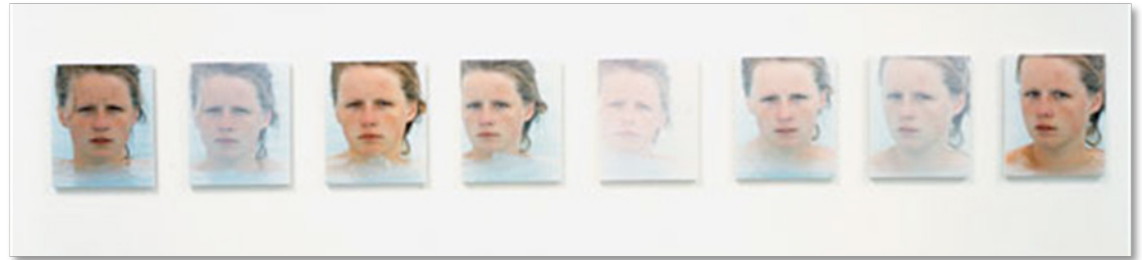
Nos gustaría empezar especificando el tipo de obra sobre el que se aplica esta investigación y al cual nos referiremos como *fotografía secuencial*. Esta obra vermicular, aunque no maneje signos

---

37 Ya hemos visto que los conceptos de “extradeterminación” e “introdeterminación” han sido inferidos directamente de las viñetas del cómic.

38 Nos referimos a: Bal, Mieke. *Teoría de la narrativa*.

formales o conceptuales aptos para una clasificación inequívoca, como veníamos contando desde el principio del capítulo, sí responde siempre al desarrollo de un “acontecimiento”



Roni Horn. *You are the weather* 1994-1996 (detalle de la instalación)

o transición de un estado a otro. Queremos dejar claro este punto en primer lugar porque este acontecimiento no siempre está suficientemente explícito. Lo razonaremos de manera más clara con un ejemplo plástico concreto: en la obra *You are the weather* (1994-1996), de la autora norteamericana Roni Horn -que está compuesta por cien fotografías organizadas en secuencias de seis, siete y ocho, en base a diferencias casi imperceptibles de encuadre o color-, la variación entre una fotografía y la siguiente es mínima, pero es en esa variación donde reside el fundamento de esta obra en sí: la constatación del permanente estado de transformación. Y es en su disposición secuencial donde se ancla y desarrolla efectivamente el *acontecimiento*. Este acontecimiento es verificable porque existe y es constatable esa *transición de un estado a otro*.

En segundo lugar, y contestando a la pregunta que nos hacíamos al principio del capítulo sobre si es posible una secuenciación sin relato, queremos afirmar que la disposición secuenciada de una obra -tanto fotográfica como de cualquier otro tipo- no siempre presupone la expresión y desarrollo de un acontecimiento. Ni siquiera sucede así en el cine, y eso que toda película es, al fin y al cabo, resultante de una secuenciación de fotogramas. Sea como fuere, el cine no siempre se construye en relación a una narración lineal, podríamos nombrar muchos ejemplos, históricos y actuales, en los cuales tienen lugar ciertos juegos en torno a la narrativa clásica, pero, por la continuas referencias de Tracey Moffatt a ellas, nos remitiremos a la cinematografía surrealista de Buñuel, Jean Cocteau o Maya Deren<sup>39</sup> entre muchos otros. En otro sentido, diferente a lo que pudiera ser la

39 Nombramos a Deren expresamente por contribuir de manera decisiva al reconocimiento del cine experimental como práctica artística, además de por su situación, pareja a la de Moffatt, que Vicente Sánchez-Biosca define de la siguiente manera: “En realidad, Deren es una bisagra que practica la inserción de las artes plásticas en el mundo del cine y viceversa”. Sánchez-Biosca, Vicente. *Cine y vanguardias artísticas*. Barcelona: Paidós, 2004, p. 168.



Peter Greenaway, *Intervals*. 1969 (fotogramas)

creación por medio de la libre asociación surrealista, nos parece indicado remitirnos a la *nouvelle vague* con Françoise Truffaut a la cabeza que, según Anne Marie Guerin, se alzó en contra de las “películas de guionistas que ponían freno a la libertad de la imaginación y que, según sus autores, subestimaban

al público proponiéndole puestas en escena que se limitaban a ilustrar el guión”<sup>40</sup>. Siguiendo con ejemplos destacados cuya revisión pudiera aportar claves a nuestra investigación mencionaremos el caso del director Peter Greenaway, que en cada uno de sus films desarrolla una amplia indagación en torno a la sintaxis cinematográfica. Véase como ejemplo *Intervals*, un vídeo realizado en 1969 que podría ser definido como una obra “abstracta, un intento de hacer una película sin narración usando la figura 13”<sup>41</sup>. El interés que nos despierta esta cinta no se debe únicamente por ser una obra “abstracta” sino porque basa sus parámetros estéticos, casi exclusivamente, en una cadencia rítmica estructural del significante, y hace de ello su razón de ser. Su puesta en escena tiene un gran parecido con un pase de fotografías “duraderas”<sup>42</sup>, ya que se mantienen en el tiempo<sup>43</sup>, o también podríamos definir las como “escenificadas” –si nos referimos al hecho de que nos muestran el suceso que se despliega ante la cámara como en una escenografía teatral-, un suceso desdeñable tal vez, pero recogido por esta cámara gracias a la cualidad de duración que permite fijar el medio cinematográfico. Su estructura y montaje no se realiza para sustentar una narración, aunque

40 Guerin, Marie Anne. *El relato cinematográfico*. Barcelona: Paidós, 2004, p. 61.

41 Citado por Gorostiza, Jorge. *Peter Greenaway*. Madrid: Cátedra, 1995, p. 23.

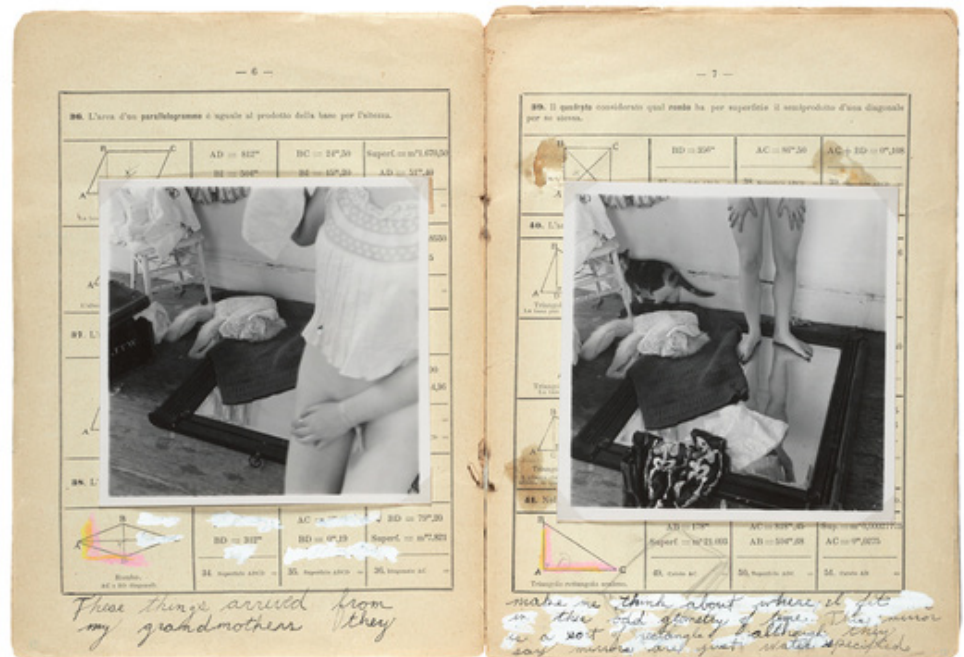
42 Exactamente duran trece segundos cada una de ellas.

43 Las relacionamos por esta razón con obras que experimentan en el mismo sentido, como los filmes minimalistas de Michael Snow del tipo de *Wavelength* (1967).

respeten unas normas estrictas de metraje y ritmo<sup>44</sup>. A este director nos referiremos en numerosas ocasiones durante nuestra investigación porque muchos aspectos de su obra nos han ayudado a aclarar conceptos narrativos básicos para nuestros intereses.

A veces, la estructura de una obra fotográfica secuencial está supeditada a otras razones que no tienen relación con el aspecto narrativo que se les puede suponer, es muy posible que la secuenciación detente una cualidad conjuntiva –basada en mayor medida en lo que podría definirse como una suma tal que así: “esto y esto y esto...”- más que de una manera consecutiva –“esto *a causa de* esto y *como consecuencia de* esto otro”. Para mostrar esta circunstancia hemos querido remitirnos particularmente a la obra de la fotógrafa americana Francesca Woodman *Algunas geometrías interiores desordenadas* (1981), por haber encontrado referencias explícitas en este sentido. La abundante obra de esta autora<sup>45</sup>, a pesar de formar parte de series y de estar incluidas en el formato de un libro –con el componente narrativo que esto supone-, son un claro ejemplo de que un montaje formal clásico no siempre soporta un relato.

Marco Pierini describiría muy bien esta característica en la obra de Woodman al decir que “la relación de la figura con sus entornos y con los objetos presentes en ellos aparece siempre



Francesca Woodman. *Algunas geometrías interiores desordenadas*. 1981

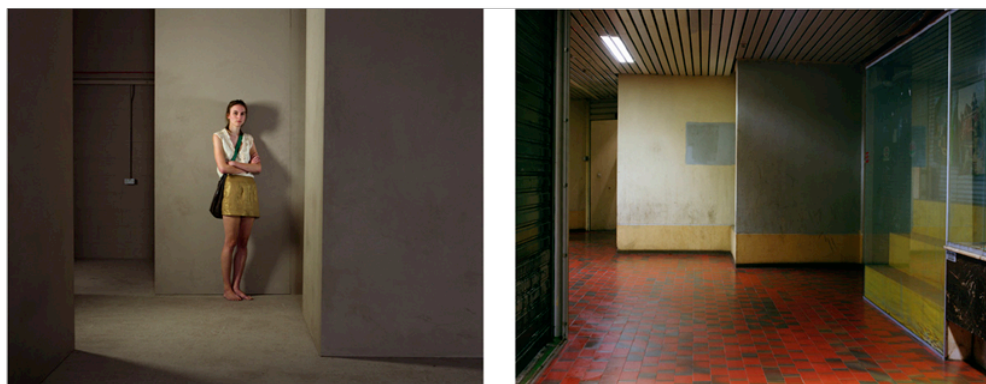
44 Como ya hemos comentado, la película está formada por planos de trece segundos, en los que aparecen escenas cotidianas de vecinos y viandantes, imágenes frontales de anónimas calles venecianas llenas de *graffitis* y cartelera publicitaria.

45 Francesca Woodman se suicida con sólo 23 años, a pesar de lo cual dejó un legado de más de 800 fotografías.

totalmente resuelta sin necesidad de recurrir a la introducción de elementos narrativos”<sup>46</sup>. En su obra no encontramos ficción, ni anécdota, desarrollo o acontecimiento: como diría Fernando Castro-Flórez, “sólo un presentarse”<sup>47</sup>. Cada una de las fotografías se agotan en su *introdeterminación*, por aplicar el término usado por Guy Gauthier en las viñetas de cómics que no necesitan del fuera de campo, que en realidad no poseen un fuera de campo al que remitirse y que repare su suspense, no esperan nada de la elipsis que mantiene unidas las imágenes de las que consta el libro por lo que este tipo de obra no tiene cabida en nuestro trabajo de investigación más allá de ejemplificar una excepción por un contenido que, no siendo narrativo, se estructura en series.

Otro ejemplo de esta sucesión de imágenes sin narración lo aporta la casi totalidad de la obra de la fotógrafa Sarah Dobai donde las imágenes aún presentándose de forma pareada, no confieren, según Simón Morrissey, “la posibilidad de un pasado o un futuro para el instante

captado”; y añade Morrissey que “se crea una sensación palpable de estar atrapado dentro de la narrativa, en lugar de ser capaces de experimentar su progresión lineal prevista. La narrativa se convierte así en un mecanismo cuya naturaleza espacial queda subrayada en su frustración, lo que proporciona incluso a las imágenes fijas una sensación explícita



Sarah Dobai. *Emily y el corredor amarillo*. 2008

de duración, de atrapamiento del tiempo en una tensión continua, incuantificable”<sup>48</sup>.

46 Pierini, Marco. “Desde dentro. Notas sobre la trayectoria artística de Francesca Woodman”. En: Woodman, Francesca *et al.* *Francesca Woodman. Retrospectiva* [catálogo de la exposición]. Murcia: Espacio AV, 2009, p. 21.

47 Castro Flórez, Fernando. *Vida y muerte de Francesca Woodman* [documento audiovisual] La Fábrica TV. Disponible en: [http://www.elpais.com/videos/cultura/mirada/profundidad/obra/Francesca/Woodman/elpvidcul/20090908elpepucul\\_2/Ves/](http://www.elpais.com/videos/cultura/mirada/profundidad/obra/Francesca/Woodman/elpvidcul/20090908elpepucul_2/Ves/). 2009. [Última visita: 20/01/13].

48 Morrissey, Simon. “Sarah Dobai. El desasosiego”. En: Morrissey, Simon *et al.* *Sarah Dobai* [catálogo]. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, 2000, p. 14.

Efectivamente, la tensión es continua pero el momento es uno, no hay duración, no hay acontecimiento. Aunque se nos presenta un personaje, éste no realiza ninguna acción, sólo aparece en una de las dos fotografías que conforman el díptico, o sea que tampoco hay desarrollo, ni siquiera el espacio retratado es el mismo en una u otra fotografía. Quizá la única característica que detenten ambas sea esa disposición en zig-zag que adopta ambos espacios y la dirección e incidencia de las luces que los envuelven. El título de la obra, para más desconcierto, parece pertenecer a otra obra, no vemos ningún corredor amarillo (a menos que se refiera al tono de las paredes del espacio fotografiado a la derecha), por lo que no podemos estar seguros de que la modelo de la izquierda sea la tal Emily. Nos parece que, en este caso, las conexiones icónicas-ambientales son ese elemento que hace que, como decía Simon Morrissey, se estire el tiempo, de la manera que lo haría una elástico empecinado en volver una y otra vez a su forma inicial.

Como ya hemos comentado al principio del capítulo, necesariamente la existencia del acontecimiento es forzosa en las obras fotográficas que abarcan esta investigación; acotamos un poco más el objeto investigado aclarando que este acontecimiento estará causado por un actor –aunque no sea éste obligatoriamente humano<sup>49</sup>, por lo que cualquier figura alegórica es perfectamente válida. Generalizando, diremos que el suceso y el actor, además del tiempo y el lugar, son los elementos que han de participar en una narración para que ésta sea considerada como tal, pero según a qué nivel de la narración nos estemos refiriendo, éstos tendrán diferentes características, por lo que resulta totalmente necesario desgranarlos de forma ordenada en su totalidad para aplicarlos con claridad a la obra fotográfica.

A partir de ahora nos atendremos a los distintos niveles en los que la narración se consuma: el texto -o versión de una historia-, la historia -que es una fábula presentada de una determinada manera- y la fábula, que es esencialmente el material al que se da forma de historia. Veremos que de esta separación y del desplazamiento entre estos conceptos depende, en mayor medida, la suspensión del relato que venimos estudiando en este trabajo de investigación, por lo que nos parece importante que estas nociones queden formuladas con claridad.

---

49 En el caso de *You are the weather* de Roni Horn el actor podría ser la modelo a la que Horn retrata, pero también ésta podría ser considerada como el objeto que sufre las consecuencias del verdadero actor: el tiempo.

Las obras que hemos elegido para ejemplificar ciertos conceptos tratados en este capítulo no son únicamente fotográficas, la literatura en todos sus géneros también nos mostrará modelos particulares y, por supuesto, el cine. Está claro que las películas se resuelven mediante un lenguaje articulado y secuencial por lo que a menudo nos referiremos a esta disciplina tanto como a directores o estudiosos que aportan, desde ese medio, algún dato clarificador para la investigación que llevamos a cabo. Por último hemos de aclarar que, aún dentro del medio fotográfico, algunas de las obras que presentamos no responden a la calificación de “secuencia fotográfica” pero nos parece que, en cualquier caso, son el resultado de un método, proceso o estructura cuya narratividad no ofrece duda, y resultan modelos adecuados para clarificar puntualmente las nociones narrativas que detentan.

## 2.2. La fábula. El desarrollo lógico de la representación arquetipal

Como hemos visto hasta ahora, el suceso, el actor, el tiempo y el lugar son diferentes elementos que se comportarán de una manera u otra según el nivel narrativo desde el que realicemos nuestro análisis. Es el momento de desmontar y aclarar cada uno de los niveles que supone toda estructura narrativa, ya que al poseer una serie de requisitos independientes al formato en el que se desarrolle, todo lo concluido en esta parte podrá ser inferido directamente sobre la narración fotográfica. Nos interesa realizar un primer análisis general para desembocar en otro más particular, el que llevaremos a cabo de manera análoga sobre las secuencias de imágenes y de la cual derivarán las principales conclusiones de esta tesis.

Por lo pronto, y como ya venimos comentando, si existen tres niveles estructurales fundamentales que componen cualquier narración: la *fábula*, la *historia* y el *texto*, es conveniente que nos detengamos en aquel nivel que sustenta el armazón narrativo: la *fábula*, y que hagamos una puntual revisión histórica de su uso y significado que nos aclare aquella acepción del término que realmente viene al caso en el desarrollo de nuestra investigación. Efectivamente es la *fábula* la base constitutiva de cualquier narración, su carácter es ya perfilado por Aristóteles en su *Ars Poética* (1457 a.c.) y pocas variaciones esenciales ha sufrido desde entonces. Definida por Aristóteles como una de las partes de la Tragedia -que “vienen a ser seis, a saber: fábula, carácter, dicción, dictamen, perspectiva y melodía”<sup>50</sup>-, en ella tiene lugar la ordenación de los sucesos que se narran en esta

---

50 Aristóteles. *El arte poética*. Barcelona: El Cid Editor, 2009, p. 22.

Tragedia, esto es, constituye la esencia misma de la narración. Desde que Aristóteles estableciera la *fábula* en el primer nivel estructural, la narratología ha utilizado diversos nombres para este peldaño de la escala narrativa. Su traducción a menudo por “trama” o “argumento” es a nuestro entender un error que creemos haber visto reparado en la definición y separación que de estos términos hace Boris Tomachevsky: “La *fábula* es un conjunto de motivos en su lógica relación causal-temporal, mientras que la *trama* es el conjunto de los mismos motivos, en la sucesión y en la relación que se presentan en la obra”<sup>51</sup>. Por lo tanto pensamos que la *trama* se desarrolla en un nivel superior: la *historia*, la cual delimitaremos en el siguiente capítulo. De manera particular, creemos que manteniendo la nominación de *fábula* se le permite conservar las conexiones con el género literario que lleva su nombre y se le restauran, como primer nivel del relato, las ideas de universalidad y colectividad que este género lleva aparejado.

El concepto de *fábula* que a nosotros nos interesa es, como decimos, el propuesto por Mieke Bal, que se formula en concordancia con lo que Aristóteles propone, y se resume como una serie de sucesos, producto de la imaginación, los cuales se construyen, sin excepciones, siguiendo ciertas leyes, esto es: la secuencia lógica de los acontecimientos. La *fábula* es por tanto un “desarrollo de acontecimientos que el lector experimenta como natural y en concordancia con el mundo”<sup>52</sup>. Así que, si es necesario que haya una correspondencia entre la realidad y lo que los actores de la *fábula* experimentan, deducimos que la *fábula* sí atiende, de manera obligatoria, a una lógica temporal y espacial. Tales son las propiedades con las que Aristóteles la dotara en su día, además de incidir en otras características que no queremos dejar de mencionar como en la necesidad de que se presenten de ella todas las partes -es decir, que esté entera-, y que cada una de esas partes ocupe su lugar siguiendo un orden:

*Todo (entero) es lo que tiene principio, medio y fin. Principio es lo que de suyo no es necesariamente después de otro: antes bien, después de sí exige naturalmente que otro exista o sea factible. Fin es al contrario lo que de suyo es naturalmente después de*

---

51 Tomachevsky, Boris. *Teoría de la literatura*. Madrid: Akal, 1982, p. 186.

52 Bal, Mieke. *Teoría de la narrativa*, p. 20.

*otro, y después de sí ningún otro admite. Medio lo que de suyo sigue a otro y tras de sí aguarda otro*<sup>53</sup>.

Con ello quedaría bien matizado lo que constituirá el *principio, nudo y desenlace* de las estructuras clásicas narrativas que se conservan hasta la actualidad. Los acontecimientos de la *fábula* adquieren una coherencia significativa en la secuenciación de unos hechos que se revelan por completo: esto es, se comienza con una situación inicial, la cual será siempre un estado de deficiencia en el que uno o más actores quieren introducir cambios; posteriormente, el desarrollo del acontecimiento revela que el proceso de cambio implica una mejoría, o un deterioro, respecto de la situación inicial, y por último, el resultado de esa mejoría o deterioro será enmarcado dentro de lo que sería la conclusión. Como hemos dicho antes, aunque la *fábula* es producto de la imaginación –y esto lo dejaría también claro Aristóteles al diferenciar la Tragedia y la Poesía de la Historia, a la cual la considera como el relato de los hechos acaecidos y no de los posibles- se regenta por las leyes de la realidad común y cotidiana. En la actualidad, el concepto de *fábula*, desde el punto de vista narratológico, se rige por estas mismas leyes, respetando la estructura de inicio, nudo y desenlace del argumento trágico aristotélico<sup>54</sup>.

Entendemos que, además, la *fábula*, enlazando con las características que detenta el género literario que lleva su nombre<sup>55</sup>, tiene sus fuentes de contenido en el arquetipo, en aquellas imágenes

---

53 Aristóteles. *op. cit.*, p. 25.

54 De todas maneras nos gustaría dejar constancia de que no todo el mundo está de acuerdo con esta tajante diferenciación aristotélica entre Historia y Literatura. Hayden White, a la cabeza de un movimiento de metaficción historiográfica que tiene lugar en los años sesenta, insiste en la idea de que los textos históricos son, al igual que los literarios, fruto de la capacidad imaginativa de los historiadores, de su habilidad para revestir un conjunto neutro de acontecimientos con un argumento narrativo que resulte comprensible en función de las convenciones culturales que rigen la sociedad donde se inserta ese historiador. La problemática relación entre poesía e historia se re-define así como una ecuación en términos formales, que, sin llegar a abolir del todo la división aristotélica, se convierte para White en irrelevante. No es de nuestra incumbencia actual pero nos parece interesante dejar constancia de las porosidades entre historia y literatura, porque si operan los mismos elementos en un relato fruto de la imaginación que en uno histórico, la *fábula* estaría presente en todos ellos como nivel del cual emana todo tipo de historia. *Vid.* White, Hayden. *El texto histórico como artefacto literario*. Barcelona: Paidós, 2003.

55 De las cuales nos gustaría destacar que sobresale la *personificación*, y remarcamos este hecho porque al

originarias constitutivas del inconsciente colectivo que efectivamente son fuentes comunes a toda la humanidad. El *actor*<sup>56</sup>, alrededor del cual giran los sucesos fabulares o al cual revierten las consecuencias de éstos, aún no tiene un nombre en particular ni detenta características individuales. Son estos aspectos los que hacen patentes sus conexiones universales y arquetípicas. Carl Gustav Jung lo especifica de esta manera:

*El concepto arquetipo designa contenidos psíquicos no sometidos aún a elaboración consciente alguna, y representa entonces un dato psíquico todavía inmediato. [...] Su manifestación inmediata, tal y como se produce en los sueños y visiones, es mucho más individual, incomprensible o ingenua que, por ejemplo, en el mito. El arquetipo representa esencialmente un contenido inconsciente que al concienciarse y ser percibido cambia de acuerdo con cada conciencia individual en que surge*<sup>57</sup>.

Por lo tanto, es tras este proceso individual de concienciación, cuando el arquetipo comienza a desprenderse de su inmediatez, y paralelamente, a formularse como *fábula*, más emparentada ya con el *mito*<sup>58</sup> o la *leyenda* por el hecho preciso de ser un producto elaborado. El incluir cada representación arquetípica su propia polaridad (nacimiento-muerte, padre-madre...) aporta un sinfín de posibilidades en el desarrollo de la *fábula*, y la universalidad de sus tipos ayudan a conservar intacta la familiaridad de su sentido.

En nuestro caso particular, nos parece interesante esa fuente de representaciones de la que se

---

someter un concepto abstracto a un proceso de personificación, éste se carga de cualidades fácilmente reconocibles por el espectador/lector, convirtiéndose además en llamada a su memoria individual.

56 El *actor* fabular se concreta y particulariza en *personaje* –el cual ya estaría incluido dentro de otro nivel narrativo, el de la *historia*-. O sea, que es en el proceso creativo, en el acto de narrar (de estructurar la *fábula* desde un punto de vista determinado), donde tiene lugar la caracterización final del arquetipo fabular.

57 Jung, Carl. G. *Arquetipo e inconsciente colectivo*. Barcelona: Paidós, 1970, p. 11. Más adelante, en esa misma obra, Jung concretará el concepto *arquetipo*: “Hay que tener siempre conciencia de que lo que entendemos como “arquetipo” es irrepresentable, pero tiene efectos merced a los cuales son posibles sus manifestaciones, las representaciones arquetípicas. *Ibid.* p. 159.

58 El hecho de que el mito pueda formularse por medio de causas y efectos le confiere una naturaleza narrativa, y es en este aspecto donde a nuestro entender enlaza con la *fábula*.

alimenta la *fábula* por el hecho de convertir a ésta en un común universal en el proceso de creación de la obra ficcional, un espacio donde se condensan todas las posibilidades narrativas a la espera de que su elección, nominación, relación, facetado y ordenación por parte del autor las conviertan en un determinado relato. Nos interesa también que la realización del proceso narrativo que lleva a cabo el autor tenga la posibilidad de presentarse como un cierto procedimiento psicoanalizante, tal y como sostiene James Hillman en sus teorías de la “psicología arquetipal”<sup>59</sup>, y nos interesa esa probabilidad por la razón de que nos ayudaría a mantener el énfasis en la relación entre la elección de los modelos arquetípicos que formarán parte de la *fábula* narrativa y la necesidad del autor de contarse a sí mismo, de convertir la obra en autorreflexión y producto de su propia psique (a nuestro entender éste procedimiento de selección podría ser determinante a la hora de entender las relaciones que subyacen entre la obra y la biografía de la autora Tracey Moffatt). Como hemos comentado antes, Hillman, en su visión de la “psicología arquetipal”, nos da la pista sobre los posibles lazos de unión entre esta *fábula* y el psicoanálisis:

*Cuando examinamos estas fantasías (en la terapia) descubrimos que reflejan los grandes temas impersonales de la humanidad tal como los representa la tragedia, la épica, el folklore, las leyendas y el mito. La fantasía, desde nuestra perspectiva, es el intento de la psique misma de re-mitologizar la consciencia; intentamos desarrollar esta actividad estimulando la familiaridad con el mito y el cuento*<sup>60</sup>.

A partir de aquí podemos tomar la *fábula* como ese espacio universal nutrido del imaginario personal, y por lo tanto, como lugar clave para la comprensión de la psique. Hillman da por tanto un nuevo sentido a la conciencia narrativa: tenerla, dice Hillman, “es *per se*, psicológicamente terapéutico”<sup>61</sup>.

Es esencialmente en la conciencia narrativa donde Hillman basa su teoría psicoanalista: la

59 Esta teoría se basa principalmente en la convicción de que el poder del mito, su realidad, reside precisamente en su capacidad para aprovechar e influir en la vida psíquica.

60 Hillman, James. “Apunte sobre el relato”. En: Abrams, Jeremiah [coord.]. *Recuperar el niño interior*. Barcelona: Kairós, 2005, p. 367.

61 *Ibid.*, p. 365.

creación de esta conciencia personal se debe a las historias que se han ido acumulando desde la infancia; integramos la vida como narración porque usamos las narraciones, de manera inconsciente, como contenedores para organizar los acontecimientos en experiencias significativas. Mediante la narración, la cualidad simbólica de las imágenes que aparecen en el sueño o la fantasía encuentran un lugar legítimo, conectan con los mitos y las leyendas que nos pertenecen como integrantes de una determinada sociedad en un momento preciso. Muy interesante es la propia experiencia de Hillman como psicoanalista: “La terapia jungiana, al menos como yo la practico, trae consigo la constatación de que la fantasía es una actividad creativa que renueva de continuo la historia de la persona”<sup>62</sup>. De lo que deducimos que la creación narrativa, tanto literaria como de cualquier otro tipo, fotográfica, cinematográfica, musical..., conlleva un acto de re-mitologización de la conciencia, de estimular la familiaridad con el pensamiento mítico<sup>63</sup>.

Esta cualidad de universalidad que poseen las fuentes arquetípicas se suma a todos aquellos aspectos que en su día problematizaron la idea de originalidad tanto en las narrativas contemporáneas como en cualquier medio plástico que haga reflejo de ellas. Según Umberto Eco, “la estética moderna niega el valor (estético) de los medios de comunicación de masas por ser repetitivos, construidos según un modelo que reiteran una y otra vez a fin de dar a su público lo que éstos quieren, y lo que es más importante, lo que realmente esperan de ese producto en concreto”<sup>64</sup>. No es lo mismo construir o producir obras originales a partir de elementos prefabricados (éste sería el caso de la poesía o la arquitectura en las cuales se permite al destinatario reconocer la presencia del esquema,

---

62 *Íbid.*, p. 367.

63 Mas adelante, a la hora de enfrentarnos y reflexionar sobre la obra de Tracey Moffatt, volveremos a retomar estas teorías de Hillman, clarificadoras de su proceso creativo en el sentido en que ofrecen la conexión entre el imaginario personal de esta autora y la narrativa de su obra. Si entendemos esta conexión como la fusión de todos los relatos donde nos insertamos, ficcionalizándonos, para llegar a comprendernos o encontrar el significado de los sucesos de los que participamos, no es de extrañar que nos propongamos sacar a la luz aquellos relatos, tanto literarios como cinematográficos, televisivos o en cómics, que han servido a Moffatt como base o impulso en su producción artística.

64 Eco, Umberto. “La innovación en el serial” en: Eco, Umberto. *De los espejos y otros ensayos*. Barcelona: Lumen. 1988, p. 134. En adelante: Eco, Umberto. *De los espejos y*.

y a partir de ahí, inspirar la experiencia de la innovación o la invención) que elaborar, por ejemplo, una película de ambición puramente comercial o, cómo no, un serial televisivo, los cuales fingen ser siempre diferentes para transmitir constantemente el mismo contenido fundamental. Según Eco estos formatos serían considerados por los modernos como “serialidad degenerada”.

Al hilo de este tema nos gustaría dejar constancia de los motivos por los que nos interesa esta cuestión de serialidad en la obra plástica: primero por ese aspecto estructural ya mencionado que pone de relevancia las conexiones formales entre la linealidad de un escrito, la capitulación de una novela, la continuidad del fotograma y la secuenciación de las viñetas en un cómic o las imágenes fotográficas en una secuencia; segundo por las conexiones estructurales y estéticas de las series televisivas con la obra de Moffatt *Adventure Series*, que evidencian el interés personal de la autora por estos formatos; y tercero -razón que viene al caso especialmente en este punto- porque pensamos que la manera de narrar de Moffatt, promueve la identificación<sup>65</sup> del espectador

---

65 Nos gustaría dejar constancia de las muchas y diferentes formas de identificación que son posibles entre el espectador y los personajes y acciones que tienen lugar en el relato. Nos interesa la clasificación que de ellas hace Hans Robert Jauss por la consonancia que mantenemos con sus teorías de la recepción. Estas tipologías son: *Identificación asociativa*. “Podemos describir esta definición como la negatividad constitutiva del juego que, como antítesis de la praxis vital, interrumpe la experiencia homogénea de espacio y tiempo, oponiendo, a los fines y necesidades cotidianas del mundo, un mundo lúdico y heterogéneo en el que los participantes, al seguir reglas libremente aceptadas, realizan un orden más perfecto” (p. 259). *Identificación admirativa*: “La admiración exige que el objeto estético aumente, por su perfección, la esperanza de lo ideal, provocando así una admiración que no desaparece con la pérdida de la novedad. De ello se deduce que lo que convierte la admiración en emoción estética que dispone al reconocimiento y asunción de ejemplos y modelos, no es el mero asombrarse por lo extraordinario o lo perfecto, sino el acto-distanciador, en el que la conciencia echa de menos su asombro por el objeto”(p. 264). *Identificación simpática*: “la emoción estética consistente en ponerse en el lugar del yo ajeno. Lo que suprime la distancia admirativa y lleva al lector o al espectador a solidarizarse, a través de la emoción, con el héroe sufriente. Al modelo inalcanzable o convertido en cliché puede oponérsele la norma del héroe imperfecto o más cotidiano, en el que el espectador o el lector puede reconocer el ámbito de sus propias posibilidades y solidarizarse con un ser hecho de su misma pasta” (p. 270). *Identificación catártica*: Por identificación catártica entendemos la actitud estética, ya descrita por Aristóteles, que traslada al espectador, desde los intereses reales y los vínculos emotivos de su entorno, a la situación del héroe surgiente oprimido, para provocar -por la conmoción trágica o el alivio cómico- una liberación de su ánimo” (p.277). *Identificación irónica*: “Es un nivel de la recepción estética, en el que al espectador o al lector se le traza sólo una identificación esperable que, luego, es ironizada o rechazada del todo. Estos dos tipos de experiencia (el

mediante las evidentes llamadas a la memoria tanto individual como colectiva, además de las anticipaciones que el reconocimiento produce y el consecuente placer que desencadena en el receptor. En cuanto a este estadio del reconocimiento tenemos que apuntillar una interesante teoría de Xavier Rubert de Ventós que lo vincula al placer estético: “El cumplimiento de la expectativa musical o la identificación del caso arquitectónico puede procurarnos un placer teórico y puede ser incluso condición de la experiencia estética. Pero de propiamente estético no tiene aún nada”<sup>66</sup>. Efectivamente, ante esta disposición de reconocimiento, Rubert de Ventós contrapone la del *des-reconocimiento* que se encontraría en una la fase posterior:

*[...] es como si la experiencia no le cupiera en el cuerpo ni en la mente, que se sienten así maravillosamente transcendidos y violados [...]. No es pues una experiencia de nuestra imaginación sino de su ruptura; del exceso de la realidad o del arte sobre nuestra capacidad de asimilarlos [...]. Descubrimos que aquellos anticuerpos reconocedores han producido a su vez la mutación del propio virus, de modo que volvemos a ser vulnerables.*<sup>67</sup>

Estos aspectos: reconocimiento, *des-reconocimiento* y anticipación, se convierten en clave a la hora de pensar la imagen secuenciada en general y la de *Adventure Series* en particular. Son las causas del placer obtenido por lector al leer la serie, por el espectador al visualizarla. Umberto Eco se pregunta en qué medida la serialidad de los medios de comunicación no nos está proponiendo formas de arte que, “rechazadas por la estética moderna, inducen a conclusiones

---

de la identificación ironizada y el de la destrucción de la ilusión) sirven para separar a los receptores de su espontánea tendencia hacia el objeto estético, provocando así su reflexión estética y moral; tienden a activar su actividad estética y hacerlos conscientes de las condiciones previas a la ficción, de las reglas tácitas del juego de la recepción o de las posibilidades alternativas de interpretación, y por su negación o su provocación moral pueden llevarlos a cuestionar su propia actitud estética” (p.283). Jauss, Hans Robert. *Experiencia estética y hermenéutica literaria*. Madrid: Taurus, 1992.

66 Rubert de Ventós, Xavier. *El cortesano y su fantasma*. Madrid: Editorial Sexto Piso, 2008, p. 171.

67 *Íbid.*, pp. 172-173.

distintas a una estética llamada posmoderna”<sup>68</sup>. Nosotros tenemos una duda fundamental anterior a esta polémica: nos cuestionamos qué formas de “arte en serie” son las que nos proponen los medios de comunicación creándonos con ello controversias a nivel estético. Sabemos que los tipos de esquema repetitivo en los productos de masas serían los siguientes: la continuación (de un tema de éxito), el calco o reformulación (*remake*) y por último la serie (la *situation comedy*, la telenovela, el serial policíaco...) en la cual hay una situación fija y cierto número de personajes también fijos, en torno a los cuales establecen relaciones los personajes secundarios, que son los que cambian para dar la impresión de que la historia siguiente es diferente a la anterior<sup>69</sup>. Esta estructura fija destruye la originalidad y lo novedoso y aún así es imposible negarle el valor estético responsable de que el usuario disfrute con el hecho de encontrar a un personaje ya conocido, con sus características personales inamovibles y resolviendo problemas de la manera en que todos esperan; al menos es así como se comporta uno de los dos lectores que clasifica Eco como *lector modelo*<sup>70</sup>. El primer lector usa la obra como dispositivo semántico, es decir participa emotivamente de lo que se narra y por lo tanto es víctima de las estrategias del autor, las cuales se basan en que todo es previsible y las expectativas se cumplen. Pero, ciertamente, un segundo lector valorará la obra como producto estético; según Eco éste segundo lector modelo es el que disfruta con la *serialidad* de la serie y no tanto por el regreso de lo idéntico (que el lector ingenuo creía distinto) cuanto por la estrategia de las variaciones o por el modo en que lo idéntico básico es elaborado de

---

68 Eco, Umberto. *De los espejos y.*, p. 136.

69 Algunas de los recursos más utilizados en estos formatos fueron formulados por Aristóteles en su *Ars poética* y aplicados a la tragedia griega, a saber: La *anagnórisis* o reconocimiento, es un recurso narrativo que consiste en el descubrimiento por parte de un personaje de datos esenciales sobre su identidad, seres queridos o entorno, ocultos para él hasta ese momento. Esta revelación altera la conducta del personaje y le obliga a hacerse una idea más exacta de sí mismo y lo que le rodea. La *peripecia*, que es un giro de la fortuna, un momento crucial en donde todo se revela al protagonista con efectos demoledores. La *revolución*, que es la conversión de los sucesos en lo contrario; esto sucede de dos maneras posibles: o de forma verosímil o forzosa. Y el *reconocimiento*, que es conversión de persona desconocida en conocida. *Vid.*: Aristóteles. *op. cit.*, p. 31.

70 Eco, Umberto. *De los espejos y.*, p. 145.

continuo para hacerlo parecer diferente.<sup>71</sup>

De esta forma la serie responde de la necesidad infantil de volver a oír siempre la misma historia, de verse consolado por el regreso de lo idéntico, lo familiar aunque superficialmente encubierto que, como decía Rubert de Ventós, nos vuelve a mostrar vulnerables ante el *des-reconocimiento* que nos supone. Nos parece que este disfrute conecta con las teorías de Hillman sobre la “conciencia narrativa” por la cual las experiencias vitales se recogen en contenedores universales de tipo narrativo. Nos reconocemos en los seriales, reconocemos nuestro pasado, y estamos seguros de nuestro futuro porque somos capaces de preverlo.

Hasta aquí está claro que la *fábula* también formaría parte de una supuesta estructura narrativa de la imagen fotográfica, e incluso se situaría en ese mismo nivel primordial que ocupa en la base cualquier relato. En el caso de la serie de Roni Horn *You are the weather*, por seguir con una obra que ya hemos tratado con anterioridad, entendemos que a nivel *fabular* existe un desarrollo de las representaciones arquetipales “Tiempo” o “Yo”, aún esbozados de una manera abstracta e informe -aunque efectivamente sí sepamos exactamente a qué nos referimos cuando hablamos del *paso del tiempo* o de la propia *personalidad*. Tendremos que pasar necesariamente a otro nivel, el de la *historia*, para que la imagen que refiere la fotografía, la configuración que adopte como objeto plástico y la estructura final que detente, personalice esos conceptos, los saque de la generalidad y los determine puntualmente en algo o alguien y por lo tanto les confiera la característica de acontecer. El “tiempo” o la “identidad” arquetípicos se precisan en el caso de esta obra de Horn en el retrato de Margret Haraldsdóttir Blöndal –ya como *personaje* concretado

---

71 Sírvanos de ejemplo lo ocurrido en la industria del cómic cuando, a mediados de los ochenta, comienza una revisión del género y de la figura del superhéroe clásico que no obvie las apetencias de un lector que, en la novedad, encontrara lo de siempre. Pepo Pérez explica así lo sucedido: “Ahora se demandaban tebeos que contaran historias para adultos –o jóvenes adultos, al menos– usando los clichés y estructuras narrativas de un género construido como lectura infantil, una empresa cuanto menos difícil. El propio tema del héroe de ficción, cuál era su función social y cómo podía actualizarse a los nuevos tiempos, estaba candente en la comunidad del cómic book desde unos años antes. El campo estaba abonado, pues, para un revisionismo autoconsciente de los superhéroes. Los géneros de ficción de la sociedad de masas, igual que los mitos modernos que albergan, tienden a reescribirse y transformarse con el paso de los años para mantener su relevancia y continuar ofreciendo metáforas a las preocupaciones de la sociedad de su tiempo”. Pérez, Pepo. “Dioses y patria. Viñetas políticas en el cómic norteamericano contemporáneo”. En: García, Santiago [coord.]. *Supercómic. Mutaciones de la novela gráfica contemporánea*. Madrid: Errata Naturae, 2013, pp. 241-242.

a nivel de la *historia*, como determinado sufridor de un acontecer- y se refleja textualmente en la repetición infinita de esta modelo como huella de transcurso temporal o búsqueda identitaria.

### 2.2.1. Ejercicio de cronometraje: el tiempo fabular

Como hemos venido comentando, el tiempo es un elemento esencial e indisoluble en la narrativa, ya que un suceso, por muy insignificante que sea, siempre ocupa un tiempo en la cotidianidad. Tal y como lo define Bal, “un acontecimiento es un proceso y un proceso es un cambio, una evolución y presupone, por tanto, una *sucesión en el tiempo* o una cronología”<sup>72</sup>. Además el tiempo es un elemento tan dúctil que la renovación de la literatura del XIX se produce, en buena medida, a través de la experimentación con él, y la narrativa en general se verá afectada por estos resultados. Por tal motivo, el cronometraje de los sucesos y la catalogación según su duración nos parece primordial en el análisis narrativo que estamos llevando a cabo ya que nos permitirá detectar los desplazamientos sobre los que se asienta la narración y cribar lo esencial de lo anecdótico.

Por supuesto existe un “tiempo lógico del acontecimiento”, característica que detenta a nivel fabular y puede ser precisado como *crisis* o *desarrollo* (según si su duración es menor o mayor respectivamente); existe también el “tiempo real” de la fotografía que, según Barthes, incluye al fotógrafo y lo fotografiado en el instante en que ambos realizan su acción<sup>73</sup>, y que lo trataremos en el nivel textual; un “tiempo subjetivo”, que es el único al que la *historia* está sujeto y que se debe a la selección personal, ordenación y correlación desde un determinado punto de vista de los sucesos acaecidos en la *fábula*; y, por último un “tiempo de la representación” que sería el que incluiría a la obra y al espectador en el momento de visualizarla. Los desplazamientos entre el tiempo de la *historia* y el de la *fábula* han dado mucho de sí en la narrativa universal. Citaremos entre otros el caso de *Ulises* (1922), la emblemática novela de James Joyce, que se desarrolla fabularmente durante un solo día, a lo largo del 16 de junio de 1904, pero que a nivel

72 Bal, Mieke. *Teoría de la narrativa*, p. 45.

73 Barthes, Roland. *La cámara lúcida*, p. 79.

de *historia* se expande en el tiempo y el espacio hacia múltiples líneas argumentales. Igual sucede en la obra *La modificación* de Michel Butor (1957), novela fundamental de la *nouveau roman*, que transcurre durante las 11 horas en que completa su recorrido el expreso París-Roma. Aún más notable es lo que sucede en la novela *El Mirón* (1969), de Alain Robbe-Grillet, reconocida también dentro de este movimiento literario francés. Esta novela se despliega en torno a un suceso crucial que en ningún momento se describe por lo que podría decirse que el hecho esencial, el más importante de la *fábula*, carece de un espacio temporal en la *historia*. Otro ejemplo es el que aporta Claude Mauriac, con *L'Agrandissement* (1963), la cual plantea una historia en la que un hombre se despide de su mujer y su hija en su apartamento, éstas bajan las escaleras, aquél se asoma al balcón, y cuando las ve salir por el portal, termina la novela; entre una y otra acción se han escrito doscientas páginas. Como decimos, hay muchas investigaciones en torno a este concepto, el cual una vez desprendido de sus ligaduras fabulares ofrece audaces combinatorias y, por ende, inusitadas oportunidades narrativas. No olvidemos que además de detentar diferentes cualidades según en qué nivel narrativo lo estemos tratando, también presenta variaciones según su extensión, por lo que nos parece importante exponerlas y diferenciarlas para posteriormente establecer pautas de comportamiento general que podamos usar en el marco de las particularidades del relato fotográfico.

### 2.2.1.1. Modelos de *crisis* temporal

En la obra del autor americano Duane Michals, *Chance Meeting* (1970), el suceso se desarrolla en un corto intervalo de tiempo además de en un mismo espacio, es más, la cámara no cambia de posición, no es necesario, porque todo lo que sucede lo hace frente a ella<sup>74</sup>.

---

74 Esta manera de narrar, dejando la cámara en el mismo eje en el cual acaecen los hechos, tiene muchas conexiones con el episodio teatral: el espectador se coloca en la frontal del escenario y hace uso de su visión general de esta escena. Pero además nos gustaría plasmar el punto de vista del director de cine Passolini en cuanto a estas escenas, las cuales representarían la máxima libertad poética y por lo tanto la liberación del formalismo. Dice Passolini refiriéndose al film *El desierto Rojo* (1964) de Michelangelo Antonioni: “La técnica de hacer entrar y salir a los personajes en el encuadre, por la cual, a veces de manera obsesiva, el montaje consiste en una serie de «cuadros» — que llamaría informales— donde los personajes entran, dicen o hacen algo, y luego salen, dejando de nuevo el cuadro

Al afrontar *Chance Meeting* nos convertimos en espectadores de un encuentro fortuito; en todo encuentro, la definición temporal (“al mismo tiempo”) es inseparable de la definición espacial (“en el mismo lugar”). Ciertamente todo sucede en unos segundos: dos señores se cruzan en un callejón solitario, no se paran el uno junto al otro, no mantienen ninguna conversación, sin embargo ambos personajes realizan el gesto de pararse a mirar hacia atrás una vez que el cruce ha tenido lugar. El hecho de que el personaje más cercano a la cámara muese su barbilla en actitud pensativa, nos hace pensar que ese encuentro le ha traído algo a la memoria, un pensamiento, una duda, una relación quizá, las posibilidades y las conjeturas son infinitas. La mirada del personaje más alejado confirma que este hecho –pensamiento, duda, relación- ha sido compartido. Efectivamente, la suerte ha tenido mucho que ver en este encuentro.

El *encuentro* es uno de los acontecimientos constitutivos más antiguos del argumento de la épica. Según Bajtín: “El motivo del encuentro está ligado estrechamente a otros motivos importantes, especialmente al del reconocimiento-no reconocimiento, que ha jugado un enorme papel en la tragedia griega”<sup>75</sup>. Descubrir estas conexiones de la historia nos facilita encontrar el sentido de la narración. La *fábula*, posibilitando las relaciones *intertextuales*<sup>76</sup>, es de gran ayuda a



Duane Michals. *Chance meeting*, 1970

---

en su pura y absoluta significación de cuadro: al cual sucede otro cuadro análogo, donde luego los personajes entran, etc. De este modo el mundo se presenta como regulado por un mito de pura belleza pictórica, que los personajes invaden, cierto, pero adaptándose ellos mismos a las reglas de aquella belleza, antes que profanarla con su presencia”. Pasolini, Pier Paolo y Rohmer, Eric. *Cine de poesía contra cine de prosa*. Barcelona: Anagrama, 1970, p. 31.

75 Bajtín, Mijail. *Teoría y estética de la novela*. Madrid: Taurus, 1991, p. 247.

76 El concepto de *intertextualidad* lo explica claramente Roland Barthes: “El intertexto es un campo general de fórmulas anónimas de origen raramente localizable, de citas inconscientes o automáticas que van entre comillas. Epistemológicamente, el concepto de intertexto es el que proporciona a la teoría del texto el espacio de lo social:

la hora de cerrar el mensaje narrativo; esto sucederá por igual en esta obra o en cualquier otra que tenga una fábula clara. Este tipo de motivos universales es lo que propicia el reconocimiento y la familiaridad de las historias.

Con el fin de aclarar las diferentes opciones temporales podríamos aventurar un acontecimiento en *Chance Meeting*, a nivel fabular, que aludiera a este aspecto tan recurrente en la historia de la narrativa como es el del suceso compartido en el pasado, puntual y sin especificar, acaecido a dos jóvenes cuyas vidas transcurrirán por derroteros tan diferentes que el hecho de haber compartido algo juntos quedará profundamente sepultado en sus memorias. El tiempo subjetivo que es el de la *historia*, el que el autor pasa a través de su tamiz personal y termina configurando el orden no de los hechos sino el de la narración de los mismos, es muy corto, así que podría considerarse como una *crisis* (aunque a nivel fabular necesariamente ese tiempo haya de ampliarse para abarcar un pasado lejano el cual sea rescatado de la memoria de dos hombres ya maduros). El tiempo de representación, el que comparte el espectador con la obra, es también corto: los hechos que narra comienzan en la primera fotografía y terminan seis fotografías después.

El montaje, en este tipo de presentación narrativa se reduce casi exclusivamente a la selección, tanto numérica como de contenido, de aquellos fotogramas que recojan y condensen mejor la *fábula*<sup>77</sup> y el sentido que el autor quiera que el espectador deduzca de todo lo que las imágenes reflejan. En este caso particular la obra recoge un suceso que ocurre en el presente, en un corto espacio de tiempo de ese presente y se reduce a seis fotografías esenciales ordenadas cronológicamente.

---

es la totalidad del lenguaje anterior y contemporáneo invadiendo el texto, no según los senderos de una filiación localizable, de una imitación voluntaria, sino de una diseminación, imagen que, a su vez, asegura al texto, el estatuto de “productividad” y no de simple “reproducción”. En Barthes, Roland. *Variaciones sobre la escritura*. Argentina: Paidós, 2003, p. 146.

77 El buen cumplimiento de esta norma sería para Aristóteles causa de una de las características fabulares imprescindibles: la “unidad”, la cual define así: “la trama (fábula) no es unitaria porque se refiera a uno solo. Pues a uno solo le pasan muchas e infinitas cosas, las cuales no forman unidad ninguna. Del mismo modo, también las acciones de uno solo son muchas y de ellas no surge acción unitaria ninguna”. La unidad a la que Aristóteles se refiere es la que obliga a que elijan de la *fábula* sólo aquellas acciones que sean indispensables para el desarrollo de la misma. Aristóteles, *op. cit.*, p. 61.

Podríamos decir que entre una y otra fotografía no sucede nada, la obra está más cerca de cómo recogería un hecho una cámara de vídeo que de cómo se elaboraría mediante las viñetas de un cómic y es que, en esta obra, Michals no da valor al fuera de campo. La inserción del título “*Chance Meeting*” en la parte superior de la secuencia, reduce al mínimo las posibles dudas que las imágenes por sí solas pudieran suscitar.

Al igual que la obra de Michals, la serie de Tracey Moffatt *Guapa* (1995) encarna una *crisis* temporal a todos los niveles, ya que el suceso narrado –una violenta carrera de patinadoras- abarca un intervalo muy corto, la acción es muy limitada, podría decirse que su duración se mantiene ligada a su exposición, pero además coincide con la obra *Chance Meeting* de Michals en que las imágenes muestran el hecho al completo, por lo que el vacío entre una y otra fotografía no tiene un valor narrativo.

La *crisis*, como bien dice Mieke Bal, “es representativa característica de los actores y sus relaciones”<sup>78</sup>. Es evidente que en *Guapa* se narra un hecho puntual sostenido por los actores y basado en sus relaciones, no hay pretensiones de un mayor desarrollo. Los comportamientos violentos de las patinadoras son norma y característica en las carreras de este tipo, aunque resultan del todo contrapuestos a la idea de corrección



Guapa #1, 1995



Guapa #2, 1995



Guapa #3, 1995



Guapa #4, 1995



Guapa #5, 1995



Guapa #6, 1995



Guapa #7, 1995



Guapa #8, 1995



Guapa #9, 1995



Guapa #10, 1995

78 Bal, Mieke, *Teoría de la narrativa*, p. 46.

y nobleza que viene aparejada con la práctica de un deporte. No es ésta la única ironía a la que Moffatt recurre en esta obra, el título: *Guapa*, también parece no estar en relación con lo que muestra, por lo que podríamos deducir que hace referencia a una cuestión de género, e incluso de raza, al estar formado por una palabra en castellano original. Resulta bastante claro que pueden ser muchas las reflexiones deducidas del hecho relatado pero, efectivamente, lo que las fotografías nos muestran no va más allá de una *crisis* temporal, no escapa a ese corto espacio de tiempo que dura la carrera. Las consecuencias de los hechos relatados no trascienden, por lo que no existe un futuro para esos hechos. En realidad no hay necesidad ni de una conclusión ni de la reflexión que de este final se derive. Como en el cómic de *Penauts*, que Guy Gauthier pone como ejemplo de apacible mundo cerrado<sup>79</sup>, no es necesario el recurrir al fuera de campo para su resolución, todo lo importante se muestra de forma simultánea en las diez imágenes.

El montaje en sucesión de *crisis* temporales, con unas cotas espaciales tan reducidas que parece que no puedan ofrecer un espacio para la actividad o el acontecimiento, en algunos casos da lugar a un *desarrollo* temporal que abarca la totalidad de la *fábula* a la que remite. Así sucede en el film experimental de Tracey Moffatt *Night Cries: A rural tragedy* (1989) el cual se realiza



Tracey Moffatt. *Night Cries: A rural tragedy*, 1989 (fotogramas)

con muy pocas tomas en las que, según la propia autora, “la cámara se mueve lentamente, es estática, así que la película parece una fotografía que se mueve despacio”<sup>80</sup>.

Unos segundos reales de la espera del personaje principal, la hija aborigen, ante la puerta del servicio

79 Gauthier, Guy. *op. cit.*, p. 70.

80 “The camera hardly moves in *Night Cries*, it’s static, so the film unfolds like a slow moving photograph”. En Cole, Jane y Moffatt, Tracey. *Up in the Sky: Tracey Moffatt in New York, a film*. Ronin Films, Camberra. 1999. La traducción es nuestra.

donde ha entrado la madrastra blanca, pueden suponer la condensación de minutos interminables que se repiten a lo largo del día y la noche. Evidentemente lo que se muestra no es lo que sucede durante ese tiempo, sino ese tiempo en sí, su paso. En este caso, el montaje cinematográfico se limita a encadenar escenas muy cercanas a imágenes, como Roland Barthes las llamaría, “numinosas”<sup>81</sup>, en el sentido de que, paradójicamente, los actos que recogen se encuentran en un estado muy próximo a la congelación. Sin duda esta es la manera de que lleguen al punto más alto de su significado y mantengan su eficacia a la hora de conectar con la *fábula* a la que remiten. Pues bien, el hecho es que Moffatt enlaza estas escenas unas a otras de manera muy parecida a cómo se exponen sus secuencias fotográficas a lo largo de una pared.<sup>82</sup>

El relato de algo que sucede en un corto espacio de tiempo da un giro de tuerca patente en la secuencia fotográfica de Michals *Things are Queer*, de 1973, ejemplo perfecto de cómo la fotografía se presta mejor a un análisis del tiempo Cronos en contraposición del tiempo Aión. Recordamos que, para Deleuze, Cronos es una lectura temporal en la que sólo existe el presente, y esta presencia imponente y vertical se deja ver de forma patente en la obra de Michals, donde todo lo mostrado en las fotografías está sucediendo simultáneamente, aunque es el espectador el que, al sincronizar lo que le muestran las imágenes con la velocidad de su mirada al recorrerlas, ralentiza la llegada del sentido final.

Todo lo que Michals cuenta ocurre en el mismo momento, podríamos decir que *Things are Queer* reproduce una metaficción, un verdadero *mise en abyme*<sup>83</sup> el cual nos introduce en lo que a

---

81 “Para significarse a sí mismo el movimiento debe inmovilizarse en el punto extremo de su carrera”; es este reposo inaudito el que Barthes llama *numen*. Vid.: Barthes, Roland. *El grado cero de la escritura seguido de nuevos ensayos críticos*. Madrid: Siglo XXI, 2005, p. 143. En adelante: Barthes, Roland. *El grado cero de la escritura*.

82 De la misma manera, Peter Greenaway, autor que ya mencionamos antes y que seguiremos trayendo a colación por su empeño en señalar y hacer visible el significante cinematográfico en paridad a cualquier otro elemento conceptual de ese medio, construye a base de *crisis* temporales películas como *El contrato del dibujante* (1982), *El vientre del arquitecto* (1987), *Drowning by numbers* (1988), etc... las cuales se componen de escenas dramáticas, muy artificiosas, en las que se muestra una acción muy limitada.

83 Este término lo extrajo André Guide de la práctica heráldica (que a menudo incluía un escudo de armas en el interior de ese mismo escudo, siendo ambos escudos el mismo) para aplicarlo a la narrativa. Lucien Dallenbach realizaría uno de los estudios más completos sobre este tema, definiendo la *mise en abyme* como “todo espejo interno



Duane Michals. *Things are Queer*, 1973

importa demasiado su identidad porque en la siguiente fotografía, este gigante del aseo ha sido transportado a otro espacio, con otro significado, es una imagen fotográfica inserta en la página de un libro. Lo importante ha dejado de ser *quién* es o *qué* hace para centrarse en el *dónde* se sitúa la imagen de ese personaje. Lo verdaderamente importante no es el espacio de la acción, sino dónde se inserta y como qué actúa la imagen que recoge la acción: ¿como imagen publicitaria?, ¿como ilustración de un texto? La identidad del personaje termina siendo un fleco suelto en la narración, algo que su autor no resuelve sino que deja ahí colgando mientras nos invita a seguir otro viaje más largo. Parece que este acontecimiento no resuelto es colateral y nos conformamos con darle un sentido a las coordenadas espaciales y temporales de la imagen para poder participar en el

primera vista parece ser el aseo de un personaje en un cuarto de baño en miniatura. Su montaje textual nos dispone a un recorrido reiterado en un bucle espacio temporal, desplaza nuestra atención hacia ese devenir sin fin y nos aparta de buscar los motivos de la descompensación de las magnitudes mostradas. En la primera fotografía se nos muestra un cuarto de baño sin aparente anomalía, pero en la segunda fotografía aparece la pierna de un gigante en ese cuarto de baño (¿es la pierna de un gigante o es el cuarto de baño una miniatura?), y nos asalta el recuerdo de Gulliver, el personaje de Jonathan Swift, aunque nada confirme que se trate de él. En realidad no

---

en que se refleja el conjunto del relato por reduplicación simple, repetida o especiosa”. En: Dallenbach, Lucien. *El relato especular*. Madrid: Visor, 1991. p. 49. Dallenbach además distingue tres tipos de *mise en abîme*: *simple* en la que una secuencia se conecta por similitud con la obra que la circunda; *infinita*, en la que este tipo de secuencia incluye otra secuencia que a su vez incluye otra y así sucesivamente; y *aporística*, en la que una secuencia se supone que incluye a la obra que la circunda. *Íbid.*

juego de la espiral propuesto por el autor. El único tiempo que ha pasado es el tiempo biográfico del espectador, como en efecto ocurre al circular sobre una banda de Moebius donde la diferencia entre los dos lados es exclusivamente temporal: el tiempo que se tarda en recorrer la banda.

La estructura narrativa de la banda de Moebius es una figura recurrente cuando se trata de unificar conceptualmente dos realidades que en apariencia son muy diferentes y se convierte en paradigma al ser utilizada por Alfred Hitchcock en *Vértigo* (1958), y más recientemente por otros autores como David Lynch en *Lost Highway*<sup>84</sup> (1997). Según Gabriel Cabello, este film sería para su autor una “fuga psicogénica” es decir “un trastorno de la experiencia temporal en el sentido de que por más que el tiempo real siempre transcurra, no lo haga el tiempo biográfico”<sup>85</sup>.

Al igual que estas obras cinematográficas, tratando de escapar de la lógica “autoritaria” de la narración, encontramos ejemplos en otras vías formales que no son necesariamente plásticas aunque estén relacionadas con ellas. Nos referimos a la exposición y organización de la obra artística en un espacio museístico siguiendo una estructura narrativa. En una muestra que organizó Mieke Bal en el museo *Boijmans Van Beuningen* de Rotterdam<sup>86</sup>, cuestionó la narratividad lineal de los modelos expositivos tradicionales mediante la creación de múltiples “micro-narraciones”, -*crisis* temporales, al fin y al cabo- que podían yuxtaponerse entre sí y formar secuencias sintácticas mayores, pero que a diferencia de las obras comentadas anteriormente, no se concebían como partes de un relato global. Utilizaba así el modelo poético (basado en la metáfora y la metonimia) para desmarcarse del paradigma histórico-artístico del tiempo horizontal. De este modo, la

---

84 En esta película dos personajes diferentes constituyen la misma persona, esto es algo que el autor pretende que el espectador llegue a conocer por medio paréntesis argumentales carentes de diégesis. No tiene clausura narrativa sino que las conexiones entre su final y su principio la convierten en un bucle. *Vid.*: Cabello, Gabriel. *La vida sin nombre*. Madrid: Biblioteca Nueva, 2008, p. 113.

85 *Ibid.*, p. 139.

86 En 1998 el museo Boijmans Van Beuningen de Rotterdam le pidió a Bal que comisariara la presentación al público de una pintura del siglo XVII: *Judith mostrando la cabeza de Holofermes al pueblo de Betulia* (1605) de Gerrit Pietersz Sweelink. Bal lo explica así. “Se trataba de un objeto de “arte antiguo” aún sin enmarcar –no formaba parte del canon de la gloriosa Edad de Oro, ni era atribuible a ningún artista famoso-, pero lo que se me pidió, fue que la enmarcara, que convirtiera un objeto muerto en una imagen en el sentido pleno”. En: Bal, Mieke. *Conceptos viajeros en las humanidades*. Murcia: Cendeac. 2009, p. 184. En adelante: Bal, Mieke. *Conceptos viajeros*.



Instalación de la obra de Sweelink Judith mostrando la cabeza de Holofermes (1605) en la exposición *Moodwijven/ Lady Killers!*, en el museo Boijmans Van Beuningen. Rotterdam. 1998

historiadora holandesa configuraba una “narración posmoderna, deconstruída, desconcertante, donde no había ningún itinerario definido de antemano”<sup>87</sup>, sino una acumulación de “micro-narraciones” en las que las obras pictóricas y el edificio que las soportaba interactuaban.

Efectivamente, parece evidente decir que todo lo que se ordena con un fin comunicativo determinado termina formando parte de una narración, ya sea una exposición o un jardín; las divisiones temporales (que pueden coincidir, o no, con las partes de su estructura) se convierten entonces en elementos esenciales tanto para la propia narración como para el lector/espectador que los experimenta, porque son herramientas con las que se cuenta para definir

acontecimientos. Como hemos podido comprobar, las *crisis* pueden ser partes integrantes de una narración, dependiendo unas de otras para formar un todo, o pueden ser micro-narraciones en sí mismas, enteras e introdeterminadas –autosuficientes. Estas opciones nos interesan porque tienen consecuencias directas y determinantes en la subdivisión formal de la obra fotográfica secuencial y porque las coincidencias o desplazamientos temporales entre los niveles del relato amplían las posibilidades narrativas, se convierten así en una opción estructural con importantes consecuencias diegéticas.

#### 2.2.1.2. Modelos de *desarrollo*

El *desarrollo* es otra posibilidad de tratamiento temporal e indica que los acontecimientos narrados evolucionan durante un largo período. Para explicar mejor esta noción pongamos un

---

87 Bal, Mieke. *10.000 francos de recompensa (el museo de arte contemporáneo vivo o muerto)* [transcripción en línea de la conferencia]. Disponible en: <http://www.ayp.unia.es> [Última visita 6/05/2015].

ejemplo claro: en la instalación fotográfica de Roni Horn *You are the Weather*, por remitirnos a una obra ya mencionada, la ordenación de los sucesos se debe a la necesidad de dar forma a un *desarrollo* temporal. Podría decirse que *You are the Weather*, a nivel fabular, plasma el transcurso del tiempo en sí, o mejor dicho, gira en torno al concepto del devenir; a nivel de *historia* este tiempo esta plasmado “literalmente”, o sea, que transcurre en tiempo real (si tomamos como tiempo fotográfico real el que calificó Barthes como aquel que comparten fotógrafo y fotografiado), una fotografía es para la fotografía anterior el resultado del tiempo transcurrido entre la toma de ambas, por lo que la estructura de esta obra plasmaría con exactitud ese tiempo. Más tarde, durante la visualización del espectador, esta literalidad se hace aún más patente al mantenerse la misma cadencia temporal en la *fábula*, la *historia* y el *texto*.

Así encontramos en esta obra de Roni Horn algo que comparte con los seriales televisivos: el concepto de “infinitud del texto”<sup>88</sup>. El texto, o sea el significante, adopta los ritmos y los tiempos de esa misma cotidianeidad dentro de la cual se mueve y que constituye su finalidad. Es más, el “Tiempo”, ese concepto fabular al que nos remite en concreto esta obra, se concibe y plasma, tanto a nivel de *fábula* como desde su enfoque a nivel de *historia*, como un *desarrollo* –podría ser infinito, en tanto que mítico–, que no como una *crisis*, aunque los cambios reflejados entre una y otra fotografía tengan un recorrido temporal realmente corto y una fotografía respecto a la anterior sea el producto de este trayecto.

Encontramos también un *desarrollo* temporal en la serie fotográfica de Tracey Moffatt *Laudanum* (1998), aunque esta obra refleje distintos resultados textuales que la anteriormente comentada de Roni Horn. Efectivamente en *Laudanum* el texto no refleja un ritmo cadencial temporal que haga patente su transcurso en tiempo real, pero a nuestro parecer, su significado global se construye a partir de una larga cadena de acontecimientos repartidos en diferentes momentos, por lo que constituirían sin ninguna duda lo que venimos llamando *desarrollo*. Los personajes, el espacio y el uso del blanco y negro le confieren la homogeneidad narrativa que la falta de unidad de las fotografías -en cuanto a formato- les resta<sup>89</sup>.

88 Eco, Umberto. “La innovación en el serial”, en *De los espejos y*, p. 151.

89 Existen conexiones de esta obra con la novela de Dominique Aury *La Historia de O* (1954), tan admirada por



*Laudanum #1*, 1998



*Laudanum #2*, 1998



*Laudanum #3*, 1998.



*Laudanum #4*, 1998



*Laudanum #5*, 1998

Aunque su extensión en el tiempo no quede clara en absoluto -la relación entre las protagonistas que aparecen en las fotografías que conforman *Laudanum* podría extenderse tanto a horas como a meses-, nos parece estar presenciando un vínculo más extenso temporalmente que la propia anécdota que recoge la imagen. Al contrario que en la serie *Guapa*, que pusimos de ejemplo de *crisis* temporal, el fuera de campo, lo que sucede entre una imagen y otra, sí tiene un valor narrativo; la elipsis forma parte del relato y el no tener un valor temporal claro nos ofrece la posibilidad de otorgarle a esta obra una mayor duración temporal. El orden de estas fotografías, como ya hemos comentado antes, no es en absoluto

necesario para entender exactamente las consecuencias de una relación que podemos calificar, cuando menos, de desequilibrada o dispar en cuanto a los roles que los personajes desempeñan. La propia Moffatt aclara que el orden, tanto en esta serie como en otras que realiza, no le interesa, que sólo ocupan un lugar fijo la primera y la última de estas fotografías, y la posición de las demás

---

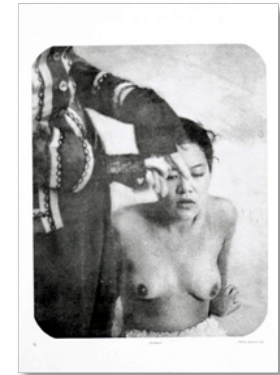
Moffatt; quizá no sean formalmente evidentes, pero es fácilmente reconocible un mismo ambiente de sexualidad extrema. La propia Moffatt no duda en aceptar los influjos que sobre su obra fotográfica tienen lugar desde la literatura. La narración es aquí la base y razón del uso de las imágenes, quizá no la narración como estructura, quizá tampoco como ilustración, sino más bien como portadora del elemento *intertextualizador*, el hilo conductor a otras obras narrativas históricas además de interruptor que, una vez pulsado, hace una llamada a la evocación y memoria tanto colectiva como individual.

la deja en manos de aquel que las exhiba<sup>90</sup>. En este caso, la horizontalidad del tiempo, esa linealidad fija y tan esencial en el lenguaje escrito, no es necesaria para llegar a entender lo que sucede a nivel fabular. La narrativa de la imagen tiene respecto a la estructura otras dependencias que le son propias pero, como ya hemos comentado antes, el que pueda ser fácilmente regida por el tiempo Cronos –nos referimos aquí al concepto deleuciano<sup>91</sup>- le hace no depender del encadenamiento vermicular para ser entendida como acontecimiento.

El relato, en el nivel de la *fábula*, no puede sufrir las consecuencias de algo que aún no ha ocurrido y el futuro no se nos revela. En una *historia* sí es posible. Estas diferencias entre la ordenación del acontecimiento en la *historia* y la lógica



*Laudanum #6*, 1998.



*Laudanum #7*, 1998



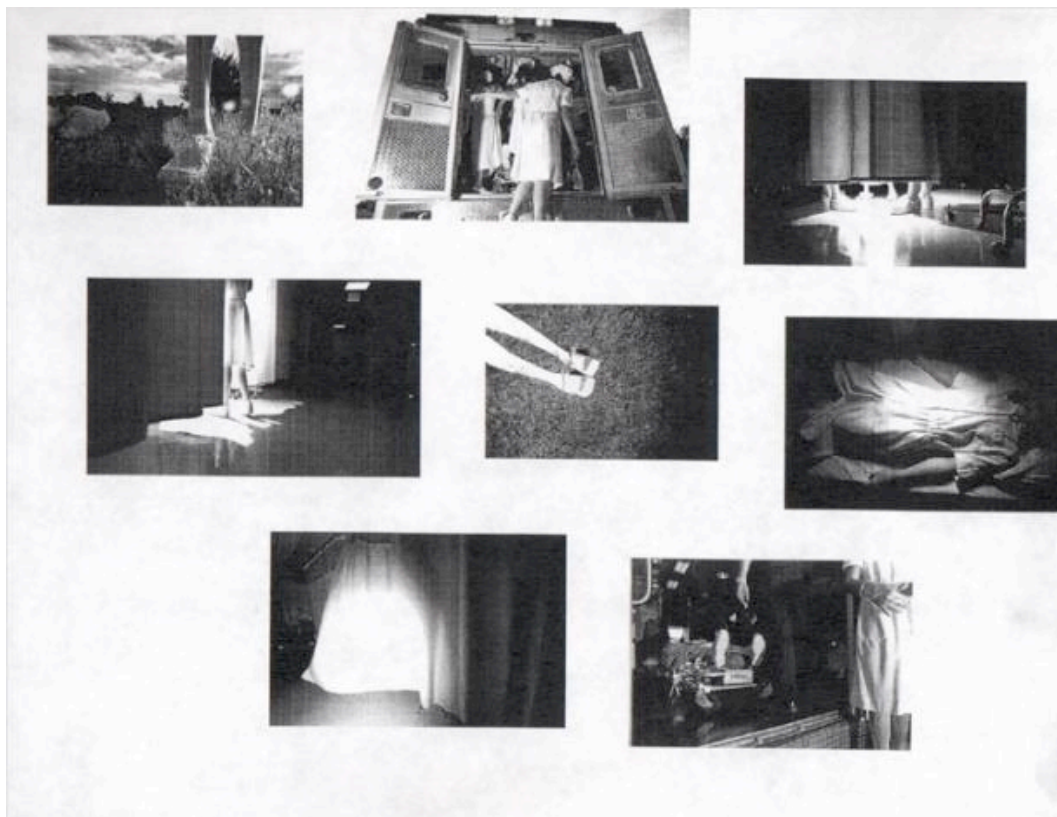
*Laudanum #8*, 1998



*Laudanum #9*, 1998

90 “Se espera que el propietario o el comisario que exhibe la serie decida sobre el resto de la disposición secuencial y así dar forma a su interpretación a través de los cambios que él o ella hace”. (The owner or the curator exhibiting the series is expected to decide upon the remainder of the sequential arrangement and thus to shape its interpretation through the changes he or she makes). Reinhardt, Brigitte. “Creating one’s own reality”. En: Moffatt, Tracey y Reinhardt, Brigitte. *Tracey Moffatt. Laudanum*. Ossfildern: Hatje Cantz Publishers. 1999, p. 20. La traducción es nuestra.

91 Según el tiempo Cronos sólo el presente llena el tiempo, el pasado y el futuro son dos dimensiones relativas al presente en ese tiempo. Es decir, que lo que es futuro o pasado respecto de un cierto presente, forma parte de un presente más vasto. Siempre hay un presente más amplio que reabsorbe el pasado y el futuro. *Vid*: Deleuze, Gilles. *Lógica del sentido*, pp. 197-199.



Anna Gaskell. *Sunday Drive*, 2000

recorridos contengan posibilidades inesperadas y su narración, al depender de una visualización sin reglas direccionales, pueda parecer caótica. La obra de Anna Gaskell, *Sunday Drive* (2000), nos parece que utiliza una disposición tramada para sostener esa narración cuyo presente se amplía hasta diluir sus límites.

*Sunday Drive* está compuesta por ocho fotografías de tamaños diferentes, las cuales con una cuidada disposición desordenada nos remiten a acciones coetáneas en el tiempo, sucediéndose todas ellas en el presente: como si cada una añadiera un punto de vista del mismo suceso, pero su función no fuera la de descifrarlo sino únicamente la de presentar determinadas facetas.

Este facetado simultáneo resulta verdaderamente difícil cuando se impone de forma

temporal de la *fábula* son las llamadas anacronías y no son todas del mismo orden; a saber, los contenidos de la conciencia, los sueños o los recuerdos no están sujetos a ningún análisis cronológico, por lo tanto su relato desordenado no se debe a un determinado punto de vista, a una voluntad de parte del autor, sino a la plasmación de un suceso que, por pertenecer al sustrato de lo onírico, no está sujeto a las reglas de la vigilia.

El código de la memoria y así mismo el del conocimiento se basan en las relaciones, y estas no son unidireccionales, su disposición en red hace que los

inevitable el formato lineal. Por ejemplo, el cine, a causa de la propia estructura y ensamblado de los fotogramas, experimentará de manera efectiva, con otros recursos. Nos gustaría mencionar la película *Shadows* (1957) de John Cassavetes, que se convirtió en estandarte contra el cine que se estaba haciendo en Hollywood. Contaba con la improvisación de los actores, la ausencia de guión, el uso de la cámara de 16 mm, la captación del sonido ambiental y la renuncia a jerarquizar los sonidos. Sánchez-Biosca comenta que “la misma estructura de la película tiene algo de dramaticidad (más acentuada en la primera versión), siendo una suerte de mosaico de acciones en torno a unos pocos personajes principales y otros comparsas que pueblan la escena neoyorkina; por otra parte, el uso del *jump-cut*, montaje fragmentado que acentúa la falta de continuidad espacial y temporal, es sistemático en *Shadows*”<sup>92</sup>. Lynch conseguiría otros avances en el juego espacio-temporal con su obra *Lost Highway* mediante el esquema en “cinta de Moebius” antes mencionado<sup>93</sup>, Christopher Nolan con su obra *Memento* (2000) que aprovecha una falta de memoria del protagonista para mostrar en primer lugar las consecuencias y luego las acciones que las han provocado, o Quentin Tarantino en *Pulp Fiction* (1994) y la saga de *Kill Bill* (2003 y 2004) construidas mediante un formato de enlaces de historias cortas, individuales que, aún siendo autoconclusivas, poseen un grado de conexión con las demás que las convierten en totalmente necesarias para la resolución de la trama. Paradigma de esta narrativa multiforme es la obra de Kurosawa *Rashomon* (1950), donde se ofrecen al espectador cuatro visiones diferentes del mismo crimen; y más actualmente la trilogía de Greenaway *Las maletas de Tulse Luper*, terminadas cada una de las partes en 2003, 2004, y 2005, en la cual el tiempo y el espacio se mezclan en el mismo fotograma, se transparentan, se yuxtaponen o se persiguen.

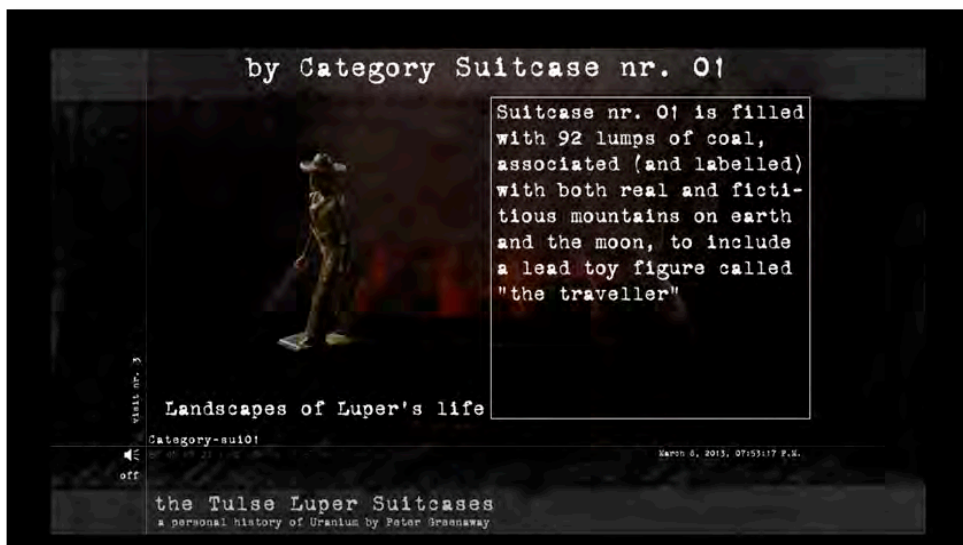
---

92 Sánchez-Biosca, Vicente. *op. cit.*, pp. 184-205

93 “Lynch cuenta cómo en una de las primeras exhibiciones de *Mulholland Drive* en Los Ángeles se situó entre el público, con una máquina que le permitía seleccionar el sonido que los espectadores oían en la sala. Esto lo hizo en la secuencia en que se divide en cuatro la pantalla, presentando diversas escenas. Así, como un DJ, fue seleccionando el sonido de las diversas escenas al mismo tiempo que observaba la reacción de los espectadores”. En: Montalvo, Blanca. *Geometrías del discurso: las narraciones no lineales* [transcripción en línea de la conferencia impartida en el 1<sup>er</sup> Campus Arte & Tecnología: Creatividad Audiovisual Interactiva. Málaga, 2011]. [Última visita 8/03/2013]. Disponible en: <http://blancamontalvo.wordpress.com/2011/04/11/geometrias-del-discurso-las-narraciones-no-lineales>.



Peter Greenaway. *Las maletas de Tulse Luper I*, 2003 (fotograma)



[www.tulseupernetwork.com](http://www.tulseupernetwork.com)

Estas tres películas de Greenaway se expanden a: dos largometrajes con un montaje especial para estreno en festivales y en cines de emisión digital (el primero de ellos, *Episode 3: Antwerp*, que es uno de los 16 episodios en los que se divide la trilogía, y que Greenaway ha montado como una película de 120 minutos para ser presentado en los Festivales de Venecia, Toronto y Sitges), una *web* interactiva (“[www.tulseupernetwork.com](http://www.tulseupernetwork.com)”); al menos cinco libros, los primeros son *Tulse Luper in Turin* (2002) y *Tulse Luper in Venice* (2004); 92 DVDs interactivos; un juego multimedia; los 16 capítulos de televisión de 30 minutos que ya hemos mencionado; y una exposición, que se inauguró en la Fundación Warwickshire (Inglaterra) en 2004, para viajar

en el 2005 al Walter Gropius Museum de Berlín y al Museo Guggenheim de Bilbao.

Volviendo a la obra de Moffatt, y a las consideraciones temporales que de ella se deducen, nos gustaría mencionar otra de las características que acentúa el tiempo *Cronos* (al cual nos acogemos en nuestro análisis) sobre el *Aión*. En algunas de sus secuencias fotográficas, como en *Up in the sky*, *Laudanum* o *Adventure Series*, es difícilmente clasificable el tiempo que debiéramos

considerar como “tiempo primordial” de la historia, o sea, el tiempo en relación con el cual podemos detectar las anticipaciones o las retrospectiones, los sucesos que son subjetivos (fruto de ensoñaciones, anhelos o visiones parciales) o los que son objetivos.

En el caso de la serie *Up in the Sky*, está claro que si tuviéramos esta información podríamos descubrir los contenidos relatados en *flash-back* (rememorados) y los que aparecen como *prognosis* o *flash-forward* (anticipados), lo que ocurre a la misma vez en diferentes escenarios, lo que sucede en el mismo lugar pero en distintas fechas, o lo que es únicamente un ensueño. Poseeríamos una clave más para reconocer la *fábula* a partir de la *historia*; y el relato, aún en su desorden textual, se cargaría de sentido –al menos de un sentido temporal claro. Sin embargo lo que sí sabemos es que la estructura y el tiempo no dependen el uno del otro en esta obra seriada de Moffatt, la causa no precede a la consecuencia sino que tiene la posibilidad de ser escogida una vez haya surgido su secuela. Por

lo que el no saber qué elementos son los que tienen peso en la *fábula* en la cual se fundan, ni saber ponerle principio o fin a esa *fábula*, no nos impiden que acordemos que el desierto australiano,



*Up in the Sky #1*, 1998.



*Up in the Sky #2*, 1998.



*Up in the Sky #3*, 1998.



*Up in the Sky #4*, 1998



*Up in the Sky #5*, 1998



*Up in the Sky #6*, 1998



*Up in the Sky #7*, 1998.



*Up in the Sky #8*, 1998.



*Up in the Sky #9*, 1998



*Up in the Sky #10*, 1998



*Up in the Sky #11*, 1998



*Up in the Sky #12*, 1998

EL RELATO COMO IRRESOLUCIÓN NARRATIVA EN LA FOTOGRAFÍA SECUENCIAL.  
El caso de *Adventure Series* de Tracey Moffatt



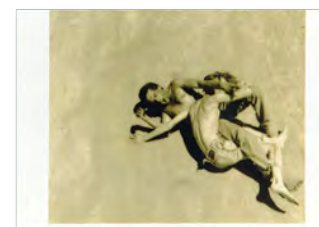
*Up in the Sky* #13, 1998



*Up in the Sky* #14, 1998



*Up in the Sky* #15, 1998



*Up in the Sky* #16, 1998



*Up in the Sky* #17, 1998



*Up in the Sky* #18, 1998



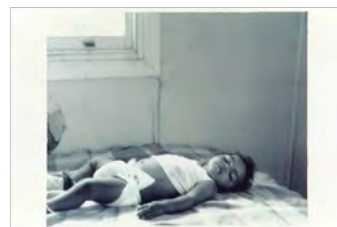
*Up in the Sky* #19, 1998



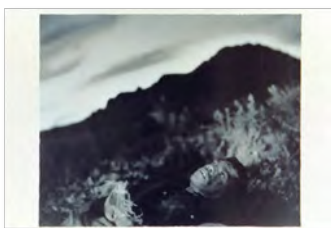
*Up in the Sky* #20, 1998



*Up in the Sky* #21, 1998



*Up in the Sky* #22, 1998



*Up in the Sky* #23, 1998



*Up in the Sky* #24, 1998



*Up in the Sky* #25, 1998

la maternidad, la violencia y la soledad sean los nódulos donde se anclen las redes fabulares y, de manera temporal, vertical y simultánea, carguen este nivel de sentido.

En cuanto a la figura de “la madre” la vemos reflejada de distintas maneras, desde el más clásico personaje de una mujer joven embarazada que en alguna fotografía atiende a un bebé de color, o las imágenes de este bebé en lo que parece ser un lugar realmente pobre y abandonado, hasta el alzamiento a los cielos de ese niño que tiene lugar por parte de unas monjas. Refiriéndose a la mujer embarazada, Moffatt diría: “la madre es la chica de la escuela. Aquella de la clase que maduró

muy pronto y se quedó preñada. Todos conocemos alguien así”<sup>94</sup>. Efectivamente estas palabras de la autora corroboran nuestra idea de la universalidad de los tipos fabulares a los que nos remiten tanto *Up in the Sky* como, luego así lo veremos, *Adventure Series*.

El hecho de que esta figura de “la madre” constituya un tema recurrente en la obra de Moffatt la corrobora como propulsora de una *historia* con tintes biográficos, y nos remite a un pasado tanto histórico como personal de la propia Moffatt, cuando entre 1910-1970, políticas sociales del gobierno australiano someten a más de 100.000 niños aborígenes a una separación familiar y a su inserción en familias de raza blanca. El rapto y la desprotección del ser ante figuras a las cuales se les supone amparo, y la brutalidad y la sinrazón sobre la que ésta se sostiene, constituyen la *fábula* en el caso de esta serie. Por lo tanto, en ese primer nivel fabular, la figura dramática de la madre despojada de su hijo conecta de manera individual con la parte biográfica de la autora, además que de manera colectiva en el sentido de que confirma un hecho histórico.

Concuerta también *Up in the Sky* con esa voluntad de acometer la propia vivencia como un hecho ficticio, de convertirla en un suceso con diferentes protagonistas para visualizarlo desde el otro lado. Percibimos que Moffatt aborda esta serie no como una ayuda mnemotécnica para convocar un suceso anclado en la memoria, no como una referencia a un hecho determinado, pasado o traumático con un fin redentor, sino como un *mantenerse en un recuerdo*, citándolo de manera plástica, vistiéndolo con el traje de una imagen extradeterminada, o sea, en tránsito, que permanece en continuo devenir en su memoria, igual que si lo hiciera una imagen onírica que ha visualizado durante un segundo, y la alarga y recrea en todos sus detalles aunque, en el proceso de hacerlo, obligatoriamente, termine dramatizándola.

Esta manera de construir la narrativa sobre fábulas que se desarrollan en la simultaneidad de un presente con límites difusos, con un estereotipo universal como protagonista, y con un afán por parte de la autora de mantenerse en ellas, la veremos repetida en muchas de las obras de Tracey Moffatt, por lo que este modelo fabular, en lo que se refiere a tiempos y contenidos, nos será de

---

94 Fusco, Coco. “Tracey Moffatt”. *Bomb*, n°.64. New Art Publications [revista digital]. 1998, p. 46.. Disponible en: <http://www.jstor.org/stable/40425511>. [Última visita el 13/02/13].

gran ayuda a la hora de enfrentarnos a la obra sobre la que gira nuestra investigación: *Adventure Series*.

### 2.3. La historia. Un enfoque personal

Una vez aclarado el concepto de *fábula* y el comportamiento que el elemento “tiempo” describe en ese nivel, llegamos en este capítulo a delimitar el siguiente estamento narrativo: la *historia*, la cual no es que se elabore a partir de un material diferente al de la *fábula*, lo que ocurre es que “ese material se contempla desde un cierto ángulo específico”<sup>95</sup>. Si hemos visto que la *fábula* está compuesta por representaciones arquetípicas universales, en el nivel de la *historia* se lleva a cabo una selección y ordenación personal –subjética- de este material.

Por lo tanto, los *actores* que realizan la acción -o sobre los cuales recaen las consecuencias de ésta-, se convierten, dentro de este nivel, en *personajes*. El estereotipo se encarna, tiene características determinadas que lo diferencian de cualquier otro en cualquier otro momento temporal: posee un nombre. El *espacio* indefinido que supone un contexto general a los hechos fabulares, se especifica en la *historia* y ocupa un *lugar*. Y, por último y como característica definitiva, las conexiones lógicas espacio-temporales –que se dan obligatoriamente en la *fábula*- se convierten en opcionales. La manera de narrar los hechos dependerá de la voluntad del autor, por lo tanto su orden y estructura serán consecuencias de su estilo narrativo, de su punto de vista y, por último, de su subjetividad e intencionalidad.

Esta libertad dota a la *historia* de infinitas posibilidades a la hora de desarrollarse, de

---

95 Bal, Mieke. *Una teoría narrativa*, p. 57.

tal manera que los desplazamientos de sus elementos constitutivos pueden hacer muy difícil el hallazgo de la *fábula* de la que parte, incluso cuestionar su existencia, por lo que nos parece necesario hacer constar que no es posible la *historia* sin la *fábula*. De tal manera esto es así, que la narración sin el estamento fabular no sería considerada como tal, sino como una unión de sucesos fortuitos, azarosos tanto en su acontecer como en los nexos con los que se pretenda unir los unos a los otros.

Llegados a este punto nos parece muy importante investigar los vínculos que se crean entre los elementos constitutivos de este segundo nivel narrativo: el *lugar* y el acontecimiento que en él se desarrolla, además del *personaje* y la acción que éste desencadena o sufre. No es de extrañar que muchos de estos desplazamientos den lugar a una cierta desazón y extrañamiento en el espectador ávido de sentido. Este espectador/lector, conociendo el comportamiento que convencionalmente mantienen cada uno de los elementos narrativos, ahora los encuentra adoptando otros papeles, relacionándose de diferente manera y con significados contradictorios. Freud utilizaría el término de *ominoso* o *siniestro* para definir ese extrañamiento causado por lo novedoso en lo familiar: “lo siniestro no sería realmente algo nuevo o ajeno sino más bien algo que siempre fue familiar a la vida psíquica y que sólo se tornó extraño mediante el proceso de su represión”<sup>96</sup>. Aclarar exactamente cómo se produce esta extrañeza y qué consecuencias narrativas acarrea, nos ayudará a entender de qué manera *Adventure Series*, un relato suspendido, abierto o no concluyente, se constituye de forma efectiva en narración.

### 2.3.1. Desplazamientos en el *espacio*

Es adecuado empezar diferenciando los parámetros espaciales de los distintos niveles narrativos que hemos visto hasta ahora. Ciertamente el *lugar* que ha sido determinado en la *fábula* concordaría con el *espacio* referido a nivel de la *historia*, donde los personajes se mueven y en el que se configuran los hechos, por lo que está claro que será acorde a lo que en él sucede. Cuanto menos objetivo y concreto sea este espacio, más se acercará a lo fabular, a lo mítico, y por

---

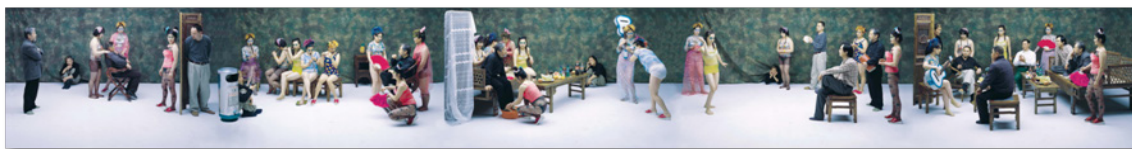
96 Olañeta, J. [ed.]. Freud, Sigmund. *Lo siniestro* y Hoffman, E.T.A.. *El hombre de arena*. Barcelona, 1991, p. 28.

lo tanto a lo colectivo; y más se alejará de lo propio y específico de ese relato. Es ahí, en esa cercanía, incluso en ese intercambio entre lugar fabular y espacio histórico donde encontramos los primeros desplazamientos importantes que afectan al resultado narrativo de algunas obras fotográficas. Hemos querido poner como ejemplo la obra de Oscar Gustave Rejlander *Two Ways of Life* (1857), en la cual el espacio se aleja conscientemente de la realidad para encarnar un lugar de leyenda. Arquitectura clasicista, vegetación que se adueña del espacio, paños y cortinajes que enmarcan y teatralizan la escena... Aunque no está dividida en secuencias hemos querido ponerla como ejemplo puntual porque en ella *historia* y *fábula* disuelven sus límites para reflejar un espacio idealizado y dramatizado.



Oscar Gustave Rejlander. *Two Ways of Life*, 1857

Para la realización de esta obra, el autor necesitó la combinación de 32 negativos, y por su manera de copiar el ambiente temático e incluso la técnica lumínica y de contornos brumosos de la pintura, fue modelo del movimiento pictorialista. La ficción que posibilitaba la postproducción, y los modelos narrativos que utilizaba este autor daban otro sentido a la fotografía, hasta entonces eminentemente documental. Es más, la actividad fotográfica posmoderna deviene en parte del movimiento pictorialista al que pertenece esta obra y en ese aspecto también nos parece que es crucial para entender la fotografía contemporánea. Nos gustaría poner un ejemplo de las consecuencias narrativas de la deriva pictorialista mostrando la obra del artista chino contemporáneo Wang Qingsong *Night Revels of Luo Li* (2001), una panorámica donde la acumulación de sucesos nos recuerda a una secuencia cinematográfica en la que la cámara se desplaza lateralmente desde una línea de visión situada siempre a la misma distancia de la acción que recoge. Estas obras obligan a que el ojo del espectador se comporte igual que lo haría una cámara de cine, o sea, que para recoger una escena completa, tendría que realizar un largo desplazamiento lateral. Esta es otra de las maneras, además



Wang Qingsong. *Night Revels of Luo Li*, 2001

la simultaneidad de la imagen en contraposición a la linealidad en la que se desenvuelve la narrativa tanto cinematográfica como literaria.

Por supuesto que el espacio que nos muestra Qingsong está focalizado<sup>97</sup>, y forma parte del plano de la *historia*, -es imposible dar forma a la *fábula* sin focalizarla, sin presentarla bajo un determinado punto de vista- pero, desde la *intertextualidad*, el diálogo con otras obras, con otras *fábulas*, y las conexiones míticas, edénicas -nos atreveríamos a decir-, son evidentes. Esta es una de las muchas obras que tiene este autor donde el tratamiento despersonalizado del espacio le aporta una cualidad narrativa cercana a lo fabular, pero además, esta obra en concreto refleja las relaciones con la pintura a las que la fotografía narrativa le debe tanto. Ciertamente *Night Revels of Luo Li* podría decirse que es un *remake* de *Night Revels of Han Xirai*, una pintura china anónima realizada durante la dinastía Song (960-1279).



Anónimo. *Night Revels of Han Xirai*, dinastía Song

de la secuenciación que en este trabajo nos ocupa, en la que la fotografía resuelve el problema que supone para la narratividad, la

La evocación de lo mítico le sirve a Qingsong para realizar su crítica social, sus enfrentamientos culturales entre pasado y presente; y efectivamente,

97 La *focalización* es un vocablo narratológico usado por Gérard Genette en 1972 para denominar la acción del narrador sustituyendo términos como “punto de vista” o “perspectiva” dotados de claras connotaciones visuales. Genette lo define como “una restricción de campo, una selección de la información con relación a lo que la tradición denominaba omnisciencia”. Genette, Gérard. *Nuevo discurso del relato*. Madrid: Cátedra, 1998, p. 45. Desde entonces, este término ha estado sometido a continuas revisiones, para Mieke Bal -a diferencia de Genette que sitúa el foco lejos de una instancia personal- *focalización* es “la relación entre el agente que ve y lo que se ve. Esta relación es un componente de la historia, parte del contenido del texto narrativo”. Bal, Mieke. *Teoría de la narrativa*, p. 110.

el elemento que utiliza para provocar esa evocación es el espacio desnaturalizado y el *scroll* panorámico tal y como lo haría una producción cinematográfica. El pictorialismo fue históricamente el primer intento de legitimación de la fotografía en el sistema de las bellas artes, en la transición del siglo XIX al XX. Sin embargo, y paradójicamente, la historiografía fotográfica moderna se instituye como categoría hegemónica a partir de la represión de este movimiento, por lo que, en la medida en que la actividad fotográfica posmoderna es una respuesta al modernismo, se explica que recupere algunos aspectos del pictorialismo pre-moderno, como puede ser la adopción de métodos de escenificación o teatralización que remiten al trabajo decimonónico de Rejlander o Henry Peach Robinson.

Estos aspectos dramáticos del espacio también los encontramos en la obra del director de cine Peter Greenaway, al cual volvemos a recurrir en este caso como modelo de innovadores tratamientos espaciales. Este director localiza sus historias en ambientes creados específicamente para ellas. Recrea lugares fuera de la realidad, exclusivamente cinematográficos, mucho más cercanos a ese nivel de la *fábula* y muy distintos al cotidiano. Casi todas sus películas están rodadas íntegramente en estudio, lo cual le permite construir personalmente una arquitectura determinada para enmarcar un suceso y un ambiente rayano en lo irreal. En algunas de estas películas las reglas de la perspectiva se van obviando y en otras, el espacio se va alterando mientras se hace cada vez más grande y más ilusorio.



Peter Greenaway. *The Baby of Macon*, 1993

Nos preguntamos si la elección de esta estética teatral y pictórica por parte de este director tiene también un singular valor subversivo frente a un cine comercial, donde el significante cinematográfico se dedica enteramente a borrar las huellas de sus propios pasos. En este cine de Greenaway, que se aparta de la diégesis clásica, el significante emerge a la superficie con unos

valores cinematográficos muy diferentes de los clásicos de ficción. Este aspecto nos trae a la memoria la obra de Moffatt, y no sólo en la reivindicación del significante a la hora de recrear una narración, sino también por la concepción del espacio como un escenario teatral<sup>98</sup>, del suceso como algo comprimido entre esos espacios densos en el que la cámara apenas se mueve<sup>99</sup> y donde, el tiempo, como hemos dejado ya claro, no transcurre de manera horizontal.

Por último nos gustaría aclarar que el espacio, aún siendo un elemento narrativo clave en una obra fotográfica secuenciada, no puede ser la única causa o nexo de unión entre las fotografías que pertenecen a esa serie. Mieke Bal deja muy claro que “si una serie así se construyese sólo según criterios espaciales o de otro tipo, el texto ya no encajaría en la definición de narración<sup>100</sup>”. Básicamente, si no hay un desarrollo del acontecimiento fabular, la obra pierde la característica de narrativa. Si la secuencia es únicamente espacial, o rítmica, o meramente formal, el nivel de la *fábula* y el de la *historia* no sustentarían el textual, resumiendo: no existiría narración. El acontecimiento, por lo tanto, sigue siendo el necesario nexo de unión en una serie, pero sus vínculos con el espacio donde se desarrolla son un buen motivo de experimentación. De hecho, este es otro de los posibles desplazamientos entre elementos narrativos que revisaremos en el siguiente apartado.

### 2.3.2. Desplazando el *espacio* del *acontecimiento*

En numerosas ocasiones, para reforzar la relación entre espacio y acontecimiento, y favorecer así el sentido del relato, se recurre a lo estereotipado –se enmarca más a menudo una declaración de amor bajo un cielo estrellado, o un robo con navaja al final de un encharcado y

---

98 No es de extrañar que Peter Greenaway elija a sus actores con experiencia teatral. Según el propio autor “Era necesario para que pudieran decir su texto en planos muy largos”. Climent, Michel. *Pequeño planeta cinematográfico*. Madrid: Akal, 2007, p. 274.

99 Greenaway realiza muy pocos movimientos de cámara, según él mismo esto se debe a “una reacción contra el baile de san Vito de algunas películas con una diarrea de *travellings*. Se debe igualmente a mi admiración por las cualidades estáticas de la pintura de paisajes”. Citado en Climent, Michel. *ibid.*, p. 280.

100 Bal, Mieke. *Teoría de la narrativa*, p.76.

humeante callejón oscuro-. Si lo que sucede, o mejor dicho, lo que la obra plástica visual muestra que sucede, pertenece al campo de lo ideal –lo fabular-, como nos revela Rejlander en *Two ways of life*, o Greenaway en muchas de sus películas, el espacio que lo acoge se aleja de lo común. De ello deducimos que la lógica de la relación favorece el sentido, y que éste se debilita cuando existe un desplazamiento entre uno y otro elemento narrativo, nos referimos a cuando lo irreal sucede en un espacio cotidiano o cuando un suceso considerado como objetivo se desarrolla en un entorno extraño<sup>101</sup>. Compartimos con Julia Kristeva la idea de que la extrañeza es diferente si es suscitada por la experiencia estética de si es experimentada en la realidad cotidiana. El artificio de la obra fotográfica -nos referimos a la dramatizada de tal manera que sus niveles de objetividad quedan totalmente diluidos-, nos ahorra toda comparación posible entre lo imaginario y la realidad material. Según Kristeva “el artificio generalizado (se refiere a los cuentos de hadas) nos ahorra toda comparación posible entre el signo, lo imaginario y la realidad material. En consecuencia, el artificio neutraliza la inquietante extrañeza, y vuelve verosímiles, aceptables y agradables, todos los retornos de lo reprimido”<sup>102</sup>. Deducimos de todo ello que la medida y el equilibrio entre subjetividad y cotidianeidad es primordial a la hora de incentivar la extrañeza (si es que ese es nuestro afán). No en vano este sentimiento se asienta en parámetros de familiaridad desde los que surgen elementos que no se corresponden con esa cotidianeidad, que hacen tambalear la seguridad que el conocimiento total de nuestro entorno más íntimo nos confiere. Lo extraño necesita de lo cotidiano y lo objetivo contra el cual se dibuja y se desmarca.

Un ejemplo interesante de relación entre acontecimiento y lugar lo encontramos en la obra de Duane Michals *Paradise Regained* (1968), en el cual un hombre y una mujer van sucesivamente perdiendo su ropa a la misma vez que desaparece todo el *atrezzo* de lo que parece ser la oficina que los acoge. Secuencialmente, durante las seis fotografías de las que se compone la obra, van añadiéndose a la escena múltiples elementos vegetales, de tal manera que, en la última fotografía el

---

101 Ya hemos comentado como Freud utiliza para esta situación el término de *ominoso* o *siniestro*. Freud, Sigmund. *op. cit.*, p. 28.

102 Kristeva, Julia. “Freud: ‘Heimlich/Unheimlich’, la inquietante extrañeza”. En *Debate Feminista*. Año 7. Vol. 13. Abril 1996, p. 363. Disponible en: [http://www.debatefeminista.com/descargas.php?archivo=freudh761.pdf&id\\_articulo=761](http://www.debatefeminista.com/descargas.php?archivo=freudh761.pdf&id_articulo=761) [Última visita: 16/05/2015].



Duane Michals. *Paradise Regained*, 1968

no hemos abandonado el lugar de la primera fotografía y el ventanal que vemos a mano izquierda nos indica que estamos dentro y no fuera, que las plantas no hundan sus raíces en la tierra –las macetas que las sustentan están a la vista-, y que el hombre y la mujer no son los míticos Adán y Eva sino oficinistas (actores, modelos) desnudos situados en un profuso decorado. Es ahí donde esta obra funda el extrañamiento que produce. El lugar y el acontecimiento no se corresponden, sufren un desplazamiento. El retorno al edén propugnado en el transcurso de las seis fotografías es totalmente artificial, y es en esa artificiosidad donde el espectador lo entiende, lo acepta y lo disfruta.

Otro ejemplo donde lugar y acontecimiento mantienen una extraña relación pero con diferente resultado al que los desplazamientos hasta ahora observados han dado lugar, es la obra fotográfica de Martha Rosler, teórica y artista pionera en la posmodernidad fotográfica; nos referimos más concretamente a la serie *Bringing the War Home. House Beautiful, New Series*<sup>103</sup> (2004). En este caso, la autora recurre al collage fotográfico para forzar este desencuentro. No

hombre y la mujer, totalmente desnudos, quedan insertos en un lugar edénico.

El hecho mantendría cierta coherencia si de donde partimos es de un acontecimiento fabular como el del creacionismo evolutivo pero a la inversa, una especie de retorno hacia lo natural. Sin embargo, la habitación no ha desaparecido, la pared del fondo es clarificadora de que

103 Es evidente que esta obra de Rosler no se compone de secuencias, ha sido elegida únicamente para ejemplificar el choque entre los elementos *lugar* y *acontecimiento*.

recoge un evento simulado, no lo recrea en una escenografía previa a la toma fotográfica, sino que lo compone. Sin embargo el mensaje es claro, la máxima divulgación de éste es importante para la autora, la cual asegura que “no admite la posibilidad de una estética no ideológica: cualquier respuesta a una imagen está anclada inevitablemente en el conocimiento social, más concretamente, en la comprensión social de los productos culturales”<sup>104</sup>. El sentido narrativo, en la obra de Rosler, no se suspende porque haya fricciones entre el lugar y el acontecimiento, todo lo contrario, se aclara y se refuerza; y en este aspecto –entre otros- se acerca mucho a la imagen publicitaria. En capítulos posteriores trataremos este tipo de imágenes más ampliamente, dadas sus conexiones estéticas y conceptuales con la obra de Moffatt *Adventure Series*, pero atendamos ahora a otros desplazamientos que pueden tener lugar en el nivel narrativo de la *historia*.



Martha Rosler. *Lounging Woman*, 2004

### 2.3.3. Desplazando el *actor* hacia el *personaje*

Como ya hemos comentado antes, en el nivel narrativo de la *historia*, el *actor* se convierte en *personaje*, y en esta identificación se basan las expectativas que éste despierta. Según Bal “el *personaje* es un *actor* con características humanas distintivas”<sup>105</sup>, por lo tanto, y por poner un ejemplo concreto: el “tiempo”, situado a nivel de la *fábula*, se convierte en Cronos que, ya al nivel de la *historia*, adopta todas las características humanas, desde las virtudes hasta los vicios, para poder devorar así –con toda la repulsión universal que eso produce- a sus pobres e indefensos vástagos.

Efectivamente el actor se humaniza, se vuelve personaje, pudiendo ser de dos tipos diferentes: uno más complejo, que evoluciona a lo largo de la historia, y otro más plano, mucho más estable y que no supone, ni supondrá, ninguna sorpresa para el espectador/lector. Podríamos decir que cuanto

104 Rosler, Martha. “Dentro, alrededor y otras reflexiones sobre la fotografía documental”. En: Ribalta, Jorge (ed.). *Efecto real. Debates posmodernos sobre fotografía*. Barcelona: Gustavo Gili, 2004, p. 85.

105 Bal, Mieke. *Teoría de la narrativa*, p. 87.



Lewis Carroll, *San Jorge y el dragón*, 1875

más plano sea el personaje más alejado está de la realidad cotidiana; no se crea por relación con otros personajes ni por cómo actúa en determinadas situaciones, la vida no le va conformando, las experiencias no le suponen ni refuerzo ni variación en su carácter. El observador ya sabe como actuaría éste personaje y como se relacionaría con otros, las vinculaciones con su estereotipo son tan férreas que no hay lugar a dudas.

El reconocimiento de los personajes facilita la recreación de la historia de la que participan. En el caso de *San Jorge y el dragón* (1875) de Lewis Carroll, los personajes y las relaciones entre unos y otros están lo suficientemente

clarificadas para que, salvando las distancias, reconozcamos la escena del santo guerrero. Aunque el dragón vista piel de tigre ¿quién duda del papel que desempeña?

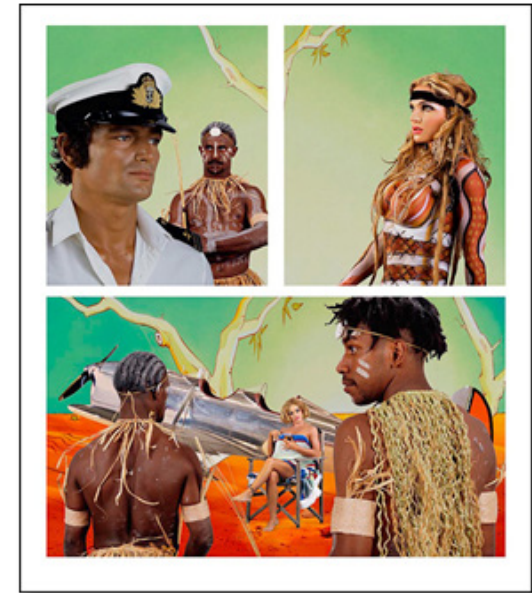
Como ya hemos mencionado, a nivel de personaje también se pueden encontrar desencuentros que hagan que la narración se suspenda, es más, pensamos que es el del personaje y los desplazamientos que sufre, uno de los aspectos productores de extrañeza más significativos en los que se basa la obra de Moffatt *Adventure Series*. Si el relato se desarrolla por medio de personajes estereotipados y se funda en las relaciones que se forjan entre ellos, normalmente se esperará que lo narrado vaya en una determinada dirección. En definitiva, que fácilmente se intuirán los hechos y la conclusión final no deparará sorpresa alguna.

Sin embargo, como hemos dicho antes, el desplazamiento -y la extrañeza que de él se deriva-, sobreviene cuando el personaje estereotipado no se nos muestra realizando una acción estereotipada, o cuando se nos presenta en un aislamiento tal que cualquier elemento discordante no pueda ser explicado con el apoyo de las relaciones entre otros elementos mostrados y por tanto quede vacío de todo sentido. Así que llevamos a cabo, por ejemplo, una revisión bajo este aspecto, de *Adventure Series #7*, en la cual el personaje tiene un protagonismo decisivo a la hora de reconocer una cierta narración evocada. En la zona superior izquierda aparece un

atractivo personaje de rasgos y piel latina que viste un uniforme de piloto -vinculado éste a cierto status de poder, además de éxito sexual y económico-, en segundo plano se encuentra un personaje de color, sus pinturas corporales y sus adornos nos sugieren que es un guerrero de alguna tribu exótica y que, lejos de transmitirnos información sólo de sí mismo, confiere al personaje del primer plano características tales como la de viajero inquieto o de valiente aventurero. La sola relación entre estos estereotipos ya nos conecta a una cierta *fábula*, la cual conocemos universalmente y que nos aventuramos a decir que pudiera ser la misma que dio pie a *La Odisea* de Homero.

En la fotografía contigua el personaje que se nos muestra aparece aislado, hay muy poca información sobre el lugar donde se encuentra, por lo que centramos la atención en él. Sin ser un *collage*, parece estar formado por distintos personajes a la vez. Es una mujer de raza blanca, cuya belleza responde a los cánones occidentales y que bien podía aparecer en la portada de cualquier revista de moda. Sin embargo su atuendo no es occidental, su piel está decorada con abundantes pinturas tribales, por lo que ni siquiera sabemos si lleva algún tipo de atuendo o está desnuda. De toda su imagen al completo destacan sus pechos, que sobresalen de forma muy poco natural de entre su melena rubia. Es una figura erótica presentada con un punto de ironía y su significado no se nos revela; digamos que su aparición en la serie está destinada a adornar, con esa pincelada sexual, la historia en la cual se inserta.

Según Bal, “el suspense se podría generar por medio del anuncio de algo que sucederá después o por medio del silencio temporal respecto a una información que se necesita”<sup>106</sup>. Evidentemente si el silencio es temporal, el suspense acabará en un momento determinado (cuando se den a conocer todos los hechos y se resuelvan todas las intrigas), pero nos equivocamos si pensamos que en la última *imagen de Adventure Series #7* se nos van a aclarar las relaciones entre los tres personajes presentados en las dos primeras, lo que sucede es justamente la otra opción: el silencio



Tracey Moffatt, *Adventure Series #7*

106 *Ibíd.*, p. 119.

se extiende hasta el final del relato, las relaciones entre los personajes, entre estos y el espacio, o entre espacio y acontecimiento, no se aclaran y dan como resultado una artificialidad generalizada. Como consecuencia de este hecho y confirmando lo que decía Kristeva, los desplazamientos que se dan a nivel de historia son aceptados como *verosímiles, naturales y agradables* -dentro, por supuesto, de la ficción narrativa-. Aún así el suspense queda sin final y es este hecho lo que, a nuestro entender, se comporta como una llamada a uno de los elementos esenciales del relato fotográfico de Moffatt: la *evocación*, por lo que nos parece necesario aclarar este término en un último apartado.

#### 2.3.4. La evocación y el fracaso del reconocimiento

Evocar es “traer algo a la memoria o a la imaginación”<sup>107</sup>, por lo tanto empezaremos este apartado afirmando que la evocación que provoca una fotografía es el resultado de un ejercicio tanto de reconocimiento como de creación imaginativa, y supone un acto íntimo de reacción ante una imagen dada. La memoria se presenta así, claramente, como un recurso importante para cualquier narración desarrollada mediante un significante compuesto de imágenes. Es más, la importancia de lo evocado aumenta en cualquier estructura seriada, tanto por su fragmentación como por su desarrollo extendido en el tiempo. López-Pumarejo incidiría en el aspecto evocativo de la telenovela vinculándolo a la seriación de su estructura:

*La telenovela contiene la posibilidad de nunca terminar y queda a su vez, integrada fragmentadamente en un macrodiscurso abierto: el flujo televisivo. Tal circunstancia permite la suficiente acumulación de información sobre los personajes y situaciones como para que la hilvanación narrativa pueda darse el lujo de descansar sobre lo evocativo*<sup>108</sup>.

De todo lo cual deducimos que para consumir felizmente el proceso de evocación es

107 Real Academia Española. Diccionario de la Lengua Española [en línea]. Vigésima segunda edición. Disponible en: <http://www.rae.es/rae.html>. [Última visita: 14/05/2015]

108 López-Pumarejo, Tomás. *Aproximación a la telenovela*. Madrid: Cátedra, 1987, p. 96.

necesario que la obra muestre únicamente la información justa para no ofrecer solución al suspense narrativo. O sea, que presente únicamente una porción de una historia completa, y que esta parte mostrada facilite la conjetura de existencia de un continente global y consumado del cual devenga. Pero efectivamente un “trozo” presupone un “todo” que lo contenga y es una verdad de Perogrullo que el “todo” es uno y está completo. Pero si, como ocurre en *Adventure Series*, ese continente global y consumado al que se refiere el “trozo”, no es sólo uno ni está completo, esa conexión no será inflexible sino ambigua, dando como resultado que las imágenes de *Adventure Series*, tal y como Moffatt afirma: “simplemente estén ahí colgadas”<sup>109</sup>, flotando, añadimos nosotros, en la ambigüedad.

En otro sentido, encontramos que nos puede ser clarificador el uso que del concepto de evocación se hace en publicidad. Lo evocativo es un producto que sirve para introducir en el pensamiento del consumidor los universos edénicos que el artículo en venta promete. La comunicación publicitaria es susceptible de descansar sobre la evocación directa o la evocación indirecta. En el caso de la directa, ésta plantea sin rodeos la satisfacción que el producto ofrece al consumidor, asegurando además, sin ningún rodeo, una correcta interpretación del mensaje. En contrapartida, será menos su credibilidad, posiblemente generará contra-argumentaciones en el consumidor y, como consecuencia, un posible rechazo del mensaje. Sin embargo, Enrique Bigné argumenta que:

*[...] en el caso de la evocación indirecta, el individuo debe interpretar, a partir de los elementos de codificación (imágenes, palabras, colores, gestos y otros recursos) lo que el anunciante desea transmitir. Este tipo de anuncios permite al creativo ser mucho más original, a la vez que fortalece la credibilidad del mensaje al implicar activamente al individuo en la interpretación del mismo; no obstante se corre el riesgo de que dicha interpretación no sea la pretendida por el anunciante*<sup>110</sup>.

Por lo tanto, el carácter evocativo que posee el anuncio confiere credibilidad al producto

109 Matt, Gerard. “Tracey Moffatt-Gerard Matt: una conversación”. *Arte y Parte* nº 18, 1998-1999, p. 9.

110 Bigné, Enrique: *Promoción Comercial*. Madrid: ESIC Editorial, 2003, p. 206.

por el hecho de que el mensaje que se envía de él se completa desde lo subjetivo y lo personal. Efectivamente, evocar es un ejercicio de completar, por lo que es necesario en primera instancia un relato parcial y abierto –o sea, una parte- al que por medio de la implicación evocativa, se le confiera la posibilidad de una totalidad verosímil que el acto evocativo se encargará de consumir. Hemos podido comprobar hasta ahora que la obra *Adventure Series*, como consecuencia de los desplazamientos que en ella tienen lugar, no posee un sentido cerrado con un final determinado. Tanto los elementos narrativos a nivel de *fábula* (lugares y actores), como los del nivel de la *historia* (espacios y personajes), traerán consigo un relato inconcluso, claramente suspendido en su desarrollo. El hecho de que de este relato sólo aparezca una parte lo hace altamente propicio para ser aderezado mediante lo evocativo y la memoria, da verosimilitud a la conjetura de la existencia del todo e impulsa en el lector/espectador a un acto de completar. Sin embargo y como veremos más adelante, la presunción del “todo” se ha hecho, en el caso particular de *Adventure Series*, demasiado a la ligera.

La evocación a la que nos referiremos en cuanto a la obra de Moffatt es además movida por el reconocimiento, o sea, es la certeza de ver algo ya conocido lo que impulsa a buscarlo dentro de nuestra memoria y experiencia -tanto la propia como la mediática. Deleuze, refiriéndose a este concepto pero aplicado al cine, deduce que el reconocimiento nos informa mucho mejor cuando fracasa. Esto quiere decir que cuando no se consigue de manera efectiva recordar algo, se entra en relación con elementos auténticamente virtuales, sensaciones de *déjà-vu*, imágenes de sueños, impresiones, fantasías... “no son la imagen recuerdo o el reconocimiento atento los que nos dan el justo correlato de la imagen óptica-sonora, sino más bien los trastornos de la memoria y los fracasos del reconocimiento”<sup>111</sup>. La familiaridad que *Adventure Series* nos produce nos lleva a pensar que cita o versiona un relato que ya conocemos, pero fracasamos, no acertamos a decir cuál, ni dónde lo hemos visto, aún así nuestra memoria está siempre a punto de encontrarlo.

Concluyendo, la pregunta “¿qué ocurre?” referida a la *historia* que se narra en *Adventure Series* está fuera de lugar. Lo que ocurre es la extrañeza misma que lo visualizado produce y el desarrollo de las distintas vías evocativas y las suposiciones que ha ido desencadenando en

---

111 Deleuze, Gilles. *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*. Barcelona: Paidós, 2004, p. 80.

el lector/espectador. Lo que ocurre es que se ha tomado partido por la estructura narrativa, que se han dado todos los pasos adecuados para sustentar una *historia*, para recrear unos hechos. Efectivamente, unos *personajes* caracterizados e individualizados (aunque rayanos en la planitud estereotipada) realizan una acción en un *espacio* (hasta cierto punto ya determinado), de tal manera que lo que ocurre es el hecho desencadenante en sí de una *historia*, la unión de todos los elementos, desplazándose los unos de los otros, activándose, promoviendo un acto íntimo de evocación y, al fin y al cabo, produciendo consecuencias narrativas.

Aclaremos pues, en el próximo apartado qué tipo de “consecuencias narrativas” le ocasiona la estructura secuencial a la imagen fotográfica y qué opciones encuentra la *historia* a la hora de materializarse en el siguiente nivel narrativo: el *texto*.

EL RELATO COMO IRRESOLUCIÓN NARRATIVA EN LA FOTOGRAFÍA SECUENCIAL.  
El caso de *Adventure Series* de Tracey Moffatt

## 2.4. Articulando contenidos. El texto narrativo

Es el momento de analizar el nivel de la narración en el que la *historia* toma cuerpo o, como es el caso de la obra fotográfica secuencial, se materializa en una o varias imágenes –y por lo tanto, como cualquier signo lingüístico, en una referencia, un significante-, con un orden y unas cualidades plásticas determinadas. Este nivel, en el que ambas facetas, forma y referencia, se funden y se exhiben es el del *texto narrativo*.

*Texto* es uno de esos conceptos que ha sido continuamente revisado, parece difícil que un número infinito de textos pueda ser descrito y regulado por el número finito de reglas contenidas en un sistema, y resulta complicado además determinar cuál de estas reglas prioriza sobre las demás. Es un concepto tratado en diversos ámbitos y desde variados puntos de vista por lo que su definición esta llena de matices. Según Gadamer, el término *texto* aparece en las lenguas modernas dentro de dos marcos diferentes, por un lado como el escrito cuya interpretación se hace en la predicación eclesial, y por otro, como texto para la interpretación musical de las palabras. Concluye Gadamer: “estas dos acepciones de la palabra *texto* se remontan –ambas- al uso lingüístico de los juristas romanos que, después de la codificación de Justiniano, destacan el texto legal frente al ámbito discutible de su interpretación y aplicación”<sup>112</sup>. De todo ello resaltamos esa característica inmanente a lo textual y que comparten textos de todos los ámbitos, que es la de ser una herramienta social y estar sometido siempre a interpretación, de ser al fin y al cabo “una tentación reiterada de

---

112 Gadamer, Hans-Georg. *op.cit.*, p. 328.

sumergirse en algo con alguien”<sup>113</sup>.

Históricamente, ha estado vinculado de manera casi exclusiva a la lingüística, por lo que hemos querido también indagar en los significados que vinculan al *texto* con esta disciplina y, en este sentido, nos ha parecido que la definición que propone el filólogo Enrique Bernárdez recoge de manera clara y actualizada algunas de las acepciones anteriores a ella. Para Bernárdez:

*Texto es la unidad lingüística comunicativa fundamental, producto de la actividad verbal humana, que posee siempre carácter social; está caracterizada por su cierre semántico y comunicativo, así como por su coherencia profunda y superficial, debido a la intención (comunicativa) del hablante de crear un texto íntegro y a su estructuración mediante dos conjuntos de reglas: las propias del nivel textual y las del sistema de la lengua*<sup>114</sup>.

Claro que esta visión del concepto *texto* como producto de la actividad verbal humana lo condiciona no sólo a la actividad comunicativa sino a ser el resultado –exclusivamente– de la oralidad como proceso fundamental de comunicación. Estamos de acuerdo con Gadamer en que “el texto es algo más que el título de un campo objetual de investigación literaria. La interpretación es algo más que la técnica de la exposición científica de los textos. Ambos conceptos han modificado radicalmente durante el siglo XX su rango en nuestros esquemas mentales y en nuestra concepción del mundo”<sup>115</sup>. Ciertamente, lo que nos interesa en la investigación que estamos llevando a cabo, es una acepción ampliada de este concepto que nos ratifique e impulse a hacer uso de él a la hora de referirnos a un sistema estructurado compuesto de imágenes fotográficas. Kristeva, en su obra *Semiótica* (1978), propone una extensión muy interesante de *texto* desvinculándolo de la

---

113 *Íbid.*, p. 324.

114 Bernárdez, Enrique. *Introducción a la lingüística del texto*. Madrid: Espasa Calpe, 1982, p. 85. En esta definición se recogen algunos de los siete criterios de textualidad propuestos por los lingüistas Beaugrande y Dressler en 1981, éstos son: a) cohesión, b) coherencia, c) intencionalidad, d) aceptabilidad, e) informatividad, f) situacionalidad y g) intertextualidad. *Vid.*: Beaugrande R. y Dressler, W. *Introducción a la lingüística del texto*. Barcelona: Ariel, 1997.

115 Gadamer, Hans-Georg. *op. cit.* p. 325.

comunicación fonética a la que, como ya hemos comentado, se ve sometido casi con exclusividad.

*El texto no es el discurso de un sujeto que se construye con relación a otro: semejante reflexión supone el sujeto y el otro como entidades anteriores al texto, y queda sometida a la cadena de la comunicación fonética. No se podría tampoco pensar el texto como un “calco” de las categorías desconocidas a su lengua, lleva a ella la infinitud potencial de que sólo él dispone. La relación del texto con la lengua en que se sitúa es una relación de redistribución, es decir, destructivo-constructiva. La aproximación al texto exige un punto de vista fuera de la lengua como sistema comunicativo, y un análisis de las relaciones textuales a través de esa lengua. Se podrían estudiar como texto todos los sistemas denominados retóricos: las artes, la literatura, el inconsciente. Vistos como textos, obtienen su autonomía con respecto a la comunicación fonética y revelan su productividad transformadora.<sup>116</sup>*

En la convicción de que, como dice Kristeva, cualquier sistema retórico tiene posibilidad de ser denominado *texto* y analizado como tal, afrontamos este capítulo realizando las analogías pertinentes.

A la hora de establecer como un tipo peculiar de “lectura” el proceso de elaborar o construir significado, nos vemos apoyados por teorías como la de Mieke Bal según la cual un lector tiene la posibilidad de crear imágenes a partir de estímulos textuales, otorgando de esta manera, al significado, otras estrategias de manifestación que no pasan por la “traducción lingüística”, y recalcando la importancia crucial de las imágenes en la lectura, sin tener que ser, por obligación, lingüísticamente articuladas. Dice Bal que “las líneas, los motivos, los colores y las superficies –al igual que las palabras- contribuyen a producir significado; por tanto, la forma y el significado no pueden separarse. Ni los textos ni las imágenes producen sus significado de forma inmediata. En tanto en cuanto no son transparentes, las imágenes, al igual que los textos, requieren la labor de la lectura”<sup>117</sup>.

116 Kristeva, Julia. *Semiótica 1*. Madrid: Fundamentos. 2001, p. 98. En adelante: Kristeva, Julia. *Semiótica 1*.

117 Bal, Mieke. *Conceptos viajeros*, p. 40.

Es evidente que el amplio tema de la cualidad visual de la obra plástica escapa a esta investigación, si bien es cierto que nos gustaría aprovechar algunas conclusiones que se realizan en los Estudios Visuales, y que apoyan la desvinculación del concepto *texto* de lo exclusivamente literario -tal y como hace Bal. Nos aclara Gonzalo Abril que “*texto* no tiene, como a veces se cree, una especie de débito originario con el texto literario, un pecado original de literariedad. Por el contrario, su sentido etimológico de tejido o textural lo hace especialmente apto para remitir a esa “trama” de cualidades visuales en que consiste, a un primer nivel de análisis, el texto visual”<sup>118</sup>.

Norman Bryson nos afianza en la idea de que el significado de la obra plástica es producido más que percibido, o sea que no existe en el objeto sino que tiene lugar durante el proceso de percepción<sup>119</sup>, por lo que concluimos que la visión, como acto, se encuentra ya involucrada en lo que ha venido siendo denominado como “lectura”. Nos parece que estas teorías sí hacen factible el uso de este término para referirse a la visualización de una secuencia de imágenes fotográficas. La importancia del proceso de lectura se hace también patente en la Estética de la recepción tanto en torno a la obra literaria como a la obra plástica, en tanto que los procesos de lectura y asimilación de una y otra obra son análogos. Dice Wolfgang Iser:

*El lugar de la obra de arte es la convergencia de texto y lector, y posee forzosamente carácter virtual puesto que no puede reducirse ni a la realidad del texto ni a las*

---

118 Abril, Gonzalo. “Tres dimensiones del texto y de la Cultura Visual”. *IC - Revista Científica de Información y Comunicación*, nº 9, 2012, p. 16.

119 Norman Bryson realiza una importante crítica al perceptualismo en su libro *Visión y pintura*, en el que deja bien claro su oposición a la descripción de la visión como percepción en vez de reconocimiento. Resume así la teoría perceptualista: “Lo que el pintor percibe es una construcción derivada de los estímulos retinianos que llegan del mundo exterior pero no idéntica a ellos, y la traducción varía según el grado de desarrollo de los esquemas [...]. La percepción es por tanto un proceso históricamente determinado, que nunca ofrece a la conciencia un acceso directo al mundo exterior, sino que sólo le revela la versión limitada de ese mundo exterior que permita la precisa etapa evolutiva en que se encuentren los esquemas.” Bryson, Norman. *Visión y pintura. La lógica de la mirada*. Madrid: Alianza, 1991, p. 48. Gonzalo Abril pone un ejemplo bastante clarificador de las teorías contrarias al perceptualismo: “Sólo a través de disposiciones concretas de la mirada es posible que una experiencia visual se active como determinada imagen. Sólo a través de una mirada (¿”pornográfica”?) es posible, por ejemplo, que la presentación visual del cuerpo femenino proponga una imagen del dominio masculino”. Abril, Gonzalo. *op. cit.*, p. 18.

*disposiciones que constituyen al lector. A esta virtualidad debe la obra de arte su dinámica, que, por su parte, es la condición de los efectos que produce. El texto se actualiza, por tanto, sólo mediante las actividades de una conciencia que lo recibe, de manera que la obra adquiere su auténtico carácter procesal sólo en el proceso de su lectura. Por eso, en lo sucesivo sólo se hablará de obra cuando se cumple este proceso como constitución exigida por el lector, y desencadenada por el texto. La obra de arte es la constitución del texto en la conciencia del lector.*<sup>120</sup>

Efectivamente, todas estas incursiones en el concepto texto nos hacen ser cautelosos a la hora de su uso, pero también nos dan pie a que a partir de ahora tratemos el *texto* como un concepto hermenéutico, y que como tal no lo contemplemos desde la perspectiva de la gramática y la lingüística sino como producto intermedio, una fase en el proceso de comprensión, una fijación de esa fase ya que “su tema no es lo que el texto comunica, sino la posibilidad de comunicarlo”<sup>121</sup>. Ahora la cuestión es la siguiente: ¿se puede analizar una secuencia fotográfica de la misma manera que un texto lingüístico, apelando a los procesos de visualización del espectador como procesos de lectura? Y lo que es más importante ¿Aportarían los resultados de este análisis una teoría clara en cuanto a la narración fotográfica? Trataremos de aclarar estas cuestiones en el siguiente apartado.

#### 2.4.1. Articular en torno a un predicado. El texto fotográfico como lingüístico

El método estructuralista es un modo de análisis de los artefactos culturales que se basa en los métodos de la lingüística contemporánea, es decir, se propone analizar una serie de lenguajes no lingüísticos como si lo fueran. Considerando las cualidades narrativas de la secuenciación de la imagen fotográfica que centra nuestra investigación, la similitud estructural y organizativa que ésta posee con unidades lingüísticas elementales, y atendiendo sobre todo al proceso de lectura que tiene lugar durante la percepción de la obra, parece irrefutable que este procedimiento de

120 Iser, Wolfgang. “El proceso de lectura”. En: Warning, Rainer [ed.]. *Estética de la recepción*. Madrid: Visor, 1989, p. 149.

121 Gadamer, Hans-Georg. *op.cit.*, p. 329.

análisis es el más adecuado para considerar la manera en que estas obras secuenciales transmiten una información o producen un significado específico.

A estos motivos añadimos la circunstancia de que la fotografía tiene una vinculación específica con su referente, y este nexo la convierte en potencial productora de significados convencionales. Según Jonathan Culler:

*[...] el hecho de que el análisis estructuralista use como modelo la novela tiene que ver con que su objetivo más pleno sea la creación y organización de signos no sólo para producir significado, sino para producir un mundo humano cargado de significado. Pues la convención básica que rige una novela es nuestra expectativa de que la novela produzca un mundo*<sup>122</sup>.

El hecho de que la novela esté vinculada en términos de homología con el mundo -cosa que no sucede con la poesía-, es lo que la hace propicia para este tipo de análisis, y por tal razón, basándonos en que este vínculo también es patente en la fotografía secuencial -por su comportamiento como signo icónico e indiciario-, en un primer momento nos incita a utilizarlo como método analítico.

El método estructuralista se basa en que toda acción y producción humana tienen un significado; pero además, debe haber un conjunto de convenciones que haga posible ese significado, porque las acciones son significativas sólo en relación a un conjunto de convenios institucionales. El objeto, según los estructuralistas, está dotado de significado dentro del sistema simbólico del que procede y a su vez está conformado y se define mediante su lugar en el armazón del sistema. O sea, que un todo está hecho de partes y siempre es posible descomponer los fenómenos perceptibles en un número determinado de elementos simples, enunciables y repertoriables, tal y como son las letras del alfabeto, que además son recombinables entre sí para reconstruir los modelos iniciales, esto es: las palabras habladas. A primera vista nos parece que las imágenes fotográficas no son ni simples, ni enunciables, ni repertoriables y que, por supuesto, no se someten a valores arbitrarios en la combinatoria estructural, pero veamos si nuestra intuición tiene alguna base teórica firme

---

122 Culler, Jonathan. *La poética estructuralista. El estructuralismo, la lingüística y el estudio de la literatura*. Barcelona: Anagrama, 1978, p. 270.

que la apoye.

Que la escritura comience a significar en el nivel de las palabras nos asegura que éste es su nivel básico de significación; si bajáramos un nivel más, hacia el de las letras, comprobaríamos que éstas por sí solas simbolizan sonidos pero los sonidos no generan sentido – al menos no un sentido sometido al arbitrio universal-. En un último nivel, el de los trazos de las letras, nos damos cuenta de que éstos sólo adquieren significado fónico cuando están organizados en un cierto orden, construyendo la forma determinada de la letra. Por lo tanto, no es difícil aceptar “la palabra” como nivel básico de observación desde donde empezar a analizar el significado de un texto. Sería fácil, desde este punto, realizar una analogía lingüística y deducir que hay un nivel básico de significación también para la obra fotográfica secuenciada; que este podría ser, por ejemplo, cualquier elemento de menor trascendencia que aparezca en la imagen: un componente del atuendo de un personaje que se muestre en ella, un gesto de su mano o la dirección de su mirada... Otra opción sería que este nivel básico de significación estuviera conformado por la fotografía individual entera, o sea, por el suceso recogido en ella o incluso por todo lo contenido entre sus márgenes físicas. El problema vendría a la hora de especificar si cada uno de estos posibles niveles estaría situado paralelamente al ras de observación de la palabra, el párrafo de una novela, de una estrofa poética, de un simple verso..., y a partir de ahí deducir primeramente qué trascendencia tendría ese elemento fotográfico a nivel de trama: cuál sería su lugar en una posible estructura jerárquica, y por lo tanto, cuál sería el elemento que, ocupando la base de la estructura narrativa se erigiría en “nivel básico de significación”.

Este cometido nos parece del todo imposible además de que, si en algún momento pudiéramos destacar un componente de la imagen sobre cualquier otro al que poder adjudicar un papel análogo al del primer nivel lingüístico, nuestro empeño se vería frustrado a la hora de asignarle funciones invariables e inequívocas en la combinatoria y articulación con otros elementos básicos para la generación de un sentido único.

Por otro lado, hay que considerar que los estructuralistas han adoptado la oposición binaria como operación fundamental de la mente humana para la producción de significado -ya que sería algo así como la lógica elemental que es común denominador más pequeño de cualquier

pensamiento- pero, a la hora de relacionarlo con la imagen fotográfica nos damos cuenta de que no existe una oposición binaria adaptada a la imagen, no se puede medir ninguno de sus elementos en referencia a sus oposiciones y lo que es más importante, no se pueden dar valores significativos a cada una de las opciones que se presenten a una imagen dada. Nos parece que la única oposición posible a una imagen fotográfica es la ausencia de esa imagen, porque todas las demás serían opciones antagónicas a elementos o características de la imagen pero no a la imagen en sí, además de que ofrecerían muchas dudas en cuanto a si son opciones únicas: ¿si en la imagen apareciera una mujer, lo opuesto a este elemento sería que apareciera un hombre? Si la mujer es joven ¿podríamos considerar como opuesto a ella una mujer mayor o un bebé varón? Si está vestida, ¿lo opuesto sería que apareciera desnuda o con otro tipo de atuendo?

Es en la realización de estos paralelismos donde pensamos que existe un error de base: al hacerlo conferimos a las imágenes fotográficas, a los elementos que en ellas aparecen, a las relaciones entre ellos mismos y las que pudieran existir con todo aquello que las contextualice, una jerarquía lingüística. Si esta jerarquía fuera posible, si una imagen fotográfica correspondiera a un signo lingüístico (por ejemplo, a una palabra), y este signo, para que participara de manera clara en la configuración de un mensaje, tuviera que estar sometido a ciertas normas estructurales arbitrarias, presupondríamos que de manera equivalente, las normas estructurales que sirven para ordenar y esclarecer una narración literaria, servirían para dilucidar una narración fotográfica<sup>123</sup>. Además, y esta idea nos parece crucial en nuestra investigación, para estar seguros de la invariabilidad del sentido textual que proporcionan las jerarquías estructurales, tendríamos que presuponer que el tipo de signo al que pertenece la imagen se comporta igual que un signo lingüístico, y por lo tanto diferente al icono o al indicio (que suponen semejanzas o relaciones de causalidad con el referente), pero aunque no fuera así, aunque esta imagen debiera su significado a una convención impuesta (que en parte es así), no entenderíamos este signo de la manera en que lo hacen los estructuralistas, esto es: como una unidad significativa cosida a su significado.

---

123 En cierto sentido, a esta idea errónea bien ha contribuido, entre otras cosas, un tipo de películas de cine muy taquilleras, en la línea hollywoodiana de acción, que se han servido y beneficiado de los paralelismos con la linealidad lingüística literaria para estructurar su narración sin correr riesgos respecto a su sentido.

Al contrario de la lógica dificultad para hablar del significado, hacerlo del significante resulta bastante fácil: el significante es básicamente una forma que posee un significado, pero cuando los lingüistas hablan de significado “pueden hablar de los diferentes usos de una palabra, de su gama de significados potenciales, del contenido parafraseable de una oración, de su fuerza potencial como expresión...”<sup>124</sup>. Por toda esta indeterminación, Jaques Derrida y toda la Escuela de Yale<sup>125</sup>, desde su teoría deconstructiva, ya mostraban una actitud crítica hacia la idea de que el significante y el significado (fuese esto lo que fuese) estuvieran irremediabilmente unidos.

Efectivamente, asumimos de la deconstrucción literaria su reprobación de los métodos utilizados por los estructuralistas en la interpretación de los textos. Mientras el estructuralismo se conforma con reducir un texto (y su sentido) a un sistema jerarquizado, para Derrida el signo lingüístico no es tanto una unidad compuesta de significante y significado como una “fijación momentánea” en el proceso entramado y en continuo desarrollo del lenguaje. Según Derrida la propia posibilidad de repetición del signo divide su identidad, porque si puede reproducirse en distintos contextos, el significado también está sujeto a estos cambios<sup>126</sup>. La poesía sería el ejemplo perfecto de lo que sucede cuando una serie de significantes se unen en una superficie organizada asegurando un significado: ese significado sería como un espacio vacío pero efectivamente circunscrito, que puede llenarse de distintos modos.

Que el signo lingüístico, visto desde esta teoría, posea diferentes y circunstanciales fijaciones, no hace más que afianzarnos en nuestra idea de que las analogías literarias y fotográficas sí son posibles, ya que tampoco el objeto o la imagen fotográfica tienen adheridos sus significados sino que estos se *performan* en el acto de visualización y lectura. Si ya hemos mencionado anteriormente las teorías de la estética de la recepción hacia las cuales nos sentimos especialmente comprometidos,

---

124 Culler, Jonathan, *op. cit.*, p. 37.

125 La Escuela de Yale se ha considerado un ejemplo representativo de la deconstrucción literaria que se difundió ampliamente en las universidades norteamericanas en la década de los ochenta. En este contexto estadounidense destaca el belga Paul de Man, junto a otros autores como Harold Bloom, Geoffrey Hartman y J. Hillis Miller.

126 *Vid.*: Derrida, Jaques. *De la Gramatología*. México: Siglo XXI, 1986, p. 30. En adelante: Derrida, Jaques. *De la Gramatología*.

nos gustaría volver a referirnos a ellas y particularmente a la manera que Iser define el proceso de lectura de una obra:

*Cada correlato individual de enunciado prefigura un horizonte determinado el cual se convierte en seguida en una pantalla sobre la que se proyecta el correlato siguiente, transformándose inevitablemente en horizonte. Como quiera que cada correlato de enunciado no prefigura lo que va a venir más que en un sentido restringido, el horizonte despertado por ellos presenta una perspectiva que, pese a su concreción, contiene ciertos elementos indeterminados que en todo caso, poseen el carácter de la espera cuyo cumplimiento anticipan. Cada nuevo correlato consiste al mismo tiempo en intuiciones satisfechas y representaciones vacías<sup>127</sup>.*

Por lo que entendemos que el producto resultante de la visualización o lectura está sujeto a una modificación continuada, a cada instante sufre una actualización fruto de ser la solución a una dialéctica “entre un horizonte futuro y vacío que debe llenarse y un horizonte establecido que se destiñe continuamente, de manera que ambos horizontes internos al texto se acaban fundiendo”<sup>128</sup>. En el caso de la fotografía secuencial, la estructura textual en la que se disponen las imágenes supone un valor añadido, ineludible, a la hora de conferir el sentido narrativo de las imágenes, y sus rasgos indiciarios, ya de por sí con una importante indeterminación en cuanto a su significado, invitan de manera especial a la lectura y producción de significados potenciales, dinámicos y en continua modificación.

Como resultado de lo dicho hasta ahora, nos gustaría concluir constatando que el método estructuralista nos ha servido hasta cierto punto para analizar elementos y estructuras necesarias en la narrativa en general -de hecho Moffatt se vale de ese “manual” para conferir el aspecto narrativo de su obra-, pero no nos sirven las oposiciones binarias en las que se basa porque el arbitrio de los signos que estudia no es extrapolable al de lo indiciario que supone la imagen fotográfica secuenciada. Veamos de qué otros aspectos estructuralistas habremos de desentendernos a la hora

---

127 Iser, Wolfgang, *op. cit.*, p. 151.

128 *Íbid.*, p. 152.

de realizar un análisis particular de la fotografía secuencial *Adventure Series*.

#### 2.4.2. Articular en torno una imagen: metáfora de bisagras y contenedores

La obra fotográfica, si se presenta de manera secuencial, exhibe una linealidad que comparte con el texto lingüístico y, en cierto sentido, con el cine: cada letra, palabra, sintagma, fotograma, secuencia... se ordena ocupando un lugar en la cadena –y el hecho de ocupar este lugar, hace que un hipotético espectador le confiera una posición en referencia tanto a lo que le precede como a lo que le sigue. Ya hemos visto antes que a esta conclusión errónea se llega desde un estructuralismo lingüístico que pretende incrustar la narración en una estructura fija, jerarquizada y universal. Sin embargo la extensión que recorren las fotografías de una secuencia en su montaje no es, en absoluto, lineal e irreversible. Es verdad que en la cadena hablada o escrita dos elementos no pueden pronunciarse, -emitirse, revelarse- al mismo tiempo, y una película siempre se desarrolla en un sentido. Incluso teniendo en cuenta las analepsis o las prolepsis<sup>129</sup> con las que pudiera contar nuestro relato o guión, estas se sucederán obligatoriamente en el tiempo en el que el lector o el espectador desarrollen su acción de lectura<sup>130</sup>. Como hemos dicho antes, no ocurre lo mismo en la cadena fotográfica, donde existe la posibilidad de que todos los elementos se nos muestren a la misma vez, rompiendo así esa cadena que nos hace anclar los hechos a una línea temporal<sup>131</sup>. No

129 Más conocidas por sus acepciones anglicistas de *flash-back* y *flash-forward* respectivamente.

130 Ciertamente, pudiera haber una presencia simultánea de dos o más elementos narrativos, pero eso sólo tiene como consecuencia que la linealidad se desdoble, no que se rompa. Tanto si los elementos narrativos son del mismo género –dos sucesos diferentes emitidos a la misma vez en un plano múltiple-, como si son de distinto tipo -imagen y texto ocupando un mismo espacio-, suponen para el espectador/lector un ejercicio intenso de concentración, por lo que se suele usar de manera restringida. Foucault, en su celebre ensayo sobre la obra de Magritte *Esto no es una pipa*, deja muy claro que el acto de mirar impide el de leer y viceversa: “Para que el texto se dibuje y todos sus signos yuxtapuestos formen una paloma, una flor o un aguacero, es preciso que la mirada se mantenga por encima de cualquier desciframiento posible; es preciso que las letras sean todavía puntos, las frases líneas, los párrafos superficies o masas: alas, tallos o pétalos; es preciso que el texto no diga nada a ese sujeto que mira, y que es mirón y no lector. Desde el momento que se pone a leer, en efecto, la forma se disipa; en torno a la palabra reconocida, a la frase”. Foucault, Michel. *Esto no es una pipa. Ensayo sobre Magritte*. Barcelona: Anagrama, 1981, p. 37.

131 Que la fotografía secuencial, en su espacio expositivo mural, sea exhibida simultáneamente no impide un

olvidemos que al vincular la linealidad al tiempo retomamos el concepto temporal pensado a partir del movimiento espacial, además de comunicar con la horizontalidad de la escritura y el concepto lineal del habla. Dice Derrida, razonando estas vinculaciones, que “tal linealismo es sin duda inseparable del fonologismo”<sup>132</sup>.

Nos interesa destacar de qué forma el cine, más allá de la representatividad que supone la fijación de un suceso real, ha producido mediante la articulación que tiene lugar en su estructura interna, unos determinados códigos comprendidos por el espectador. Sobre este tema Christian Metz corrobora nuestras teorías cuando expresa que las unidades mínimas, codificables y específicas del lenguaje cinematográfico “no existen a nivel de la imagen, sino únicamente en su ordenamiento, esto es en la articulación sintagmática del film, donde la imagen (plano) será una unidad de discurso, no de lengua”<sup>133</sup>. El discurso literario está muy presente en el cine desde que éste dejó de ser documental de sus propios logros técnicos y su narrativa adoptó la forma y los códigos novelísticos. Los formalistas rusos aportaron una serie de nociones aplicables al estudio del cine que procedían de su poética literaria. Realizaban un análisis del cine como “lengua”, por lo que no es de extrañar que en sus escritos proliferen una serie de conceptos lingüísticos –la noción de cine-palabra o de cine-frase- combinados con otros procedentes del estudio de la literatura – como el concepto de cine-metáfora, de cine-estilística, etc.<sup>134</sup>

Efectivamente, el cine y la literatura han estado siempre muy relacionados, tanto que

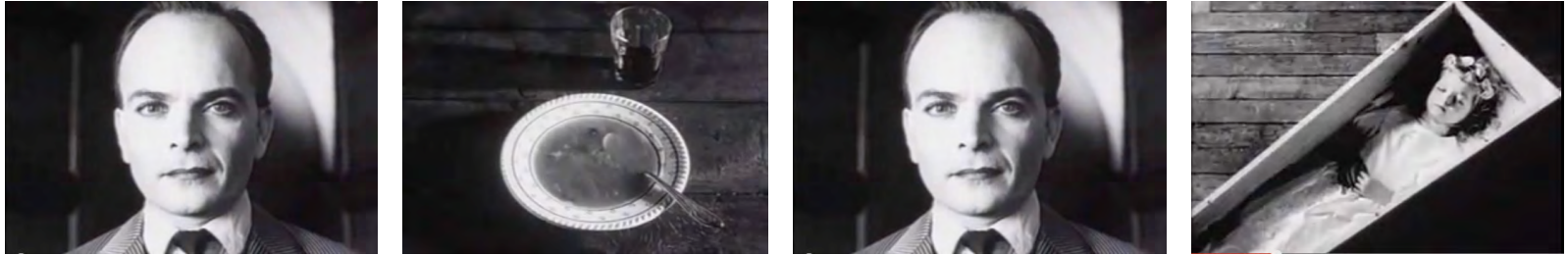
---

sometimiento a la temporalidad que le confiere el acto de lectura de un hipotético espectador. Pero este hecho, a su vez, no conferiría fijación a la temporalidad narrativa, porque la linealidad y la direccionalidad serían elecciones voluntarias adscritas a un proceso subjetivo de lectura.

132 Derrida, Jaques. *De la gramatología*, p. 93.

133 Metz, Christian. *El significante imaginario. Psicoanálisis y cine*. Barcelona: Gustavo Gili, 1979, p. 89.

134 Señala Carmen Peña-Ardid que “el formalista Tinianov emplea constantemente en su exposición parámetros propios de la poesía. Así la “imagen célula” (fotografía) en relación con la “imagen fragmento” (plano) resulta el equivalente del pie en relación con el verso. Y cuando se ocupa del montaje las comparaciones se incrementan de forma considerable: las imágenes “alternan como un verso, una unidad métrica sucede a otra”: el cine “realiza saltos de una imagen a otra, como la poesía de una línea a la siguiente”; el ritmo es la “interacción de momentos estilísticos y métricos en el desarrollarse de la película, de su dinámica”. Peña-Ardid, Carmen. *op. cit.*, p. 65.



Efecto Kuleshov (fotogramas)

ésta ha impulsado un determinado análisis de los *films* así como su propio proceso de creación –nos referimos a ese componente eminentemente literario que es el guión–, además de que la representación *mostrativa* del cine convierte el establecimiento de relaciones entre dos imágenes en procesos de “lectura” conceptual, siempre de acuerdo con categorías temporales como la simultaneidad, la anterioridad o la posterioridad. Estas teorías podríamos muy bien enlazarlas con las del montaje de Lev Kuleshov, uno de los primeros experimentalistas en el cine formalista ruso durante los años veinte. Éste realizó un ensayo en el cual usó una misma toma del famoso actor ruso Ivan Ilyich Mozhukhin, con una mirada neutra; le dio varios cortes a diferentes tiempos y entre cada corte montó una toma de diversos objetos: un plato de sopa, un niño amortajado y una mujer en un diván. Cuando hizo la encuesta sobre qué estaba expresando el rictus facial del actor los espectadores dijeron que mostraba hambre, un gran pesar y lujuria. Pero el actor no había variado un ápice su gesto. Esto ilustra la poderosa fuerza narrativa, heredada de la lingüística, tan solo con poner dos tomas juntas.

Es exactamente en los enlaces donde se basan todas las teorías del montaje llevadas a cabo por algunos importantes teóricos de principios de siglo XX. Bela Balázs realiza una completísima clasificación en la que distingue diferentes tipos de montaje: el creador, el metafórico, el poético, el alegórico, el literario y el intelectual<sup>135</sup>. D. W. Griffith es el precursor de la película como un montaje de fragmentos y no como enlaces de escenas, y desarrolla para la posteridad sus teorías sobre el *montaje invisible* –el cual nace del empeño de hacer avanzar la narración prestando

135 Vid.: Cañizares Fernández., Eugenio. *El lenguaje del cine: semiología del discurso fílmico* [Tesis]. Universidad Complutense de Madrid. Facultad de Filología. Madrid, 2002, p. 91.

especial atención a la continuidad de la acción y hacer olvidar al espectador la existencia misma de los cortes de montaje-. Y, por supuesto, es en los enlaces donde nos parece que está la clave narrativa de las secuencias fotográficas. Nos interesan de manera especial las teorías sobre este tema del director de cine soviético Sergei Eisenstein, cuyas técnicas de *montage* contrastan con la característica de invisibilidad que detenta el montaje del americano Griffith. Según Geoffrey Nowell-Smith “el concepto original del montaje de Eisenstein era que el significado en el cine no es inherente a ningún objeto filmado, sino que se crea mediante la colisión de dos elementos significativos, uno tras otro, yuxtapuestos, que definen el sentido que hay que dar al conjunto”<sup>136</sup>. O sea que Eisenstein establece que es el ensamblaje de las imágenes lo que impulsa el nacimiento de otra imagen con un significado nuevo, y pone como ejemplo el método surrealista que, según él, “consiste en dejar que un hecho se desparrame en asociaciones sin la intención de combinar éstas objetiva y metódicamente, de manera que contribuyan al ensamblaje y surgimiento de una nueva imagen”<sup>137</sup>.

Nos parece que lo ocurrido en este tipo de ensamblajes propuestos por Eisenstein –los que producen colisión y creación de un nuevo sentido-, podría aplicarse de manera conveniente a la secuencia fotográfica, entendiendo así que los enlaces entre fotografías se comporten como bisagras tales que promuevan el choque tanto de las imágenes que articulan como de los significados que éstas poseen. Opinamos que, de esta manera, su producto sería una nueva imagen dotada de un sentido inédito. La serialidad -y el posicionamiento fijo que esta estructura conlleva- no tiene entonces la función de sustentar la temporalidad -nos referimos a la temporalidad fija y horizontal de un escrito o de la cadena hablada. Si la imagen fotográfica secuenciada opera de manera sintagmática, o sea como un contenedor o molde relleno de significado, pero su posición vermicular ya no lo adhiere físicamente a la temporalidad, ni lo obliga a conferir a esa posición sentido de anterioridad y posterioridad -y por lo tanto de causa y efecto-, este significado no

---

136 Nowell-Smith, Geoffrey. “Eisenstein y el montaje”. En: Eisenstein, Sergei. *Hacia una teoría del montaje*. Volumen 1. Barcelona: Paidós, 2001, p. 19.

137 Eisenstein, Sergei. *Hacia una teoría del montaje*. Volumen 1. Barcelona: Paidós, 2001, p. 231.

tendrá ni una fijación inamovible ni se someterá a ley temporal alguna. Desde la teoría del montaje de Eisenstein, el objeto de este estudio, las imágenes concatenadas, estarían exentas de esta imposición.

#### 2.4.3. El contexto editorial: la página como soporte

Hasta aquí hemos ido afianzándonos en la teoría de que una secuencia de imágenes – fotográficas particularmente- impulsa unos determinados procesos de “lectura” que le son propios y que la desligan de la narrativa literaria. Es el momento de plantearnos qué ocurre cuando el soporte de la obra fotográfica afianza aún más sus características sintagmáticas y novelísticas haciéndose indicado entonces el uso de los códigos universales y arbitrarios de la narración lingüística. El soporte al que nos referimos es al formato libro. El libro es uno de los espacios más propicios para mostrar cualquier obra plástica cuya “lectura” queramos enfatizar. Aunque su propósito sea manifiestamente plástico<sup>138</sup>, su presencia formal está cargada de convencionalismos y no puede desvincularse de la necesidad de pasar las páginas para que un hipotético espectador/lector pueda abarcar la totalidad de la obra. No vamos a tratar este tema en profundidad pero nos gustaría dejar constancia de algunas obras en las que apreciamos un enfoque narrativo especial y unas determinadas razones para usar el formato libro, las cuales pudieran ayudarnos a estudiar *Adventure Series* a nivel textual. Si la obra de Moffatt *Adventure Series* ha sido organizada siguiendo una estética de página, en este capítulo no se hace relevante el que esta página se inserte en un libro, en una revista o en las paredes de una galería, pero sí que como tal página presuponga una anterior y otra posterior y por lo tanto un orden textual de sucesión, aparte del que pueda tener como obra plástica, cuya disposición se despliega en un espacio y por lo tanto está sujeta a las normas de un montaje.

Nos parece importante, por este motivo, hacer un estudio sobre algunas obras plásticas secuenciales –fotográficas algunas de ellas, aunque no todas- que se ordenan y exhiben en libros,

---

138 Al igual que cualquier otra obra, el libro para dejar de ser únicamente un formato mostrativo y convertirse él mismo en obra plástica, ha de presentarse como autorreflexivo, es decir tiene que atraer la atención del destinatario sobre la propia forma en primer lugar.

y que supusieron importantes contribuciones no sólo a lo que hoy llamamos novela gráfica sino a cualquier obra plástica que cuente con la imagen para sugerir una cierta narración. Éste es el caso de la técnica del *collage*, que utilizó Max Ernst en 1929 para su obra *La femme 100 têtes* y que coincide con una interesante evolución en los géneros de la cultura visual de masas. Fue, además, en esta misma época en la que surgió el cine sonoro, y las historietas empezaban a publicarse agrupadas formando los primeros *comic books*. La cultura visual de masas adoptó formatos fronterizos entre la alta y la baja cultura, dando lugar a obras como *God's Man*<sup>139</sup>, la primera novela sin palabras realizada por el norteamericano Lynd Ward y publicada en el 1929, el mismo año en que Max Ernst sacó a la luz la ya mencionada *La femme 100 têtes*, la primera de sus *Tres novelas en imágenes*; la segunda sería *Reve d'une petite fille qui voulut entrer au Carmel*, de 1930,

y la tercera, la considerada como mejor de todas ellas, la terminaría en 1934, *Une semaine de Bonte ou les sept elemets capitaux*. Hablando de *La femme 100 têtes* y su personal manera de conformar una narración, Juan Antonio Ramírez deduce lo siguiente:

*Se trata de una historia abierta, con muchos flecos sueltos y abundantes disgresiones. Está escondida y es fragmentaria, como cuando miramos clandestinamente lo que sucede a través de una cerradura. Los momentos intermedios deben ser recompuestos o adivinados, contando siempre con que algunas escenas parecen cambiadas de lugar, como si los acontecimientos hubieran sido parcialmente barajados. Este procedimiento narrativo puede compararse a un sistema solar, con los collages de cada capítulo girando a distinta velocidad en torno a una o varias imágenes que constituirían el núcleo temático predominante de esa parte de la historia. La agrupación de cada uno de esos sistemas*



Max Ernst. *Une semaine de Bonte ou les sept elemets capitaux* 1934 (página)

139 Esta obra consta de 139 grabados en madera y no utiliza ni una sola palabra para narrar la historia de un artista que vende su alma para lograr el éxito. A continuación, Ward produjo otras cinco novelas más en ese formato: *Mad Man's Drum* (1930), *Wild Pilgrimage* (1932), *Prelude to a Million Years* (1933), *Song Without Words* (1936) y *Vértigo* (1937). En 1932 publicó en una edición limitada *Now That the Gods are Dead*, con cuatro planchas impresas en tinta azulada. En 1973 apareció *The Silver Pony*, su última historia sin palabras.

*en otro más amplio daría lugar al relato total. Llamaremos a esto narración sobre círculos concéntricos*<sup>140</sup>

De lo que podemos deducir que utilizar el libro como soporte no siempre traerá como consecuencia una narración lineal clásica, y lo que es más importante, que esta falta de linealidad no resta su condición narrativa.

Dentro este apartado referencial, en el que presentamos un contexto histórico a la secuenciación de imágenes, no queremos dejar de mencionar la obra maestra de Frans Masereel *Mon livre d'heures*, de 1919. El hecho de que, por regla general, los libros de imágenes de Masereel estuvieran vertebrados a razón de una obra por página, como si fueran fotogramas que tuvieran la posibilidad de ir pasándose a toda velocidad refuerza esa relación de cercanía con la narrativa más clásica cinematográfica. Como anécdota podemos contar que Thomas Mann, en 1919, se refirió a esta obra como la película que más le había impresionado hasta la fecha, y no debió de ser el único que quedó sobrecogido con ella, ya que queda constatada la clara influencia de *Mon livre d'heures* en el cine mudo expresionista, y como tal es imposible no encontrar paralelismos entre los grabados en madera ejecutados por este autor para *La ciudad* (1925) y las imágenes de películas como *El gabinete del doctor Caligari*, de Robert Wiene (1920) o el *Nosferatu*, de F.W. Murnau (1922).

Otro ejemplo más contemporáneo donde el libro es escogido para mostrar

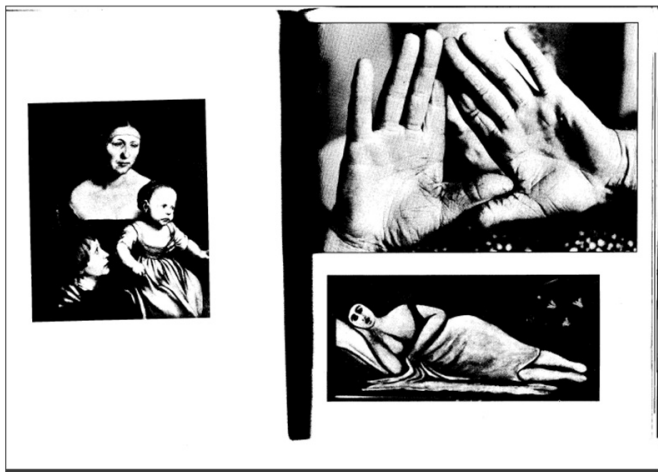


F.W. Murnau. *Nosferatu*. Una sinfonía del horror, 1922 (fotograma)



Frans Masereel. *Mon livre d'heures*, 1919 (página)

140 Vid.: Ramírez, Juan Antonio. “El sueño de los monstruos produce la (sin)razón”. En: Ernst, Max. *Tres novelas en imágenes*. Girona: Atalanta, 2008, p. 508.



John Berger y Jean Mohr. *Si cada vez...* 1997 (pp. 166-167)

una narración visual, es la obra de John Berger y Jean Mohr *Si cada vez...* (1997). Se trata de ciento cincuenta fotografías que se suceden una tras otra en las páginas del libro *Otra manera de contar*; no hay texto que las una o explique su relación porque, según sus autores, no se quiere imponer un significado verbal único a la apariencia, pero aún así dejan claro que “esta serie de imágenes intenta seguir las reflexiones de una anciana mujer sobre su vida”<sup>141</sup>. Esta explicación, fatalmente a nuestro entender, nos dirige, y elige por nosotros los recursos de los que echaremos mano para descifrar sus ambigüedades. En cierto sentido ya nos han contado la *fábula* a la que la *historia* hace mención, las palabras “reflexiones de una anciana mujer sobre su vida” nos han inclinado firmemente a reconocer, en

las imágenes que hemos visto, exactamente eso; incluso nos atrevemos a pensar que nuestra visión discrimina cualquier imagen que se aparte de esa acotación.

El hecho es que hemos escogido esta obra para poder realizar una comparativa con *Adventure Series* de Moffatt en cuanto a la intención del autor. Afirma John Berger que “todas las historias son discontinuas y se basan en un acuerdo tácito sobre lo que une las discontinuidades, o sea que la forma de construir narraciones es igual en un cuento que en una serie fotográfica. Cuando una historia da sentido a sus discontinuidades adquiere autoridad como historia”<sup>142</sup>. Nos preguntamos si esta predisposición de Berger de acordar lo discontinuo para configurar una historia no nos estará llevando de nuevo al método estructuralista en el que el arbitrio del signo es la base de toda narrativa; si el acordar estas discontinuidades no estará en desacuerdo (total o parcialmente) con la idea de “obra abierta”; si concertar la *fábula*, como ocurre en este caso, no implicará acotar la narración.

En la obra de Moffatt no sucede de la misma manera. La autora no se refiere a la *fábula* de esta

141 Berger, John y Mohr, Jean. *Otra manera de contar*. Barcelona: Gustavo Gili, 2007, p. 133.

142 *Íbid.*, p. 285.

obra, aunque pueda haber hecho referencias a sus conexiones estéticas con las series americanas y australianas de bajo presupuesto. Pensamos que la percepción de *Adventure Series* sería muy diferente si nos hubiera contado que trata, por poner un ejemplo, de un triángulo amoroso (protagonizado por un piloto de avión comercial, su compañero sentimental -que vive en una de las islas en donde hace escala este avión-, y una de las azafatas), o si se ordena en torno a un crimen y la resolución de éste por parte de la tripulación de un avión de mercancías. Por muy ligeras que sean las pinceladas fabulares con las que pudiera establecer las discontinuidades de la narración siempre cerrarían las puertas a otro tipo de posibilidad argumental.



Michael Snow. *Cover to Cover*, 1975.

Volviendo al libro como contenedor de las imágenes, destacamos que Michael Snow realiza, de manera muy diferente a la de Berger y Mohr, su obra *Cover to Cover* (1975), donde se suceden imágenes fotográficas montadas a sangre, utilizando todo el espacio de la página –prácticamente haciéndola desaparecer- como si fueran exactamente fotogramas de una película que nos acompaña por un viaje espacial sin principio ni fin. El juego de los espacios se ve potenciado por las imágenes, en las que se nos muestran las manos del autor abriendo el libro o pasando las páginas, por lo tanto, lo que vemos al abrir el libro de Snow es otro libro, son fotografías que pertenecen a otro libro o, mejor dicho, la acción por parte de otro espectador (que no somos nosotros) de leer otro libro (que no es ese que tenemos nosotros entre nuestras manos). Ese otro libro se nos muestra de forma paralela, la página se presenta como un túnel que nos conecta con los espacios y los elementos fotografiados y exhibidos en otras páginas. El círculo narrativo se fortalece por el hecho de que la obra puede “leerse” hacia delante y hacia atrás.

Las normas de montaje de este libro son lo más parecidas a las del cine dentro del cine<sup>143</sup>, un formato cinematográfico clásico donde hay dos trayectos espaciales coincidentes; aunque en este caso se rompa la lógica temporal por el hecho de que no se deja claro la direccionalidad del tiempo. El libro es utilizado como legitimación de la superficie fotográfica, pero el carácter narrativo principalmente está supeditado a lo cinematográfico más que a lo novelístico, exactamente al montaje cinematográfico y a todo lo que éste apareja. No podemos dejar de hacer un paralelismo con la película de Peter Greenaway *The Baby of Macon* (1993), quizá el film más teatral de este autor, en la cual, al final, justo antes de que comiencen a aparecer los títulos de crédito, hace que salgan a escena todos los personajes que figuraban estar muertos y que saluden a un público el cual les aplaude. Este público también vuelve su cara hacia el espectador y lo saluda en reverencia teatral porque ellos también son actores que se desprenden de su papel cuando acaba la película. El espectador es totalmente consciente de que está en el cine y de que lo que está viendo es, ni más ni menos, que una película. La obra de Snow *Cover to Cover*, de la misma manera que la de Greenaway, se autorefiere y autorreflexiona sobre sus mecanismos de transitividad y narración haciéndolos en todo momento presentes.

Por último quisiéramos referirnos a otro libro cuya composición fotográfica y de página tiene muchas conexiones formales con la obra *Adventure Series*: se trata de *Droit de Regards* (1985), de la fotógrafa belga Marie-Francoise Plissart. Como en *Adventure Series*, cada página de la obra está organizada como la de una novela gráfica, o mejor dicho, como la de una fotonovela, con todo el poder narrativo que ese orden detenta -no sólo el de la página sino también el de la viñeta. En ninguna de las dos obras aparecen textos, el sentido se mantiene abierto, dándose así a la imagen todo el peso del significante pero, mientras que en la obra de Plissart, la narración se deshilvana en juegos espirales, no sucederá lo mismo en la obra de Moffatt. Este aspecto, sin embargo, nos recuerda mucho a *Things are Queer*, la serie fotográfica de Duane Michals que se desarrolla en un *mise en abyme*, que ya analizamos en el capítulo referido a la *historia*. Nos gustaría destacar que, tanto en la obra de Michals como en la de Plissart, la fotografía de la

---

143 No por casualidad su autor es considerado uno de los más destacados directores de cine experimental de Canadá.

fotografía, entre otros recursos, crea túneles en el espacio y en el tiempo en torno a la estructura de la cinta de Moebius y al marco dentro del marco.

La confusión crece cuando el marco se duplica o triplica de tal manera que se inserta en la obra y no se distingue de ella. El espectador/lector gira en torno a la extrañeza que produce seguir un camino que le hace retornar siempre al mismo lugar, pero aún así el recorrido es claro, hace que la posición del lector se halle en unos parámetros espacio temporales seguros que, si bien no son racionales, sí son ciertos dentro de la textualidad de la obra, sí existe una posición futura y otra pasada en relación a la presente. En *Adventure Series* ese posicionamiento certero del espectador, como veremos en su momento, también es cuestionado.

Jaques Derrida prologa la obra de Plissart con un texto que, al contrario que lo que sucedía en *Si cada vez...* de Berger y Mohr, abre más, si es que eso fuera posible, las posibilidades de lectura de esta obra. La compara con el cine mudo o con la fotonovela, distanciándola a la vez de estos formatos, reivindicando de ellos los espacios en blanco, los cortes y la discontinuidad fotográfica:

*Trata la cuestión del género como en un tablero de damas al que le da vida sin convertirlo en cine mudo. Siempre se ha hablado por supuesto en el cine mudo, como en la fotonovela, que contiene algún bocadillo y hasta cuando no aparece, se supone que está presente, podemos ver cómo hablan los protagonistas. Aquí nunca. Y hay otra*



Marie-Francoise Plissart. *Droit de Regards*, 1985 (dos páginas contiguas)

*diferencia de tipo cinético, el movimiento se ve detenido, sorprendido, atrapado por una serie de “inmovilidades”, de poses aparentemente visibles. Esta discontinuidad desempeña un papel crucial. El cine apuesta igualmente por cierta discontinuidad y esta obra permite que el cine se despliegue en la escena; logra fotografiar el cine, lo mima y lo cita, sin embargo los cortes o los espacios en blanco se corresponden ahora con una organización distinta del espacio y del tiempo y con un ritmo que no conserva medida*<sup>144</sup>.

Como hemos comentado, Derrida se detiene, señala y define los espacios en blanco, verdaderas bisagras textuales que en algunas obras pueden considerarse sustanciales columnas de apertura y posibilidad. Pero este *fondo indeterminado*<sup>145</sup>, como lo llama Derrida, no es el “fuera de campo” que, como veremos más adelante, nos parece encontrar en la obra *Adventure Series* y que pudiera suponer tanto nexos aleatorios y subjetivos como fallas insalvables o vacíos de continuidad, sino que parecen trabajar mejor como interrupciones entre “inmovilidades” –esas poses inactivas que según el filósofo francés separan *Droit de Regards* del formato cinematográfico-, y que convierten las interrupciones entre fotografías en “signos de puntuación”<sup>146</sup>.

Viene al caso introducir aquí, como elemento trascendente en la obra de Plissart y que también podremos aplicar en *Adventure Series*, el concepto de *parergon* que definiría Derrida como el marco que se ubica “al lado y además del *ergon*, del trabajo hecho, del hecho, de la obra, pero no es ajeno, afecta el interior de la operación y coopera con él desde cierto afuera. Ni simplemente afuera, ni simplemente adentro [...]. El marco parergonal se destaca en cambio sobre dos fondos, pero con respecto a cada uno de estos fondos se funde con el otro”<sup>147</sup>.

Ciertamente, cada una de las fotografías de *Adventure Series* se integra en una página de

---

144 Derrida, Jacques, “Una lectura de *Droit de Regards*”. En: Plissart, Marie-Françoise. *Droit de Regards*. Bruselas: les Impressions nouvelles, 2010, p. XIII. La traducción es nuestra.

145 *Ibid.*, p. XIV.

146 *Ibid.*

147 Derrida, Jacques. *La verdad en pintura*. Buenos Aires: Paidós, 2005, pp. 65-72.

la cual se alza como figura sobre fondo, esta página permite a las fotografías constituirse como una sola obra, y evoca la inserción de esta página en una obra aún de más amplio alcance: el libro o la revista, que no aparece. Cada una de la páginas se muestran así como la parte de un todo al cual refieren pero que no se nos muestra. Por lo que encontramos varios estados del *parergon*, tal y como si se presentaran en círculos concéntricos, con la única peculiaridad de que el último de ellos, el que los englobaría a todos, sólo puede ser evocado. De tal forma esto es así, que la presunción de su existencia es lo que da sentido a las fotografías que conforman la página y a las páginas que las reúnen.

Los ejemplos mencionados en relación a su inserción en el formato libro –a su constitución como tal objeto- nos dan idea de las distintas posibilidades que nos ofrece la imagen dentro de este soporte y de que el uso de sus estructuras organizativas (nos referimos a las narrativas: la página y la temporalidad que supone el pasar de una a otra, el orden de lectura occidental que sistematiza la percepción de contenidos...) no significa que los dispositivos narrativos de la imagen se hayan de plegar bajo ellas. Si tratamos la obra *Adventure Series* como 10 páginas de un libro estaríamos equivocando el sentido de la obra, porque necesariamente tendríamos que presuponerles a estas páginas un orden de continuidad que no tienen, además de un *parergon* final que existe únicamente como referencia o evocación (es, como hemos dicho antes, esa evocación la que hace posible la idea de que cada una de las imágenes de esta obra se comporten como integrantes de una “página” y por lo tanto incite a ser “leída” como tal). Lo cierto es que la obra de Moffatt remite continuamente a su propia textualidad por lo que, por un lado, se comporta como una llamada a la percepción de la imagen misma como vehículo narrativo, obligando al espectador a tomar una posición de lector; y, por otro lado, si la colateralidad de las fotografías y sus uniones y discontinuidades empujan a “leerlas” bajo a la arbitrariedad clásica de los códigos temporales, el resultado de este ejercicio de lectura provocará una gran frustración de expectativas.

#### 2.4.4. Otras articulaciones posibles y alguna imposible

Como hemos visto hasta ahora, mediante la experimentación sintagmática se ha cuestionado el componente narrativo desde todas las disciplinas. No nos gustaría, por el hecho de ser tangencial

al tema que nos ocupa, dejar de reflejar modelos en los que se han ensayado secuencias que implican narraciones sin un orden clásico ni un espacio o temporalidad fija, sin tener siquiera un final determinado. En muchos de estos casos la secuencia es el resultado formal de lo que Eco llama *pensamiento serial* y cita a Pierre Boulez, compositor y director de orquesta, para definir un concepto que deviene de la disciplina musical:

*La serie viene a ser una manera de pensar polivalente... es una reacción total contra el pensamiento clásico que pretende que la forma es prácticamente algo preexistente y a la vez una morfología general. Aquí, en el pensamiento serial, no hay escalas constituidas, es decir, estructuras generales en las que se inserta un pensamiento particular; en cambio, el pensamiento del compositor, utilizando una metodología determinada, crea los objetos que precisa y la forma necesaria para organizarlos cada vez que se ha de expresar. El pensamiento clásico está fundado en un universo definitivo; en cambio el pensamiento serial se funda en un universo en expansión perpetua<sup>148</sup>.*

El lenguaje musical clásico se precia de estar sujeto a unos códigos universales (y eso teniendo en cuenta la mucha autonomía que se le concede al intérprete a la hora de entender las indicaciones del compositor), sin embargo una partitura abierta sería aquella que, además de las libertades interpretativas ofrecidas al ejecutante, dejase intervenir a éste en la duración de las notas o incluso en la sucesión de los sonidos, por lo que ese tipo de partitura, y es aquí donde conecta con la narrativa producto de una secuenciación fotográfica como la que tiene lugar en *Adventure Series*, “no constituye tanto una pieza como un campo de posibilidades”<sup>149</sup>.

En la disciplina de la literatura encontramos numerosos ejemplos de obras que se presentan como “campos de posibilidades”. En la que es para muchos la obra clave del siglo XX, el *Ulises*

148 Eco pone como ejemplo de obra abierta basada en el “pensamiento serial” el *Klavierstück XI* de Karlheinz Stockhausen, la *Sequenza per flauto solo* de Luciano Berio, el *Scarnbi* de Henri Pousseur y la *Terza sonata per pianoforte* de Pierre Boulez. Vid.: Eco, Umberto. *La estructura ausente*. Barcelona: Lumen, 1972, p. 416.

149 Eco, Umberto. *Obra abierta*. Barcelona: Planeta de Agostini, 1992, p. 33. En adelante: Eco, Umberto. *Obra abierta*.

(1922) de James Joyce, contemplamos, entre otras novedades estructurales, cómo la homogeneidad temporal desaparece por completo; en *Rayuela* (1963) de Julio Cortázar, encontramos un claro interés no sólo por su organización textual<sup>150</sup>, sino también por trazar las características del hipotético libro que escribe un personaje, escritor *alter ego* de Cortázar: *Morelli*, y sobre el que dice que es un “álbum de fotos, de instantes fijos; jamás el devenir realizándose ante nosotros”. Este libro ficticio, según su autor (también ficticio), “debía ser como esos dibujos que proponen los psicólogos de la Gestalt, y así ciertas líneas inducirían al observador a trazar imaginativamente las que cerraban la figura. Pero a veces las líneas ausentes eran las más importantes, las únicas que realmente contaban”<sup>151</sup>. Los paralelismos con la obra de Moffatt *Adventure Series* nos parecen evidentes.

Otra razón para tratar esta obra de Cortázar es la conexión organizativa que se puede trazar con la obra inacabada de Stéphane Mallarmé *Le livre* (fecha estimada de inicio 1855), la cual Eco describe así:

*[...] tomando una serie de fascículos independientes (no reunidos por una encuadernación que determinase la sucesión), la primera y la última página de un fascículo habrían debido escribirse sobre una misma gran hoja plegada en dos que marcase el principio y el fin del fascículo. En su interior, jugarían hojas aisladas, simples, móviles, intercambiables, pero de tal modo que, en cualquier orden que se colocaran, el discurso poseyera un sentido completo*<sup>152</sup>

Esta rotura del último *parergon* editorial (nos referimos al libro como objeto y soporte final) crea un paralelismo entre *Le livre* de Mallarmé y *Adventure Series*, obra que también se configura

150 En el inicio de este libro se recogen las instrucciones para su correcta lectura: “A su manera este libro es muchos libros, pero sobre todo es dos libros. El primero se deja leer de forma corriente y termina en el capítulo 56... El segundo se deja leer empezando por el capítulo 73 y siguiendo luego en el orden que se indica al pie de cada capítulo”. En: Cortázar, Julio. *Rayuela*. Barcelona: Bruguera, 1984, p. 5. A continuación se presenta un “tablero de dirección” en donde se indica el orden de los capítulos: 73 – 1 – 2 - 116 – 3 – 84... .

151 *Ibíd.*, p. 532.

152 Eco, Umberto. *Obra abierta*, p. 38.

como hojas aisladas, simples, móviles e intercambiables, de las cuales sólo tienen un lugar fijo la primera y la última. Efectivamente, como obra abierta, *Adventure Series* propicia la libertad en el orden de su estructura, pero hemos de añadir que es una libertad teórica y sin esperanza porque, a la hora de la verdad, ninguna estructura surgida de esta libertad que al espectador se le otorga, consume las expectativas de sentido.

Derrida nos explica que Mallarmé era consciente de que:

*[...] su operación de la palabra constituía también la disección de un muerto; de un cuerpo disociable cuyas partes podían servir en otro lugar [...]. No queda sino que la «palabra», las parcelas de su descomposición o de su reinscripción, sin poder jamás ser identificables en su presencia singular, al final sólo reenvíen a su propio juego, sin proyectarse nunca, en realidad, hacia otra cosa. La cosa está comprendida, como efecto de la cosa en esta larga cita de la lengua. Sencillamente, el significante (lo que, por comodidad, se sigue así denominando, pues, en rigor, ya no se trata aquí de «signo»), sin estar jamás presente por sí mismo se destaca en su lugar, por sus poderes y sus valores. Se lo podría poner siempre entre comillas, porque lo que Mallarmé escribe no son, a fin de cuentas, los recursos significantes de la lengua en la forma de la I de lit, o de lis, etc. Es lo que, entre otras cosas, llamaríamos la advertencia: Lector, tienes ante tu vista esto, un escrito...<sup>153</sup>.*

Esa advertencia constante, ese hacer mirar siempre al espectador/lector hacia la superficie textual de lo posible narrativo (ya no como contenedor de un sentido, ni siquiera un sentido sujeto a infinitas interpretaciones y por lo tanto, no como un significante al uso, o sea, opuesto al significado) es la que encontramos en la obra de Moffatt, la que nos produce sorpresa y extrañamiento, la que nos induce al disfrute estético de la materia, de la epidermis, al fin y al cabo, del texto fotográfico. Como bien apunta Régis Durand, lo que se aprecia en las fotoseries de Moffatt es lo contrario a lo que Barthes, y otros antes que él veían en la fotografía. No la imagen de algo que fue, sino la superficie fría, como la de un espejo, que remite a quien se mira, de vuelta al presente histórico.

153 Derrida, Jacques. "Mallarmé". En: *Anthropos. Revista de documentación Científica de la Cultura*. Suplemento 13. 1989, pp. 59-69.

Un presente que se destruye y se reconstruye continuamente<sup>154</sup>.

Dice Jonathan Culler que “las novelas que se ajustan a las expectativas miméticas dan por sentado que los lectores pasarán del lenguaje al mundo”<sup>155</sup>. Nos parece probable que eso sea exactamente lo que ocurre con la imagen fotográfica secuencial, el camino hacia el referente es demasiado fácil como para no recorrerlo de manera instantánea y sin embargo Moffatt no responde, o responde con evasivas, cuando le preguntan qué es lo que sucede en sus fotografías<sup>156</sup>, porque lo que ocurre en ellas no es “la vida” o “el mundo”, no son ciertamente las aventuras de un personaje, sino las aventuras de un significante. Lo que ocurre en *Adventure Series* es la imagen hablando de sí misma como imagen, acto presente y textual aún en expansión perpetua. Aunque, por supuesto, aproveche su poder como referente, como indicio y como motor narrativo; aunque lo narrativo esté ahí como resultado o consecuencia de ese poder; a pesar de la inevitable evocación o producción de un mundo y del desenvolvimiento de una historia en él, lo que desde *Adventure Series* se nos advierte es lo siguiente: “Lector, tienes ante tu vista esto, una fotografía...”. Si el camino hacia el mundo es instantáneo, el buscar los límites de ese mundo es un error, la vuelta al texto es el único acto exento de frustración, ese texto fotográfico que queda ahí flotando y cuyos tentáculos buscan anclarse en nuestras más íntimas ficciones.

---

154 Durand, Régis. “Tracey Moffatt. Unes atmosferes especificques”. En: Moffatt, Tracey *et al.* *Tracey Moffatt* [catálogo de la exposición]. Barcelona: La Fundació La Caixa y Centro Nacional de la Fotografía de París, 1999, p.17.

155 Culler, Jonathan. *op. cit.*, p. 280.

156 Según Estrella de Diego: “pese a la esencia multicultural y política de su producción, la artista (se refiere a Tracey Moffatt) se incomoda un poco cuando la crítica no es capaz de trascender lo obvio y detenerse en los valores estéticos de sus obras, en la artificiosidad que ella se esfuerza en crear en sus atmósferas”. *Vid.*: De Diego, Estrella. *No soy yo. Autobiografía, performance, y los nuevos espectadores*. Madrid: Siruela, 2011, pp. 63-64.

EL RELATO COMO IRRESOLUCIÓN NARRATIVA EN LA FOTOGRAFÍA SECUENCIAL.  
El caso de *Adventure Series* de Tracey Moffatt

## 2. PARTE II.

### EL CASO DE *ADVENTURE SERIES* DE TRACEY MOFFATT

Aunque ya hemos aplicado ciertas consideraciones narrativas -deducidas tanto de la lingüística como del cine o el cómic- a algunas obras plásticas, es este el momento de hacerlo particularmente sobre la serie fotográfica de Tracey Moffatt *Adventure Series*. En esta segunda parte de la investigación, y atendiendo a nuestra metodología hermenéutica, contextualizaremos tanto la obra de Tracey Moffatt como a la propia autora, favoreciendo así la deducción de sus exclusivas claves narrativas. Su experiencia, sus inclinaciones personales y sus referencias estéticas serán analizadas en un primer capítulo –“Tracey Moffatt: La morena intensa”- dedicado a concluir de qué manera se reflejan en su obra tanto aspectos biográficos como otros provenientes de las series televisivas, los cómics y las películas vistas en su infancia, de la obra plástica de autores aborígenes australianos -entre otros-, de los grandes fotógrafos americanos o los dioramas museísticos. Analizaremos cómo todo ello se conjuga confiriendo a su obra aquello que le particulariza.

En un segundo capítulo, “Aproximación Hermenéutica a la obra *Adventure Series* de Tracey Moffatt”, llevamos a cabo el análisis pormenorizado de esta obra desde los aspectos particulares que se ponen en relevancia bajo las distintas disciplinas con las que formal o narrativamente conecta. Nuestra reflexión se desgrana desde el punto de vista del cine, de la literatura, el cómic o la telenovela, para lo cual aplicamos los códigos propios de cada una de estas disciplinas. Realizamos un análisis hermenéutico de las formas, y en este aspecto coincidimos con Gadamer en que “[...] la ampliación del concepto de texto encuentra más bien su fundamentación en la hermenéutica. La comprensión de

un texto, sea oral o escrito, depende en todo caso de unas condiciones comunicativas que rebasan el mero contenido fijo de lo dicho”<sup>157</sup>. Por tanto, nuestro estudio textual de *Adventure Series* pone en valor todo aquello que le *rebasa*: lo evocado, la potencia y lo iliteral.

---

157 Gadamer, Hans-Georg. *op, cit.*, p. 330.

### 3.1. Tracey Moffatt, *la morena intensa*<sup>\*</sup>. Álbum de familia

Una vez que, en una primera parte de nuestro trabajo, hemos sentado las bases teóricas de la investigación que nos ocupa, nos parece obligada, como indicábamos anteriormente, una parada en la propia Tracey Moffatt. Pausa necesaria en cuanto que ilustrativa a la hora de entender tanto la estética y la temática usada en su obra plástica en general, como la justificación de las personales estructuras narrativas que descubrimos en su obra fotográfica secuencial. Revisaremos todo aquello que forma parte del contexto en el que nace *Adventure Series* y detallaremos las fases de su proceso creativo. A lo largo de este capítulo confrontaremos sus obras con otras que, traídas al caso, nos esclarezcan aspectos esenciales del proceder de esta autora.

Tracey Moffatt es, a nuestro entender, una de las artistas australianas más significativas del panorama artístico contemporáneo. Su obra se mueve en los ámbitos de la fotografía y el cine, suprimiendo mediante estructuras secuenciadas -y éste es uno de los aspectos fundamentales en el trabajo que aquí nos ocupa- los límites entre ambas disciplinas. Inserta el devenir temporal, propio de la narrativa, en el soporte fotográfico y hace de esa frontera el lugar donde, en nuestra opinión, realiza las mayores y más novedosas aportaciones al arte contemporáneo.

Es particularmente interesante la manera en que Moffatt incorpora en su obra el suceso autobiográfico, y

<sup>\*</sup>Hemos querido llamar así a este capítulo en referencia a los adjetivos con los que la autora califica el prototipo que ella misma encarna en su obra *Adventure Series*. Hacemos así hincapié en la importancia de la dualidad entre persona y personaje, memoria y ficción en la que se asienta el trabajo de esta autora. En: Bright, Susan: *Fotografía hoy*. San Sebastián: Nerea, 2005, p. 92.

es mencionable porque lo vivido se integra en más de un sentido; por una parte recurre a elementos de su memoria visual, imágenes de su infancia, lecturas entrañables, hechos pasados con un marcado trasfondo racial, emocionantes sucesos familiares... Y por otra parte, la encontramos autorretratada en muchas de sus obras, tanto representando esas imágenes rescatadas de la memoria visual como adoptando roles o identidades de personajes admirados. Para entender este espacio en el que se desarrolla el trabajo de Moffatt –entre lo excesivamente privado y lo radicalmente público<sup>158</sup>- es necesario considerar brevemente su historia personal. Tracey Moffatt nace en Brisbane, Australia, en 1960. Es de raza aborigen pero se cría, junto a sus hermanos, en el seno de una familia de clase trabajadora australiana, de origen anglo-irlandés. Aunque ya ha sido mencionado con anterioridad, creemos importante destacar que sufrió una grave desvinculación de su familia natural, debido a políticas sociales de la época impensables hoy en día, que promovieron entre 1910 y 1970 que unos 100.000 niños aborígenes, la mayoría de piel clara, fueran separados de sus padres e internados en casas de “adiestramiento” para assimilarlos a la cultura blanca. Esos niños son los que constituyen hoy en día la llamada “generación perdida” a la cual Moffatt pertenece -aunque es importante mencionar en su caso la aparente y absoluta asimilación de estos hechos, que hace que hable de sus dos madres como “dos fuertes modelos de conducta”<sup>159</sup>, fuentes, además, de su mezcla cultural aborigen y blanca-. Esta cruel desvinculación y la fusión de raíces que traería consigo, será uno de los pilares de su obra artística, aludirá a ella en muchos de sus trabajos y de muy diferentes maneras.

El teórico y literato Antonio Ansón apunta al “álbum de familia” como uno de los cuatro puntos de intersección entre la literatura y la fotografía<sup>160</sup>, ni la mejor de las novelas podría,

---

158 Así lo calificaba en: Shneider, Rebeca. *The Explicit Body in Performance*. New York: Routledge, 1997, pp. 52-53.

159 Summerhuyes, Catherine: *The moving images of Tracey Moffatt*. Milano: Charta, 2007, p.18.

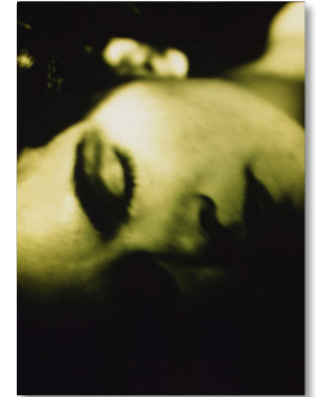
160 Los otros tres puntos de intersección serían para Ansón: los libros de viajes -en los que la fotografía servía para cartografiar identidades, censar, inventariar-, el poema en prosa y el concepto creativo de imagen como base del collage y el fotomontaje –que sería la gran aportación de las vanguardias a la historia de la fotografía-. Vid.: Ansón, Antonio. y Scianna, Ferdinando [eds.]. *Las palabras y las fotos. Literatura y fotografía*. 2009, p. 115.

según Anson, “competir con cualquiera de nuestros álbumes de familia”<sup>161</sup>. Éste es, en cierto sentido, el caso de Tracey Moffatt. Este aspecto autobiográfico, además de estar relacionado con su memoria de lo real y lo ficticio, está vinculado con algo que le caracteriza: usarse a sí misma como personaje dentro de sus fotografías y de sus películas. La veremos como protagonista de la serie fotográfica *Something More* (1989), en la que aparece caracterizada como una mujer de mirada nostálgica, ataviada con un ajado vestido de corte y estampado oriental. La encontramos retratada también en *Pet Thang* (1991) -una serie de 6 fotografías donde la autora emerge de la oscuridad acompañada por una oveja de lana-, y es protagonista en su film *Bedevil*<sup>162</sup> (1993), que es el debut de Moffatt como actriz además de ser la primera película dirigida y protagonizada por una mujer aborigen australiana.

Estamos de acuerdo con Estrella de Diego cuando dice que “mostrar el propio rostro no



*Something More* #1, 1989  
(fragmento)



*Pet Thang* #6, 1991.

161 *Ibid.*, p. 108.

162 *Bedevil* (1993) está inspirada por las historias de fantasmas que escuchó de niña, tanto de su familia aborigen como de la irlandesa. Tracey Moffatt construye una trilogía en la que los personajes son perseguidos por el pasado y atormentados por los recuerdos. Las tres historias transcurren en ese desierto que es característico en las obras de Moffatt. Un pantano y su arena movediza sirve como fondo para el primer cuento, "Mister Chuck". En él se narra la historia de un soldado americano que ha sido devorado por esa ciénaga y su espíritu queda en ella como una presencia maligna para siempre. La segunda parte la compone la película "Cho Cho Cho", que cuenta la historia de los trenes fantasmas escuchados por una sola familia cuya casa está cerca de las vías del ferrocarril. Para concluir la trilogía, "Lovin' the spin I'm" cuenta la historia desgarradora de una madre que vela por el espíritu de su hijo muerto en un incendio. Corroboramos la idea de Isabelle Aeby Papaloizos de que estas tres historias revelan el papel primordial que para Moffatt desempeña la narración como reducto de la memoria generacional, la transmisión de ideas e información de una generación a otra. *Vid.*: Aeby Papaloizos, Isabelle. *Bedevil* [en línea]. Disponible en: <http://www.newmedia-art.org/cgi-bin/show-oeu.asp?ID=O0019360&lg=FRA>. [Última visita 17/05/13].



*Bedevil*, 1993 (fotograma)



*Nice Colours Girls*, 1987 (fotogramas)

es garantía de estar allí, en ese texto, como uno mismo”<sup>163</sup>, sin embargo disentimos cuando esta autora se refiere particularmente a Moffatt para aclarar esta idea:

*Lo explicita la australiana Tracey Moffatt quien repite que no lleva a cabo un proyecto autobiográfico, ni trabaja siquiera sobre su autorretrato pese a ser la retratada en sus series y pese a interpretar a una mujer asiática en busca de una vida mejor en Something More, por ejemplo. Aparece, advierte, porque es más fácil retratarse a sí misma que encontrar modelos*<sup>164</sup>.

En nuestra opinión, muchas de las series en las que aparece personalmente -e incluso en las que no aparece-, tienen determinada relación con aspectos de su

biografía. En algunas de sus obras audiovisuales -como en su primera película *Nice colours girls* (1987), donde relata una práctica habitual de intercambio sexual entre la mujer aborigen y el colonialista blanco; *Mother*<sup>165</sup> (2009), collage audiovisual constituido por secuencias fílmicas que

163 De Diego, Estrella. *op.cit.*, pp. 63-64.

164 *Íbid.*

165 *Mother* (2009) es un film de veinte minutos montado con secuencias inolvidables del cine de Hollywood protagonizadas por madres. Moffatt la describe así: “Gary y yo hemos cortado escenas de madres de algunas de las más dramáticas películas hechas jamás. Por ejemplo: *Stella Dallas* (1937), donde la madre (Barbara Stanwyck) no

ponen énfasis en las relaciones entre madre e hijos; o *Night Cries*, película realizada en 1989-, aunque no aparece Moffatt personalmente, hay muchos paralelismos entre los argumentos de todas ellas y la historia que sufrió, junto con los otros niños aborígenes de la generación perdida, al ser separados de sus familias. La cinta *Night Cries* trata de las relaciones entre una anciana blanca y su hija adoptiva aborígen, de las circunstancias que la obligan a cuidarla y de cómo, fruto de estas obligaciones, germinan unos sentimientos que se debaten entre la compasión y el más absoluto desprecio. En la entrevista que Tracey Moffatt mantiene con Marta Gili en torno a este tema, reconoce que “cuando la hice (se refiere a *Night Cries*), nunca pensé que tratara sobre mí... caramba ¡cómo iba a mostrarla!”<sup>166</sup>, y posteriormente pide que no la fueren a explicarse en ese sentido, “los artistas no tienen por qué explicarlo todo”<sup>167</sup>.



*Mother*, 2009 (fotogramas)

Por lo tanto, aunque descartamos la idea de que los autorretratos, o las apariciones de Moffatt en sus propias películas, signifiquen siempre una clara



*Night Cries*, 1989 (fotograma)

---

es invitada a la boda de su hija y la contempla desde el exterior bajo la lluvia; o *Imitation of Life* (1959) en la cual una hija de raza blanca (Susan Kohner) no quiere reconocer a su madre de color (Juanita Moore). Escenas como esas acaban conmigo”. Moffatt, Tracey. *Mother* [nota de prensa de la exposición]. Disponible en: <http://www.roslynxley9.com.au/news/releases/0000/00/00/169/>. [Última visita 6/05/2015]. La traducción es nuestra.

166 Gili, Marta. “Entrevista a Tracey Moffatt”. En. AAVV. *Tracey Moffatt*, [catálogo de la exposición]. Barcelona: Fundación La Caixa, 1999, p. 26.

167 *Íbid.*

encarnación de la autora como ella misma, sí estamos de acuerdo con Marco Pierini cuando quita importancia a la disponibilidad del yo artístico como única razón para el autorretrato. En este sentido hace referencia a una conversación entre Francesca Woodman y Sloan Raskin:

*Cuando su amiga Sloan Raskin le pregunta por qué hace tantas fotografías de sí misma, Francesca Woodman responde 'es una cuestión de conveniencia; yo siempre estoy disponible'. La irónica ligereza de la respuesta parece ocultar una verdad profunda, [...] la constante disponibilidad del yo como sujeto artístico no implica de hecho otra cosa que la inagotable capacidad para extraer de ese yo,- y solo de él- cada razón, cada necesidad, cada pretexto que presuponga, conforme y defina las acciones propias<sup>168</sup>.*

En concordancia con estas reflexiones de Pierini, creemos que es posible que la fácil disponibilidad de Tracey Moffatt a protagonizar sus fotografías sea una buena excusa para tener un enlace personal con su creación plástica, para hacer de sí misma una fuente inagotable de experiencias y de su obra un efectivo artefacto de catarsis. Lo vemos reflejado claramente en su última obra,

*Spirits Landscapes* realizada en el 2013, que comprende cinco series fotográficas muy relacionadas con esos espacios significados por sus vivencias, las zonas en las que se han desarrollado los sucesos cotidianos de su vida. En la serie *Suburban Landscape* (2013), Moffatt muestra las calles periféricas por donde vagaba en su juventud, sobreimpresionándoles con lápices de colores los



*Suburban Landscape. Bullied here,*  
2013



*Suburban Landscape. Tea at the  
reverends, 2013*

168 Pierini, Marco. *op. cit.*, p. 19.

recuerdos asociados a esos lugares.

En otra de estas últimas series, *Pioneer Dreaming* (2013) -constituida por fotogramas de las películas de cowboys del Hollywood de los años 50-, aparecen las heroínas de esas películas lanzando una “mirada amorosa” hacia sus tierras, las cuales, en realidad, “les han sido robadas a los indios”<sup>169</sup>. En ellas encontramos el tema de la colonización con todas las subliminales reivindicaciones que ya han tenido lugar en otras de sus obras anteriores y que demuestran el renovado interés de Mofatt por todo lo que tiene que ver con su tierra natal, su sentimiento de propiedad y el de trascendencia y espiritualidad.

Relacionado con ésta especial apreciación por lo anímico –tal vez místico- encontramos *Night Spirit* (2013), que es una serie de fotografías realizadas en espacios llamados por Moffatt “spirit energies” –que son lugares denominados por ella



*Pioneer Dreaming* #2, 2013



*Night spirit*. Tríptico #1. *Nunnery in Red*, *By the Orange Tree in Blue*, *Desert in Yellow*, 2013

169 Moffatt, Tracey. *Spirit Landscapes* [nota de prensa de la exposición]. Disponible en: [www.roslynnoxley9.com.au](http://www.roslynnoxley9.com.au). [Última visita 19/05/14].

como encantados<sup>170</sup>, y que son seis en total: Convento de monjas, Bajo el naranjo, Desierto, Sobre el puente, Río y Juventud, los cuales combina en disposición y en color para realizar los ocho trípticos de los que consta la serie. Las fotografías las realiza sin ninguna intencionalidad, de tal manera que, cuando Moffatt dispara la cámara hacia la oscuridad, en realidad no ve nada de lo que tiene en frente, hace la foto al espacio vacío. A nuestro modo de ver, lo que la autora quiere captar es algo que a simple vista no se ve, pura “energía espiritual” que dota de trascendencia sus espacios vitales.



*Picturesque Cherbourg #1* (2013)

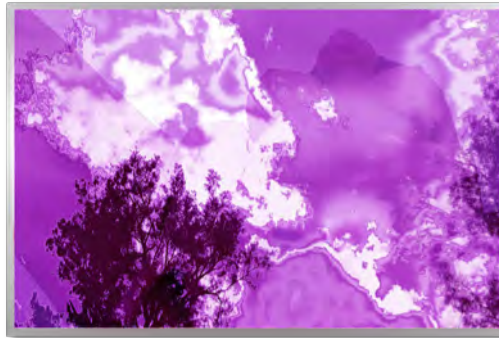
En realidad, estas series últimas al completo son investigaciones en torno a lo biográfico en relación con el espacio. Podríamos decir incluso que son el resultado de un estudio bio-geográfico y que actúan como planos o guías –casi turísticos en el sentido en que señalan hechos en lugares los cuales son susceptibles de ser visitados-. De tal modo que en la serie *Picturesque Cherbourg* (2013), formada por seis imágenes que imitan la estética del folleto turístico, aparecen vistas de los lugares en los que el gobierno Australiano reubicó a los aborígenes en 1920. Significativas ya de por sí, aún lo son más al saber que algunos miembros de la familia de la artista todavía residen allí. Lo idílico del paisaje queda superado por las fracturas a las que la autora somete los formatos.

Y por último, en *As I Lay Back on my Ancestral Land* (2013), Moffatt conjuga en una misma fotografía las vistas del cielo nublado de lo que ella llama su “tierra ancestral” y las imágenes evanescentes de un cuerpo femenino desnudo, proponiendo a nuestro parecer, un juego especular muy significativo, además de una fantasmagoría muy del gusto de la autora que ya ha recogido en otras series como *Under the Sing of Scorpio* (2005), o *Invocations* (2000).

---

170 *Íbid.*

Resumiendo lo deducido hasta ahora en cuanto al aspecto biográfico de Moffatt, y extrapolándolo a su propia obra, se hace factible el hecho de que esta autora cuenta con una serie de sucesos autobiográficos esenciales entre los cuales encuentra un motivo y una base para su investigación plástica; y a los cuales recurre reiteradamente en su proceso



*As I Lay Back on my Ancestral Land #2,*  
2013



*Under The Sing of Scorpio,* 2005

creativo. Como no puede ser de otra forma, todo esto tiene una implicación clara en *Adventure Series*, de la que destacamos la utilización –una vez más– de los paisajes –incluso de los animales autóctonos– del desierto australiano, su “tierra ancestral”. Nos interesa la manera en que la autora los convierte en lugares misteriosos, capacitados para albergar aventuras y romances más allá de su desoladora objetividad. En nuestra opinión está claro que el uso de sí misma como protagonista de esta serie de aventuras y la elección de este particular enclave para albergarlas, es el resultado de una voluntad de conjugar su historia, sus raíces y la realidad geográfica donde se ubican, con las ficciones que constituyen su imaginario juvenil, por lo que deseamos la idea de que su disponibilidad y conveniencia para aparecer autorretratada en *Adventure Series* sea una mera forma de economizar y facilitar recursos en su producción.

### 3.1.1. Los medios como memoria: “Cruzar el puente”

Ciertamente, lo planteado hasta ahora no deja de formar parte de lo que se puede captar a simple vista: las referencias constantes a Australia, el país de origen de Moffatt, la multiculturalidad que éste representa, la mezcla que ella misma tiene de razas, su pasado anclado a un hecho racista de desvinculación familiar... Pero, de manera más o menos sutil, también hay elementos que forman parte de su memoria más íntima, esa que la autora tiene necesidad de recrear. Recuerdos, sueños, imágenes y visiones, de muchos de los cuales no tendríamos constancia a no ser por sus

propias declaraciones. Moffatt recurre a una mitología muy personal para dar forma a una narrativa que, sólo en ese sentido, podríamos considerar autobiográfica. En palabras suyas: “mis imágenes son tan personales que muchas veces me avergüenzan”<sup>171</sup>. Si tomáramos al pie de la letra esta frase, podríamos concluir que la misma autora esconde sus hechos autobiográficos más íntimos bajo el disfraz de la ficción y, no sin cierto divertimento -reflejado en la estética final de la obra tan cercana a lo paródico-, se presta a ser diana de la actitud voluptuosa de un posible telespectador.

Hay que resaltar el hecho de que Moffatt pertenece a una generación para la que la televisión ha ocupado un aspecto central en la infancia, por lo que hay manifiestas huellas de ella en su memoria tanto personal como cultural. Las continuas referencias a esos programas televisivos, el intento de acercamiento a su estética, la voluntad de parecerse a ellas nos lleva a revisar el concepto de intertextualidad<sup>172</sup>. En “Bajtín, la palabra, el diálogo y la novela” (1967), Julia Kristeva acuña por primera vez esta noción: “[...] todo texto se construye como mosaico de citas, todo texto es absorción y transformación de otro texto. En lugar de la noción de intersubjetividad se instala la de intertextualidad”<sup>173</sup>. Para Kristeva, la *intertextualidad* caracteriza a toda la literatura del siglo XX, ya que, en cierto modo, todas las historias han sido contadas previamente; las narrativas contemporáneas, más que producir nuevas historias, buscan modos originales de narrar las mismas que, en definitiva, remiten a los clásicos. Entendemos que es la existencia de ese nivel fabular el que hace posible nexos esenciales que en sí mismos no condicionan la novedad de la historia o de las estructuras. Como espectadores de la obra de Moffatt, y desde esta *intertextualidad*, se nos hace patente su conexión con narrativas, formatos y estéticas precedentes de amplia difusión universal, lo cual no significa en absoluto que su punto de vista, a la hora de narrar una historia o de formalizarla, no sea inequívocamente personal. La propia autora reconoce que le encantan

---

171 Matt, Gerard. *op. cit.*, p. 12.

172 Queremos dejar claro que la *intertextualidad* es un concepto derivado del *dialogismo* que creó Mijail Bajtín en 1929 en su obra *Problemas de la poética de Dovstoievski*. Bajtín observó que los escritores responden en sus textos a textos literarios anteriores, siendo la obra un resultado de ese diálogo. *Vid.*: Bajtín, Mijail. *Problemas de la poética de Dovstoievski*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica, 1988.

173 Kristeva, Julia. “La palabra, el diálogo y la novela”. En: Kristeva, Julia. *Semiótica 1*.

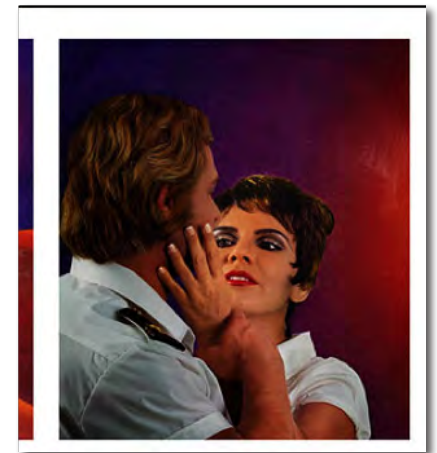
los dramas televisivos americanos y australianos de bajo presupuesto y es más que evidente que *Adventure Series* es fruto del diálogo surgido con la serie televisiva *Los Rovers* (1969-70), en la que se desarrollan tramas policíacas, enredos sexuales y luchas de poder<sup>174</sup>. Es la relación entre la memoria de hechos acontecidos en la cotidianeidad y la ficción televisiva que aportan estas series la que se ve activada cuando Moffatt rompe las barreras entre realidad y ficción, enlazando lo visto en la pequeña pantalla con la realidad objetiva de su pasado.

No es difícil que este entrelazado suceda en la formación de nuestros recuerdos, teniendo en cuenta lo que puede llegar a suponer en la vida cotidiana un serial televisivo periódico y constante –algunos duran decenios por lo que bien se merecen el adjetivo de culebrón<sup>175</sup>, y sus personajes envejecen ante nuestros ojos, que envejecen a su par-, además del hecho de que proporcione a la realidad cotidiana estereotipos morales, de comportamientos y situacionales, añadiendo personajes ficticios a nuestro entorno familiar. M<sup>a</sup> Isabel Menéndez constata lo siguiente:

*Los seriales son los productos televisivos que mantienen más relación dialógica con el público ya que es frecuente que se escriban casi simultáneamente a su emisión, de manera que es posible recoger datos de la recepción en el público para incorporarlos a guiones y personajes<sup>176</sup>.*



Serie *Los Rovers*, 1969-1970



Tracey Moffatt. *Adventure Series* #5, 2004 (detalle)

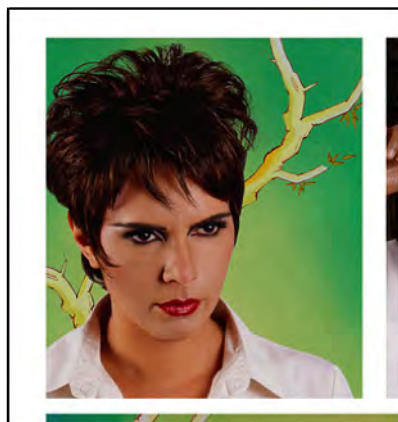
174 Ella misma lo comenta expresamente en la nota de prensa redactada para la inauguración de la exposición de *Adventure Series* en la galería australiana Roslyn Oxley9, la cual hemos insertado íntegramente en el capítulo “*Adventure Series* de Tracey Moffatt. Una aproximación hermenéutica”.

175 El serial televisivo de mayor duración hasta el momento ha sido *Guiding Light* con 15.762 episodios desde su estreno el 30 de Junio de 1952 en televisión por la cadena americana CBS.

176 Menéndez Menéndez, M<sup>a</sup> Isabel: *Discursos de ficción y construcción de la identidad de género en televisión*. Palma: Universitat de les Illes Balears, 2008, p. 38.



Serie *Dynasty*, 1981-1989



Tracey Moffatt. *Adventure Series* #2  
(fotografía superior derecha)

Es la identificación<sup>177</sup> del espectador en el personaje y la aceptación, o no, de las resoluciones ideadas para los problemas planteados en la trama serial, lo que finalmente va moldeando el desarrollo de la ficción televisiva, por lo que, aún no ajustándose este entramado a la cotidianeidad, sí se mueve en los parámetros de un posible deseo del espectador. Moffatt, como ya hemos explicado anteriormente, recurre habitualmente a su propio banco de memoria visual para entresacar imágenes que luego recrea en su obra, protagonizando ella misma los sucesos que un día vio reflejados en una pantalla. Cuando le preguntan por la relación entre lo real y lo ficticio en su obra, Moffatt se remite a su subconsciente y a sus sueños, pero aclara que “los sueños a los que me refiero no son los que tengo cuando duermo sino los que tengo cuando estoy despierta”<sup>178</sup>.

Este tipo de ensoñaciones son explícitamente la base de su obra *Invocations* (2000), en la que se representan acontecimientos extraños y apariciones fantasmagóricas. Bruce James, en la entrevista que mantiene con Moffatt en el programa de Michael Cathcart de la radio Australiana, define así esta obra: “Es como si a las brujas de Goya se les une la visión del mundo de Walt Disney”<sup>179</sup>. Además pregunta a Moffatt específicamente por su gestación:

*Tracey Moffatt: Las imágenes procedían de un sueño que tuve hace cuatro años. ¿No es extraño? sueñas algo y cuatro años más tarde lo*

177 Nos gustaría recordar aquí los diferentes tipos de identificación con el héroe de la narración, catalogados por Jauss y mencionados en el capítulo sobre la *fábula*. Estos son: Identificación asociativa, admirativa, simpatética, catártica e irónica. Jauss, Hans Robert. *op. cit.*, pp. 259-283.

178 Matt, Gerard. *op. cit.*, p. 9.

179 James, Bruce y Moffatt, Tracey. *Australian artist Tracey Moffatt* [transcripción de la entrevista realizada en el programa de Michael Cathcart] Australian Broadcasting Corporation's Radio National. 9/01/2001. Disponible en: <http://www.abc.net.au/rn/arts/atoday/stories/s229128.htm>. [Última visita el 7/05/13]. La traducción es nuestra.

*estás viendo en la pared. Bueno, una versión de la misma: el sentimiento de las imágenes, el mundo subterráneo oscuro que todos tenemos, se trata de la oscuridad en todos nosotros, el subconsciente.*

*Bruce James: ¿Como si fuera una pesadilla?*

*TM: No es una pesadilla. Sólo extrañas visiones. Las tengo todo el tiempo. Las obtengo en mitad del día.*

*BJ: ¿Cómo se traduce un sentimiento o una imagen emocional en una imagen pictórica?*

*TM: Es muy difícil de hacer. Cuando una idea me viene a la cabeza y no me deja en paz, creo que debo actuar en consecuencia, que debe ser digno y tengo que ponerlo en el papel en algún lugar, de alguna manera, empezar a buscar, comenzar a leer, encontrar cosas, y que con el tiempo todo se una. No hay lógica para hacer arte. Y en cierto modo es como la brujería<sup>180</sup>.*

Estas *extrañas visiones* encajan con el término, acuñado por Sigmund Freud, *day-dreaming*. Es significativo que Freud relacionara al niño, en su momento de juego, con el creador –en este caso particular con el escritor, pero creemos poder extrapolarlo a cualquier ámbito de la creación-. Ambos, según Freud, crean un mundo de fantasía que abordan con seriedad y en el que imprimen gran cantidad de emoción. La historiadora Laurie Schneider Adams, en su estudio *Arte y Psicoanálisis* (1993), de forma paralela a Freud, compara la fantasía con un “castillo en el aire”, una narración ilusoria cuyo propósito es complacer un deseo a través del ensueño que,



*Invocations #8, 2000*



*Invocations #5, 2000*

además, corrige un fragmento de la realidad. Añade Schneider Adams: “La faceta de la fantasía que satisface los sueños pertenece al futuro y suele ser de carácter erótico o ambicioso”<sup>181</sup>. Parece que, en ese sentido, la obra de Moffatt *Adventure Series* encaja perfectamente entre las que se idearon desde esa ensoñación en la vigilia lo cual evidencia el carácter erotizante de algunas de sus fotografías que llega a impregnar la totalidad de su obra.

Quisiéramos sumar a este tema la postura del ya mencionado psicólogo y analista jungiano James Hillman, creador de la psicología arquetipal<sup>182</sup>, que se desmarca del clásico análisis interpretativo de los sueños – tanto del freudiano como del de Jung- proponiendo, en contra de la traducción de los sueños a lenguaje consciente, la postura de mantenerse en las imágenes, o sea, de explorarlas sin explicarlas, sin convertirlas al fin y al cabo, en algo diferente al recuerdo de esa imagen. Dice Hillman en defensa de la idea de permanecer en las imágenes:

*Al desarrollar con mayor amplitud mi tesis seguiré a Freud y a Jung: a Freud al insistir en que el sueño no tiene nada que ver con el mundo consciente, sino que es la psique conversando consigo misma en su propio lenguaje; y a Jung al insistir en que el ego necesita ajustarse al mundo nocturno. Pero no les seguiré en traer el sueño al mundo diario en otra forma que no sea en sí mismo, lo que implica que el sueño no debe ser considerado ni como un mensaje a descifrar por el mundo diurno (Freud), ni como una compensación a él (Jung). [...] Para avanzar en esta dirección debemos separar el vínculo con el mundo diurno. [...] Debemos cruzar el puente y dejar que se derrumbe detrás de nosotros. Y si no se derrumba, dejémosle quemarse*<sup>183</sup>.

Nos parece posible que Moffatt recurra a ese proceso de adentrarse en la imagen y

---

181 Schneider Adams, Laurie. *Arte y Psicoanálisis*. Madrid: Cátedra, 1996, p. 19.

182 La *psicología arquetipal* es una orientación o enfoque de la teoría y práctica jungiana posterior a Jung. Su creador y teórico fue James Hillman el cual explica: “Estoy sugiriendo una psicología que no arranca de la fisiología del cerebro, ni de la estructura del lenguaje, ni de la organización de la sociedad, ni del análisis de la conducta, sino de los procesos de la imaginación”. *Vid.*: Hillman, James. *Re-imaginar la psicología*. Madrid: Siruela, 1999, p. 41.

183 Hillman, James. *El sueño y el inframundo*. Disponible en: <http://es.scribd.com/doc/37656212/James-Hillman-El-Sueno-y-el-Inframundo>, p. 9. [Última visita 7-05-2013].

mantenerse allí, como un particular método terapéutico. Por supuesto que esta opción también implicaría la voluntad, por parte de la autora, de que la imagen fotográfica que la acoge como escenario y texto, no fuera considerada como un mensaje a descifrar. A simple vista, este tipo de autorretrato de Moffatt mantiene cierto parecido con la celeberrima serie de retratos de Cindy Sherman, *Complete Untitled Film Stills* (1977-1980), donde Sherman se caracteriza a sí misma a la manera de la típica actriz de película norteamericana de *Serie B*. Según José Gómez Isla, “la autora no pretende en ningún caso copiar conceptual ni formalmente la imagen fija de ninguna película en concreto. Por eso sus imágenes se tornan doblemente inquietantes, porque nos evocan poderosamente una determinada manera de contar (un argumento lingüístico conocido) y, sin embargo, no podemos atribuirle ningún recuerdo específico, ningún relato determinado”<sup>184</sup>. Efectivamente, en ese aspecto encontramos ciertos paralelismos con la obra de Moffatt, pero Gómez Isla además hace referencia a otros que cobran distancia: “Sherman se limita a emular el estilo cinematográfico de la época así como la forma en que éste concibe y difunde la imagen de mujer”<sup>185</sup>.

Es evidente que, en estas imágenes, Sherman aparece en actitudes y puesta en escena dramatizadas en las que representa buena parte de los roles de la mujer norteamericana arquetípica. Sin embargo, en este sentido, nos parece que en la obra de Sherman se acentúan aspectos de género y de tipo reivindicativo feminista y que no ocurre de la misma manera en la obra de Moffatt. A este respecto, y coincidiendo con la exposición de su obra *Lip*<sup>186</sup> (1999) en “Burning down the house. Building a Feminist Art Collection” (2008), en el Brooklyn Museum, emite ciertas declaraciones



Cindy Sherman. *Complete Untitled Film Stills* #3, 1977

184 Gómez Isla, José: *Fotografía de creación*. San Sebastián: Editorial Nerea, 2005, pp. 93-94.

185 *Ibid.*, p. 93.

186 *Lip* es una obra audiovisual realizada con extractos de secuencias de películas famosas. Justamente en esas secciones escogidas por Moffatt la asistente de color planta cara a la protagonista blanca.



*Lip*, 1999 (fotogramas)

en las que deja clara su posición feminista: "Cualquier mujer que haga arte en realidad está haciendo algo feminista"<sup>187</sup>. En este tipo de planteamientos nos parece ver que, para Moffatt, el acto explícitamente feminista se acerca al hecho de realizarse como creadora, al acto de crear desde el género más que sobre el género.

En *Adventure Series*, Moffatt se muestra a sí misma adoptando un modelo de mujer que se ajusta a los estereotipos más machistas -Moffatt representa el papel de una de las protagonistas, más concretamente el de la "morena intensa" a la que nos referimos en el título del capítulo, un personaje dotado de una manifiesta sensualidad y sofisticación-. Está claro que su interés en esta obra es el de plasmar con acierto la mirada masculina que subyace en los formatos televisivos de tipo serial que tanto le marcaron y que no tiene nada que ver con un acto reivindicativo o un posicionamiento determinado.

Como conclusión podríamos decir que las fotografías de *Adventure Series*, y en este caso de manera más precisa, aquellas en las que aparece ella misma representado un papel, son el resultado de un diálogo intertextual, una cita persistente a un texto anterior, a una ficción y a una estética determinada. Se vale de la permanencia en la memoria -tanto en su memoria como en la universal- de unas ciertas imágenes, las cuales, por una razón u otra, y de forma personal, se han significado del resto. Moffatt se incluye en ellas y al hacerlo se apropia de aquello que les da entidad como recuerdo, lo manipula, domestica y elimina el drama, lo que pudiera tener de perjudicial y, por lo tanto, les confiere un valor terapéutico y purificador. Nos parece que, en este sentido, *Adventure Series* es el resultado de la voluntad catártica de la autora, de traer lo onírico hacia la vigilia y

---

187 Brooklyn Museum. *Burning down the house. Building a Feminist Art Collection* [en línea]. Disponible en: [http://www.brooklynmuseum.org/exhibitions/burning\\_down\\_the\\_house/](http://www.brooklynmuseum.org/exhibitions/burning_down_the_house/) [Última visita 6/05/15].

de personificar –materializar, protagonizar- la imagen resultante, en otras palabras, de hacer que ocurra. Pero existe al mismo tiempo la voluntad manifiesta de “*cruzar el puente y dejar que se derrumbe detrás de nosotros*”, como diría Hillman, de no prestarse a una interpretación ni a una explicación o traducción de tipo lingüístico a pesar de estar inserta en los medios más propicios para incitar al descifrado del mensaje: los narrativos.

### 3.1.2. Referencias cinematográficas: “Una dieta de cine muy comercial”<sup>188</sup>

Si es importante para la obra de Moffatt todo el bagaje que suponen los medios televisivos, no son menos fundamentales las numerosas referencias cinematográficas que encontramos en la obra de esta autora. Los nexos de unión con el cine se realizan en más de un sentido: primero, por las evidentes conexiones estructurales de sus fotografías en serie con las secuencias cinematográficas; segundo, por la similitud en el proceso de producción; y tercero, porque ella misma tiene una obra cinematográfica paralela a la fotográfica, por lo cual se hace fácil el filtrado de soluciones entre estas disciplinas. Su estudio nos capacitará para adentrarnos en la temática y la estética de sus fotografías, pero también en la estructura que las ordena, la cual es claramente deudora de la toma, la secuencia y el fotograma.

Cuando Moffatt habla de sus fuentes de inspiración dentro de este sector, no nos sorprende que mencione los dibujos animados de Disney: “La paleta de las películas de Disney de los años sesenta me ha inspirado desde el principio. Siempre me ha gustado el artificio, adoro lo falso”<sup>189</sup>. Efectivamente, nos parece que en la forma y en la estética -colores y decorados- de *Adventure Series* o de *Invocations* es claramente manifiesta esa inspiración. Pero además encontramos ciertos paralelismos más profundos en el hecho de que las narraciones de Disney tienen también como base el mundo fabular más clásico, desde el cual, refuerza los estereotipos negativos sobre el

188 Declaraciones de Tracey Moffatt citadas en: Mellencamp, Patricia. “Haunted History: Tracey Moffatt and Julie Dash”. *Discourse*, Vol. 16, nº 2 (invierno 1993-94), p. 13. Disponible en: <http://www.jstor.org/stable/41389318>. [Última visita 20/06/2014]. La traducción es nuestra.

189 Declaraciones de Tracey Moffatt citadas en: Bright, Susan. *op. cit.*, p. 92.



Disney. *Mary Poppins*, 1964 (fotograma)



James Perry Wilson. Diorama del Museo de Historia Natural de Nueva York, 1943

género femenino<sup>190</sup>.

Muy cercanas a esta estética, destaca Moffatt las películas de Hollywood que vió de pequeña, muy particularmente la también firmada por Walt Disney, *Mary Poppins* (1964). Como Moffatt explica a Patricia Mellencamp: “Yo aprendí a hacer films viéndolos. Pasé la infancia pegada a la televisión, con una dieta de cine muy comercial. *Mary Poppins* tenía una producción muy elevada, era muy artificial y mezclaba dibujos animados. Los decorados eran mínimos y la iluminación dura, muy teatral. Me quedo mirando estas imágenes durante horas. No sé por qué me gustan”<sup>191</sup>.

Nos gustaría hacer aquí un inciso para profundizar en el interés de Moffatt por las reproducciones de los entornos naturales a la manera de los dioramas, o sea, decorados pintados de manera muy artificiosa bajo una iluminación directa y difusa. Cuando la voluntad de Moffatt es la de utilizar el espacio de una manera tan aséptica y alejada del dramatismo de la cotidianidad como el paisaje de los dibujos animados de Disney, recrea ella misma las localizaciones escénicas y establece una geografía alejada de cualquier realidad posible, un “nowhere space”. Se acerca estéticamente a la tramoya de un escenario y conecta de esta manera con la esencia del diorama. En referencia a este tipo de fotografías/decorados ella misma nos habla de la experiencia vivida en un museo de Estocolmo: “me pasé horas embobada mirando las exposiciones de dioramas históricos que

190 Vid.: Jefford, Susan. *Hard Bodies: Hollywood Masculinity in the Reagan Era*. New Brunswick: Rutgers University Press, 1994.

191 Mellencamp, Patricia. *op. cit.*, p. 131.

recreaban escenas callejeras y granjas. Tenían una escena de supuestos pobres con un niño rubio cubierto de harapos que mendigaba. Había telones pintados con bosques y montañas cubiertas de nieve. Era un paraíso”<sup>192</sup>.

El influjo del diorama como recreación de espacios y relaciones se evidencia en mayor o menor sentido en toda su obra, en la teatralidad, en los decorados, en los cielos y los horizontes pintados, en las perspectivas intencionalmente rotas, incluso en la importancia del coloreado de las fotografías que manejará en series como *Pet Thang* (1991), *Guapa* (1995), *Up in the Sky* (1997), *Invocations* (2000), *Fourth* (2001) y *Under The Sing of Scorpio* (2005). Pero en lo que también se evidencia el interés de Moffatt por el tratamiento teatral de los entornos donde acontece la acción es en el interés por aquellas películas que de alguna manera se hacen eco de estas construcciones. Es el caso de una película realizada en Japón en los años sesenta que Moffatt menciona reiteradamente, *Kwaidan. Historias del más allá* (1964) de Masaki Kobayashi, una historia de fantasmas basada en el libro *Kwaidan: Stories and Studies of Strange Things* (1903) -cuatro cuentos del escritor griego Lafcadio Hearn que recogen sucesos singulares de la cultura japonesa popular. No es de extrañar que de esta película Moffatt asimile su estrategias teatrales y artificiales ya que, como hemos dicho antes, ésta también provoca la sensación de estar enteramente rodada en el interior de un diorama. Con ello, Kobayashi evoca un



Tracey Moffatt. *Something More* #9, 1989



Masaki Kobayashi. *Kwaidan*, 1964 (fotograma)



Tracey Moffatt. *Bedevil*, 1993 (fotograma)

192 *Íbid.*



Charles Chauvel. *Jedda*, 1955 (fotograma)



Tracey Moffatt. *Night Cries*, 1989 (fotograma)



Charles Chauvel. *Jedda*, 1955 (fotograma)



Tracey Moffatt. *Night Cries*, 1989 (fotograma)

ambiente claustrofóbico a la par que misterioso, un lugar en el límite entre la realidad y la ficción que, Moffatt, de manera evidente, usaría en su propio film de fantasmas, *Bedevil* (1993).

Muy importante en la totalidad de la obra de Moffatt es la influencia de un clásico del cine australiano, *Jedda* (1955) de Charles Chauvel. Nos gustaría hacer especial hincapié en él porque este film melodramático, hecho al estilo de los westerns de Hollywood, trata de una chica aborígen apartada de su tribu que crece con una familia blanca en una granja de ganado en el desierto. Nos parece importante volver en este punto sobre la actitud de Moffatt en cuanto a

las relaciones con su país de origen, ya que la imaginería que éste aporta -el monte, el desierto y la raza aborígen- ha dominado el arte australiano, ha monopolizando el *kitsch* del país y ha alcanzado e impregnado la obra de sus artistas plásticos. Como dice Terence Maloon: “no sólo los turistas extranjeros son los que buscan la “verdadera” Australia ahí, sino que también los mismos australianos lo hacen, porque incluso ellos mismos dudan de la suficiencia y autenticidad de su

propia identidad cultural (europea)”<sup>193</sup>. Por supuesto esta relación -que Maloon tilda de “esquizoide”<sup>194</sup>- con su propia cultura, es típica de las sociedades coloniales y, como no podía ser de otra manera, se deja traslucir en forma de conflicto cultural en la obra de Moffatt.

Son constatables las conexiones estéticas, además de las argumentales, entre el film de Chauvel y el de Moffatt *Night Cries*. Moffatt recreó el decorado interior de la granja que aparece en *Jedda* y lo usó en su cortometraje. Además, la película de Chauvel se desarrolla entre decorados de pinturas del desierto australiano que nos recuerdan los marcos y decorados donde Moffatt sitúa a menudo sus fotografías y los cuales conectan a su vez con la obra pictórica de un autor aborigen australiano por el que Moffatt siente gran admiración: Albert Namatjira<sup>195</sup>, el cual trataremos más adelante en el apartado que dedicamos a las referencias pictóricas.

Continuando con las influencias cinematográficas, no podemos olvidar mencionar la gran debilidad de esta autora por lo que ella misma denomina: “todo lo europeo, en especial lo rodado antes de 1970”<sup>196</sup> –con esto se refiere a la filmografía que surge en Europa como resultado de unos determinados movimientos de gran proyección política y cultural; movimientos que nacen con la



Alber Namatjira. *McDonnell Ranges*,  
Acuarela sobre papel, 26,5 x 37cm. 1950

193 Maloon, Terence, Vickers, Nick y Castellote, Alejandro: *Desde el fin del imperio nueve fotografías australianas: (Madrid 1991). En la línea de sombra diez fotografías españolas: (Sidney 1991)* [catálogo de la exposición] Madrid: Círculo de Bellas Artes, 1991. p. 15.

194 *Íbid.*

195 Namatjira es considerado como uno de los grandes artistas de Australia, quizás el mejor pintor aborigen conocido, famoso por realizar paisajes australianos a la manera occidental -tan diferentes al arte aborigen tradicional. Albert y su esposa se convirtieron en los primeros aborígenes a los que se le concedió la ciudadanía australiana en 1957. Curiosamente, con esta concesión, a Namatjira se le permitía votar, vivir donde él quisiera y comprar alcohol. *Vid.:* National Archives of Australia. Australia Government. Disponible en: <http://www.naa.gov.au/collection/factsheets/fs145.aspx>. [Última visita 17/05/13].

196 Gerard, Matt. *op.cit.*, p. 10.



Miquelangelo Antonioni. *Zabriskie Point*, 1970 (fotograma)



A. Resnais y A. Robbe-Grillet. *L'année dernière à Marienbad*, 1961 (fotograma)

voluntad de crear un mercado y lenguaje propio frente al cine clásico y comercial estadounidense. Nos referimos a lo que en Francia se llamó “nouvelle vague”, el “free cinema” en Reino Unido, el “nuevo cine alemán” etc... En los que destacaron directores como Jean Renoir, Alain Resnais, Luccino Visconti, Michelangelo Antonioni, Federico Fellini, David Lean e Ingmar Bergman entre otros.

Formalmente, las coincidencias de la muchas de las obras de Moffatt con la película de Antonioni *Zabriskie Point* (1970) son muy numerosas, nos referimos no sólo a la localización de escenarios, sino al uso de algunos elementos protagonistas en el entramado argumental -como la avioneta que el personaje masculino del film de Antonioni roba de un hangar para sobrevolar el desierto, o a la historia de amor entre personajes con encuentros sexuales en medio del desierto, además del aderezo

temático que suponen las persecuciones policiales y las explosiones apoteósicas. Nos atrevemos a asegurar, incluso, que el uso de maquetas que se hace en esta película pudo ser muy bien entendido por parte de Moffatt, ya que conecta de manera directa con el ya mencionado interés de esta autora por el diorama.

Aparte de sus conexiones estéticas y formales, existen otras que enlazan la producción de Moffatt con el cine europeo de los 60. Muchas de las películas realizadas dentro de los movimientos surgidos durante esos años son el resultado de un cuestionamiento sobre la narración y su desarrollo temporal, sobre la identidad del personaje y las estructuras en las que se fundamentan los argumentos. En la película *L'année dernière à Marienbad* (1961), fruto de la unión del director Alain Resnais

y el guionista Alain Robbe-Grillet, las secuencias no tienen una clásica conexión narrativa con las que las preceden o siguen sino que, haciendo un alarde de montaje, estructura y ritmos repetitivos, atraen la atención sobre sí mismas, sobre su propia textualidad. Los diálogos se entrecortan, se repiten en diferentes secuencias, los recitan actores distintos porque nada de lo que se dice está asignado de forma irrevocable a ninguno de ellos. Por esta causa, lo que nos evoca *L'année dernière à Marienbad* es una trama que no cuaja porque ningún elemento consigue ayudarle en su conformarse, no hay nada que en ella detente una función aglutinante a no ser la cadencia en la que se va desplegando hacia su final. La obra se convierte así en un campo de ensayo en torno al personaje, la narración, el suceso y el tiempo; elementos que, como hemos visto anteriormente, también acusan desplazamientos en *Adventure Series*.

Se confirma así el interés de Moffatt por obras donde la trama clásica es constantemente cuestionada y en los que se cortan los lazos que la supeditan a la estructura horizontal. Existe también un interés ostensible de esta autora por esa época de experimentación e inconformismo que fueron las Vanguardias y por sus ensayos en torno a las múltiples posibilidades narrativas derivadas, entre otras cosas, de la libre asociación<sup>197</sup>. Destacaríamos, de entre todos, el interés de Moffatt por las películas oníricas de Jean Coucteau, del cual ha dicho: “¡Qué artista era! Su habilidad en cambiar entre diferentes medios – hizo



Tracey Moffatt. *Laudanum* #8, 1999  
(fragmento)



Jean Coucteau. *Le sang d'un poète*, 1930  
(fotograma)

197 Recordamos aquí la celebre frase de Lautréamont en su obra poética “Chants de Maldoror” que recoge y formula uno de los conceptos clave del arte moderno: “la belleza como el encuentro fortuito entre una máquina de coser y un paraguas sobre una mesa de operaciones”. Ducasse, Isidore. *Los cantos de Maldoror y otros textos*. Barcelona: Seix Barral. 1970, p. 219. Ansón, en *Esto no es una foto. Fotografía y literatura en español*, nos recuerda que “nos encontramos ante uno de los aspectos clave en la articulación del lenguaje del arte a partir de finales del siglo XIX: la asociación de elementos heterogéneos sin un vínculo necesario, que hace saltar la emoción de la poesía en su más amplio sentido de la palabra”. Vid.: Ansón, Antonio. “Esto no es una foto. Fotografía y literatura en español”. En: Ansón, Antonio. y Scianna, Ferdinando (eds.). *op. cit.*, p. 118.

películas, escribió guiones y diseñó para el teatro, y qué decir sobre sus bellos dibujos. Una de sus famosas citas es: ‘Cuando la almohada está seca debes darle la vuelta...’ Para mí es el modelo de artista absoluto”<sup>198</sup>.



Tracey Moffatt. *Up in the Sky #4*, 1997



George Miller. *Mad Max*, 1979 (fotograma)

Por último, y dentro de la contemporaneidad de esta autora, es fácilmente comprobable la manera en que la serie *Up in the Sky* es estéticamente deudora de la película apocalíptica australiana *Mad Max* (1979), dirigida por George Miller y protagonizada por Mel Gibson, donde el paisaje desértico australiano es la imagen universal de la desolación terrestre del futuro.

El desierto donde Moffatt localiza las fotografías de esta obra no es un sitio en particular, sino todos, cualquier sitio; los acontecimientos, sean cuales sean las razones para que trascurren de esa manera, pueden estar desarrollándose, al igual que en *Mad Max*, en un futuro sin esperanza, sin referencias personales, o ser realmente ilustrativo de los hechos más trascendentales del pasado personal de la autora, por lo que recurre a él, lo construye en base a su experiencia y lo convierte en ese lugar que, de una manera u otra, todos conocemos. Particularmente se refiere a esto en la

nota de prensa que firma para la exposición de su obra *Plantation* (2009) en la galería de arte Roslyn Oxley9, el 9 de abril del 2010:

*Las fotos no son un ‘documento’ de un ‘lugar’. Quiero que las fotos den la sensación y parezcan que podrían haber sido tomadas en el norte tropical de Australia, o el Caribe, o en el sur profundo de los EE.UU., o en algún lugar en el sudeste asiático. O, posiblemente, África. (La obra de Doris Lessing, ‘The grass is singing’ (1950), es una de mis novelas y adaptaciones cinematográficas favoritas... La imagen de la actriz Karen Black sorprendida frente al hombre africano mientras éste se ducha*

198 Gerard Matt. *op.cit.*, p.10.

*está grabada a fuego en mi cerebro*)<sup>199</sup>.

Ampliaremos en su momento ese referente literario -*The grass is singing*, de Doris Lessing-, al que se refiere Moffatt, pero ahora nos interesa fijarnos en la adaptación cinematográfica de Michael Raeburn, en cómo Moffatt reproduce de manera muy subjetiva algunas de sus más impactantes secuencias, en cómo se repiten elementos: el hombre negro, el colono blanco, el incendio de la plantación... y en cómo la unión de todo ello propicia la similitud de argumentos que se pueden deducir de ambas obras.

Por último, nos referiremos a un fotógrafo y director de cine al que Moffatt también menciona de modo explícito: Nicolas Roeg<sup>200</sup>, con el que encontramos muchas similitudes, sobre todo en su manera de usar el color de alto contraste y la inclusión, durante el desarrollo de la trama, de muchos *flash-backs* y *flash-forwards* -que hacen que ni la narración ni la edición consigan dibujar una línea narrativa ortodoxa.

Un último punto en cuanto a la herencia cinematográfica de Moffatt nos lleva a ahondar en su manera de trabajar, en su proceso creativo y en la forma de ir sumando referentes, localizaciones,



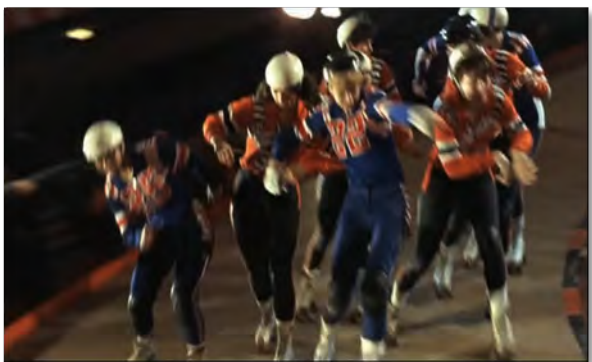
Michael Raeburn. *The Grass is Singing*, 1981 (fotogramas)



Tracey Moffatt. *Plantation*, díptico #12, 2009

199 Moffatt, Tracey. *Plantation* [nota de prensa de la exposición]. Disponible en: [www.roslynxley9.com.au](http://www.roslynxley9.com.au) [Última visita 17/05/13]. La traducción es nuestra.

200 Nicolás Roeg trabajó como director de fotografía para directores como François Truffaut, Roger Corman y Richard Lester antes que como director a partir de 1970. Su trabajo como director está muy influido por su labor realizada para esos otros autores a la que imprimió su carácter particular y en la que dejó reflejada su impronta personal. Por esa razón hemos decidido insertar aquí alguno de sus trabajos como director de fotografía que creemos que han podido influir en la obra de Moffatt tanto de manera formal como en cuanto a temática.



Richard Lester. *Petulia*, 1968 (fotograma)



Tracey Moffatt. *Guapa #8*, 1995



Nicolas Roeg. *Walkabout*, 1971 (fotogramas)



personajes y técnicas hasta llegar a cerrar la obra. Es interesante el hecho de que esta autora, para realizar sus series fotográficas, actúe igual que si se tratara de una producción cinematográfica: recluta equipos profesionales y trabaja en estudios, con técnicos y actores. Es muy orientativa en este sentido la entrevista que Coco Fusco le realiza en “The bodies that were not ours: and other writings”, en la cual a la pregunta de cuál es su proceso creativo en *Up in the Sky* (1997), Moffatt contesta de la siguiente manera:

*Estaba buscando un entorno yermo nada espectacular, nada que pudiera referir particularmente al desierto australiano. Conduje dieciséis horas desde Sidney adentrándome en el desierto y durante ese viaje construí la narrativa. Estaba cruzando el campo y me encontré con la casa abandonada. Inventé personajes y construí una historia alrededor de la localización<sup>201</sup>.*

Deducimos de lo que cuenta Moffatt que sus series son como grandes obras polifónicas en las que la narración se va conformando a la misma vez que se le van uniendo otros elementos – primero el desierto, luego la casa, los personajes y por fin la historia-, y que la *fábula* -como nivel

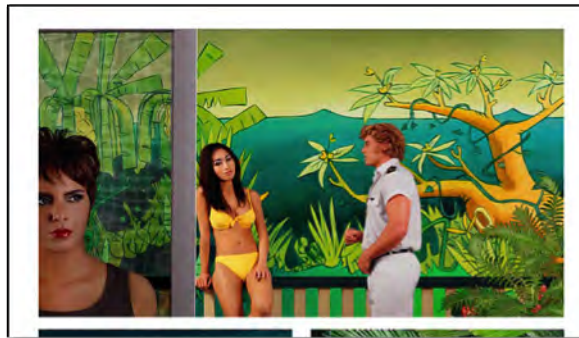
201 Fusco, Coco. *op. cit.*, p. 129. La traducción es nuestra.

básico a partir del cual conformar la *historia*-, por lo tanto, ha de ser de una vaguedad tal que no impida la apertura argumental de esta *historia*. Se nos antoja importante y revelador el hecho de que la obra de Moffatt se construya dando una importancia excepcional al significante, a lo textual, de forma paralela al argumento y a la consiguiente focalización de éste. Crea sus obras a base de piezas o fragmentos que se van incluyendo en una totalidad, hace detallados preparativos antes de trabajar sus películas y sus fotografías y siempre está abierta a las sorpresas que van apareciendo. Ella misma comenta: “Trabajo de manera muy organizada y controlada. Pero cuando estoy sacando las fotos algo puede ocurrir, así que tengo que estar abierta al cambio”<sup>202</sup>.

Reflexionando sobre este aspecto, deducimos que esta apertura narrativa es un reflejo de, entre otros aspectos ya mencionados, la apertura en la producción, el ir insertando elementos, personajes, detalles etc... durante todas las fases de esta producción, desde la ideación hasta la materialización de la obra.

A modo de conclusión nos gustaría aplicar lo visto hasta ahora de manera particular a *Adventure Series*, ya que es fácilmente reconocible en ella cada uno de los referentes mencionados. En principio, la estética Disney -con su artificiosa paleta de color, su mezcla de dibujos animados y protagonistas humanos, y la tramoya mínimamente esbozada- se reconoce en todos los decorados de *Adventure Series*.

También nos es fácil encontrar la teatralidad y solemnidad del film de Kobayashi, *Kwaidan*, sus naturalezas “falsificadas” y su general artificiosidad. Las referencias a la tierra, al desierto australiano y a la mezcla de razas es otra constante que, desde *Jedda* de Chauvel –entre muchas otras referencias ya mostradas y otras por mostrar- se ve reflejada en los escenarios elegidos para la consecución de la aventura que se nos narra en *Adventure Series*, y quizá también podamos



*Adventure Series* #10 (fragmento)



Disney. *Blancanieves y los siete enanitos*, 1937 (fotograma)

202 *Íbid.*, p. 132. La traducción es nuestra.



Michelangelo Antonioni. *Zabriskie Point*, 1970 (fotograma)



*Adventure Series* #6 (fragmento)

encontrar cierto tinte apocalíptico en las explosiones que tienen lugar en varias de sus páginas -a lo *Mad Max* de Miller o al estilo de lo que ocurre en la famosa última escena de *Zabriskie Point* de Antonioni, en la que el director hace saltar por los aires gran cantidad de elementos asociados al mobiliario burgués –estanterías, frigoríficos repletos de alimentos, armarios llenos de ropa...- sin que parezca tener una relación explícita con el argumento del film.

Por otro lado, también se hacen patentes las desconexiones narrativas y desórdenes temporales cuya experimentación dio importantes frutos a través de movimientos como la *nouvelle vague*, el surrealismo de Coucteau o la obra cinematográfica de Nicolas Roeg. Ciertamente, *Adventure Series*, por su fragmentación argumental, parece ser resultado de una investigación estructural y temporal además de plástica; y de una producción abierta, un proceso creativo en el que la

inserción de los contingentes revertirá en el producto final.

Es más que evidente que, formalmente, esta obra de Moffatt es deudora de todos los intereses cinematográficos de su autora -de una manera u otra se hace eco de todos ellos-, pero el contexto formal y conceptual del que se nutre ha sido apenas esbozado, aún hay otras referencias sin las cuales la lectura de *Adventure Series* quedaría incompleta.

### 3.1.3. “El espíritu y el ambiente”: referentes literarios

Tracey Moffatt da a sus lecturas una importancia definitiva, como aclara ella: “lo que me inspira de ciertas películas es el elemento visual, pero el espíritu y el ambiente provienen

de la literatura”<sup>203</sup>. Efectivamente, el influjo de autores como Charles Dickens, las hermanas Brontë, Anais Nin, Henry Miller, D. H. Lawrence, Dominique Aury, Tennessee Williams, Truman Capote y, en sus propias palabras, “Carson McCullers, una maravillosa escritora”<sup>204</sup>, es manifiesto. Utilizaremos este capítulo para aclarar estas influencias, ya que nos parece determinante que la realización de la obra fotográfica de Tracey Moffatt sea resultado de la búsqueda y recreación de ese “ambiente” que le ha ido propiciando la literatura. Además intentaremos aclarar si es la narrativa literaria uno de los factores responsables de la elección por parte de Moffatt de formatos secuenciales –propiciadores al fin y al cabo de un acto de *lectura* por parte del espectador.

Comenzaremos por la autora que Moffatt resalta de entre todas sus referencias literarias, Carson McCullers, por ser una particular retratista de la desoladora América profunda. Dice Moffatt de ella que “sus libros siempre me recuerdan al lugar de donde vengo, el norte de Australia, de clima subtropical. Es una especie de paraíso vacacional: el calor, la diversión, y esa horrible atmósfera de miedo y racismo. Es la atmósfera que se percibe en la serie fotográfica *Something more*”. En nuestra opinión, esa atmósfera no sólo se percibe en esa obra, en la serie *Plantation* (2009), Moffatt hace referencia explícita a la literatura de McCullers -y a la de Tennessee Williams-, y al hecho de que “muchas de sus historias trataban de forasteros que llegaban a algún sitio”<sup>205</sup>. Efectivamente, el visitante, el viajero que



*Plantation*, Díptico #6 (fragmento)

203 Gerard, Matt. *op. cit.*, p.10.

204 *Íbid.* Es importante dar algunas referencias de esta autora tan venerada por Moffatt: Lula Carson Smith nacida en Georgia en 1917, conocida como Carson McCullers, fue una escritora estadounidense pionera del tratamiento de temas como el adulterio, la homosexualidad y el racismo. Su obra, reducida a cuatro novelas y un par de colecciones de relatos, nos muestra un mundo peculiar poblado por jorobados, sordomudos, mirones, niñas que buscan refugio en su fantasía y homosexuales. Su cuento corto *Reflejos en un ojo dorado* (1967), centrado en el tema de la homosexualidad en el ejército americano, se hizo famoso gracias la adaptación al cine de John Huston, la cual fue protagonizada por Elizabeth Taylor y Marlon Brando.

205 Moffatt, Tracey. *Plantation* [nota de prensa de la exposición]. Disponible en: [www.roslynnoxley9.com.au](http://www.roslynnoxley9.com.au).

llega, -aportando con su llegada la única novedad al lugar que ha permanecido inalterable desde tiempo atrás- es un tema que se ve reflejado en *Plantation*, y que se encarna en ese misterioso personaje que vigila una heredad tipo colonial desde detrás de un árbol.

Hemos querido insertar aquí una de esas descripciones que hace McCullers de la llegada de un forastero, y que a nuestro entender conecta con ese aspecto que Moffatt quiere resaltar de la Australia más genuina y de su atmósfera enrarecida. Escribe McCullers en su obra “Balada del café triste” (1975):

*Pero miss Amelia, la causante de todo, se pasó la mayor parte de la noche de pie en la puerta de la cocina. Exteriormente, no parecía haber cambiado. Pero más de un vecino la miraba con curiosidad. Miss Amelia lo observaba todo, pero sus ojos volvían siempre a posarse en el jorobado. El hombrecillo se paseaba por el almacén, tomando pellizcos de aquel polvo de su caja de rapé, y se mostraba alternativamente sarcástico y amable. Allí donde estaba de pie miss Amelia las llamas de la estufa proyectaban un resplandor que iluminaba su cara alargada y morena. Parecía pensativa, ensimismada, y en su expresión había una mezcla de pena, asombro y vaga satisfacción. Sus labios no estaban tan apretados como de costumbre, parecía algo más pálida y le sudaban las manos grandes y vacías. No cabía duda: aquella noche tenía el aire lánguido de una enamorada.*



*Something More* #1, 1989

*La inauguración del café cesó a medianoche. Todos se dijeron adiós amistosamente. Miss Amelia cerró la puerta principal pero olvidó echar el cerrojo. Pronto se quedó el pueblo a oscuras: la calle Mayor con sus tres tiendas, el molino, las casas, todo se sumió en la noche y en el silencio. Y así terminaron aquellos tres días y noches, en los que habían tenido lugar la llegada de un forastero, una celebración extraordinaria y*

---

[Última visita 17/05/13]. La traducción es nuestra.

*la apertura del café*<sup>206</sup>.

Como decíamos, la literatura del sur americano le recuerda a Moffatt el lugar de donde viene: el norte de Australia, por un lado un paraíso vacacional y por otro, un lugar horrible donde se padece racismo y miedo. No es de extrañar que cree paralelismos entre dos lugares tan alejados en el espacio; los desiertos, tanto americano como australiano, median en los personajes que confluyen a su alrededor, condicionan las vidas de soledad y desamparo a las que están sometidos. Pero la voluntad de la autora es que los espacios que se muestran en sus fotografías sean lugares universales, para que a través de ellos el espectador pueda remitirse a cualquier lugar conocido. Son elementos que, por su profunda asepsia, podrían pertenecer a ese nivel fabular donde las generalidades que detentan, potencian su universalidad. No hay nada que los caracterice y diferencie, nada que demuestre que han sido sometidos a la focalización necesaria para alcanzar el nivel de la *historia*. Dice Moffatt, refiriéndose a las localizaciones de la serie *Up in the Sky* (1997): “la gente de América piensa que es Texas, algunos judíos han pensado que las mujeres sobre los coches viejos con los martillos eran del ejército israelí. Esas lecturas solo ocurren cuando no digo con exactitud lo que es en realidad”<sup>207</sup>.

Otra de las peculiaridades del trabajo de Moffatt que entendemos se debe principalmente a la literatura -a esa determinada literatura de la que ella misma habla-, es el carácter erotizante de alguna de sus obras. De todos los autores literarios que Moffatt menciona -Anais Nin, Henry Miller, D. H. Lawrence, Dominique Aury...-se deduce su interés por una literatura cuyos temas y personajes se enclavan en lo autóctono, de tintes eróticos y algo escandalosos para la época en la que vieron la luz -ya que en muchas de estas novelas los roles sexuales vinculados al género femenino se ven trasgredidos. *El amante de lady Chatterley*, por



*Up in the sky #6*



*Up in the sky #5*

206 McCullers, Carson. *La balada del café triste*. Barcelona: Círculo de lectores, 2000, pp. 42-43.

207 Fusco, Coco. *op. cit.*, p.130.

ejemplo, fue una suerte de manifiesto literario en el que se expuso la filosofía del autor en forma de ficción provocadora. Tal y como dice Rubén Solís Krause esta provocación se realizó “desde todos los puntos de vista: la protagonista, Connie, engaña a su marido, un aristócrata veterano de guerra y paralítico, con el guardabosques de su hacienda, por lo que la transgresión no es solo sexual sino también de clase social”<sup>208</sup>. Pensamos que para Moffatt ese componente transgresor está muy relacionado con su interés por un *porno* que ella apostilla de “ligero” y que comenta que llevaba a la escuela “para ser popular”<sup>209</sup>. También en su caso se convierte en una suerte de manifiesto al quebrantar no solo roles de tipo sexual sino también de tipo social, poniendo de manifiesto todos los tabúes existentes en cuanto a las relaciones interraciales.

De todo ello tendremos constancia de una manera explícita en *Nice Coloured Girls* (1987), *Heaven* (1997), *Laudanum* (1998), u *Other* (2009). *Nice Coloured girls*, como ya hemos comentado antes, relata la historia de tres jóvenes aborígenes que intercambian relaciones sexuales con un hombre blanco que ha bebido demasiado. Es una metáfora de la explotación sexual de las mujeres aborígenes por los colonialistas británicos, un tema tabú entonces y que aún sigue



*Nice Coloured Girls*, 1987 (fotograma)

siéndolo. Moffatt trata el tema de una manera alegórica, aparecen miembros desnudos de las jóvenes, sus brazos y sus piernas, bolsitas con dinero, cuadros de pinturas aborígenes... El video *Other* es un collage compuesto de escenas de películas en las que protagonistas de distintas razas mantienen una relación. Mediante la sucesión de escenas se hace un recorrido que comienza mostrando esta relación desde los primeros contactos visuales, la mirada –al principio de curiosidad luego cargada de deseo-, hasta llegar a las relaciones sexuales, transgresoras en cuanto a raza pero también en cuanto a género o a normas culturales. Poco a poco, música e imágenes, se van precipitando hacia un final metafórico y apoteósico de explosiones y volcanes.

208 Solís Krause, Rubén. *La cultura del eros*. Barcelona: Ediciones Robinbook, 2007, p. 144.

209 Suponemos que se trata de algún tipo de revista provocativa, algo oscena, cuya posesión la hacía ser admirada y envidiada. En: Gerard, Matt. *op. cit.*, p. 10.

En *Heaven* (1997), vídeo en el cual Moffatt, cámara en mano, filma a los surfistas australianos mientras se ponen o se quitan el traje de baño en la zona del aparcamiento, el tratamiento de la sexualidad es diferente y tiene una estrecha



*Other*, 2009 (fotogramas).

relación con el intercambio de roles, tanto de género como de raza: una mujer aborigen -Moffatt quería que se viera como si lo hubiera filmado “una aburrida ama de casa”<sup>210</sup>- entra en un mundo de hombres, juega, mira y disfruta de lo que ve, y esto consigue ser todo un hecho claramente diferenciador. Corroboración esta teoría Catherine Summerhayes al decir que efectivamente “*Heaven* desafía socialmente los modos dominantes de mirar”<sup>211</sup>.

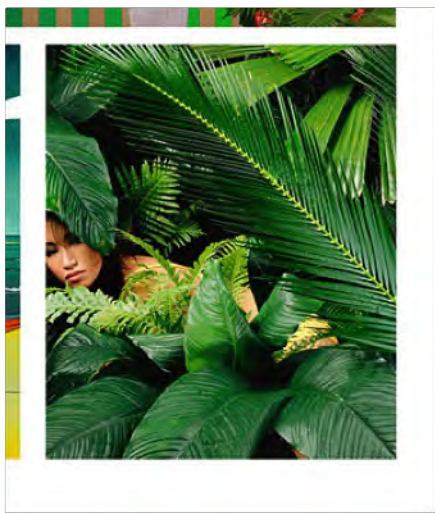


*Heaven*, 1997 (fotograma)

En *Adventure Series* la sexualidad también aparece en algunos casos de manera explícita y en otros de forma más sutil. Moffatt aplica códigos y símbolos eróticos tanto universales como personales, convirtiendo la obra en general en un juego de roles y estereotipos sexuales alrededor de los cuales puede girar toda la evocación argumental. Es manifiesto además las conexiones de esta obra con las películas seleccionadas por Moffatt para realizar *Other*, conexiones tanto de tipo conceptual -por lo que quedan plasmadas las relaciones interracial-, como de tipo estético y formal que podemos comprobar en el parecido de algunos fotogramas elegidos en *Other* con fotografías que forman parte de *Adventure Series*.

210 Summerhayes, Catherine. “Who in ‘Heaven’? Tracey Moffatt: Men in Wet-Suits and the Female Gaze”. *Journal of Narrative Theory*. Vol. 33, No. 1, 2003, p. 64. En adelante: Summerhayes, Catherine. “Who in ‘Heaven’?”

211 *Ibíd.*



*Adventure Series #10*

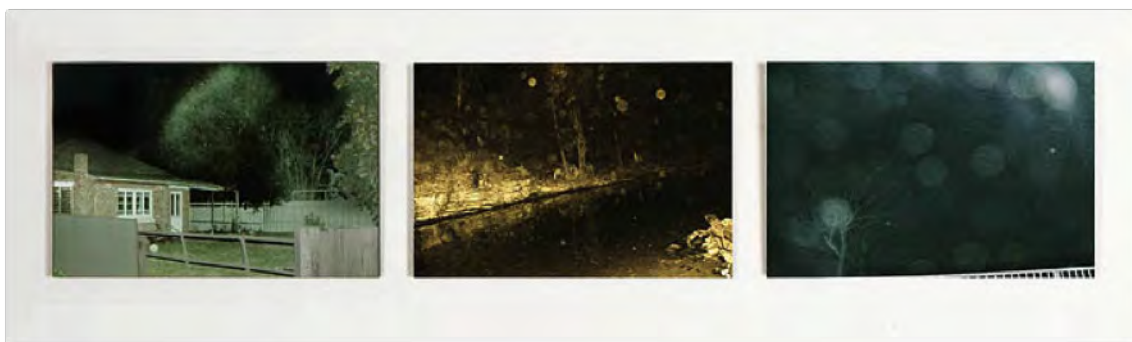


*Other*, 2009 (fotograma).

fotográficas. Ella misma nos resuelve esta duda al hablar de su obra *Plantation* (2009) y al equipararla a un “canto repetitivo”<sup>212</sup> en el que la combinación de las fotografías y su repetición en los doce dípticos de los que se compone la obra les ofrece un desarrollo rítmico, acompasado, como los versos de un poema ordenados en la cadencia que le es propia. Dice Moffatt exactamente sobre esa obra:

*COMO LITERATURA - COMO UN CANTO REPETITIVO.*

*Una novela sureña por goteo... Esta es la razón de mis imágenes de “Plantation”*



*Nigh Spirit, Tríptico #3. By the Orange Tree in Green, River in Yellow, Over the Bridge in Blue.*  
2013

Nos gustaría aclarar por último una duda que hacíamos constar al principio del apartado. Nos preguntábamos si, de alguna manera, el interés de Moffatt por la literatura influía en su elección de emular la estructura secuencial lingüística en la estructura formal de sus obras

*goteen. Creo que mis fotografías de ‘Plantation’ parecen literatura. Los doce dípticos son como doce capítulos, y son historias repetitivas, que se cantan una y otra vez.”<sup>213</sup>*

212 Moffatt, Tracey. *Plantation* [nota de prensa de la exposición]. Disponible en: [www.roslynnoxley9.com.au](http://www.roslynnoxley9.com.au). [Última visita 17/05/13]. La traducción es nuestra.

213 *Íbid.*

Esa repetición de imágenes en la combinatoria de los dípticos también se hace patente en una de sus últimas series *Nighth Spirit* (2013) en la que, como ya hemos explicado anteriormente, fotografía seis lugares misteriosos denominados por ella como: Convento de monjas, Bajo el naranjo, Desierto, Sobre el puente, Río y Juventud, los cuales intercala y enlaza, variando su disposición y color, para completar los ocho trípticos de los que consta la serie.

Por último, y aplicando estos modelos de combinatoria a la obra de Moffatt que nos ocupa, concluimos con la posibilidad de que los ritmos que ésta consigue enfatizar en los trípticos de *Nighth Spirit* o en *Plantation*, también se consiguen por medio de la combinación de personajes y escenarios. En *Adventure Series* se mezclan localizaciones y estereotipos, parece que se repiten fábulas en las que los personajes, siendo los mismos, han cambiado de vestuario o de *look* y sin embargo no ha variado el argumento que evocan. Desde este punto de vista literario, más concretamente poético, descubrimos que una estructura lírica subyace en el orden y cadencia de las imágenes fotográficas de *Adventure Series*, que esta obra responde a la organización poética de los elementos que la constituyen, a una trama “goteante” que, aunque con ligeras variaciones, se cuenta una y otra vez.

#### 3.1.4. “Me gustaría ser pintora”<sup>214</sup>. Tracey Moffatt y los modelos plásticos

En nuestro recorrido por los referentes de Moffatt nos conviene detenernos ahora en algunos movimientos artísticos y en los artistas plásticos por los que esta autora muestra cierto interés. Son en su mayoría pintores y fotógrafos con los que, si bien presenta formalmente una gran distancia, conecta de muy distinta manera. No ha sido fácil componer



*Adventure Series* #4 (fragmento)



*Adventure Series* #10 (fragmento)

214 Matt, Gerard, *op. cit.*, p. 11.

un apartado en torno a esta temática ya que no existen apenas referencias de este tipo en las declaraciones de Moffatt, por lo que hemos recurrido además a otros documentos (como los que suponen las evidentes coincidencias formales o conceptuales con determinados artistas y obras) que en su totalidad conforman un conjunto complejo e imbricado de referentes. Determinaremos en este apartado en qué sentido surgen los vínculos y la manera en la que afectan a la obra de Moffatt.

En principio, nos gustaría resaltar que Moffatt reconoce que le hubiera gustado dedicarse a la disciplina pictórica a la que le supone importantes capacidades sugestivas:

*Me gustaría ser pintora. No hay nada mejor y nada hipnotiza como la pintura. Nada fascina más que lo que la mano humana puede hacer. Creo que para el 99% de la gente, hoy en día, la fotografía y el cine son medios extranjeros. Son técnicos, caros y la mayoría de la gente no tiene la oportunidad de probarlos. Desde la infancia, todos nosotros, en cualquier cultura del mundo, hemos usado un lápiz, un pincel y papel. Desde el primer día de escuela nos enseñan a hacer nuestra marca, pero muy pronto la mayoría de nosotros descubrimos que no podemos hacerla –excepto Johnny en el siguiente pupitre. ¿Llega Johny a crecer hasta convertirse en un artista? muy raramente<sup>215</sup>.*

Para Moffatt, “la fotografía y el cine son medios extranjeros [...] técnicos y caros”: suponemos que con estos calificativos hace hincapié en las dificultades tecnológicas que conllevan unas herramientas muy alejadas de esas otras que, por sus facilidades de uso, son instintivas e históricamente esenciales al ser humano. No es de extrañar, por tanto, que su interés por lo autóctono -interés que ya vimos reflejado en sus referentes literarios y televisivos-, se vea frustrado por su trabajo en disciplinas distanciadas de los medios primitivos, tan *técnicas* y *caras* como la fotografía y el cine. Veamos cuáles son las características que esta autora busca, no sólo en el medio pictórico, sino también en los propios pintores, otorgando a algunos de ellos cualidades de hechicero.

---

215 *Íbid.*

Moffatt siente una profunda admiración por aquellos movimientos artísticos que refuerzan su pertenencia a una determinada sociedad y por esos pintores que afianzan con su obra un sentimiento autóctono y en cierto modo identitario. Dentro de este grupo nos gustaría destacar al artista australiano Sidney Nolan, del que comenta Edward Lucie-Smith:



Tracey Moffatt. *Up in the Sky* #8. 1997.



Sidney Nolan. *Calf carcass in tree* 1952

*El éxito del arte australiano contemporáneo en Londres en los años de la posguerra fue uno de los fenómenos más curiosos del comercio de arte. El precursor de este fenómeno fue Sidney Nolan, y debió su fama a una serie de cuadros dedicada a las aventuras del bandido australiano Ned Kelly [...]. En ellos, Nolan, que había sido pintor abstracto, creó un nuevo estilo faux-naïf como vehículo de un nacionalismo australiano bastante sofisticado*<sup>216</sup>.



Sidney Nolan. *Mrs Fraser*. Esmalte sobre madera, 66,2 x 107 cm., 1947

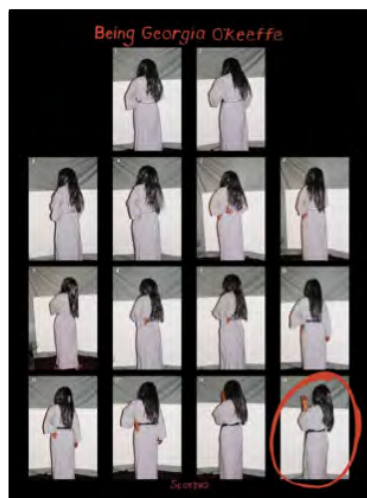


Sidney Nolan. *Kelly with horse*. Óleo sobre madera, 122 x 91,3 cm., 1955

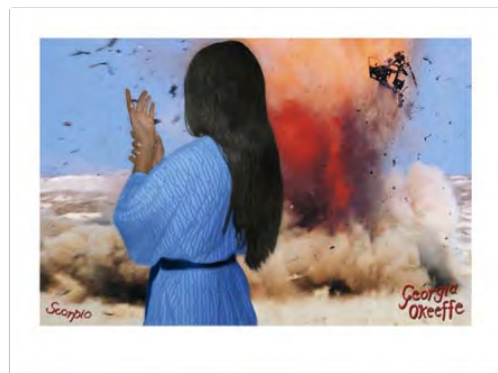
Nolan estaba muy comprometido con los mitos australianos, su obra posee un fondo de reivindicación nacionalista que le hace revisar y ensalzar las leyendas del país<sup>217</sup>, sus personajes y su cultura. Es ciertamente este

216 Lucie-Smith, Edward. *Movimientos artísticos desde 1945*. Barcelona: Destino, 1991, p. 146.

217 Son bien conocidas las obras de Nolan dedicadas al afamado bandolero australiano Ned Kelly -convertido en héroe nacional por su desafío a las autoridades coloniales-, a los aventureros Burke y Wills -que lideraron una expedición desde el sur al norte de una inexplorada Australia-, a la famosa superviviente de un naufragio, la señora



*Being-Georgia O'Keeffe*,  
2005



*Under the Sing of Scorpio: Georgia O'Keeffe*, 2005

dibujantes, pintores, series de televisión y famosos en general, coetáneos todos ellos de la propia Moffatt, algunos incluso conocidos personalmente.

Dentro de estas claves concretas de ensalzamiento de figuras pop, Moffatt realiza su obra *Under The Sing of Scorpio* (2005)<sup>218</sup>, un homenaje personal a mujeres que además de haber nacido bajo ese signo del zodiaco, tienen un componente especial para la autora. Para cada



Georgia O'Keeffe. *Black Mesa Landscape*, óleo sobre lienzo, 24 x 36 cm., 1930

una de las fotografías que compone *Under The Sing of Scorpio* realiza una tira de pruebas fotográficas las cuales reúne bajo el nombre de “*Being-Under the Sing of Scorpio*”. Moffatt, en la nota de prensa de la exposición, comenta la realización de una obra que nos interesa en particular, el retrato de Georgia O'Keeffe: “para llegar a ser Georgia O'Keeffe se requiere que imite su actitud. No es fácil mostrar esa

---

Fraser, salvada (o esclavizada, según algunas versiones) por los aborígenes, etc... Vid.: Queensland Art Gallery. *Sidney Nolan. Mrs Fraser 1947* [en línea]. Disponible en: [http://www.qagoma.qld.gov.au/collection/australian\\_art\\_to\\_1975/sidney\\_nolan](http://www.qagoma.qld.gov.au/collection/australian_art_to_1975/sidney_nolan). [Última visita 27/07/2014].

218 Moffatt califica de esta manera su trabajo en *Under the sing of Scorpio*: “He sido warholiana en mi aproximación artística”. Moffatt, Tracey. *Under the sing of Scorpio* [nota de prensa de la exposición]. Disponible en: [www.roslynxley9.com.au](http://www.roslynxley9.com.au). [Última visita 17/05/13]. La traducción es nuestra. Aparte del repertorio de personajes famosos como temática principal, hemos visto también ciertas coincidencias con la obra de Warhol en el uso del color y en la elección de los motivos del fondo en los que inserta los personajes.

actitud dando la espada a la cámara. Pensé en su vestido parecido a un kimono y en lo que estaría haciendo con sus manos (las estaría admirando por supuesto).”<sup>219</sup>

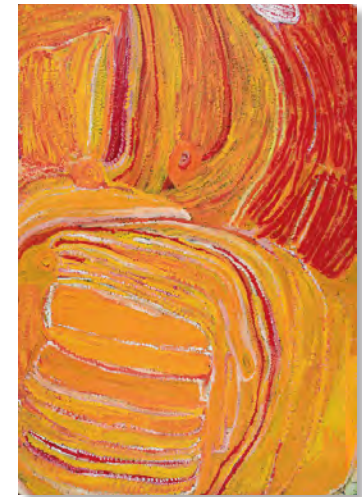
Hacemos este inciso para mostrar la manera en que Moffatt reconoce al personaje –al pintor- tanto como a su pintura, de tal forma que esta admiración le hace merecedor de formar parte de la obra de Moffatt, ya sea imitando su “actitud” –como sucede en *Under the Sing of Scorpio* (2005)- o retratándolo, como sucede con la pintora australiana Eubena Nampitjin, fotografiada para la serie *Portraits* (2007).

Volviendo a Georgia O’Keeffe y a su relación con la obra de Moffatt, tenemos que dejar constancia de las siguientes declaraciones: “Lo interesante de ella –dice Moffatt- es que era completamente americana y que no miraba casi nada en fuentes europeas”<sup>220</sup>. Moffatt admira a esta autora por sus profundas raíces americanas, lo cual nos hace afianzarnos en la idea anteriormente expuesta de que una de las razones por las que se interesa por autores cuyos trabajos no tienen ninguna conexión estética ni formal con su obra es por ese apego a lo autóctono que, de una manera u otra, siempre sale a relucir en sus fotografías y videos.

Lo mismo le sucede con los pintores aborígenes, ya hemos mencionado a Albert Namaritja y a Eubena Nampitjinal, a los que tenemos que añadir autores como Clifford Possum, Emily kngwarreye, o el “gran Rover Thomas”, a los cuales Moffatt califica de “grandes pintores del desierto”<sup>221</sup>, pero de los que no sabría



Tracey Moffatt, *Portrait: Eubena Nampitjin is an Australian painter who lives in the desert*, 2007



Eubena Nampitjin, *Kinyu*, acrílico sobre lino, 185 x 124 cm., 2007

219 *Ibid.*

220 Matt, Gerard. *op. cit.*, p. 12.

221 “D.V.: ¿Cómo ha influido su raza aborígen en su obra?  
T.M.: Es difícil de contestar. Miro mi trabajo y me digo: ‘¿Qué hay de aborígen en mi trabajo?’ Pienso en los grandes pintores del desierto, como Clifford Possum o Emily kngwarreye y ¿qué tienen ellos en común? No lo sé. Sé que todos esos grandes artistas tenían una cualidad maliciosa. El gran Rover Thomas era divertido. Eso puede ser una cualidad que tengo en mi personalidad, pero en mi arte ... Lo que sí sé es que este tema siempre me ha desconcertado y me gustaría tener la respuesta. Pero probablemente me llevaría toda una vida para pensar y explorar así que nunca tengo respuesta para eso. Sería bueno si alguien pudiera pensar en ello por mí”. En: *Deadly Vibe* “Tracey Moffatt” [entrevista con la editorial]. *Deadly Vibe*, N° 84, 2004. Disponible en: <http://www.deadlyvibe.com.au/2007/11/tracey-moffatt/> [Última

decir cómo han influenciado su obra. Ella misma, reflexionando en torno a ese tema, especula con que sea una cierta cualidad divertida<sup>222</sup> en la concepción del arte, pero además va más allá concluyendo el tema de la siguiente manera: “me gustaría pensar que lo que estoy diciendo en mis imágenes –con películas y fotografías- es, casi siempre, algo sobre la condición humana.”<sup>223</sup>



Michael Andrews. *The Cathedral, The Southern Face (Ayers Rock)*. Acrílico sobre lienzo, 243.8 x 388.6 cm., 1987

La forma de profundizar sobre la condición humana asociándola a un espacio determinado, en este caso al desierto Australiano, aparece de una manera intensa y particular en el pintor inglés Michael Andrews, y más concretamente en la serie que llevó a cabo en octubre de 1983 en torno a Ayers Rock, una montaña con connotaciones sagradas situada en el corazón de Australia, un espacio descrito por Andrews como “una tierra llena de criaturas vivas o metamorfoseadas en rocas o árboles, imbuidas del espíritu, de la presencia de ancestros totémicos”<sup>224</sup>. Creemos que esta experiencia y sus conclusiones plásticas dan un paso mas allá en la idea antes expuesta de que el espacio desértico que tanto

atrae a Moffatt es un hilo conductor que conecta su obra con la de los grandes pintores aborígenes a la vez que, tal y como sugiere Paul Moorhouse en relación a la obra en torno a Ayers Rock de Andrews, es sobre todo la puesta en relevancia de la relación trascendental entre el hombre y su medio; y, en el caso de Andrews, surge de un proceso de identificación del autor con un

---

visita 3/07/2014].

222 Esta cualidad divertida conecta además con las características del arte Pop, enumeradas por Richard Hamilton en 1957, en contraposición con lo establecido por el expresionismo abstracto: “popularidad, efimeridad, ingenio, cachondez, atractivo y malabarismo mecánico”. En: Amaya, Mario. *Pop as Art*, Londres: Studio Vista, 1965, p. 33.

223 En: Deadly Vibe., *op. cit.*

224 “The land abounds with being, creatures actively alive or metamorphosed into rocks or trees imbuid with the spirits, with the living presence of totemic ancestor”. Citado en: Feaver, William y Moorhouse, Paul. *Michael Andrews*. London: Tate Publishing. 2001, p. 35.

particular y extraño lugar. El sobrecogimiento, la reverencia, y un agudo sentido de insignificancia personal al situarse frente, alrededor y dentro de este espacio, afloran y se combinan; por lo que podemos afirmar que las pinturas resultantes de esos procesos plásticos no son solamente, ni en el caso de Moffatt ni en el de Andrews, ilustraciones de la mitología aborígen, ni están condicionadas por esas consideraciones.

A pesar de esta fisura, las conexiones entre los pintores aborígenes y Moffatt se amplían mediante referencias cruzadas. Moffatt y el ya mencionado pintor del desierto Rover Thomas participan de algunos gustos pictóricos, como es el caso del interés que sienten ambos por la obra de Mark Rothko. Sabemos de la coincidencia porque Catherin Summerhuyes enumera a Rothko como parte de los referentes pictóricos de Moffatt<sup>225</sup>. Además conocemos la anécdota que refiere que Rover Thomas exclamó “¿Quién es este cabrón que pinta como yo?” la primera vez que vio una obra de Rothko, concretamente *1957 #20 Black, brown on maroon* (1957), en la Nacional Gallery of Australia<sup>226</sup>. Aparte de sorpresa ante lo que pudieran ser coincidencias de tipo estructural o cromáticas, deja entrever una admiración ante un trabajo de una simplificación radical. Comenta el comisario de arte aborígen Wally Caruana, intentando responder qué le hizo a Thomas reconocerse en la pintura de Rothko: “La necesidad de este artista para expresar la condición humana pudo haber movido a Thomas a exclamar ‘qué cabrón’ ante la pintura de Rothko, más que las similitudes formales evidentes en su obra”<sup>227</sup>

Para reafirmarnos en concederle a Moffatt atracción por lo



Mark Rothko, *1957 #20 Black, brown on maroon*. Óleo sobre lienzo, 230 x 193 cm. 1957



Rover Thomas, *Rock Country on Texas Downs*. Óleo sobre lienzo, 1988

225 Summerhuyes, Catherine. *The moving images*, p. 18.

226 Caruana, Wally. *Rover Thomas: “Who's that bugger who paints like me?”* [en línea]. Disponible en: <http://www.nga.gov.au/dreaming/index.cfm?Refnc=Ch5>. [Última visita: 30/06/14].

227 *Ibid.*



Jackson Pollock. *Número 1*. Óleo y acrílico sobre lienzo.  
269 x 530 cm. 1950



Jackson Pollock. *The She-Wolf*. Óleo, acuarela y yeso  
sobre lienzo. 106,4 x 170,2 cm. 1943

trascendente del proceso pictórico encontramos estas declaraciones sobre la obra de Pollock: “No hay lógica para hacer arte. Y en cierto modo es como la brujería. Hace poco fui al museo de Jackson Pollock en los Hamptons, al estudio donde trabajaba. Su pintura es como la brujería para mí.”<sup>228</sup>

No sólo Moffatt encuentra misteriosa la obra de Pollock, Estrella de Diego nos describe los *drippings* de Pollock como “esas obras que parecen estar revestidas de cierto halo de misterio, algo insondable, un jeroglífico sin solución, una fórmula cuya clave última desvelaría, se sueña, todos los secretos”<sup>229</sup>. No podemos olvidar además que hay un aspecto que comparten Pollock y Moffatt que pudiera aportar las claves para la atracción que ejerce la obra de Pollock en la autora australiana. Este aspecto, decimos, que podría pasar desapercibido en una primera aproximación, es que ambos, en un momento u otro de su trayectoria artística, concentran su atención en lo primitivo -lo oriundo, lo nativo, lo étnico-. Según Peter Wollen, Pollock “visitaba con frecuencia el Museo de Historia Natural, especialmente el arte Kwakiutl y Haida de la colección de la costa noroccidental. Mantuvo durante mucho tiempo un interés por la pintura de arena de los navajos [...] Está claro que la función del chamán como artista terapéutico acabó relacionada en su mente con el sondeo terapéutico de lo inconsciente a través del arte fomentado por sus psicoanalistas”<sup>230</sup>. El gesto de Pollock andaba buscando esta

228 *Íbid.*

229 De Diego, Estrella. *Tristísimo Warhol. Cadillacs, piscinas y otros síndromes modernos*. Madrid: Siruela, 1999, p. 22.

230 Wollen, Peter. *El asalto a la nevera*. Madrid: Akal, 1993, pp. 98-99.

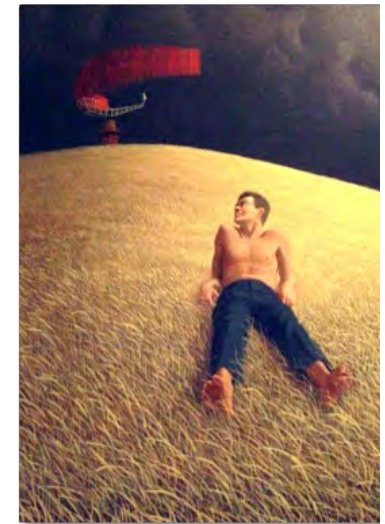
cualidad originaria en sus primeras obras –reforzando así su constante cita a Picasso- y Moffatt se busca a sí misma en el espacio de sus ancestros, en las obras de los aborígenes, creando relaciones espacio-temporales, insertándose y recortándose sobre ese fondo, haciéndolo oscilar entre lo subjetivo y lo objetivo, la historia y la ficción. De alguna manera, ambos apelan a la acción catártica del proceso artístico.

Moffatt siente atracción por otros pintores australianos como Jeffrey Smart y Rusell Drysdale; y, al igual que nos ocurre con la obra de los “pintores del desierto”, tampoco encontramos muchas referencias de sus pinturas en las fotografías de nuestra autora aunque en estos casos sí descubrimos una conexión importante: sobre todo en la representación del ser humano, siempre en una situación de soledad y desamparo, en medio de una naturaleza a menudo inhóspita y angustiosa. De Jeffrey Smart comenta Ian Maidment: “No hay nada abiertamente gay en sus pinturas, sino que la sensación de aislamiento y alienación de los alrededores del sujeto que representa puede ser interpretada como una metáfora de sí mismo y muchos otros hombres gay”<sup>231</sup>. Resaltamos aquí esta referencia a la sexualidad de Smart y al reflejo que aporta en su obra porque, por una parte, el tema de la sexualidad, como ya hemos visto, es algo que Moffatt trata bastante a menudo de una manera transgresora y explícita; y, por otro lado, esta sexualidad no deja de ofrecer un trasfondo de soledad y drama a muchos de los personajes fotografiados en su obra que, en esta red temática que tratamos de establecer, conecta con el paisaje en el que los inserta.

Es cierto que Moffatt resuelve la mayoría de sus obras a través del vídeo y la fotografía –aunque, como ya hemos visto anteriormente, piense que son “medios



Rusell Drysdale. *Man feeding his dogs*. Óleo sobre lienzo, 51 x 61cm., 1941



Jeffrey Smart. *The listener*, Óleo sobre lienzo. 89 x 70 cm., 1965

231 Aldrich, Robert y Wotherspoon, Gary [ed.] *Who`s who in Contemporary Gay and Lesbian History*. London: Routledge, 2012, p. 380.



Nic Nicosia. *Vacation*. 1982



Valentín Valhonrat. *Sueños de animal*. 1989

extranjeros [...], técnicos y caros”<sup>232</sup>-. A pesar de esto, la pintura siempre está presente en cualquiera de las disciplinas que afronta, de una manera u otra, ya sea en los fondos que están tratados como dioramas (como si construyera en tres dimensiones un paisaje pictórico) -así sucede en *Up in the Sky* (1997) o en los escenarios de la película *Bedevil* (1993)-, como en las fotografías que resultan de un retoque fotográfico en la posproducción, -tal y como ocurre en sus series *Invocation* (2000), *Portrait* (2007) y *As I lay back on my ancestral land* (2013)- o como en los fondos bidimensionales, coloristas y planos que podemos ver en *Adventure Series*.

Encontramos otros fotógrafos, coetáneos de Moffatt que comparten con ella estos intereses pictóricos y que se afanan en construir realidades a partir de falsas arquitecturas y escenografías, así que pensamos que, junto con los referentes fotográficos explícitamente mencionados por ella, nos ampliarán el contexto plástico en el que se desenvuelve. Comencemos por el fotógrafo americano Nic Nicosia, de cuya obra nos interesa destacar su serie *Domestic Drama* (1982) porque en ella se desmarca de connotaciones cinematográficas para insertar sus ficciones en proscenios

pintados más cercanos a la disciplina teatral. Nicosia, además de la construcción de esas escenas, comparte con Moffatt ese punto irónico que subyace en las situaciones que representa. En todas ellas infiltra Nicosia algún hecho desastroso, a menudo un detalle que sólo se percibe tras una observación minuciosa<sup>233</sup> y que hace que la escena cambie de sentido.

232 Matt, Gerard, *op. cit.*, p. 11.

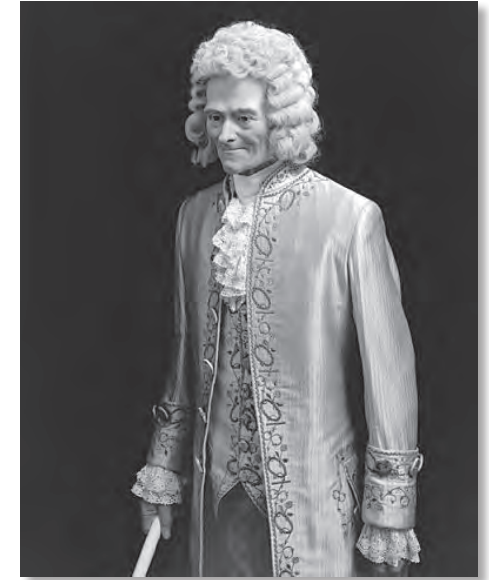
233 No podemos dejar de hacer paralelismos entre ese avión en llamas que se esconde en un segundo plano de la

Otros autores comparten con Moffatt el interés por esa realidad artificial que representan los dioramas. Por poner un par de ejemplos, la serie del fotógrafo madrileño Valentín Valhonrat de 1989, *Sueños de animal*, se realiza íntegramente en museos de historia natural, y la del japonés Hiroshi Sugimoto *Wax Museum* (1999), en la que se recogen maniqués del museo de cera, da una vuelta de tuerca a este tipo de fotografía enfatizando la artificialidad del personaje más allá del paisaje o el espacio circundante.

Aún hay muchos autores más que se mueven en estos parámetros, las fotografías de, por ejemplo, James Casabere, Gregory Crewdson, o Cindy Sherman tienen estrechas similitudes con la obra de Moffatt, también se construyen a partir de escenas teatrales, maquetas o estereotipos cinematográficos. Sin embargo, a la hora de profundizar en los fotógrafos que interesan a esta autora, hemos tenido que volver la vista atrás para encontrar de forma manifiesta la mayoría de sus referencias. De hecho, Moffatt hace toda una declaración sobre este tema cuando explica la razón de su uso del blanco y negro en la obra *Up in the Sky*:

*Yo siempre estoy mirando al pasado para inspirarme, rebuscando en libros de fotografías antiguas y pensando en la fotografía del fin de siglo. Alfred Stieglitz y otros fotógrafos*

obra *Vacation* (1986) (imposible de percibir por el tamaño de la reproducción que aquí aportamos) y ese otro avión que, en la mayoría de las fotografías que integran *Adventure Series*, se aventura en un azaroso viaje sobre el desierto australiano.



Hiroshi Sugimoto. *Voltaire*  
(perteneciente a la serie *Wax Museum*).  
1999



Anne Brigman. *Soul of the blasted pine*,  
1908



Tracey Moffatt, *Up in the Sky #12*, 1997



Dorothea Lange. *Neideffer Camp*, 1937.



Tracey Moffatt. *Up in the Sky #14*, 1997

*maravillosos, Anne Brigman, que fue parte del grupo pictorialista californiano... Esas imágenes estaban impresas con el proceso de platino, unas preciosas y románticas fotografías antes de que la contundente fotografía*

*modernista fuera inventada. Me gusta la fotografía de la Depresión de Walker Evans o Dorothea Lange*<sup>234</sup>.

Así que, dejando a un lado los fotógrafos coetáneos a Moffatt, los cuales no son explicitados por ella como referentes, nos gustaría empezar destacando esos aspectos que las *preciosas* fotografías de Anne Brigman (1869-1950) pudieran compartir con las de Moffatt y que las hacen dignas de mención. Brigman fue una fotógrafa americana que formó parte del movimiento de *Photo-Secession* liderado por Alfred Stieglitz -movimiento que trabajó para que la fotografía se situara al mismo nivel que la pintura o la escultura y que prestaba especial atención a aquella iconografía, de emocional y apasionado contenido, que reclamaba lo erótico como parte de la naturaleza humana. Las fotografías de Brigman recogen una exaltada concepción de la libertad femenina, de tal manera que la historiadora Jane Gober describe a la mujer que Brigman retrata como una “mujer de espíritu libre sin el estorbo de la ropa ni ajustada a estructuras convencionales”<sup>235</sup>. Joan Harrison refuerza esta idea comentando que “sus estudios de desnudos son dramáticos, directos y primitivos, de marcado contraste con los típicos desnudos realizados por los hombres en este periodo, donde

234 Fusco, Coco. *op. cit.* La traducción es nuestra.

235 “Woman as a free spirit unencumbered by clothing or conventionally structured setting”. Gover, C. Jane. *The Positive Image: Women Photographers in turn-of-the-century America*. New York: State University of New York, 1988, p. 130. La traducción es nuestra.

las mujeres aparecían en interiores, con femeninas posturas sumisas, para el estético y erótico deleite de la audiencia masculina”<sup>236</sup>. Esta actitud de Brigman nos trae a la memoria la obra audiovisual de Moffatt *Heaven* (1997), y más que la obra en sí, el hecho de que haya sido rodada como un juego lascivo llevado a cabo por una “aburrida ama de casa”<sup>237</sup>, por lo que de manera explícita supone también un desafío a “los modos dominantes de mirar”<sup>238</sup>.

El hecho de que para Moffatt el paisaje y su relación con el ser humano sea uno de los elementos principales de sus obras, hace que traigamos en este punto los vínculos tan importantes e históricamente trascendentes que mantenía Brigman con la naturaleza. La obra de esta autora da un importante impulso a los primeros movimientos de conservación del medio ambiente y la protección de los parques naturales. Contribuye a la expansión del montañismo como concepto moderno -que no tiene nada que ver con el hecho de que hasta entonces la gente había escalado y cruzado montañas para invadir o escapar de los invasores, para cazar animales o realizar actos religiosos<sup>239</sup>. Así, el simple hecho de caminar por enclaves naturales se convierte en “expresión del deseo por la simplicidad, la pureza y la soledad”, y por otro lado, el sencillo acto de pasear en la naturaleza, junto las nuevas ideas de conservación del paraje, llevaría implícito la idea de cuidado y protección de lo aborígen.

De Brigman -no solo de ella sino también de todo el movimiento que se centró en la fotografía pictorialista- retoma Moffatt, además del paisajismo -y por ende, el cuidado y reivindicación nacionalista de lo autóctono-, la



Tracey Moffatt. *As I lay back on my Ancestral Land #4*, 2013



Tracey Moffatt. *Invocation #12*, 2000



Anne Brigman. *Vía Dolorosa*, 1910

236 Harrison, Joan. “A poetic vision: Photographs by Anne Brigman”. En: *Women Artists News Book Review*, nº 22, 1997, p. 26.

237 Summerhayes, Catherine. “Who in ‘Heaven’?”, p. 64.

238 *Ibid.*

239 Waldroup, Heather. “Hard to reach: Anne Brigman, Mountaineering and modernity,”. En: *Modernism/modernity*. Vol. 21, nº 2, 2014, pp. 450-451.



Tracey Moffatt. *Fourth #1*, 2001

teatralidad, la iconografía romántica, la expresividad llevada al extremo y al fin y al cabo, las muchas posibilidades narrativas del medio fotográfico. En torno a este romanticismo encarnado en el gusto por el dramatismo y a la desolación del ser humano, queremos mostrar dos obras de Moffatt que coinciden en enfatizar estos conceptos de muy diferente manera: por una parte la serie *Invocations*<sup>240</sup> (2000), en la que la artista relata un sueño: “bueno, en realidad una versión del mismo: el sentimiento de las imágenes, el mundo subterráneo oscuro que todos tenemos, se trata de la oscuridad en todos nosotros, el subconsciente”<sup>241</sup>. Es en esta serie donde confluyen su gusto por el

pictorialismo y el dramatismo de la fotografía de Anne Brigman con la artificiosidad de los dibujos animados.

Por otra parte, en *Fourth* (2001) también podemos contemplar una faceta diferente del gusto de Moffatt por el dramatismo. Se trata de una serie de 26 fotografías en las cuales retrata a los atletas que quedan en cuarta posición, y por lo tanto sin medalla, en los Juegos Olímpicos de Sidney. Lo hace justo en el momento de la decepción, cuando se dan cuenta de que, efectivamente, han estado muy cerca de la victoria pero han perdido. Moffatt describe así esta obra:

*No es un gran documento sobre las Olimpiadas de Sydney 2000, sino que estoy intentado decir algo sobre la competición en general. Que es hermoso intentarlo. Que llegar a una final en unos juegos olímpicos es un gran logro. Que incluso ser invitados a participar en unos juegos olímpicos es un gran logro. Que ser un atleta en general es un gran logro. Que para tí, levantarte y caminar por la calle es un gran logro. Que despertar y enfrentarte a otro día horrible es un gran logro. Que siquiera pensar en lo que vas a hacer en la próxima hora es un gran logro. Y podría seguir y seguir. Como*

240 Moffatt habla de esta manera refiriéndose a esa obra: “...yo quería ir más allá de la fotografía en la presentación de las imágenes por lo que el trabajo se hizo más pictórico. [...] Yo quería el aspecto físico de la pintura sobre el papel. Yo quería que fuera sensual”. Bruce, James y Moffatt, Tracey, *op.cit.* La traducción es nuestra.

241 *Íbid.*

ya he dicho antes, tengo una opinión distinta de todo<sup>242</sup>.

En cuanto al colorido de esta obra, es importante destacar las influencias aportadas por las fotografías antiguas y la manera en que fielmente ilustrarían esa literatura de las profundidades del sur americano. “Adoro la fotografía *vintage*, me quedo mirando libros con fotografías *vintage* de escenas callejeras, paisajes, retratos de estudio y pornografía. Voy a mercados o ferias y ojeo las cajas llenas de postales antiguas. He sacado la imagen doble de la serie de fotos de *Plantation* del estereoscopio.<sup>243</sup> Pero no sólo *Plantation* se beneficia estética y estructuralmente de estas obras, también algunos dípticos de *Laudanum* parecen haber tenido los mismos referentes.

De manera que, para terminar, y teniendo en cuenta lo que hemos visto hasta ahora, concluimos que Tracey Moffatt siente una verdadera fascinación por la materia pictórica como herramienta genuina del ser humano y, en este sentido, toma como referentes plásticos a aquellos pintores y fotógrafos que tienen unos determinados intereses: por una parte, una fascinación por lo autóctono –en especial por el paisaje desértico, por sus dimensiones inabarcables, por los poderes que éste tiene de conectar a niveles espirituales, de origen y de arraigo y, sobre todo, por la forma en que el ser humano habita y

242 Moffatt, Tracey. *Fourth* [nota de prensa de la exposición]. Disponible en: <http://www.roslynnoxley9.com.au>. [Última visita 4/06/2014]. La traducción es nuestra.

243 Moffat, Tracey. *Plantation* [nota de prensa de la exposición]. Disponible en: <http://www.roslynnoxley9.com.au/news/releases/2010/04/09/181/>. [Última visita: 08/07/14]. La traducción es nuestra.



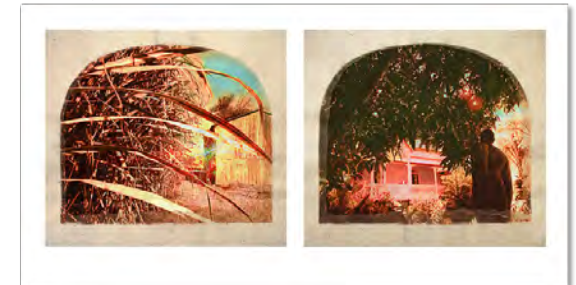
Postal erótica.1900 (aprox.)



Tracey Moffatt, *Laudanum* #7, 1998



Fotografía estereoscópica. *The Loading Steamer for United States, Venezuela*, 1901



Tracey Moffatt. *Plantation* #6, 2010



Tracey Moffatt. *Laudanum* #12, 1998

posee ese espacio. Y por otra parte, el enfoque de la obra plástica como ámbito metafísico -tal y como ocurre con trabajos tan dispares como los de Pollock, Rothko o las fotografías de Brigman-, estableciendo en ese lugar plástico un túnel del tiempo y del espacio, propiciando así un diálogo que pone a Moffatt en contacto con sus autores referentes -los pasados y los contemporáneos- y las obras que han realizado; como si fuera un juego de espejos, o mejor, una *mise en abyme*, con un trasfondo “divertido” -por usar un adjetivo que usa la misma Moffatt como denominador común entre ella y Rover Thomas. Y resaltamos en este punto ese aspecto desenfadado porque no podemos olvidar que, aunque uno de los temas principales en torno al que giran las obras de Moffatt es la condición humana, la aproximación a este tema se realiza dentro de una amplia horquilla que abarca desde el dramatismo de *Fourth* al desenfado de *Adventure Series*.

### 3.1.5. Moffatt y los formatos híbridos: el cómic y la fotonovela

Como hemos visto en el capítulo anterior, las estructuras rítmicas que la imagen seriada es susceptible de adoptar se presentan como una estrategia narrativa más entre otras, algunas de ellas, como el cómic o la fotonovela bastante propicias en sí mismas para integrar texto e imagen.

Parece claro que las artes plásticas, desde sus inicios, han buscado formas eficaces de integrar la narración a sus facturas y podríamos considerar que el cómic ha aportado importantes resultados a esa investigación. Will Eisner define el cómic como “un exitoso híbrido de ilustración y prosa”<sup>244</sup>; no es de extrañar, por lo tanto, que Moffatt sienta un especial interés por un formato que integra de manera natural dos aspectos que le interesan tanto, imagen y narración. Por otro lado, nos parece reseñable que uno de los aspectos que Moffatt comparte con el movimiento pop, además de, como ya hemos visto, una manera desenfadada de encarar el proceso plástico, es su interés por los cómics –como producto barato, dirigido a las masas y de producción seriada-, por sus temas y por sus tratamientos estéticos y estructurales. Y es por este motivo por lo que lo tienen como referencia no sólo en *Adventure Series*, sino también en obras anteriores como *Something More* (1989) o *Up in the sky* (1997), y en obras posteriores como en los dípticos que conforman *Plantation* (2009), *Pioner Dreaming* (2013) y *Night Spirits* (2013), o en la estética pop de *Under*

---

244 Eisner, Will. *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma, 2002, p. 10.

de *Sing of Scorpio* (2005), *Portrait* (2007) y la serie *As I Lay Back on my Ancestral Land* (2013).

Más adelante trataremos el cómic de manera más pormenorizada pero viene al caso en este punto adentrarnos en cuál puede ser el interés de Moffatt en este formato y cómo lo adapta a su propia obra. El elemento esencial del cómic es la viñeta, que representa un nivel no verbal de la comunicación por lo que en ella, “la acción se sugiere, el tiempo se percibe y el sonido se implica”<sup>245</sup>. Además, y en cierto sentido, podría compararse con el marco de la fotografía<sup>246</sup> porque ambos refuerzan la idea de “linde”, de vacío intersticial, vacío de imagen –especificamos- que no narrativo, y esto es importante: el ojo del lector/espectador se despeñaría en sus márgenes si no fuera sostenido por la idea de tiempo continuo y de suceso omitido que encarna la elipsis. En una viñeta los bordes separan su contenido del resto pero también lo unen, si se desdibujan nos hablan de espacios abiertos o de una temporalidad diferente a la de dentro de las otras viñetas..., si se anidan dan sentido de simultaneidad... Una viñeta es necesaria para capturar o encapsular los acontecimientos en el flujo de la narración, y nos parece que este cometido es lo que le separa de los fotogramas cinematográficos, porque una viñeta no es el resultado de una tecnología, sino una opción estructural dentro del proceso creativo; por lo tanto, el paso de una fotografía a un díptico, o a una serie, tiene más relación con una viñeta que con un fotograma, ya que es el resultado de una opción plástica, que no técnica, por parte del autor, y la disposición última en la que se presentan y exhiben estas fotografías está en estrecha relación con la manera de contar ese relato, con el “estilo narrativo” del autor.

La propia Moffatt nos habla de un cómic específico el cual se convierte en modelo para su obra *Adventure Series*. Es



Keith Chatto. Portadas del cómic *Air Hawk and the flying doctors*, 1977

245 *Íbid.*, p. 162.

246 En el capítulo sobre el texto ya hablamos del concepto de *parergon* que refuerza la idea de marco tanto como elemento interno como externo a la obra plástica: “Ni simplemente afuera, ni simplemente adentro”. Derrida, Jacques. *La verdad en pintura*. p. 65.



John Dixon. *Air Hawk and the Flying Doctor*, 1959



*Adventure Series* #8 (detalle)

el caso de *Flying doctor*<sup>247</sup>, tira cómica creada por John Dixon que aparece en el periódico australiano *Perth's Weekend Mail* en 1959 y en el cual hemos comprobado no sólo la gran semejanza de uno de sus protagonistas, Jim Hawk, con uno de los personajes principales de la obra *Adventure Series*, sino también el parecido de sus elementos narrativos -como la avioneta que sobrevuela las localizaciones o las aventuras tan dispares que corren sus protagonistas...- y de los paisajes que en ellas se recrean, lo cual no es de extrañar teniendo en cuenta que éstos son los propios del entorno desértico australiano.

Moffatt hace también una referencia explícita a los cómics en la nota de prensa de la exposición de la obra *Under de Sing of Scorpio* (2005), una serie de autorretratos en los cuales la misma autora posa imitando lo que para ella serían unas posibles actitudes del personaje al cual alude:

*Hice las fotos con una simple cámara digital en mi propio apartamento, contra una manta que hacía de cortina y mi estrecho y horrible cuarto de baño. Luego añadí los sobrenaturales fondos de colores de gama alta con Photoshop. Más que un retrato formal, yo quería uno muy pop, con calidad de libro de cómic. Propongo que todas estas mujeres son “figuras del pop”, que forman parte del paisaje de la cultura popular occidental*<sup>248</sup>.

Esta obra da lugar a dos series estética y estructuralmente diferentes. En *Being-Under the Sing of Scorpio* recoge en una sola página todas aquellas pruebas fotográficas que realiza

247 La tira cómica fue adaptada al cine en *Airhawk* (1981), dirigida por David Baker, y más tarde en la serie televisiva *The Flying Doctors* que fue emitida en la cadena australiana Nine Network desde 1986 a 1994.

248 Moffatt, Tracey. *Under de Sing of Scorpio* [nota de prensa de la exposición]. Disponible en: <http://www.roslynnoxley9.com.au/news/releases/2005/07/10/94/>. [Última visita el 15 /02/2013]. La traducción es nuestra.

para hacer la composición final, una de estas fotografías está rodeada por un círculo señalando la que ha sido seleccionada para pasar a formar parte de la obra *Under de Sing of Scorpio*.

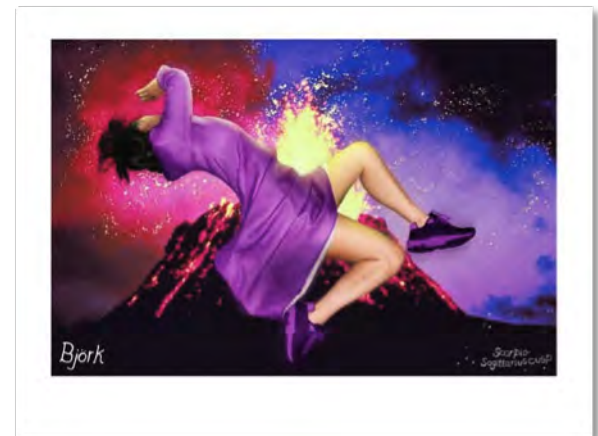
El recoger los intentos de la auto-transformación, de llegar a convertirse en alguien reproduciendo un gesto con el que pudiera, de alguna manera, reconocerse e identificarse, da lugar a una obra basada en la secuenciación rítmica, en una reiteración con muy pocas variaciones posturales, casi imperceptibles, que se convierte primero en un catálogo de gestos, y luego en el resultado de una elección –representado este resultado por el círculo que rodea a la postura elegida-. Con lo cual, el uso de la repetición –la sucesión de poses largamente meditadas- nos revela un ejercicio de interiorización de la personalidad que Moffatt suplanta y, finalmente, por medio de cierta simbología gráfica –nos referimos al grafismo con el que rodea la opción elegida-, la mostración de un ejercicio de decisión.

La estructura, en el caso de *Being—Björk*, conecta la obra más a la repetición lírica de una obra poética que al desarrollo lineal de cualquier otro tipo de relato. El juego de cadencias sonoras que la lírica baraja tiene para Moffatt un paralelismo en la repetición de las imágenes. Más adelante veremos como Moffatt trabaja el ritmo desde un punto de vista poético en obras como *Plantation*, pero lo que ahora nos interesa es la manera en la que la secuenciación de la imagen tiene la capacidad de vincularse al tiempo y expandirlo o acotarlo, no sólo produciendo golpes armónicos de ritmo y lírica, sino aportando consecuencias en cualquier suceso relatado.

En esta vinculación de la imagen con el tiempo con finalidades narrativas se desarrolla otro formato “híbrido” como el cómic, nos referimos a la fotonovela. Efectivamente, muy cercano estructuralmente al cómic, aunque en conexión temática y conceptual más con el melodrama televisivo, encontramos que viene muy al caso hacer una parada en el género de la fotonovela. Sus orígenes están en torno a 1974 gracias, según Jan Baetens, a la



*Being-Björk*, 2005



*Under the Sing of Scorpio: Björk*, 2005

combinación de dos productos: por un lado la cinenovela, que sería una versión ilustrada del guión cinematográfico, con fotos del rodaje o fotogramas de la película, y por otro lado la “cinenovela historieta”, que es la versión novelizada de una película que nunca se ha realizado. Más tarde la fotonovela abandonaría sus orígenes cinematográficos para estructurar imágenes originales en viñetas del tipo cómic.

Queremos hacer constar la valoración de la fotonovela como subliteratura, según José Luis Méndez: “La subliteratura responde principalmente a motivaciones mercantiles ajenas a toda preocupación artística [...]. Refleja solamente una ideología o una falsa conciencia en la que los hechos, además de ser anodinos e irrelevantes aparecen distorsionados, enmascarados y desnaturalizados”<sup>249</sup>. Por si eso fuera poco también se le achaca ser “mezcla de cine y de historieta (cómic), de novela rosa a lo Corín Tellado y plagio ‘actualizado’ de los clásicos de la literatura”<sup>250</sup>. A todo esto viene a unirse la redundancia característica del melodrama, o sea, la falta total de originalidad, y es que no existe ninguna novedad en un tipo de relato que, como comenta la profesora y teórica de la comunicación María Inés Mendoza, tiene como fuente primigenia el teatro griego:

*Esa relación teatro griego-telenovela, responde fundamentalmente a modelos y arquetipos que se originan en las obras de Esquilo, Sófocles y Eurípides, pero que al paso de los siglos se han ido reactualizando y adaptando conforme a las circunstancias históricas, los imperativos socioeconómicos y el soporte material que los vehicule*<sup>251</sup>.

Nos gustaría ejemplarizar lo que hemos visto hasta ahora en torno a la fotonovela con la obra de un fotógrafo, el mejicano Antonio Caballero, que desde 1963 al 1978 estuvo dirigida a la novela fotográfica. En las exposiciones que se realizan de las fotografías de Caballero, la obra se exhibe descontextualizada, sin bocadillos ni textos explicativos, por lo que todo lo que se nos

249 Méndez J. L. “Manipulación y fabricación de mitos en la subliteratura”. *Casa de las Américas*, nº 89, 1975, p. 123.

250 Cruz Soto, Rosalía y Rojas, Romeo. “La fotonovela en México”. *Comunicación e Ideología*. nº4, 2010, p. 40.

251 Mendoza Bernal, María Inés. “El teatro en la telenovela: arquetipos modernos”. *Omnia* (revista digital), nº 3, 2011, p. 101.

muestra en ella se vuelve inquietante, los personajes, sus relaciones, sus gestos y los espacios en donde se desenvuelven. Y sin embargo, la congelación de los actos que en ellas se perciben nos afianzan en la idea de estar ante un punto extremo en el movimiento de un acción importante -lo que Barthes llamaría *numen*<sup>252</sup> y lo compararía con una “intención de gesto” con “tensión contenida”. Las imágenes nos muestran un acto absolutamente significativo pero a la vez incompleto.

Es este punto exacto en el tiempo de una historia el que creemos estar contemplando tanto ante las fotografías de *Adventure Series*, como ante la obra de Caballero y lo que nos confirma que cada una de ellas es representativa de un “instante durativo”. Por una parte nos parece necesaria la aportación textual, el clásico bocadillo del cómic con la voz del narrador, que nos informe de lo que está ocurriendo y por ende nos aclare las razones por las que el autor ha elegido mostrar lo que muestra en cada fotografía; pero por otra parte, tenemos la total seguridad de que si esta leyenda existiera la obra se vería perjudicada.

Baetens no duda en señalar que “el menosprecio de la fotografía narrativa proviene de la fotonovela. Se ha producido un esfuerzo constante por marginalizar lo que en ella podría acercarse a la fotonovela, o sea, su capacidad narrativa”<sup>253</sup>. Creemos que esa marginación que la fotografía narrativa sufre a causa de su parentesco con la fotonovela podría haber sido un buen motivo para llevar a Moffatt a organizar su narración en torno a esta estética. El hecho, que además conectaría a Moffatt con las teorías de base del movimiento Pop, es trasgredir el rol de alta



Antonio Caballero. *Capricho*, 1980



Antonio Caballero. *Ruta de la Pasión*, 1963

252 Barthes explica este concepto de la siguiente manera: “Ya es sabido que el numen antiguo era ese sencillo gesto por medio del cual la divinidad manifestaba su decisión, disponiendo del destino humano por una especie de infralenguaje hecho de una pura demostración. La omnipotencia no habla (quizá porque no piensa), se contenta con el gesto, e incluso con un semigesto, con una intención de gesto, inmediatamente absorbido en la serenidad perezosa del Amo. El prototipo moderno del numen podría ser esa tensión contenida, mezcla de cansancio y de confianza, con que el Dios de Miguel Ángel se separa de Adán, después de haberle creado, y con un gesto en suspenso le asigna su propia humanidad”. En Barthes, Roland. *Ensayos Críticos*. Buenos Aires: Seix Barral. p. 33.

253 Baetens, Jan. “Alrededor de la narración fotográfica: el ejemplo de la fotonovela”. En: Scianna, Ferdinando y Ansón, Antonio (eds.). *op. cit.*, p. 230.

cultura que la fotografía contemporánea detenta, en contraposición con el de baja cultura que siempre ha ido ligado a la fotografía ilustradora de una narración (narración que, a su vez, es cuestionada a nivel literario).

Por otro lado, Moffatt lleva a cabo en *Adventure Series* transgresiones en el sentido narrativo. Nos referimos a que ilustrar un relato que mantiene su narración en suspenso supone un reto cuando se realiza por medio de elementos funcional y arbitrariamente narrativos. En una fotonovela las fotografías encapsuladas en cada página ilustran una historia y los elementos que la conforman apoyan la idea de un relato de base, las viñetas deben evocar tiempo además de espacio, las elipsis deben tener un contenido tácito, los personajes tendrán que impulsar y soportar la acción... Para este fin, además de lo meramente estructural, Moffatt usa otros elementos narrativos, utiliza, por ejemplo, los temas archiconocidos de las telenovelas: el poder, el machismo, la infidelidad conyugal, el adulterio, la valoración de la mujer como objeto de deseo, los negocios y las relaciones sociales, odios, venganzas, pasados oscuros, secretos inconfesables y, en cualquier caso, la exaltación de los sentimientos hasta la tipificación de los mismos. Con todo ello, la autora parece proporcionarnos la seguridad de saber exactamente qué es lo que está ocurriendo en ese universo mostrado. Sin embargo lo único que implica la estructura de fotonovela en la obra de Tracey Moffatt es el diálogo de sus elementos, las relaciones de los unos con los otros, con el único motivo de ofrecer una certeza: que la razón de su conjunción es la de soportar –fijar y exhibir- un hecho relatándose.

### 3.2. *Adventure Series* de Tracey Moffatt. Una aproximación hermenéutica

Para continuar con la investigación que estamos llevando a cabo de forma gradual sobre la obra de Moffatt, y tras el minucioso examen del contexto biográfico y plástico en el que se encuentra inserta, se nos hace indispensable en este momento una aproximación al texto de la obra. El método hermenéutico que proponemos comienza por considerar *Adventure Series* –por afinidades estéticas y de configuración- dentro de diferentes disciplinas. Éstas propiciarán el marco reglado y arbitrario desde el que efectuaremos un análisis y las subsiguientes conclusiones que de éste devengan. Quisiéramos aclarar que el análisis hermenéutico que realizamos es acorde a lo especificado por Gadamer respecto a esta metodología:

*El avance metodológico resultante de estas observaciones hechas sobre el lenguaje consiste en que el “texto” debe entenderse aquí como un concepto hermenéutico. Esto significa que no se contempla desde la perspectiva de la gramática y la lingüística, es decir, como producto final al que apunta el análisis de su producción con el propósito de aclarar el mecanismo en cuya virtud funciona el lenguaje como tal, prescindiendo de todos los contenidos que trasmite. Desde la perspectiva hermenéutica –que es la perspectiva de cada lector- el texto es un mero producto intermedio, una fase en el proceso de comprensión que encierra sin duda como tal una cierta abstracción: el aislamiento y la fijación de esta misma fase. Pero la abstracción va en la dirección inversa a la que contempla el lingüista. Este no pretende llegar a la comprensión del tema expuesto en*



*Adventure Series* #1

*el texto, aclarar el funcionamiento del lenguaje al margen de lo que pueda decir el texto. Su tema no es lo que el texto comunica, sino la posibilidad de comunicarlo, los recursos semióticos para producir esta comunicación.*

*Para la óptica hermenéutica, en cambio, la comprensión de lo que el texto dice es lo único que interesa. El funcionamiento del lenguaje es una simple condición previa<sup>254</sup>.*

Nuestra intención en este punto de la investigación es acceder a esa “fase intermedia” a la que se refiere Gadamer, en la que *Adventure Series* se ha fijado de manera textual, y hacerlo de manera cautelosa ya que la configuración formal que la autora utiliza en *Adventure Series* da lugar a equívocos, puede hacernos pensar que accederemos a la obra usando las mismas herramientas que utilizamos para analizar una película o una novela gráfica; al conocer el código, sólo tendríamos que interpretar

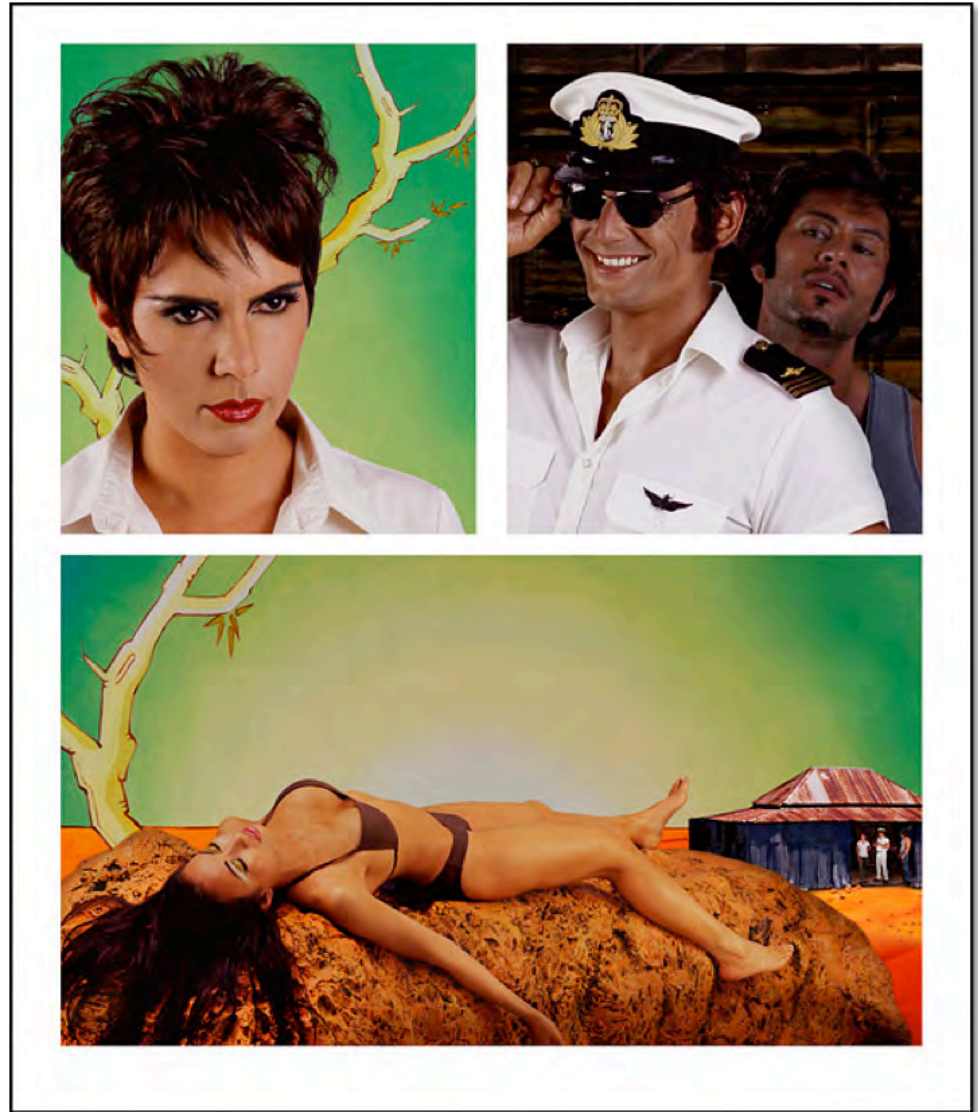
los signos para obtener un significado claro. Sin embargo, como ya hemos dicho, iremos frustrando las propuestas teóricas que expliquen una supuesta trama clásica y dilucidaremos qué elementos

254 Gadamer, Hans-Georg. *op. cit.*, p. 329.

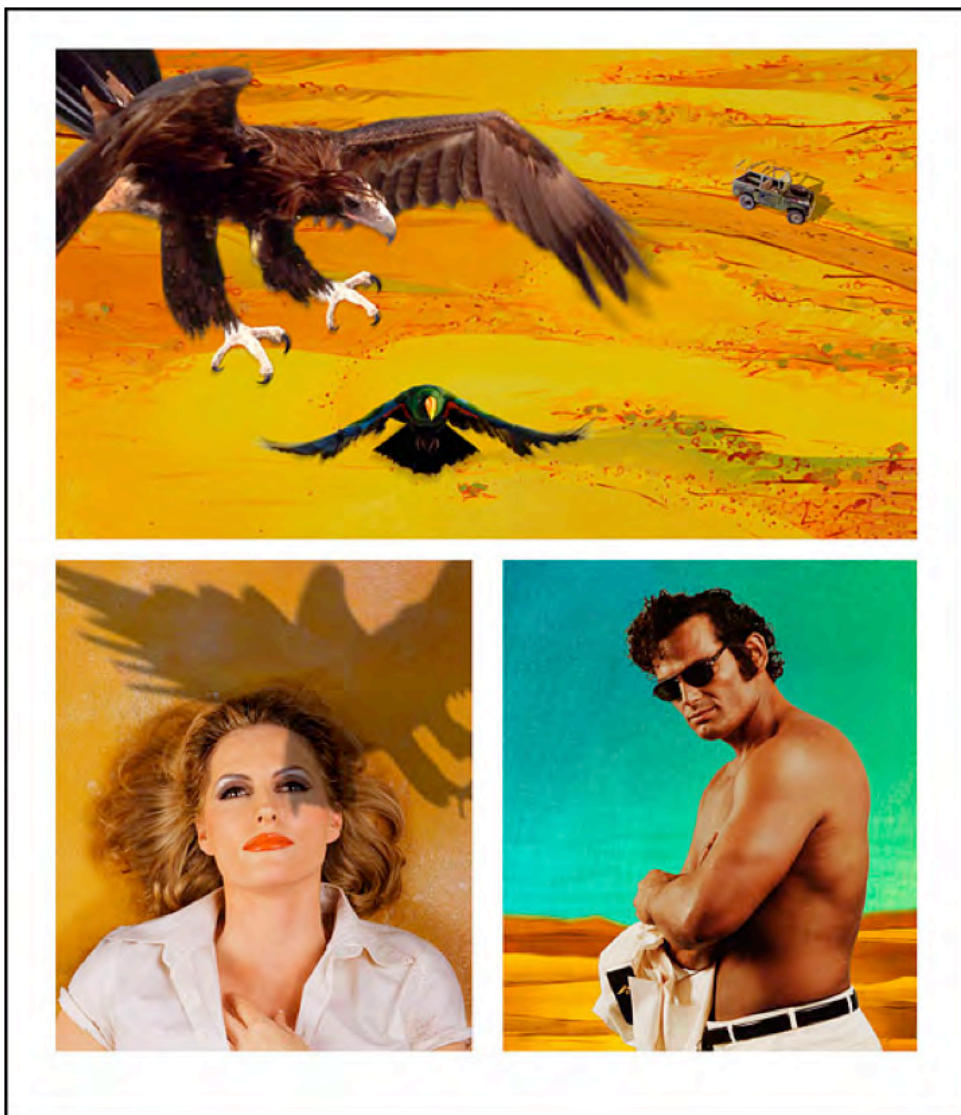
concretos han sufrido desplazamientos para que, en el caso de *Adventure Series*, las estructuras de relato no vehiculen una diégesis tradicional y sin embargo el discurso estético ocurra precisamente en y por esa indefinición.

3.2.1. *Adventure Series*: diez páginas, treinta viñetas

Comencemos haciendo una descripción formal de la obra *Adventure Series* realizada por Tracey Moffatt en el año 2004. Ésta se compone por diez fotografías, cada una de ellas estructurada de tal manera que la totalidad del formato se divide en una calle superior y otra inferior. Estos espacios están ocupados por una sola fotografía o por dos de igual tamaño, por lo que cada página está compuesta en total por tres fotografías separadas por el gutter, tal y como lo harían las viñetas de un cómic o de una fotonovela. La colocación de la imagen de mayor tamaño en la zona inferior o en la superior es la única variación estructural entre todas las obras de la serie, y su disposición dentro de esta serie no guarda ninguna pauta estructural formal, sino que es más bien debida a la consecución de un cierto ritmo en cuanto a trama. Como última puntualización en cuanto a la técnica hemos de especificar que están impresas a color en papel Fujiflex, y que cada una de ellas



*Adventure Series* #2



*Adventure Series #3*

de prensa que, redactada por Moffatt, se publicó en la galería Australiana Roslyn Oxley9 de Brisbane, Australia, donde se expuso *Adventure Series* por primera vez, el 9 de Julio de 2004:

255 Bright, Susan. *op. cit.*, p. 92.

mide 132 cm. × 114 cm.

Incluimos a continuación las fotografías pertenecientes a esta serie porque a ellas, como es lógico, nos remitimos muy a menudo durante toda la investigación. Como no existen, por parte de la autora, normas de estructuración o secuenciación de esta obra, las hemos ordenado en relación al número que su título detenta. Advertimos que este orden numérico no siempre es respetado a la hora de su exposición porque, como ya hemos especificado anteriormente, Moffatt no impone la jerarquía de sus series, además de que, según dice la autora refiriéndose a esta obra en particular: “cada pieza formada por tres imágenes es una historia individual”<sup>255</sup>. Aún así, nos parece que las diez páginas de las que consta *Adventure Series* son necesarias para evocar la narración y a partir de ahora analizaremos de qué manera lo hacen.

Además traemos completa la nota de

***La historia de la sesión fotográfica de Adventure Series de Tracey Moffatt en Brisbane.***

*Durante julio y agosto de 2003 regresé de Nueva York al norte subtropical de mi ciudad natal, Brisbane, para realizar una residencia como artista en el Instituto de Arte Moderno. Allí estaba yo para producir un nuevo trabajo llamado Adventure Series, inspirado tanto en la serie Flying Doctor, una tira cómica de aventuras que leí cuando era una niña en los periódicos de Brisbane, como en el programa que emitía la televisión australiana en la década de los 70, Los Rovers. Aunque en los meses anteriores había hecho bocetos de los telones de fondo, finalmente se los encargué a una joven artista gráfico de Brisbane que podía pintarlos mejor que yo.*



*Adventure Series #4*

*Al margen de los fondos yo era consciente de que mi trabajo no había hecho más que empezar. Al final resultó que esta serie iba a ser muy difícil de realizar. Me había*



*Adventure Series* #5

*imaginado que sería fácil, que se me daría un espacio moderno y gratuito para vivir y trabajar (esto fue verdad, los estudios del Instituto de Arte Moderno son modernos y de look sueco). Que todo lo que necesitaría para mi sesión de fotos estaría allí mismo, delante de mí, que sólo necesitaría un camión para ir a recogerlo y todo sería muy barato o incluso gratis. Esto, en realidad, no fue así.*

*Todo, incluso con la ayuda de agencias de modelos profesionales y los apoyos de los asistentes, era muy caro y muy difícil de encontrar. Nunca piensen que la creación artística es fácil. Todo es un reto. Tenía que encontrar un variopinto grupo de chicas y chicos atractivos para protagonizar mis fotografías. Tenían que ser arquetipos: un tipo de rubia y un tipo de hombre guapo y bronceado, un tipo de hermosa muchacha asiática y otro de chico*

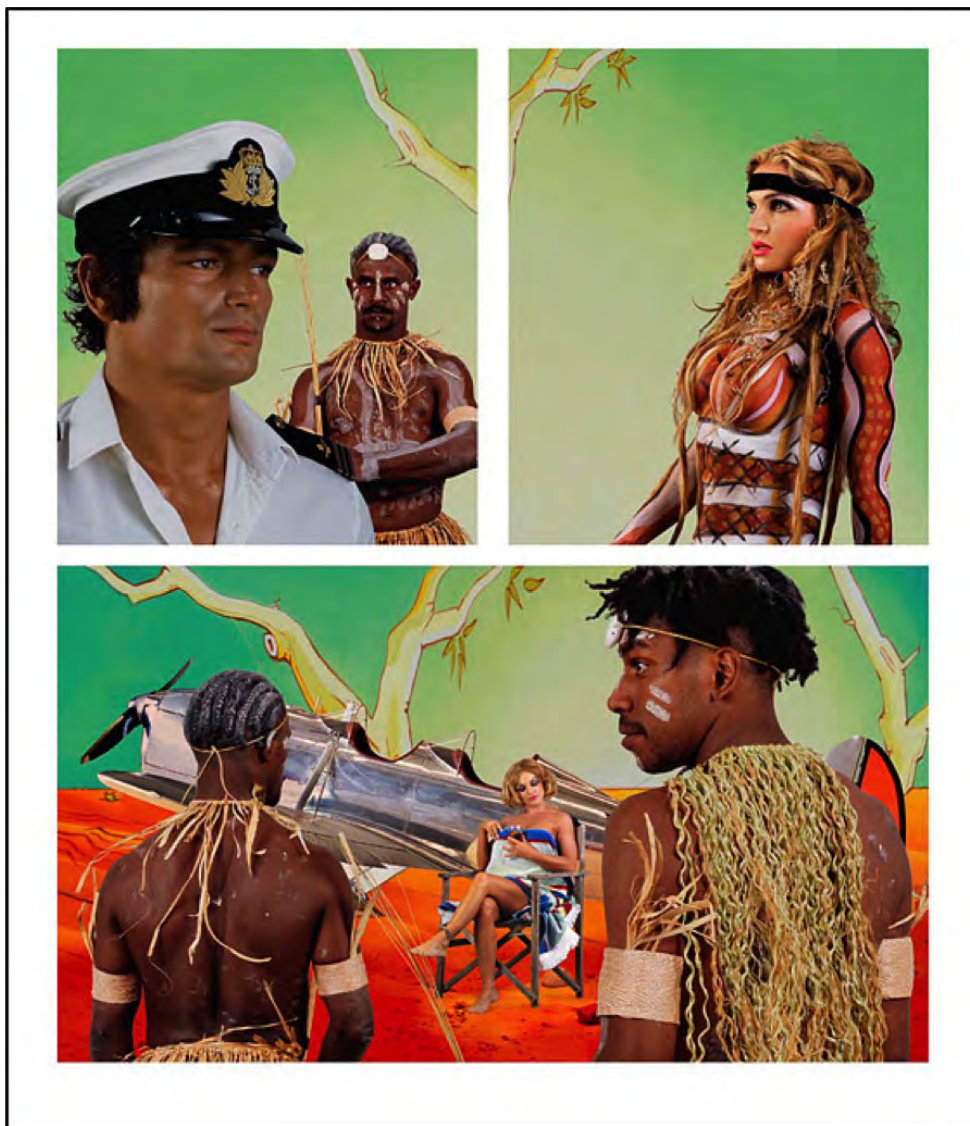
*curtido al aire libre. Pensé que podría localizar a estas personas en las calles de Brisbane, pero no pude encontrar el look adecuado.*

*Me dijeron que fuera a los clubs nocturnos de Valley (la zona algo sórdida de marcha de Brisbane), y así lo hice, pero todo el mundo estaba pálido y parecía perdido e inabordable. Me dijeron que fuera a la Costa Dorada (Miami), que allí encontraría un montón de modelos caminando por la calle. Y eso fue lo que hice.*

*Pero era invierno y nadie tenía la ropa apropiada. Una vez más lo único que vi fueron cuerpos pálidos. Como necesitaba un chico aborígen musculoso me pasé una noche fría tras otra en los campos de rugby donde entrenan los equipos de la ciudad industrial de Ipswich, mirando los entrenamientos de los equipos de rugby. Finalmente encontré un chico guapo y, cuando le llamé para comunicarle la fecha en que lo necesitaba para el rodaje me dijo: ‘lo siento hermana, pero me rompí la nariz en un partido el fin de semana’. Así que ahí quedó eso.*



*Adventure Series #6*



*Adventure Series* #7

*Como atrezzo necesitaba canguros vivos, un lagarto, un águila y una serpiente. Conduje alocadamente por Sunshine Coast hacia el Australia Zoo (que es propiedad del gurú de los cocodrilos y estrella de la televisión, Steve Irwin). Allí tenían todas esas criaturas, pero me dijeron que tendría que fotografiarlos dentro sus jaulas, que no podría llevármelas y que tendría que pagar un dinero. Esto no me valía ya que tenía que fotografiar a los animales en un estudio, con luz artificial para conseguir el look de cómic que requería la obra.*

*Necesitaba pequeñas maquetas de aviones y me dijeron que fuera a ver a un tipo, un ávido coleccionista de modelos de aviones raros. Emocionada, cogí la autopista hasta Kingston (un suburbio deprimente en el que sólo se puede permanecer cinco minutos a menos que quieras suicidarte), y resultó que el “ávido*

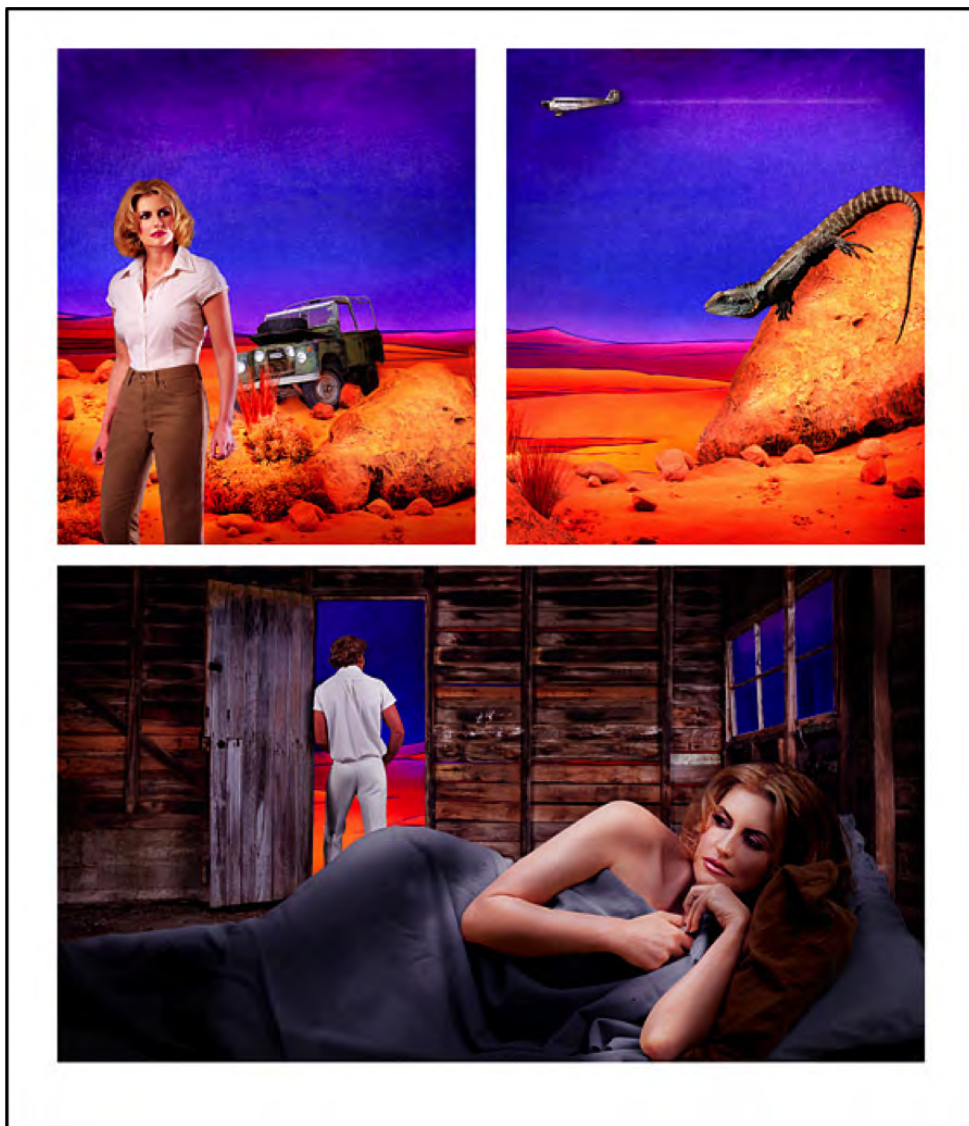
*coleccionista” sólo hacía aviones de esos que vienen en su caja y que cualquiera puede armar. El hombre me señaló las cajas de aviones que había en la tienda de modelismo donde trabajaba y dijo ‘elige uno, lo armaré para ti, y estará listo en dos semanas por*

*un módico precio’.*

*Necesitaba rocas falsas. Conduje hasta Gympie (un pueblo agrícola lejos de Brisbane), y tardé horas en llegar porque, cuando llamé al hombre encargado de hacer la roca para que me dirigiera, no podía entender su fuerte acento polaco. Este hombre hacía artilugios de cemento gris para jardines que pesaban una tonelada y que costaban una fortuna. Me quedé parada bajo la lluvia mientras le explicaba: ‘Voy a necesitar una gran roca para que una modelo se acueste encima y tiene que ser del color del desierto’. Él dijo ‘uf, usted necesita un tipo especial de pintura para eso y tardaré tres semanas en hacer una piedra así’. Entonces le pregunté: ‘si compro una roca de espuma de poliestireno ya hecha, ¿la pintaría para mí?’. Se horrorizó, me hizo señas para que me fuera y me dijo: ‘No puedo hacer eso’. Era como si pensara que el corcho blanco fuera veneno. Tal vez lo fuese.*



*Adventure Series #8*



*Adventure Series #9*

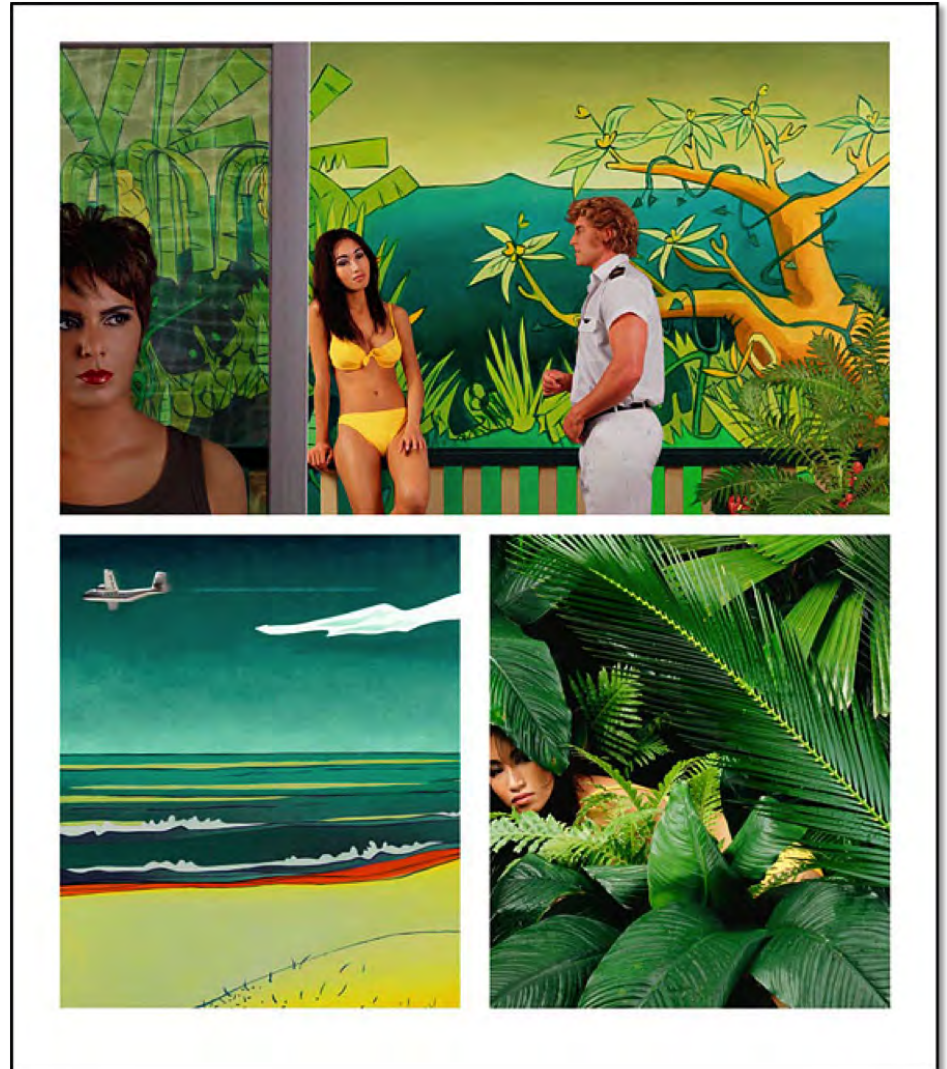
*Necesitaba dos trajes de buceo los cuales encontré en una tienda de buceo (no puedo decir de qué barrio). La mujer que me atendió era muy gruñona y estaba convencida de que le iba a robar. Tuve que mostrar todo tipo de identificaciones y cuando le pregunté si podía alquilarme también la pieza de la boca y un equipo de respiración, ella saltó y me dijo ‘¿sabe usted que este equipo tiene un valor de 2000 dólares? Va a tener que dejar un buen depósito’. Finalmente conseguí que me alquilara dos trajes para la sesión de fotos y, cuando mi asistente los llevó al estudio, me di cuenta de que eran trajes muy viejos, descoloridos y ¡MOJADOS! La gente se había ido de buceo con ellos el fin de semana. Los modelos, los pobres, difícilmente podían entrar en ellos.*

*Así continuamos durante semanas. Comí muchísimo por la tensión nerviosa. En salones de té de*

*Devonshire me hinchaba de bollos con un montón de crema. Me decía a mí misma que ese era mi regalo de Australia, algo único porque nunca conseguiría bollos tan esponjosos en Nueva York. Por las mañanas me gustaba ir al nuevo y moderno mercado de la calle*

*James y tomar huevos ‘benedic’. Luego, los fines de semana iba los mercados de los agricultores que hay más abajo del Museo Powerhouse y comía un montón de salchichas caseras alemanas. Mas tarde a ‘Chinatown’, al restaurante ‘Singapur LA’, en el que pedía siempre el mismo plato, una y otra vez, pollo ‘Hai Nan’, que es un montón de pollo al vapor con arroz blanco y verduras con jengibre. Intenté convencerme a mí misma de que este plato no engordaba porque todo en él estaba hecho al vapor.*

*Luego, por supuesto, empecé a acumular kilos y mi cara se puso muy redonda. Esto me hizo entrar en estado de pánico porque por entonces había decidido que yo misma iba a protagonizar la serie de fotos. No pude encontrar ni una modelo de malvada madura en ningún sitio, así que decidí hacerlo yo misma.*



*Adventure Series #10*

*Necesitaba un magnífico maquillador y peluquero para que los modelos y yo pareciéramos glamurosos, a lo cómic retro de los 70. Sólo había una mujer en la que yo confiara*

*que pudiera hacer eso, pero ella no tenía decidido si debía asumir un nuevo trabajo en una película grande o aceptar mi pequeño proyecto artístico. (Hizo la peluquería y el maquillaje de ‘Moulin Rouge’ y de las películas de ‘Mad Max’). Por fin accedió a volar desde Sydney y trabajar conmigo. Estaba muy emocionada y, finalmente, con la ayuda de atrezzistas inteligentes y tras gritar a los cuatro vientos lo que necesitaba para mi sesión de fotos, para mi total sorpresa, todo se acopló.*

*Fue un trabajo duro, pero todo salió como por arte de magia. Fueron diez días estupendos de sesiones fotográficas en un pequeño estudio del ‘West End’ y en varias localizaciones más. Teníamos deliciosos almuerzos para comer todos los días y nos reímos mucho. Finalmente, el último día del rodaje, el equipo y yo nos fuimos a ‘Crew Bar’ en el mercado de la calle James y nos emborrachamos a base de cócteles.*

*Volví a Nueva York con muchas ganas de trabajar con los artistas de Photoshop para que me ayudaran a ensamblar las imágenes. Estoy muy agradecida a todos los que trabajaron en mi ‘Adventure Series’ en mi querido Brisbane. No voy a nombrarlos porque son demasiados para enumerar, pero incluiría a amigos y familiares, así como a todo el personal del Instituto de Arte Moderno por su apoyo. La moraleja de esta historia es que nunca se debe pensar que todo va a ser fácil sino que vas a cometer errores y que debes luchar por resolver cada pequeño problema que se te presente. Todavía no he perdido todo el peso que gané en el rodaje de ‘Adventure Series’ en Brisbane. Pero dadme tiempo que todo es posible”<sup>256</sup>.*

*Adventure Series* se nos muestra en esta nota de prensa como una gran superproducción, muy parecida a una cinematográfica, donde cada uno de los detalles que aparecen en ella tienen un sentido y responden a una voluntad. Todo es supervisado y orquestado por la autora atendiendo a la necesidad de darle a la obra una configuración final que resulte parecida a ciertas imágenes que conserva en su memoria. Recuerdos que, en este caso, devienen de la televisión y del cómic y que,

---

256 Moffatt, Tracey. *Adventure Series* [nota de prensa de la exposición]. <http://www.roslynnoxley9.com.au/news/releases/2004/07/09/75/> [Última visita 3/06/2014]. La traducción es nuestra.

como hemos visto en el capítulo que trata sobre la autora y sus referentes, dialogan, interfieren y se mezclan en un amplio contexto filmográfico y literario que analizaremos más concretamente en sus correspondientes capítulos.

### 3.2.2. *Adventure Series*: guía de un montaje no cinematográfico

Son realmente evidentes las similitudes entre esta obra y el cine, vínculos que nos han aclarado, entre otras muchas particularidades, el gusto de Tracey Moffatt por la estética Disney, el culebrón latinoamericano, las series de aventuras estadounidenses de bajo presupuesto, el cine japonés de los 60, el clásico cine australiano y, para terminar, el cine europeo de antes de 1970. Ya hemos hablado de todas estas referencias anteriormente, pero es ahora cuando particularizaremos nuestra investigación en *Adventure Series*, para lo cual creemos necesario echar una mirada hacia atrás en la historia y la evolución del cine como disciplina, desde que se creó hasta que la mayor parte de su producción se decantó por enfatizar sus posibilidades narrativas. Constatamos esta necesidad por si fuera posible encontrar, en esa evolución cinematográfica, conexiones entre las estructuras incoherentes y las narraciones no lineales de *Adventure Series* y el llamado *cine primitivo*, el mismo que influenció a los surrealistas en las vanguardias y que se realizó en los primeros años del siglo XX. Según Francisco. J. Ruíz del Olmo:

*“Este cine primitivo no fue el resultado de simple evolución autónoma, fruto de la invención creativa de grandes autores en la dirección o de productores visionarios, sino que se fraguó en una constante negociación dialéctica con otros espectáculos previos, con la adaptación singular al dispositivo cinematográfico de los modos de representación de otras formas de espectáculo, tanto artísticas desde el punto de vista de la burguesía de inicios de siglo (pintura, fotografía...) como del mero entretenimiento popular (vodevil, teatro de melodrama popular, contenidos circenses...), junto con los nacientes procesos de producción y de comercialización específicamente cinematográficos”<sup>257</sup>.*

257 El *vodevil* era una forma de espectáculo popular en el que se representaban varios números, cada uno de los cuales tenía un carácter independiente, cómico y divertido. El melodrama, sin embargo, consistía en una o varias

En el primer período de la existencia del cine (desde el comienzo del cinematógrafo hasta el 1902) el film se rueda en un solo plano, esto es llamado “rodaje en continuidad” y, además de otros directores cuya intención es conferir un carácter eminentemente teatral a las secuencias fílmicas, Moffatt también lo usaría muy especialmente en *Night Cries* (1989), pieza realizada con muy pocas tomas en la que “la cámara se mueve lentamente, es estática, así que la película parece una fotografía que se mueve despacio”<sup>258</sup>. Podría decirse que en esta forma de hacer cine “la historia” –que, como suceso desplegado en una horquilla temporal larga y ordenado en una trama, toma el nombre de *desarrollo*- se sustituye por “el incidente” o *crisis*, y es este aspecto uno de los que las películas y fotografías de esta autora comparten. La *crisis*, que es un percance puntual, un hecho con un tiempo de duración corto, adquiere una temporalidad mayor a la que le corresponde. Por lo que barajamos la posibilidad de que cada página de las que se compone *Adventure Series*, e incluso cada una de las fotografías que se muestran en esas páginas, se contemplen como incidentes aislados, con un tiempo interno que transcurra de manera independiente y extenso. Ésta es la razón por la que la relación con las demás fotografías que forman la serie sea abierta, y no exclusivamente temporal –por lo tanto no horizontal-, y no sucesiva sino simultánea -tal y como la visión temporal según *Cronos* se presenta en contraposición a la de *Aión*<sup>259</sup>, materializado en un presente capaz de abarcar su pasado a la vez que su futuro. Las diez páginas que conforman *Adventure Series* tienen una coherencia estética que induce a conferirle un desarrollo temporal, pero cada página constituye una crisis narrativa individual y cerrada; no cerrada en sí misma, ya que las aperturas se

---

declamaciones acompañadas de música, estaba protagonizado por personajes planos, muy reconocibles por el público –gracias a sus comportamientos y sus posiciones sociales-, el cual los amaba o los odiaba de forma extrema. Vid.: Ruiz del Olmo, Fco. Javier, “El vodevil y el melodrama en el cine primitivo”. *Creatividad y Sociedad*. n° 14. Madrid, diciembre de 2009, p. 3. Disponible en: <http://www.creatividadysociedad.com/numeros/cys14.html>. [Última visita 05/02/2013].

258 “The camera hardly moves in *Night Cries*, it’s static, so the film unfolds like a slow moving photograph”. En: Cole, Jane y Moffatt, Tracey, *Up in the Sky: Tracey Moffatt in New York, a film*. Camberra: Ronin Films, 1999. La traducción es nuestra.

259 Recordamos que Deleuze opone la lectura del tiempo *Cronos* a la del tiempo *Aión*. En lugar de un presente que reabsorbe el pasado y el futuro, *Aión* propone un futuro y un pasado que dividen el presente en cada instante, que lo subdividen, hasta el infinito, en pasado y futuro. Vid.: Deleuze, Gilles. *Lógica del sentido*. pp. 197-199.

encuentran bien situadas en esa verticalidad temporal, sino cerrada al fuera de campo que supone la página contigua<sup>260</sup>.

También sería clave para la aproximación hermenéutica de *Adventure Series* el análisis de un segundo período de la historia del cine que abarcaría desde el 1902 hasta el 1910. En esta época, durante el rodaje, se tomaban múltiples planos no continuos con desconexiones entre ellos. Esta discontinuidad estaría propiciada porque, en primer lugar, las películas se construían uniendo cuadros separados por varias elipsis narrativas, estas escenas no seguían ningún orden lógico y tenían un tratamiento visual no homogéneo; esto podría ser resultado de los ya mencionados referentes de los cineastas de este período: el *vodevil*, el *music-hall* o el teatro popular melodramático. Los cineastas heredaron de ellos un montaje que seguía la peculiar estética de la *atracción*, no de la *narración*, por lo que no era inusual que en algunas películas la única toma estuviera enmarcada por el telón -como podría ser el marco de un cuadro-, elemento que diferenciaba la representación de la realidad. En segundo lugar la narrativa no estaba cerrada, su forma final se construía durante la comercialización porque las copias de la película se vendían a los empresarios, distribuidores o exhibidores y estos a veces las dividían en dos partes, las cortaban en fragmentos o incluían escenas de otras películas atendiendo a lógicas comerciales y no a la narración del film. Tampoco los espectadores demandaban esta narratividad, lo visual ya era de por sí sorprendente e interesante, el relato no estaba implícito en el hecho visualizado, la adhesión del cine a la narración clásica vendría algún tiempo después.

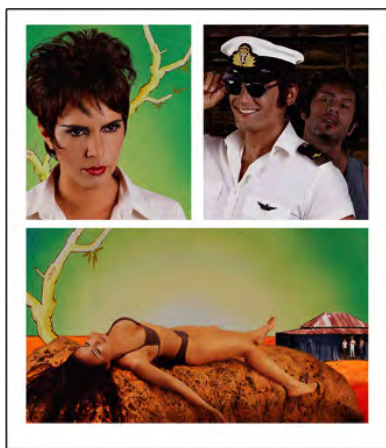
Una estructura tan abierta permitía muchas formas de alteración -esto sucede también con las series fotográficas de Moffatt, la cual lleva esta apertura hasta sus límites permitiendo cualquier organización posible el orden de sus exposiciones<sup>261</sup>. Tan pronto como se introdujo en el cine la idea de las tomas, quedó claro que el arreglo lógico y expresivo de éstas y de las secuencias era esencial, así que fue este recurso estructural el que implicó el orden temporal. Las tomas, como

260 De ahí que nuestra teoría encaje con el comentario de Moffatt: “cada pieza formada por tres imágenes es una historia individual”. Citado en: Bright, Susan. *op. cit.*, p. 92.

261 Como ya hemos mencionado, Moffatt dispone la primera y la última fotografía de sus series y deja de manera aleatoria las fotografías que ocupan el lugar intermedio. La no-vinculación permite que las obras se adquieran por separado, e incluso que se les suponga a cada una de ellas una coherencia interna que le otorgue esa independencia.



*Adventure Series #1*



*Adventure Series #2*

bien dice Blain Brown, son fragmentos de la realidad que están en manos del cineasta, por lo que él será quien decida qué parte de la realidad es la que los espectadores verán y en qué orden<sup>262</sup>. En ese sentido podríamos pensar que la obra *Adventure Series* estaría formada por diversas tomas seleccionadas por parte de la autora de un *continuun* que sería la totalidad del argumento, elegidas en torno a ciertos criterios de narración, o sea, en apoyo de ésta. Sin embargo en el siguiente punto de la investigación veremos que no se confirma esta teoría.

Tal y como dice Brown “si la manera en la que hacemos un rodaje es un lenguaje, entonces los tipos de tomas son nuestro vocabulario esencial”<sup>263</sup>. Si existe una gramática del cine, ésta explicaría cómo encajar estas tomas como piezas esenciales. Pero ¿atiende Moffatt a esta gramática? Para intentar responder a esta pregunta y teniendo en cuenta la idea de Barthes de que “todo en un relato, hasta el menor detalle, tiene un sentido”<sup>264</sup>, hemos realizado un estudio pormenorizado desde el punto de vista cinematográfico de las obras que integran esta serie.

Como ya hemos puntualizado, *Adventure Series* está formada por diez páginas con un carácter independiente cada una de ellas. La relación entre la primera, *Adventure Series #1*, y la segunda, *Adventure Series #2*, por ejemplo, se basa

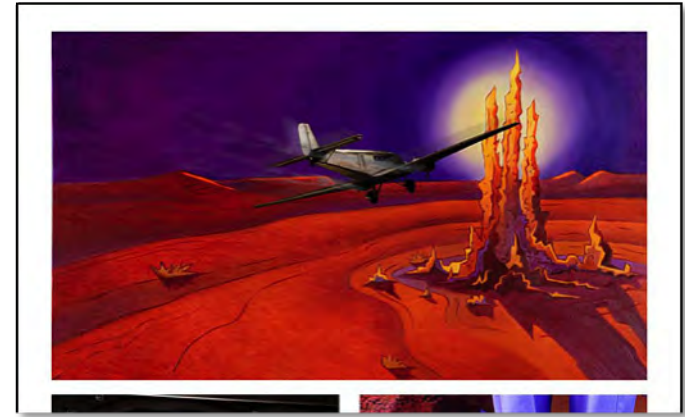
262 Blain Brown pone énfasis en las “elecciones” que ha de realizar el director de cine, elecciones de entre un todo que serán lo que determine “lo que verá y lo que no verá el espectador”. Brown, Blain: *Cinematografía. Teoría y práctica*. Barcelona: Ediciones Omega, 2008, p. 50.

263 *Íbid* p. 6. Es más, durante todo su ensayo cinematográfico, Brown se refiere a las reglas del cine como “reglas gramaticales”. Las tomas formarían la esencia de ese “lenguaje visual” (*Íbid*, p. 32) cuya función última sería plantear preguntas y crear expectativas en la mente del espectador.

264 “En el orden del discurso, todo lo que está anotado es por definición notable: aún cuando un detalle pareciera irreductiblemente insignificante, rebelde a toda función, no dejaría de tener al menos, en última instancia, el sentido mismo del absurdo o de lo inútil: todo tiene un sentido o nada lo tiene. Se podría decir, en otras palabras, que el arte no conoce el ruido (en el sentido informativo del término): es un sistema puro, no hay, jamás hubo, en él unidad perdida”. Vid.: Barthes, Roland: *Introducción al análisis estructural de los relatos*, p. 13.

en una homogeneización de su estética, de sus personajes, decorados, efectos lumínicos y caracterizaciones, por lo que nos sugieren que, al menos, participan de la misma obra y por lo tanto se complementarían en una posible trama. La numeración de las páginas -que forma parte del título de cada una de ellas- nos indica una sucesión de hechos o, cuando menos, una cierta temporalidad. Sin embargo, los decorados no son los mismos (intuimos que la acción no transcurre en el mismo lugar) y, después de un vistazo general, no parece que los sucesos que acaecen en *Adventure Series #1* tengan continuidad en *Adventure Series #2* -ni en ninguna otra obra perteneciente a la serie. Cabe la posibilidad de que estemos ante continuas analepsis (*flash-backs*) y prognosis (*flash-forwards*), los cuales enfatizarían la idea del tiempo *Aión*, subdividiéndose infinitamente en pasados y futuros. Sólo si ésto fuera cierto, se desharía la necesidad de determinar cuál de estas fotografías es la que hace referencia a un presente literal desde el cual “viajar” al futuro o al pasado. No habría traslado entonces (hacia delante o hacia atrás en el tiempo) sino permanencia en ese punto determinado sin presente alguno al que referir<sup>265</sup>.

Tampoco constatamos que *Adventure Series #10*, la última fotografía de la serie, corresponda al final de una historia o que ésta evolucione en intensidad dramática hasta su desembocadura en un clímax –estructura clásica de narración cinematográfica-. Ni tan siquiera, tomando como nivel de observación el de la página individual, podemos afirmar que el principio y el final de la narración esté claramente explícito en cada una de ellas por separado. Analicemos independientemente un par de fotografías pertenecientes a esta serie para intentar comprender su estructura narrativa.

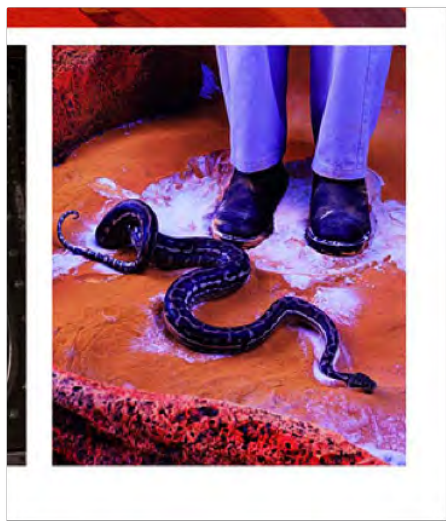


*Adventure Series #1* (fotografía superior)



*Adventure Series #1* (fotografía inferior derecha)

265 Proponemos de manera personal un gerundio reflexivo como forma verbal narrativa, un “sucedándose”.



*Adventure Series* #1 (fotografía inferior izquierda)

En *Adventure Series* #1 la fotografía superior consiste en un plano general -lo que podría llamarse toma de situación- que da una idea de dónde suceden los hechos: una pequeña avioneta sobrevuela un desierto, un paisaje de formas surrealistas pintado de colores estridentes se une a los muchos elementos usados por la autora para alejarnos de forma consciente de la realidad. Recordamos en este sentido que tanto en el *vodevil* como en el melodrama los espacios representados eran planos o bidimensionales, no se tenía la necesidad de representar la realidad, no se ocultaban los artificios, lo falso o el atrezzo. La segunda imagen, ya situada en la zona inferior, nos presenta lo que se supone que veríamos a través de una de las ventanillas de la avioneta: dos mujeres atadas y amordazadas por un hombre al cual no se le ve la cara. Los tres personajes llevan uniforme, esto nos indica que podrían ser miembros de la tripulación. La visión a través del ojo de buey nos hace posicionarnos en el lugar de un *voyeur*. Además la autora adereza

la escena con elementos bastante recurrentes de la erótica universal, ya en su serie *Something More*, en *Plantation* y más concretamente en *Laudanum*, utiliza algunas referencias a perversiones sexuales como el *voyeurismo* o el sadomasoquismo. En el caso de *Adventure Series* las lleva hasta la parodia.

Hasta ahora la narración parece que va siguiendo cierta linealidad, hemos visto dónde suceden los hechos y qué hechos suceden; pero ocurre, en la tercera y última fotografía, que la línea espacio/tiempo se rompe. Ésta nos muestra lo que podría ser llamado un *plano detalle*<sup>266</sup>, donde aparecen unas piernas cortadas más abajo de las rodillas, con pantalones y zapatos masculinos, una serpiente zigzagueante casi los roza, el suelo sobre el que transcurre la acción está cubierto de un... ¿polvo? blanquecino de posibles connotaciones sexuales. Todo forma parte de un decorado que no disimula su artificio (quizá sea una zona de ese desierto que hemos visto en la primera viñeta, el que sobrevolaba la avioneta). Parece en este caso que la narración realiza un trayecto

266 El *plano detalle* sirve para enfatizar algún elemento. Su función es destacar algún detalle que de otra forma pasaría desapercibido y despertar al espectador cierto interés por algo relacionado con lo que muestra.

circular sin fin, en el que desde la última fotografía nos trasportaríamos a la primera en busca de esa información final que nos conforme una narración coherente. Sin embargo los hechos, en ninguna fotografía, quedan explicados.

Nos parece que, para intentar conformar una versión aceptable de los sucesos, deberíamos echar mano de lo omitido, de algo que no se nos muestra en ninguna fotografía pero que bien podría ser sostén de la narración. Después de todo, la fotografía extradeterminada –al contrario de la indeterminada-, siempre remite a lo eludido para cerrar su sentido lógico. El apoyo a su semántica siempre lo encontrará en la elipsis.

Según Martin Marcel, “el cine es el arte de la elipsis [...]. La elipsis forma parte del hecho artístico cinematográfico, del mismo modo que las demás artes puesto que, desde el momento que hay actividad artística hay elección”<sup>267</sup>. Y la *elección*, añadimos nosotros, es el proceso por el cual, a voluntad del autor, unos elementos son relegados a favor de otros y, favoreciendo una determinada visión de los hechos, quedan incluidos bajo el manto de invisibilidad de las elipsis. En general la elipsis es un salto en el tiempo o en el espacio que se da cuando, al ocultar algo, se crea una discontinuidad en la secuencia espacio-temporal. De todas las específicas del medio cinematográfico destacaríamos la *elipsis espacial* -el *fuera de campo*-, que deja sin mostrar una porción escénica importante para la historia<sup>268</sup>. Para estudiar el tema del fuera de campo con más profundidad nos gustaría remitirnos a la famosa escena que abre el último cuarto de película en *Casablanca* (1942), en la que la protagonista -Ingrid Bergman- va a la habitación de su antiguo amante -Humphrey Bogart- para obtener los salvoconductos que les permitirán a ella y a su marido huir de Casablanca. La pareja, después de una confrontación, termina abrazándose en un primer plano y ella le dice: “si supieras cuánto te amaba entonces, cuánto te sigo amando aún”. La película

267 Marcel, Martin. *El lenguaje del cine*. Gedisa, Barcelona, 2002, p. 83.

268 En la disciplina cinematográfica existen varios tipos de elipsis que le son propias al medio además de la elipsis espacial, a saber: las *elipsis inherentes* son el resultado del nivel más básico de elección: el encuadre, lo que se deja fuera de encuadre quedará oculto -no es que no exista, es que no se verá-; las *elipsis estructurales* que pueden ser a su vez *elipsis de economía narrativa*, son las que omiten algo insignificante para dinamizar o acortar escenas; y *elipsis de estrategia narrativa*, con las cuales se omite algo significativo por razones tácticas. Omitimos conscientemente, y por motivos evidentes, aquellas elipsis que se refieren a elementos sonoros o a textos escritos.



Michael Curtis. *Casablanca*, 1942 (fotogramas de la película)

pasa a un plano de tres segundos y medio de duración, de la torre del aeropuerto por la noche, lanzando un potente haz de luz y luego vuelve a pasar a un plano del exterior de

la ventana de la habitación del protagonista dónde le vemos de pie, mirando hacia fuera y fumando un cigarrillo. ¿Qué ha sucedido en la habitación en ese espacio de tiempo? ¿qué es lo que nos oculta esta elipsis crucial?

El hecho, según Slavoj Žižek, es que esta escena puede ser interpretada según los códigos morales más estrictos, pero ofrecer al mismo tiempo las suficientes pistas sofisticadas para construir una línea narrativa alternativa, y sexualmente más atrevida. Dice Žižek:

*Esta estrategia es más compleja de lo que podría parecer: es precisamente porque sabes que estás en cierto modo cubierto o absuelto de impulsos de culpa por la línea oficial del relato que te permites fantasías sucias, sabes que estas fantasías no van en serio<sup>269</sup>.*

De igual manera, las elipsis narrativas que sufre *Adventure Series* nos aportan una característica, un adjetivo determinado al sustantivo narrativo; se nos permite entender que lo narrado tiene la posibilidad de ser terriblemente sexual, tenemos la libertad de elegir un sentido obscuro para nuestro discurso. Parece que lo realmente importante de todo el relato sea eso, esa ambigüedad de cualquier solución narrativa, mucho más que el relato en sí.

*Adventure Series #8* coincide con la #1 en la disposición de las imágenes que la integran. Hemos buscado intencionadamente estas coincidencias entre dos fotografías para poder compararlas y que las diferencias estructurales no nos confundan en las conclusiones narrativas a las que lleguemos y, como resultado de éstas, nos aporten alguna clave más para su comprensión. La primera fotografía

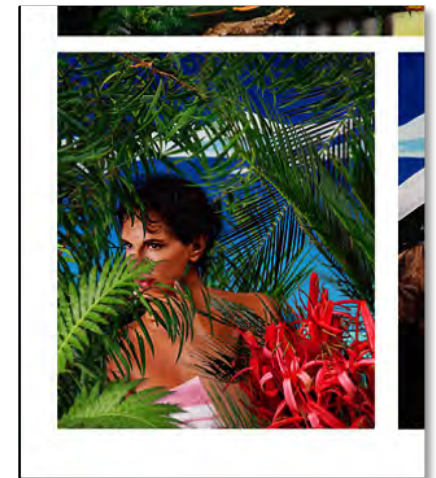
• 269 Žižek, Slavoj. “David Lynch, o el arte del ridículo sublime”. En: *Lacrimae Rerum. Ensayos sobre cine moderno y ciberespacio*. Madrid: Debate, 2006, p. 145.

que conforma *Adventure Series #8* también nos presenta una panorámica del lugar donde suceden los hechos, además de darnos a conocer los personajes que los protagonizan: en ella vemos una especie de playa paradisíaca pintada como telón de fondo donde se sitúan, a nuestra derecha, dos hombres que mantienen lo que parece ser una conversación agitada, uno de ellos viste uniforme blanco pero no podemos ver su rostro porque una rama de la vegetación le tapa la cara. A la izquierda, en un primer plano más cercano al espectador, una mujer se ducha alegremente en lo que parece ser un cobertizo construido en medio de la vegetación.



*Adventure Series #8* (fotografía superior)

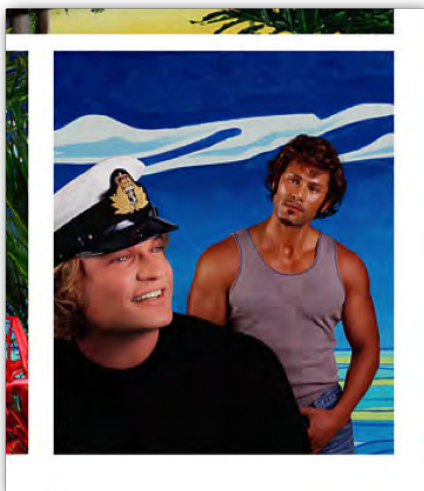
En la zona inferior, en la primera fotografía, la misma mujer, con gesto evidentemente menos alegre que en la anterior imagen, observa algo tras una tupida vegetación artificial. Si hacemos caso de las leyes cinematográficas, cuando vemos a alguien mirando en una dirección, asumiremos que lo que veamos a continuación es lo que esa persona está atisbando; o, al menos, que ese algo tiene una importante conexión o relación con el observador. Éste es el “efecto Kuleshov” que ya hemos mencionado anteriormente, por el que dos tomas juntas se convierten en causa y efecto la una de la otra<sup>270</sup>. Así que asumimos que la tercera fotografía nos muestra la razón de esa actitud por parte de la mujer. Lo que aparece en esa última fotografía no cumple nuestras expectativas en varios sentidos: primero desoye las normas cinematográficas del *punto de vista* cuya característica más común es la mirada.



*Adventure Series #8* (fotografía inferior izquierda).

270 De la misma manera, cuando sabemos que el personaje femenino de *Adventure Series #8* está espiando a los dos protagonistas masculinos, tenemos la sensación de que su gesto facial es de recelo, aunque una segunda mirada nos hará percibir que existe una gran neutralidad en él.

*La mirada* debe estar colocada correctamente: si el personaje mira hacia abajo la posterior introducción de una toma de un avión no tendrá ningún sentido, la coherencia de lectura se ve perturbada. Como dice Brown “el espectador percibirá que no hay ninguna relación: se encontrará momentáneamente confundido y descolocado”.<sup>271</sup>



*Adventure Series* #8 (fotografía inferior derecha)

Pero el plano de lo que se supone que espía la protagonista (también es en este caso la misma Moffatt) está al lado opuesto de hacia dónde mira<sup>272</sup>. Lo que intuimos que despierta el interés de este personaje lo encontramos en la última fotografía, en el plano medio de dos hombres en actitud distendida, uno de ellos sonríe, lleva una gorra militar y una camiseta negra, esto es importante porque parece que es la misma persona que discutía en la primera fotografía, aunque ya dijimos que no se le ve el rostro y además va vestido de manera diferente. El personaje que lo acompaña sí que es el mismo que aparece en el plano general que nos muestra la primera fotografía. Estos dos personajes masculinos son atractivos, musculosos y están ataviados con un tipo de ropa que nos recuerda a la estética gay. Esta imagen tampoco cumple nuestras expectativas porque los detalles que nos muestran no nos aportan soluciones sino que nos plantean más

interrogantes que, como sucedía en *Adventure Series #1*, en ningún caso se despejan.

Si el personaje de gorra y camiseta negra es el mismo que el de la playa, ¿por qué razón se nos muestra con otra ropa?, ¿es otro momento del día?, ¿es alguien que se le parece? ¿Por qué los espía nuestra protagonista femenina? ¿Son los celos la razón de este cuadro? Y por último, ¿existe la posibilidad de que *Adventure Series #8* sea, simple y llanamente, el resultado formal de

---

271 Brown, Blain. *op. cit.*, p. 9. En el capítulo dedicado a la continuidad, Brown explica la regla básica de “no cruzar o saltarse el eje” para no crear confusión en la mente del espectador. Este eje se sustenta en cualquier elemento que disponga de direccionalidad: “un sillón es direccional; también un automóvil. Una mujer mirando un edificio es direccional. Y aún más importante, ella *mirando* es direccional”. *Íbid*, p. 92.

272 Muy a menudo Moffatt fotografía a sus personajes mirando hacia un lugar fuera de lo representado. De forma similar a lo que ocurría en los espectáculos populares, los actores en el cine primitivo se encaran hacia un *fuera de campo* y, a menudo, se dirigen al espectador con el que interactúan. “Recordemos por ejemplo esta técnica en *Un homme de tête* (1898) de Méliès, o incluso el plano en que el bandido dispara al espectador en *The Great Train Robbery* (1903) de Porter”. *Vid.*: Ruíz del Olmo, Fco. Javier. *op. cit.*, p.12.

presentar conjuntamente, y por lo tanto a través de cualquiera de sus relaciones, tres estereotipos en una misma página, con un resultado tan ambiguo e indeterminado como sería el de mezclar tres prendas de diferente color en un mismo lavado?

Efectivamente Moffatt utiliza las estructuras cinematográficas como método para expandir/dramatizar una idea, para darle más “posibilidades narrativas”<sup>273</sup>, y únicamente en ese sentido lo hace. Nos queda claro por lo tanto, que sus fotografías no son en absoluto fotogramas ni pretenden serlo, que no son tomas sacadas de una totalidad –un argumento lineal clásico con estructura de inicio, nudo y desenlace-, que no atienden a una gramática cinematográfica que componga de partes esa totalidad para luego unir las con un criterio de selección que facilite y realce su transmisión; y que se acercan a la estética de un fotograma por el hecho de que éste es “la huella material de un momento de interrupción que establece un espacio entre la fotografía y el cine”<sup>274</sup>. Únicamente como huella o recuerdo de algo es como parece que actúen y, al atenderlas en su totalidad, podrían conformar lo que sería el inventario nemotécnico de un imaginario fantasmagórico personal, dotado del tiempo narrativo que la secuenciación fotográfica le aporta, como el poso en la memoria de lo que fue una aventura televisiva.

Las obras pertenecientes a *Adventure Series* se acercan más a lo que pudiera ser el recuerdo de una película que a una película en sí, tanto más si damos cuenta de lo que refiere Victor Burgin al hablar de cómo actúa la memoria en el caso de rescatar un recuerdo fílmico:

*Ya en el recuerdo, el significado obvio de la película deja paso a significados obtusos. [...] El efecto vinculante de la narración se debilita cuanto más se distancia la película en el recuerdo. La secuencia se rompe en pedazos. Los fragmentos van a la deriva y establecen nuevas combinaciones, más o menos transitorias, en los remolinos de la memoria: recuerdos de otras películas y recuerdos de acontecimientos reales.*<sup>275</sup>

Ciertamente, reconocemos en *Adventure Series* estructuras de cine, pero del primitivo, del

273 La misma Moffatt lo reconoce en Matt, Gerard. *op. cit.*, p. 14.

274 Burgin, Victor: *Ensayos*. Barcelona: Gustavo Gili, 2004, p. 184.

275 *Íbid.*, p. 230.

que está más cerca del *vodevil*, del que deja claro su interés como espectáculo, como estética, artificio o atracción. Más conectado está a ese cine, decimos, que a ese otro abocado a sustentar una narración lineal clásica. Y sin embargo las estructuras narrativas están ahí, todos los elementos utilizados por Moffatt en esta serie están dispuestos para propiciar una narración, lo cual no evita que esta narración sea, como ya hemos aclarado anteriormente, más parecida a un persistente *déjà vu*.

Gracias a estos elementos narrativos recrea Moffatt la ficción en sí misma, sin causas ni consecuencias, dando cabida, no a una, sino a todas las tramas posibles, a todos los lugares y a ninguno en concreto, en un tiempo transversal que se desconecta de sus lindes, donde el instante es durativo, crónico, o sea que se extiende y se expande sin ley alguna a la que someterse. ¿Cómo podría analizarse de manera estructuralista un discurso sin jerarquías donde las conexiones formales entre significantes no tienen reflejo en sus significados? Y, sin embargo, ¿cómo podría dejar de ser narrativo un formato que no sólo evidencia y transmite el acontecimiento sino que basa su valor plástico en esa particularidad? Nos gustaría acabar este apartado con una conclusión surgida de la polaridad formal y semántica que se desprende de estas cuestiones; es cierto que *Adventure Series* encarna una manera de narrar desde formatos universales pero en constante desplazamiento y desobediencia a sus arbitrariedades y que, aunque los códigos cinematográficos no propician su lectura, afirmamos categóricamente que sin su sustento esta obra de Moffatt no alcanzaría ni su valor narrativo ni mucho menos el plástico.

### 3.2.3. *Adventure Series* bajo los códigos del cómic

Si hay una estructura que determine de manera más que evidente el formato de una narración, ésa es la viñeta. Parece obvio que cualquier suceso que se desarrolle en porciones secuenciales -enmarcadas de tal manera que sus propias lindes las separen y a la misma vez las encadenen unas a otras-, será considerado y leído como un cómic (o cualquiera de sus parientes cercanos, novela gráfica o fotonovela). Esto quiere decir que en el acto de lectura, si no hay una norma que indique lo contrario, se respetarán las relaciones espaciales y su estructura se entenderá como un mapa del tiempo. Resultan indiscutibles las analogías visuales que presenta la obra *Adventure Series* con los

modos propios del cómic, por lo que en este apartado consideraremos como *viñetas* las imágenes de las que se conforman cada una de las 10 páginas que pertenecen a esta serie fotográfica. Analizaremos también las elipsis entre imágenes como *gutters* –que son los espacios intersticiales dicho en términos específicamente de cómic- para ver si, además de similitudes visuales, cumplen las mismas funciones narrativas que en un cómic.

Comenzaremos por lo tanto retomando el término *viñeta*, el cual ya vimos antes de modo sucinto, para ajustar nuestro punto de vista a este concepto. Luis Gasca y Roman Gubern lo definen de la siguiente manera: “La viñeta, que representa por medios escrito-icónicos un espacio de acción narrado en un tiempo determinado, es un lexicpictograma que constituye la unidad de montaje del cómic, su célula narrativa básica, ya que yuxtapuesta a otras viñetas vertebrada el eje sintagmático de la narración”<sup>276</sup>. Cada viñeta es, por lo tanto, una porción de espacio y de tiempo; y de resultas de esto, la imagen representada dentro de los límites del marco implica a veces un cierto devenir, como bien señalan estos autores “el instante escenificado es, en realidad, un *instante durativo*”<sup>277</sup>. Deducimos que su tiempo individual (el de la viñeta) se inserta en un tiempo general (el de la página), conformando así esa estructura jerarquizada que es un relato.

El fenómeno de la duración y su experiencia –lo que solemos llamar tiempo- es una dimensión esencial del arte secuencial que influirá de manera decisiva en la obra. Efectivamente la narración nos hace partícipes de un fluir en el tiempo, de un suceso que se va desgranando en él. Como dice Eisner: “En el universo del conocimiento humano, el tiempo se combina con el espacio y el sonido en un marco de dependencia recíproca en el que conceptos, acciones, gestualidad y movimiento tienen un significado y son medidas por nuestra capacidad de comprender su mutua relación”<sup>278</sup>. Por lo tanto, en una obra fotográfica secuencial, el tiempo, o el paso de éste –o, mejor dicho, la “sensación” de paso del tiempo-, está vinculado en primer lugar a la acción, al hecho fotografiado –los actos, gestualidad y movimiento que se recojan- en segundo lugar al espacio que ocupa este hecho dentro de una secuencia, en tercer lugar a la forma y dimensiones que tenga la fotografía

---

276 Gasca, Luis y Gubern, Román. *El discurso del cómic*. Madrid: Cátedra, 2001, p. 588.

277 *Ibid.*, p.16.

278 Eisner, Will. *op. cit.*, p. 27.

y, por último, a los nexos que crea con las demás imágenes de la secuencia, nexos en cuanto a estética, temática, en cuanto al número y lugar que ocupe dentro de esa totalidad, el espacio en que cada una de ellas se sitúa en relación a las demás y los vacíos que desplazan.

Cuando Tracey Moffatt introduce en cada página de *Adventure Series* tres fotografías en una disposición concreta, inevitablemente se crean entre ellas espacios vacíos que no sólo las separan sino que además las sostienen, las encadenan y marcan el orden de los acontecimientos narrativos (o sea, el orden en que la autora quiere que el espectador conozca los hechos, independientemente de que éstos encajen o no con el orden natural en que se han desarrollado). La estructura es verdaderamente la de un cómic pero nos preguntamos si, como si efectivamente de un cómic o una fotonovela se tratara, esta estructura tiene un paralelismo a nivel argumental, de tal manera que la fotografía, al igual que la *viñeta*, tenga una carga narrativa, sea un instante escenificado (o *instante durativo*), y el espacio intersticial que aparece al yuxtaponer dos de estas fotografías de lugar al *gutter*, o sea, a una elipsis narrativa.

Cada una de las *viñetas* -que en *Adventure Series* serían las fotografías- constituirían un motivo narrativo. Según Boris Tomachevski estos motivos pueden ser de dos tipos: los *dinámicos*, que son los que modifican la situación precedente y son considerados como los motores principales de la fábula, y los motivos *estáticos* que no modifican absolutamente ninguna situación, pertenecen al nivel de la *historia* y configuran el estilo de la narración<sup>279</sup>.

Además hace Tomachevski otra distinción importante:

[...] *basta parafrasear la fábula de una obra para comprender inmediatamente qué es lo que se puede eliminar sin perjudicar la cohesión del relato, y qué es, en cambio, lo que no se puede omitir sin destruir el nexo causal entre los hechos. Los motivos que no se pueden omitir se llaman ligados, los que pueden eliminarse sin perjudicar la integridad de la relación causal-temporal se denominan, en cambio, libres.*<sup>280</sup>

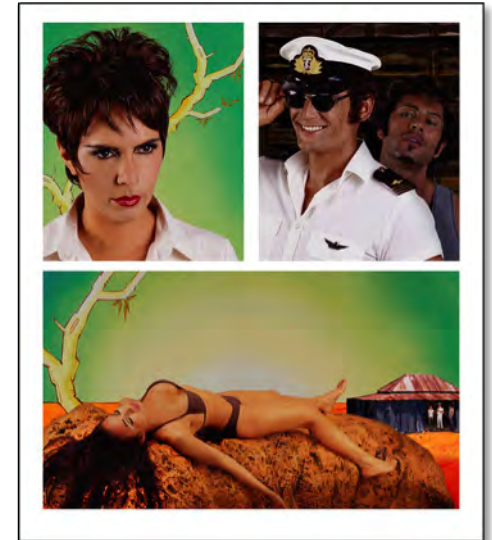
---

279 Tomachevski, Boris. "Fábula y Siuzhet". En: Volek, Emil. *Antología del formalismo ruso*. Madrid: Editorial Fundamentos, 1995, p. 152.

280 *Íbid.*

Para dilucidar ante qué tipo de elementos nos encontramos -dinámicos o estáticos-, y su relación de necesidad en el relato –que los convierte en ligados o libres-, analizaremos algunas fotografías pertenecientes a *Adventure Series*, de tal manera que nos aclaren qué tipo de relación les une a la fotografía anterior o a la siguiente y que, al igual que en un cómic, estas arbitrariedades nos permitan establecer pautas generales de lectura.

En *Adventure Series #2* vemos claramente que, como en el resto de fotografías de esta serie, no hay textos, no hay ideogramas, ni globos, ni cartuchos informativos, ni ninguno de los elementos escrito-icónicos que se usan en el cómic normalmente. Son únicamente el dibujo en los decorados y la subdivisión de las fotografías en viñetas los aspectos que nos remiten a esta disciplina. *Adventure Series #2* es una página dividida en tres viñetas; la zona superior, está compartimentada a su vez en dos partes. A la izquierda se nos muestra un primer plano de la que podría ser una de las protagonistas femeninas con unos fondos de vegetación pintados a su espalda. Efectivamente estos marcos paisajísticos no buscan en absoluto la realidad de los ambientes, es más, reivindican su presencia como elementos teatrales, completamente bidimensionales.



*Adventure Series #2*

Nos planteamos la posibilidad de que la mujer que aparece enmarcada en la primera viñeta sea la protagonista del suceso que se nos refiere en la totalidad de la página ¿La heroína quizá? Si nos fijamos en el gesto de su rostro nos damos cuenta de que es hierático y, en contra de lo que nos pudiéramos esperar del primer plano de la espectadora de un suceso digno de mención, es aséptico y neutral. Buscamos incesantemente un atisbo de cólera, maquinación, ira... De su mirada no podremos intuir nada, así que seguimos nuestra lectura visual -de izquierda a derecha, la normal en un cómic occidental- para ver si comprendemos la decisión de Moffatt de introducir el plano de esta mujer como primer escalón de lectura. De la relación con la siguiente viñeta deduciremos si éste es un motivo estático o dinámico y determinaremos bajo qué criterio ha tenido lugar su inserción.

Ésta nos muestra el plano medio corto de dos personajes masculinos, uno detrás de otro.



*Adventure Series* #2 (fotografía superior derecha)

Por lo que podemos deducir de su atuendo, el personaje que ocupa el primer plano es un piloto de aviación, lleva camisa blanca con galones, una insignia del cuerpo al que pertenece y se cubre con una gorra blanca con visera (en el momento en que vemos su ropa nos parece probable que la camisa de la mujer que ocupa la primera viñeta pudiera ser también un uniforme). El piloto nos muestra una amplia sonrisa, parece atractivo aunque unas gafas oscuras nos impiden ver sus ojos. Según Luis Gasca y Román Gubern, convencionalmente, en el cómic, la sonrisa que muestra los dientes es símbolo de cólera, hipocresía o maniobra astuta por parte del que la esboza<sup>281</sup>, así que traduciremos su gesto de esta última manera.

El otro personaje que aparece a las espaldas del principal emerge de las sombras, se nos deja ver muy poco de él, le intuimos una camiseta de tirantes, mirada oblicua y un mentón levantado que podrían ser considerados como una mueca de inquisición o celos. Tras él atisbamos lo

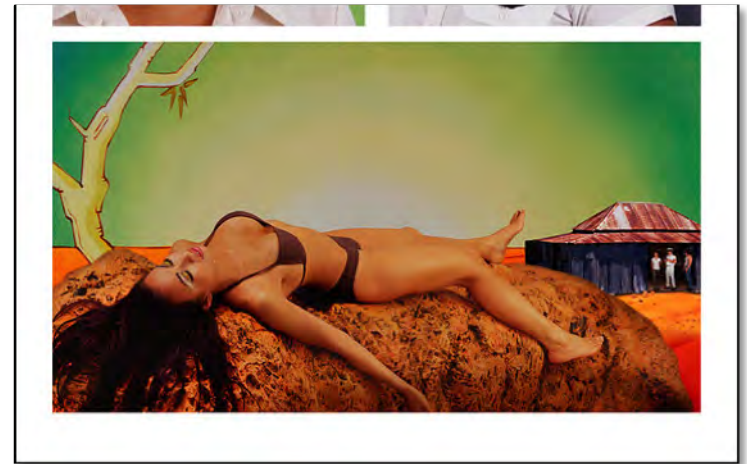
que pudiera ser una construcción realizada con tablones de madera. La pregunta que nos hacemos es ¿representan estos personajes un cambio de situación con respecto a la primera fotografía?, y si así fuera ¿no debería esta situación estar bien conformada en la primera imagen? Nos parece que si la primera viñeta no presenta una situación ni un cambio de situación sólo queda la opción de que sea un motivo estático y que su función sea la de configurar el estilo de la narración ¿Nos está presentado Moffatt el tipo de aventura al que nos enfrentamos mediante los personajes de su serie? ¿Serán éstos el héroe, la heroína y el malvado?

En la siguiente viñeta descubrimos un plano general, muy amplio, también llamado en el lenguaje del cómic *cinemascópico*, que permite integrar al personaje principal del plano en el seno de un paisaje. Este personaje principal es una mujer que yace sobre una roca, ataviada únicamente con ropa interior (quizá un bikini). Está situada en un paisaje natural desértico, aunque la rama de un árbol nos haga dudar un instante de que esté totalmente desierto y nos conecte con el paisaje que veíamos en la primera viñeta, tras la que pensamos que pudiera ser la protagonista del relato.

281 Gasca, Luis y Gubern, Román. *op. cit.*, p. 127.

Pero ésta no es la única conexión de esta última viñeta con los personajes presentados en las dos anteriores: dentro de este paisaje cinemascópico también encontramos, en el margen derecho, una cabaña de madera con tres personas en la puerta. No los vemos bien pero intuimos que son el piloto, la chica morena de pelo corto y el personaje malévolo y oscuro. Parece que miran hacia la mujer yacente. Podríamos pensar entonces que lo sucedido en esta última viñeta dio pie a las demás.

La mujer que se nos muestra en la última viñeta tiene una extraña posición de piernas y brazos: podría ser que estuviera tomando el sol, pero también cabe la posibilidad de que esté muerta. La disposición de sus cabellos, extendidos ordenadamente y su ropa escasa nos recuerda toda la imaginería erótica usada en los cómic en torno al papel de la mujer como vulnerable, frágil y bella heroína. Las preguntas se nos agolpan ¿Ha sido asesinada la mujer del primer plano? ¿Han tenido algo que ver en eso los otros personajes que aparecen en escena? ¿En qué clase de argumento cabe la sonrisa del piloto?



*Adventure Series #2* (fotografía inferior)

Estructuralmente es posible otra cuestión más ¿podrían ser las dos primeras viñetas insertos simultáneos de la última viñeta panorámica -cuyo motivo para ser mostrada sea la de presentarnos a los personajes que observan el posible cuerpo de su delito? ¿O un *flash-back* de la protagonista femenina? Podría ser que su mirada perdida nos llevara a pensar que está rememorando esa escena, sin embargo sabemos que el cómic tiene maneras universalizadas de realizar esos insertos y viajes al pasado<sup>282</sup> y que Moffatt no los ha usado en este caso. Por lo tanto la estructura utilizada no nos va a ser de ayuda para aclarar estas cuestiones. Una vez más el desenlace se nos escapa, los hechos

282 Para representar insertos, el cómic resuelve de muchas maneras, mediante viñetas anidadas o mostrando las imágenes insertadas en viñetas con forma de lupa. Para recrear el *flash-back* se representan las imágenes del presente de manera diferente a las del pasado que rememora, se utilizan viñetas con distinta morfología o se saca de la viñeta alguno de los hechos acaecidos. A no ser que se juegue con el equívoco se procura que exista una distinción constatable y no de lugar a error.



*Adventure Series #6*

no se nos aclaran y las viñetas no nos sirven para esclarecer el tiempo en el que se desarrolla los sucesos, los motivos son estáticos por lo que encajan mejor en la labor de definir un estilo narrativo, nos dicen cómo es la narración, nos muestran que en ella existen personajes variopintos y exóticos, que de sus relaciones dependen los hechos, y que estos hechos son misteriosos, tornadizos y enteramente versátiles.

En *Adventure Series #6* la estructura visual es diferente a la página estudiada anteriormente; en ella, además de las viñetas, tenemos ciertas características del dibujo de los decorados que también aluden al cómic, nos referimos a lo que se nos muestra en la última fotografía: las formas estrelladas y las columnas de humo que nos remiten a los iconos usados para reflejar una explosión.

En la primera imagen, la superior, se nos muestra esta explosión y sus consecuencias: siluetas de personas volando por los aires, objetos reconocibles unos (una escopeta, un zapato, cascos sueltos...) e irreconocibles otros. Las siluetas se recortan sobre un paisaje de llamaradas. En esta escena nos inquietan las posturas casi iguales en las que los hombres saltan por los aires, sus manos abiertas, los dedos desplegados, una rodilla doblada. Las posturas son teatrales y no parecen ser el resultado de ninguna explosión verosímil sino más bien de una exagerada sobreactuación, la consecuencia de una acusada teatralidad en la puesta en escena.<sup>283</sup>

En la segunda viñeta vemos a dos mujeres pertenecientes a la tripulación de un avión dentro de la cabina del aparato. Representan los prototipos de mujer atractiva y sexy que aparecen en los cómics, están muy maquilladas, y se rodean de tecnología normalmente relacionada con el mundo masculino, incluso el mando de navegación del avión tiene forma fálica. Las vemos a través de una de las ventanas del avión por lo que el espectador se coloca en posición de *voyeur*. Su miradas se

283 En el año 2007 Moffatt realizaría *Doomed*, un vídeo construido a base de escenas de explosiones, algunas reales, otras recogidas de otras películas que nos muestran el interés de la autora por las consecuencias plásticas derivadas de los estallidos.

dirigen a lugares diferentes, la de la mujer rubia parece que se pierde hacia la nada, entendemos que en un claro gesto de ensueño, la del otro personaje -apenas si la encontramos porque sólo podemos ver un ojo- parece que se dirige hacia abajo, lo que sería lógico si nos vamos a la tercera viñeta, donde nos encontramos una avioneta bimotor sobrevolando una isla en la cual y por medio de un pictograma, se nos indica que acaba de tener lugar una gran explosión.

No hay símbolos cinéticos que conecten la avioneta con lo ocurrido en la isla. No sabemos si ésta lanzó el proyectil que impactó y causó los daños, o una bomba, ajena a nuestras protagonistas, ha hecho explosión una vez que las dos estaban lejos, sobrevolando tranquilamente el lugar. Una vez más buscamos en el rostro de las mujeres algún indicio que nos confirme cualquiera de éstas teorías, pero sus semblantes no dejan traslucir ningún sentimiento. No hay horror en sus miradas, pero tampoco satisfacción más allá de la que nosotros queramos otorgarle.

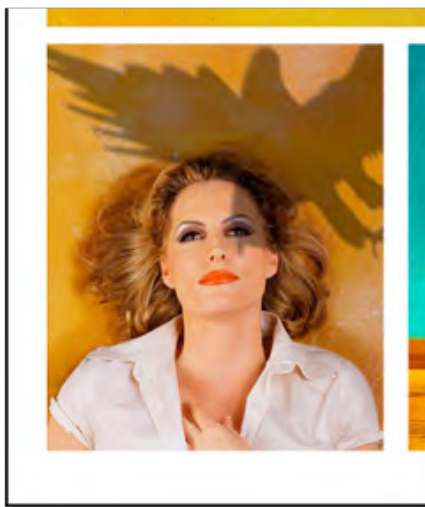
A diferencia de lo que sucede en *Adventure Series #2*, podríamos encontrar una cierta concatenación narrativa en las viñetas: la primera nos muestra lo ocurrido: la explosión, la segunda nos presenta unos personajes que observan los hechos, y la tercera posiciona la explosión y los personajes en un mismo marco espacial. Es un suceso que, aunque se va explicando y ampliando en las viñetas sucesivas, parece estar flotando en un desarrollo sin principio ni fin, su importancia podría depender de una totalidad desconocida que lo contenga, la elipsis principal no es la que envuelve y separa una de otra fotografía sino la que rebosa en un antes y un después de esa página, un relato global al que, sin embargo, ni *Adventure Series #5* -la que pudiera ser la página anterior- ni la #7 -la posterior-, evidencian su pertenencia.

La única explicación que se nos ocurre, en cuanto a parámetros narrativos, es que *Adventure Series #6* componga toda ella al completo un motivo estático dentro del relato general, un motivo que no es importante en sí mismo sino por el hecho de que delimita el tipo de formato al que refiere: la serie de aventuras. No relata una explosión en particular, sino que con una explosión define el carácter de la aventura que relata. Las atractivas mujeres, paisajes exóticos y los demolidores finales son únicamente elementos narrativos, su función, concepto y estructura no responden a una normativa narrativa convencional y, de esta manera, volvemos a constatar que los específicos códigos de lectura que nos ofrece el cómic no son válidos en absoluto para descifrar *Adventure*

*Series*. No es así como esta obra alcanza su sentido.

En resumen, con todo lo visto hasta ahora, concluimos por un lado que la viñeta es una estrategia narrativa propia del cómic que Moffatt usa de una manera estática (diferente a la del cómic), y que lo hace para constatar el estilo de relato al que la obra se refiere. Destacamos el hecho de que su asimilación y desarrollo en *Adventure Series* se debe al deseo de evocar el relato gráfico utilizando los códigos referentes al transcurrir del tiempo narrativo, o sea, la sucesión de imágenes. Por lo tanto, queremos constatar que Moffatt se aprovecha de las semejanzas formales de su obra con los elementos compositivos y estéticos del cómic -el viñeteado en mayor medida y la elipsis que éste conlleva, pero también la utilización de ciertos símbolos iconográficos- para transgredir sus códigos narrativos, espaciales y temporales. Y, por lo tanto, dejamos claro que *Adventure Series* no es un cómic y no se puede leer como tal.

#### 3.2.4. *Adventure Series* y la TV Star



*Adventure Series* #3 (prototipo de “rubia”)

Como ya hemos referido en numerosas ocasiones, Moffatt imita deliberadamente la estética del serial televisivo. En este apartado desarrollaremos una investigación en torno a los vínculos estructurales, conceptuales y estéticos que unen la obra *Adventure Series* en particular al serial televisivo. Deduciremos de sus conexiones tres principios básicos: primero, que la secuenciación de sus imágenes aporta una dimensión temporal, episódica, al argumento que de ellas se supone; segundo, que el protagonista de ambas obras –del serial y de *Adventure Series*- es un arquetipo que se mantiene claro, sin las distorsiones que pudiera acarrearle el acontecer; y tercero, que este personaje sostiene, junto a la estructura serial, la redundancia y la anticipación, tanto el relato de la obra como el discurso estético y plástico que de esta obra se desprende.

Comenzaremos haciendo una leve revisión histórica de la evolución del personaje, elemento que nos será clave para relacionar la serie televisiva con *Adventure Series*. Desde antes de los años 50 (la época de mayor éxito de la fotonovela), en México ya se utilizaban artistas encumbrados para protagonizar formatos narrativos que combinaban

fotografías y relatos, nos referimos más concretamente al foto-drama de Ramón Valdosera *Póker de Ases* aparecido en 1942 y protagonizado por los ídolos cinematográficos del momento<sup>284</sup>, más tarde el flujo de famosos tomará también el camino inverso, propiciando la fotonovela oportunidades a sus actores para dar el salto al cine<sup>285</sup>. Los seriales televisivos y las fotonovelas llevaron a sus protagonistas a la fama de tal manera que estas novelas quedaron relegadas a meros documentos que alimentaban el morbo de la vida privada de la diva o el divo que los protagonizaba. Según Jan Baetens, la fotonovela se transforma gradualmente “en lo que podría llamarse un relato fotográfico “disfrazado”. [...] Una variación de la fotografía de las grandes estrellas”<sup>286</sup> donde los sucesos que éstos protagonizan ocupan un segundo plano. En estos formatos el personaje está tan unido al actor que lo encarna que en la telenovela mejicana de 1993 *Valentina* la presión del público obligó a rehacer la obra, “a tirar a la basura entre 70 y 100 capítulos ya grabados –capítulos que mostraban un argumento muy distinto a lo que visualmente se relacionaba con la actriz principal (Verónica Castro) y a mostrarla de nuevo encarnando el tipo de personaje que la gente esperaba de ella”<sup>287</sup>.

Roland Barthes (1977) acota aún más las características de este personaje al compararlo con lo que a él se refiere en la poética aristotélica, la cual lo trata de manera secundaria sometiéndolo irremediabilmente a la noción de acción:

*El personaje, que hasta ese momento no era más que un nombre, el agente de una acción, tomó una consistencia psicológica y pasó a ser un individuo, una «persona», en una palabra, un «ser» plenamente constituido, aun cuando no hiciera nada y, desde*



*Adventure Series #3* (prototipo de “hombre atractivo”)

284 Curiel, Fernando. *Fotonovela rosa, fotonovela roja*. México: Textos de difusión cultural Unam. 2001, p. 39.

285 Rojas Rojas, R. y Cruz Soto, R. La fotonovela en México. *Comunicación e Ideología* #4, [s/f], p. 54.

286 Baetens, Jan. Alrededor de la narración fotográfica: el ejemplo de la fotonovela. En: Scianna, Ferdinando y Ansón, Antonio (eds). *op cit.*, p. 24.

287 De Lizaur, Blanca. La telenovela como literatura popular. *Anthropos. Revista de documentación Científica de la cultura* 166-167. 1995, p.133.

*ya, incluso antes de actuar; el personaje ha dejado de estar subordinado a la acción, ha encarnado de golpe una esencia psicológica; estas esencias podían ser sometidas a un inventario cuya forma más pura ha sido la lista de los «tipos» del teatro burgués (la coqueta, el padre noble, etc.)*<sup>288</sup>

Ciertamente, un par de personajes con una rígida caracterización arquetipal –actualizaciones muy aproximadas del mito- aportan en sí mismos todas y cada una de las relaciones posibles que existen entre ellos, por lo que tendrán el poder de evocar una narración, cualquier narración, aún sin pasar a la acción. Este “halo mítico”<sup>289</sup> es la base de la recurrencia serial por la que el componente de novedad se ve sustituido por la combinación novedosa de los mismos ingredientes. La permanencia, o sea el contacto con lo mítico, asegura al espectador qué se puede esperar; y el cambio y la novedad garantizan el interés renovado por el producto.

En cuanto al componente temporal de las series, tenemos que diferenciar cualquier *sit-com* familiar de los años 50 –“en las que se reproducían de manera idílica la *american way of life* y la consecuente felicidad doméstica sin conflictos significativos”<sup>290</sup> y en las que el tiempo no parece precipitarse hacia ningún final en concreto- de la telenovela, o series del tipo *Dallas* o *Dinasty* (*Dallasty*), “en los que la continuidad de la historia y la evolución de los personajes se convierten en centrales”<sup>291</sup>

Nos interesa de manera especial el caso de una serie de corte más dramático que apareció junto a algunas otras *cop-shows* a partir de 1975, nos referimos a la norteamericana *Hill Street Blues*<sup>292</sup> (1980-1987 exhibida por la MBC), y nos interesa porque encontramos en ella un detalle análogo a *Adventure Series* en su componente temporal. El peculiar desarrollo temporal de *Hill*

288 Roland Barthes. *Introducción al análisis estructural de los relatos*. p. 32.

289 Término acuñado por Anna Tous en: Tous, Anna. *La era del drama en televisión. Perdidos, CSI: Las Vegas, El ala oeste de la Casa Blanca, Mujeres desesperadas y House*. Barcelona: UOCpress, 2010, p. 226.

290 *Íbid.*, p. 171.

291 Zunzunegui, Santos y Zubillaga, Juan. *Tengan mucho cuidado ahí dentro. “Hill Street Blues” o los variados matices del gris*. Valencia: Centro de Semiótica y Teoría del Espectáculo, 1988, p. 6.

292 En España se tradujo como *Canción triste de Hill Street* y fue exhibida entre 1986 y 1987.

*Street Blues* permite visionar la serie sin atender a una progresión dramática, hasta tal punto que “en Gran Bretaña fue proyectada en desorden sin que al parecer haya acarreado este hecho grandes perjuicios comerciales”<sup>293</sup>. La razón esgrimida por Zunzunegui y Zubillaga a esta elasticidad en las conexiones episódicas se basa en que la temporalidad de esta serie es irrelevante con respecto a los aspectos básicos sobre los que está construida –los cuales serían: la oposición exterior/interior, el corporativismo, los límites de lo constitucional, los *affaires* que se suceden...- Los conflictos, o bien se solucionan en unos pocos capítulos y son de tipo anecdótico, o bien permanecen estancados sin solución, ni avanzan ni retroceden sino que se reproducen a sí mismos. Lo que nos interesa acentuar es que su cronicidad se asienta sobre un modelo estacionario que refuerza “la sensación que se transmite de que nada tiene arreglo”<sup>294</sup>. Este modelo estacionario también queda reflejado en las fotografías de *Adventure Series*: los personajes protagonizan escenas congeladas en un punto de su desarrollo por la falta de evidentes conexiones entre la imagen posterior y/o anterior (en este punto se basa la insubordinación a la jerarquía que impone su orden numérico), además de que estos personajes se multiplican en lo que pudieran ser microrelatos (que no se resuelven y que vienen a sumarse al suspense de su hipotética trama principal).

A partir de aquí nos gustaría dejar claras las consecuencias que tienen estos aspectos configuradores de las series -el personaje, la temporalidad, recurrencia y suspense-, en la obra de Moffatt *Adventure Series* para posteriormente dilucidar sus posibles consecuencias narrativas en la fotografía secuencial. Tracey Moffatt tiene una peculiar manera de definir el serial televisivo poniendo en relevancia ciertos factores los cuales veremos, de manera obvia, reflejados en su obra. Comenzaremos, por lo tanto, nuestro análisis de *Adventure Series* transcribiendo la conversación con Gerard Matt (1998-1999) en la que especifica los componentes de estos formatos que le atraen tanto:

*Dramas televisivos americanos y australianos de bajo presupuesto donde el término “aventura” significaba saltar a una lancha motora o a un pequeño avión para atrapar a*

293 Zunzunegui, Santos y Zubillaga, Juan. *op. cit.*, p. 21.

294 *Íbid*, p. 22.

*un ladrón y donde las historias suceden en lugares estupendos.[...] Respecto a la moda, la gente salía muy arreglada. Algunos personajes iban con uniforme de piloto o de guarda forestal, o con trajes de buceo, tanto hombres como mujeres daban la sensación de ser muy profesionales, como si estuvieran haciendo algo muy importante, pero al mismo tiempo se miraban con deseo.*<sup>295</sup>

Las palabras de Moffatt nos inducen a pensar que da al elemento *personaje* un gran protagonismo en sus fotografías, es más, creemos poder afirmar que es éste el que detenta el mayor poder narrativo en la obra ya que la acción que se representa es esbozada de manera tan ambigua que los hechos quedan reducidos a ser un detalle afianzador del prototipo que los protagoniza. Empecemos, por tanto, analizando este importante elemento configurador.

En principio está claro que el primer sustrato de cualquier narración, la *fábula*, está obligada a regirse por las leyes de la realidad sensible y cotidiana; pero, al no ser capaces de encontrar una *fábula* con una lógica temporal/espacial como base para la obra de Moffatt *Adventure Series*, deducimos que la autora solventa este condicionante convirtiendo el nivel fabular en una fuente de aquello que ejercerá como eje central del relato: el arquetipo. Efectivamente, Moffatt enumera a Susan Bright todos y cada uno de los personajes que ha usado en *Adventure Series*: “Todos los personajes son prototipos, por ejemplo el prototipo de rubia, el del hombre moreno y atractivo, el de chica guapa y asiática, y el hombre tosco, acostumbrado a la vida al aire libre...”<sup>296</sup>. Es el personaje –reflejo del mito clásico- el que detenta el mayor poder narrativo en la obra, aunque ninguno de estos personajes está vinculado a la acción, sino que están plenamente constituidos, como dice Barthes, “incluso antes de actuar”. Esta anticipación, este saber ya de antemano los comportamientos y las relaciones, es lo que propicia en el espectador de *Adventure Series* la ilusión de relato: el relato está, incluso antes de su consecución.

Por lo tanto es, de manera indudable, la relación entre los arquetipos que desempeñan un papel en *Adventure Series* -y todo aquello que reportan: sus polaridades, determinaciones y

---

295 Bright, Susan. *op. cit.*, p. 92.

296 *Íbid.*

ambigüedades- lo que soporta la historia desde el sustrato fabular y, de esta manera, la clásica diégesis se ve sustituida por la evocación de un universo estacionario, “basado en un conflicto que no evoluciona sino es reproduciéndose a sí mismo”<sup>297</sup> -como decían Zunzunegui y Zubillaga sobre el conflicto entre los personajes *Furillo* y *Fay* de *Hill Street Blues*- y cuya suspensión transmite la idea de que nada tiene arreglo.

Aparte de los numerosos personajes, el uso del episodio apoya en *Adventure Series* otra característica de los seriales, la fragmentariedad narrativa. La obra de Moffatt necesita de las diez páginas que la componen para crear esa estructura en episodios y apropiarse así de la característica de repetición y multiplicación que poseen las series. Pero el hecho más importante es que el amplio contexto que despliegan estas diez páginas permite una descripción de la obra de modo puramente espacial, apoyando así el comportamiento estacionario de esa temporalidad que, aunque no evoluciona cronológicamente, sí se despliega en la reproducción de conflictos en diferentes escenas espaciales. Refutamos de esta manera la suposición que hacíamos al principio del artículo de que las diez páginas de las que consta la obra no estuvieran vinculadas narrativamente a un proyecto global.

Para finalizar nos gustaría dejar claro que no sólo existen similitudes entre *Adventure Series* y el serial televisivo, sino que además esta obra saca provecho narrativo de todas esas afinidades estructurales y estéticas. Es dentro de la nube referencial en la que se ve envuelta esta obra, donde funciona como narración, sin que su estructura sintagmática necesite una traslación a estructuras lingüísticas ni, por supuesto, una decodificación bajo las normas morfosintácticas. Por lo tanto, confirmamos que el relato propuesto por Moffatt desde *Adventure Series*, gracias a las figuras primordiales, especulares del mito, que protagonizan su obra, a la intertextualidad a la que apela, y al tiempo en suspensión en el que se desarrolla, no sólo queda sujeta únicamente a sus propias indeterminaciones, sino que se desarrolla de forma narrativa y plástica gracias a ellas.

Como conclusión general constatamos que, la narratividad suspendida que forma parte del serial televisivo se adapta de manera particular a la imagen fotográfica secuenciada. Si el espectador ordena cada detalle de la obra -de tal manera que todo encaje en una historia que ya existe a priori

---

297 Zunzunegui, Santos y Zubillaga, Juan. *op. cit.*, p. 22.

como experiencia o memoria de ese mismo espectador-, el suceso que estos personajes protagonizan no estará únicamente sostenido por las imágenes fotográficas que componen formalmente la obra plástica, sino que terminan de surgir gracias al proceso de intertextualidad que se pone en marcha desde el espectador, a su memoria y a las relaciones que ésta desata. Si es el re-conocimiento, por parte del espectador, de las posibilidades argumentales que soporta el personaje arquetípico, lo que asegura la existencia de una historia, esta historia se re-conocerá aunque no esté argumentalmente completa, no esté referida en un tiempo lógico/lingüístico y se constituya únicamente como evocación de una historia. Por lo que concluimos que la narración fotográfica secuencial es una nube de forma variable desvinculada semántica y sintácticamente de la arbitrariedad del orden lingüístico, libre de la esclavitud de sus estructuras y dotada de posibilidades argumentales que no atienden exclusivamente ni a la causalidad, ni a la temporalidad. Las herramientas narrativas son, de esta manera, una generosa y extraordinaria fuente de posibilidades para la imagen fotográfica.

### 3.2.5. *Adventure Series*: una novela griega de aventuras

Todas las influencias estéticas y estructurales que descubrimos a simple vista en la obra de Moffatt *Adventure Series* que la conectan con la telenovela, nos llevan además a descubrir en ella el germen de un tipo de novela que ya detenta todas sus características desde la época griega y que comparte claves narrativas y códigos estructurales con las series televisivas. Nos referimos a la novela griega de aventuras. Mijail Bajtín realizaría una esencial investigación de este género literario novelístico, al cual aplica el concepto de *cronotopo*<sup>298</sup>, conectando un determinado tiempo narrativo a un espacio concreto al que se le confina. Según Bajtín el esquema típico general de la trama de la novela griega de aventuras<sup>299</sup> sería algo así:

*Un joven y una joven en edad de casarse. Su origen es desconocido, misterioso... Poseen una*

298 Para Bajtín, *cronotopo* es la conexión esencial de las relaciones temporales y espaciales. Con él expresa el carácter indisoluble del espacio y el tiempo (el tiempo como la cuarta dimensión del espacio) en un todo inteligible y concreto. "Los elementos de tiempo se revelan en el espacio y el espacio es entendido y medido a través del tiempo". Bajtín, Mijail. *op. cit.*, pp. 237-238.

299 Las novelas de aventuras a las que se refiere Bajtín están realizadas en Grecia entre finales del siglo I y el II, son entre otras: *Las aventuras de Leucipa y Clitofonte* de Aquiles Tacio, *Las aventuras de Querea y Calirroe* de Caritón de Afrodiasias, *Las efesíacas* de Jenofonte de Éfeso o *Dafnis y Cloe* de Longo de Éfeso.

*belleza extraordinaria. También son extraordinariamente castos. Se encuentran inesperadamente, generalmente en una fiesta solemne. Invade a ambos una pasión recíproca, violenta e instantánea, irresistible como la fatalidad, como una enfermedad incurable. Sin embargo sus nupcias no pueden tener lugar de inmediato. En su camino aparecen obstáculos que las retrasan, las impiden. Los enamorados son separados, se buscan uno al otro, se reencuentran, de nuevo se pierden y de nuevo se encuentran. Los obstáculos y las peripecias corrientes de los enamorados son: el rapto de la novia antes de la boda, el desacuerdo de los padres... fugas, viajes, tempestad en el mar, naufragio, salvación milagrosa, ataque de los piratas, cautiverio y prisión, atentado contra la castidad del héroe y de la heroína... muertes ficticias, disfraces, reconocimiento-desconocimiento, traiciones ficticias, tentaciones de castidad y fidelidad, falsas inculpaciones de crímenes... Juegan un papel muy importante los encuentros con amigos o con enemigos inesperados, los vaticinios, las predicciones, los sueños reveladores, los presentimientos, los filtros soporíferos. La novela finaliza con la unión feliz en matrimonio de los enamorados.*<sup>300</sup>

Entre el punto de partida del movimiento argumental (el despertar de una pasión) y el de cierre del mismo (la consumación de esa pasión) se desarrolla toda la acción de la novela. Aún siendo acontecimientos esenciales en la vida de los protagonistas, la novela no está construida en torno a estos puntos, sino a lo que hay entre ellos; sin embargo, puntualiza Bajtín, “entre ellos no debe de haber en esencia nada”<sup>301</sup>. El autor se refiere a nada que desvirtúe la personalidad de todo aquel que sufra los hechos. Desde el comienzo de la obra, los sentimientos de los protagonistas no ofrecen ninguna duda, y esos sentimientos permanecen sin variar durante toda la novela. A nosotros nos parece que el destino narrativo de los protagonistas, sólo por el hecho de ocupar esa posición, está marcado. Su enlace final, como bien señala Bajtín, conecta con su primer encuentro, como si entre esos dos momentos no hubiera sucedido nada, por eso está clara la reversibilidad, la posibilidad de intercambio de los momentos de la serie temporal.

Otra característica que nos interesa de esta novela de aventuras griega, es que todos los momentos del tiempo infinito de la aventura están dirigidos por una sola fuerza: el suceso. El “tiempo del suceso” de la

---

300 Bajtín, Mijail. *op. cit.*, p. 240.

301 *Íbid*, p. 242.

aventura en la novela griega es el tiempo específico de la intervención de las fuerzas irracionales en la vida humana. Estas fuerzas, y no los protagonistas, son las que llevan toda la iniciativa en el tiempo de la aventura. Bajtín organiza este concepto de tiempo gracias a “las nociones específicas ‘de repente’ y ‘precisamente’. La casualidad pura, la coincidencia y la ruptura”<sup>302</sup>.

Este aspecto incrementa la sensación de que nada de lo que haga ninguno de los personajes va a cambiar la historia que ya sabemos, o mejor dicho, la que ya creemos saber. Ya hemos comentado, al hablar de la importancia del personaje en el serial televisivo, que uno de los mayores placeres del espectador es la anticipación a cada uno de los pasos de los protagonistas en el esquema novelar que este espectador tiene a priori. La mera coincidencia (la coincidencia como elemento esencial provocador del suceso) parece dominar incluso el encuentro entre estos personajes, los objetos que los rodean y los espacios en donde se sitúan. Lo aparentemente azaroso de estas reuniones hace que todos los objetos descritos en la novela se caractericen por ese aislamiento, esa falta de relación entre sí en la que ningún elemento depende de nada ni de nadie. Además, según Bajtín:

*El tiempo de la aventura necesita de una extensión temporal abstracta.... Los acontecimientos de la novela no tienen ninguna vinculación importante con las particularidades de los países que figuran en la novela, con su organización político-social, con su historia o su cultura... El carácter del lugar no entra como parte componente del acontecimiento: el lugar solo entra en la aventura como extensión desnuda abstracta*<sup>303</sup>.

Está claro que esta abstracción espacial es un punto necesario, una mayor concreción en los elementos espaciales y temporales hubiese cercenado la libertad y la fluidez de las aventuras, y hubiese limitado el poder absoluto del suceso. Como dice Bajtín, “toda concreción, aunque sólo sea una concreción de lo cotidiano, hubiera introducido en la existencia humana y en el tiempo de esa existencia sus *regularidades*, su *orden*, sus *relaciones inevitables*... las aventuras hubieran quedado situadas orgánicamente y se hubiera paralizado su movimiento cronoespacial”<sup>304</sup>.

---

302 *Íbid.*, p. 244.

303 *Íbid.*, p. 252.

304 *Íbid.*, p. 253.

En este punto nos gustaría profundizar en la idea de un universo paralelo al de la obra literaria: el de lo cotidiano, “la existencia humana y el tiempo de esa existencia” para centrarnos en buscar las repercusiones que pudieran darse por la concomitancia de esos universos, entre los cuales las relaciones se estrechan en el sentido de que, si bien es cierto que no hay posibilidad de fusión entre ellos, la interacción es segura y cualquier cosa que en uno suceda salpicará y traerá consecuencias en el otro. El mundo representado en la obra enriquece al espectador porque no es posible que alguien se mantenga intacto tras la inmersión en otro universo, ya sea más o menos mimético del mundo percibido como propio; y ese mundo propio se incorpora a la obra tanto por medio del autor, durante el proceso de elaboración de la misma, como en la reelaboración constante a través de la percepción activa-creativa de los lectores.

A este respecto, afirma Lubomir Dolezel en su *Teoría de los mundos posibles* que “después de leer una obra valiosa de ficción, nuestro horizonte debería ser más amplio, deberíamos sentirnos más sabios porque hemos absorbido otro mundo a nuestro universo mental”.<sup>305</sup> Es en el desarrollo de esta teoría en la cual Dolezel deja bien claro la diferenciación entre los mundos reales y los ficcionales, comparando estos mundos creados con pequeños universos esencialmente libres y autónomos del mundo alrededor del cual orbitan. Afirma de esta manera que el marco de referencia de la obra literaria deja de ser el mundo *real* para cambiar éste por un modelo de mundos múltiples, es decir por una semántica de mundos *posibles*.

Nosotros hemos de desvincularnos de la arquitectura centralizada que conlleva esta teoría de Dolezel, estamos más en sintonía con la posición que la teoría posmoderna toma ante ella y que Marie-Laure Ryan define así:

*La teoría de los mundos posibles se topa con dificultades al enfrentarse a la teoría posmoderna, para la cual la idea de un mundo que disfruta de un estatus especial significa hegemonismo, logocentrismo, valoración negativa de la periferia y una organización rígidamente jerárquica que se sustenta en las relaciones de poder, además de que ignora la relatividad histórica y cultural de las distintas percepciones de la realidad*<sup>306</sup>.

305 Lomeña Campos, Andrés. *Entrevista a Lubomír Dolezel*. Disponible en: Heterocósmicas blogspot.com. 24 /06/ 2011. [Última visita 11/06/13].

306 Ryan, Marie-Laure. *La narración como realidad virtual*. Barcelona: Paidós, 2004, p. 128. Nelson Goodman también se desmarca de esta teoría oponiendo a la de los mundos posibles, la pluralista de Cassirer, la cual trata de

Otra objeción que plantea Ryan al modelo del mundo *real* es que “a pesar de que todos vivimos en el mismo mundo físico y compartimos una serie bastante amplia de opiniones acerca de los objetos que lo amueblan, no hay un consenso absoluto a la hora de trazar la línea que divide el terreno de los objetos que existen realmente y el dominio de aquellos cuya existencia es únicamente pensable”<sup>307</sup>. Por lo tanto y llegados a este punto, nos cuestionamos si hemos de utilizar otro concepto diferente al de “mundo” al hablar de “eso” que refiere la obra de Moffatt, ya que la noción de “mundo”, como dice Ryan, contiene: “un conjunto conectado de objetos e individuos, un entorno habitable, una totalidad razonablemente inteligible para los observadores externos y un campo de actividad para sus miembros”<sup>308</sup>, y presupone, además, una actividad de tipo inmersivo por parte del lector, o sea que la obra sería considerada como un camino hacia un lugar alejado, si no diferente, del texto y del lenguaje que lo conforma, y deberá ser obligatoriamente olvidado para que la inmersión, desde el punto de vista de esta autora, funcione adecuadamente.

Esto trae como consecuencia que el *texto* se pierda a favor de la *historia*, y nos hace cuestionarnos lo que sucede en este sentido con la poesía, por poner un ejemplo de un género narrativo diferente al de la novela, la cual da una prioridad tal al significante que resulta imposible realizar una inmersión del tipo que nos propone la autora. Nos asalta en este punto la siguiente cuestión: si el camino textual hacia ese “mundo” -que debe ser un *entorno habitable*, una *totalidad inteligible* y un *campo de actividad*-, dificulta el acceso a él y, por este motivo, no existe posibilidad alguna de inmersión en él ¿hay “mundo”?, y lo más importante, si este mundo donde se devana el suceso no está configurado ¿hay narración?

Para despejar algunas de las dudas planteadas anteriormente centrémonos en *Adventure Series* y analicémosla como si ciertamente fuera una novela griega de aventuras, como si lo que sea que ocurriera en esa “novela” tuviera lugar entre “el despertar de una pasión y la consumación de esa pasión”. En principio, nos damos cuenta de que, al igual que en la novela griega de aventuras, existe una posibilidad factible de desmembrar la narración -la misma autora plantea esta posibilidad cuando da la instrucciones para su exposición

---

múltiples mundos reales y no de múltiples alternativas posibles a un sólo mundo. Este autor se pregunta “en qué sentido no trivial puede decirse que hay muchos mundos, tal como insisten Cassirer y otros pluralistas de talante similar. Él mismo se contesta que tal vez sólo en el sentido de que muchas de las diferentes versiones del mundo tienen importancia e interés por sí mismas”. *Vid.*: Goodman, Nelson. *Maneras de hacer mundos*. Madrid: Visor, 1990, p. 25.

307 Ryan, Marie Laure. *op. cit.*, p. 128.

308 *Íbid.*, p. 117.

y deja total libertad en el orden que han de llevar las páginas, lo verdaderamente inamovible son la primera y la última de las fotos que la componen. Cabe la posibilidad también de que la estructura desordenada de la serie se deba a que el relato no se haya construido en torno a uno o varios acontecimientos esenciales, sino a que lo que hay entre ellos sean simples sucesos extrabiográficos, y por lo tanto, como dice Bajtín, “en esencia nada”. Eso explicaría a la perfección la peculiar temporalidad de las secuencias de *Adventure Series* porque, al fin y al cabo, esta nada no está obligada tener una pauta temporal fija sino que puede estar sujeta a cambios sin que estas alteraciones reporten consecuencias narrativas.

Los hechos que muestra *Adventure Series* no definen su capacidad temporal, ni su extensión, es más, ésta podría dilatarse hasta el infinito en una eterna e impoluta juventud de sus protagonistas. Lo que se exhibe entre el inicio y el final de cada una de las páginas de las que consta la obra, e incluso entre la primera y la última de esas páginas -*Adventure Series* #1 y *Adventure Series* #10-, nos referimos a todo lo que sucede dentro del tiempo de aventuras que se extiende dentro de esta ruptura, no se incorpora a la serie biográfica temporal sino que se sitúa fuera del tiempo biográfico. Las personas y las cosas pasan a través de sucesos que no les modifican y no cambia ni aporta nada a la forma de enfrentarse a la vida o al carácter de los protagonistas; pero precisamente por ese motivo, explica Bajtín, “los ha confirmado, los ha verificado y ha establecido su identidad, su fortaleza y su constancia”<sup>309</sup>.

A nuestro entender, *Adventure Series* produce en el observador la sensación de estar ante un momento congelado y ésta impresión queda determinada, no por el instante de fijación, del todo técnico, que la fotografía necesita para su consolidación, sino por el hecho de que nada de lo que sucede alrededor de los personajes parece afectar sinceramente a la imagen que, de una manera interna, ya tiene el espectador de ellos. Por supuesto esta imagen mental es una imagen a priori, del todo fabular, y no contiene nada que pueda disminuir su ambigüedad.

Por otra parte, el espacio en la obra de Moffatt, no sólo en la serie que nos ocupa sino también en otras como *Up in the Sky*, *Plantation*, o *Guapa...*, es una extensión abstracta del suceso que contiene. La misma autora declara estar muy interesada en aportar a su obra cierto grado abstracción espacial que, por otra parte, favorezca la apropiación de los hechos por parte del espectador. Al igual que todas las aventuras de la novela griega, *Adventure Series* tiene un carácter transferible: lo que sucede en Australia podría suceder en Yemen.

---

309 *Íbid*, p. 259.

Que las dunas, islas o frondas que rodean a los personajes de *Adventure Series* pertenezcan a este lugar o a otro es un detalle insignificante -insignificante en sí mismo, puntualizamos, pero no en la manera en que esa indeterminación actúa sobre el resto de los elementos constituyentes y no en la manera en que la autora lo usa para implicar emocionalmente a una mayor parte de espectadores. La imprecisión, por tanto, del tiempo y del espacio es efectivamente lo que propicia el valor de la narración de aventuras en sí y otorga al autor un margen de libertad infinito en el momento de su elaboración y al lector a la hora de su concreción.

Por último, estamos de acuerdo con Ryan en que los textos más inmersivos son los que nos resultan más naturales. Moffatt nos presenta a través de *Adventure Series* un universo que, al igual que el de la novela griega, es indefinido y ajeno. Los sucesos que en él ocurren se deben a la casualidad, la coincidencia y la ruptura, tal y como concreta Bajtín el suceso de la novela griega. Los personajes se mantendrán en una misma línea durante todo el desarrollo porque están predestinados y sus peripecias no los moverán del camino que mantienen trazado mucho antes de entrar en acción o en relación. Y este conocimiento absoluto de los hechos por parte del lector/espectador es indiscutiblemente una invitación hacia aquello que relata, un impulso hacia la inmersión fácil y placentera. En *Adventure Series* sucede que, por una parte, la naturaleza del estereotipo que usa como sujeto nos facilita esa inmersión, ya lo dice la misma Ryan: “No tiene sentido negar que los mundos de los textos estereotipados de la cultura popular son los más favorables a la inmersión, el lector puede incorporar más conocimientos y sus expectativas se cumplen de manera más efectiva”.

Es fácil entrar en el espacio que desde *Adventure Series* nos propone Moffatt, porque ese espacio del que surge el relato está tejido como si fuera una red de relaciones estereotipadas, fácilmente reconocibles, pero no es un “mundo” tal y como propone Ryan, por el hecho de que carece de unidad y de completitud. No es un mundo sino varios, no es éste sino cualquiera y ni mucho menos está acabado. El camino hacia él no es sino un deambular por sus periferias textuales y sus referencias estilísticas; y el que no haya un centro al cual llegar, un punto y final delimitador y reparador de cualquier intriga surgida durante ese camino, el hecho, decimos, de que el argumento no esté resuelto y quede en suspensión, hace que no podamos olvidar la naturaleza textual y significativa de la obra, aspecto que unido a los anteriores nos impide finalmente la inmersión.

Sin embargo creemos poder confirmar que la voluntad de Moffatt no es en absoluto esta inmersión en un universo extraño, en un “mundo” completo, externo y desvinculado del canal que lo evoca, si no que, por el contrario, lo que pretende es una atención continuada por parte del espectador hacia la superficie textual que

evoca este mundo, la cita a este mundo, pero sobre todo la cita a la manera de contar el mundo.

### 3.2.6. *Adventure Series*: una lámina enciclopédica

Existe un tipo de imagen secuencial narrativa donde la trama que reproduce no es lo importante en el relato que desencadena, sino que su interés reside en la misma evocación de un relato (hecho subjetivo) a partir de la presentación de un objeto y sus funciones (hecho objetivo). Estas serían las láminas que contiene la *L'Encyclopédie ou Dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers*, dirigida por Diderot y D'Alembert durante los años 1751-1772<sup>310</sup>, las cuales presentan la imagen del objeto a definir además de otra ilustración de tipo más subjetivo. En este capítulo realizamos una comparativa entre las láminas enciclopédicas de la enciclopedia ilustrada de Diderot y *Adventure Series* de Moffatt en busca de referencias que nos guíen en una aproximación hermenéutica. El análisis que llevamos a cabo, para poner de relevancia una posible faceta de inventario en esta obra fotográfica de Moffatt, se basa en tres aspectos determinantes: primero, en las estructuras formales de ambas obras -su disposición en viñetas-, segundo, en el acto de apropiación de un objeto que pudiera suponer para sus autores la reproducción de ese objeto; y tercero, en el trance narrativo y evocativo que ambas obras fomentan. Para llevar a cabo este estudio nos basaremos esencialmente en el ensayo de Roland Barthes “Las láminas de la Enciclopedia”<sup>311</sup>, en el que centra como objeto de investigación un tipo de ilustración que se define en la suma, por una parte, del fin didáctico de ese dibujo, y por otra, de una justificación más gratuita de orden estético u onírico.

En la *Enciclopedia* la mayoría de las láminas están formadas de dos fragmentos; en uno de ellos, el inferior, encontramos el objeto que se quiere definir, aislado de su contexto, constituyendo una unidad informativa esencial; por el contrario, en el fragmento superior de la ilustración -el cual es llamado por Barthes “viñeta”<sup>312</sup>-, ese mismo objeto se inserta en una escena viviente, o sea, en el interior de una situación real. La lámina enciclopédica juega así, en una doble vertiente, a la demostración intelectual (por sus objetos) y a la vida novelesca (por sus escenas).

Son estas características las que nos empujan a realizar un análisis comparativo con algunas de las

310 A partir de ahora nos referiremos ella de forma abreviada como la *Enciclopedia*.

311 Barthes, Roland. “Las láminas de la Enciclopedia”. En Barthes, Roland. *El grado cero de la escritura*.

312 *Ibid.*, p. 132.



Plantación de algodón. Lámina de la Enciclopedia de Diderot

obras de Tracey Moffatt que se presentan secuenciadas. Si intentamos analizarlas atribuyendo a cada fotografía los matices de una lámina informativa enciclopédica observamos que existen evidentes similitudes. Veamos en primer lugar qué sucede al comparar la obra de Moffatt *Plantation* (2010) y la lámina enciclopédica que ilustra el algodón.

En las dos se muestra el asunto dividido en dos partes; una, la *viñeta*, de carácter informativo o dónde se nos expone el objeto, en el caso de la obra de Moffatt sería la fotografía de la derecha, en la que se nos muestra “la plantación” (exactamente de caña de azúcar<sup>313</sup>), y la segunda fotografía, la de la izquierda, donde revela la *escena viviente*, el objeto inventariado inserto en una situación real o lo que Barthes llamaría “la dimensión sintagmática del mensaje”, que no es ni más ni menos que el contexto de esa plantación. En esa imagen se nos expone a un oscuro observador, a lo mejor un merodeador, alguien de color podríamos pensar por la oscuridad de su piel, al fondo una construcción colonial, típica sureña, el sol abrasador... La



Tracey Moffatt. *Plantation*. Díptico n° 1. 2010

presentación de la casa de tipo colonial nos indica la esencia de “propiedad” de esa plantación, por lo tanto no es un lugar idílico, libre y salvaje. Y no sólo eso, sino que la visión de la casa desde una esquina, escondida tras la fronda, hace que se nos antoje lugar central de todas, de cualquier intriga urdida en la sombra posiblemente por el único personaje que se nos da a conocer.

En cuanto a los mecanismos de sentido articulados por las viñetas

313 Así lo especifica la misma autora en: Moffatt, Tracey. *Plantation* [nota de prensa de la exposición]. Disponible en: <http://www.roslynnoxley9.com.au/news/releases/2010/04/09/181/> [Última visita 18/06/14].

enciclopédicas también podríamos aplicarlos a la obra de Moffatt. Barthes señala a este respecto:

*La viñeta se presenta siempre un poco como un jeroglífico: es necesario descifrarla, señalar en ella las unidades informativas. La viñeta tiene la misma densidad que un jeroglífico, es necesario que todas las informaciones entren forzosamente en la escena vivida (de aquí que la lectura exija una exploración del sentido); en la lámina consagrada al algodón un cierto número de accidentes debe necesariamente reenviar al exotismo del vegetal: la palmera, la cabaña, la isla, el cráneo rasurado del chino, su larga pipa (a decir verdad muy poco práctica para trabajar el algodón pero que convoca la imagen del opio); ninguna de estas informaciones es inocente: la imagen esta atestada de significaciones demostrativas<sup>314</sup>.*

Ciertamente es fácil encontrar en la obra de Moffatt ese aspecto jeroglífico que nos invita a descifrar la imagen como si ésta incluyera la solución a un enigma. Las dos, la lámina del algodón de la *Enciclopedia* y posiblemente *Plantation* son visiones de un concepto, información clara sobre ese concepto. Pero además constituyen un punto de partida para la evocación personal del suceso que en ellas se desencadena. En el caso de *Plantation* se trataría de algo que ya conocemos, que ha sido trama de muchas obras literarias, cinematográficas, de ensayo y ficción, que tiene que ver con la raza y con la propiedad, con al misma Tracey Moffatt, con el ser humano y sus batallas libradas.

La Enciclopedia, tal y como dice Barthes, “es un vasto balance de propiedad”<sup>315</sup> y esta cualidad nos parece muy significativa teniendo en cuenta la definición que él mismo hace de “propiedad”:

*Formalmente (esto es bien evidente en las láminas), la propiedad depende esencialmente de una cierta división de las cosas: apropiarse es fragmentar el mundo, dividirlo en objetos finitos, sujetos al hombre en proporción misma de su discontinuidad: pues no se puede separar sin finalmente nombrar y clasificar; a partir de esto nace la propiedad<sup>316</sup>.*

Barthes basa la propiedad en la clasificación como separación del resto y donación de un nombre,

---

314 Barthes, Roland. *El grado cero de la escritura*, p. 134.

315 *Ibíd.*, p. 128.

316 *Ibíd.*, p. 129.

y es este aspecto el que nos hace pensar en *Adventure Series* como un catálogo o inventario de imágenes prototípicas con una fuerte necesidad de significación y, por lo tanto, de apropiación por parte de la autora. Un anecdotario que va más allá de su muestra hasta llegar a ofrecer la posibilidad de ser (re-)vvididas, no tanto encarnadas, aunque también; de ser al fin y al cabo usadas como una imagen de catálogo de recuerdos susceptibles de ser creados mediante la evocación y, en ese sentido, apropiados.

Es cierto que en *Adventure Series* no existe esa separación entre las imágenes informativas, objetivas, del instrumento o concepto inventariado -las llamadas por Barthes “viñetas”- y las imágenes donde este concepto se humaniza y se inserta en una “escena vivida”, pero sí que podemos sentir que el conjunto de la serie pudiera ser tratada como un inventario nemotécnico, un catálogo de escenas emocionantes en el cual, cada una de las páginas, se comportaría como un portal hacia una aventura particular rescatada de la memoria de la autora y, además, supondría una restitución de imágenes desde esta memoria a la materialidad que supone la obra fotográfica. *Adventure Series* se convertiría así en la apropiación personal de Moffatt de estas aventuras, el paso del ser espectadora pasiva a ser protagonista activa de las mismas.

Dice Barthes que “lo que sorprende en la Enciclopedia (y particularmente en sus imágenes) es que propone un mundo sin miedo”<sup>317</sup>, y esto nos parece realmente clarificador ya que nos afianza en la idea de que *Adventure Series* es, al margen de otras muchas cosas, el resultado de una catarsis por parte de la autora en busca de esa paz de lo ficticio que proponen los medios, ese relato sin ninguna consecuencia nociva que prometen cada una de las láminas enciclopédicas. Incidimos en el hecho de que en ambas obras no hay consecuencias, ni moralejas, ni desinencia. Éste es, al fin y al cabo, el estado que deviene de la suspensión narrativa, uno asentado en la eliminación del temor.

---

317 *Íbid.*, p. 131.



EL RELATO COMO IRRESOLUCIÓN NARRATIVA EN LA FOTOGRAFÍA SECUENCIAL.  
El caso de *Adventure Series* de Tracey Moffatt

## 4. CONCLUSIONES

Terminamos esta investigación exponiendo ordenadamente las conclusiones finales en una enumeración de todos aquellos condicionantes que se han ido consumando para sustento de nuestra tesis primordial. Hemos elegido este tipo de exposición porque el cumplimiento de cada una de las condiciones mencionadas supone, a nuestro entender, un paso en la verificación de la tesis, además de que la concatenación de unas a otras deja claro el desarrollo de la metodología científica que hemos llevado a cabo. Por otra parte, dejamos así constancia del cumplimiento de los objetivos generales que nos planteamos al inicio de la investigación y que han sido dos: por una parte adaptar las teorías narrativas a la fotografía secuenciada; y por otra, aplicar lo deducido a la obra *Adventure Series* de Tracey Moffatt. Como consecuencia colateral de esta investigación se le ha proporcionado un marco teórico a la obra que esta autora ha producido hasta la fecha.

Queremos dejar claro que este último capítulo de nuestra investigación no cierra en absoluto el tema que tratamos, es más, es nuestro propósito retomar más adelante cuestiones que por su alcance nos es imposible resolver en estas páginas. Algunos de estos asuntos serán abordados en un último apartado dejando la puerta abierta a próximos debates en torno a las posibilidades de narrativa fotográfica, entre otros. Comenzaremos por lo tanto a enumerar lo concluido en relación a la narrativa para más tarde completarlo con lo inferido desde los procesos plásticos, el contexto los referentes de la autora, y el análisis hermenéutico al que sometemos a la obra plástica *Adventure Series*.

1. Expongamos en principio la máxima general de la cual parte nuestra investigación y la hace posible: si todos los relatos tienen algo en común -y no sólo responden a una peculiaridad singular, un cúmulo de coincidencias o a la “genialidad” de su autor-, y si ese algo que comparten les supone una forma y un contenido determinado, todo aquel formato que posea esas características se le reconocerá claramente como narrativo.

En cuanto al contenido, hemos podido deducir en el transcurso de esta investigación que es el acontecimiento -la existencia y exhibición de este acontecimiento-, lo que adjudica el componente narrativo a la obra que lo refiera y, en un primer paso, es en lo que nos basamos para asignar este calificativo de narrativo a *Adventure Series*. Cualquier obra fotográfica, y por lo tanto también *Adventure Series*, será narrativa siempre y cuando, además de exhibir este acontecimiento, lo haga de manera singular e individualizada. Especificamos: “cualquier cosa que pase” no puede considerarse como acontecimiento, la singularidad de éste es lo que lo diferencia de la generalidad y la abstracción de los hechos -el hecho de nacer podría dar lugar a disertaciones filosóficas extensísimas y a numerosos enunciados abstractos, pero mi propio nacimiento, rodeado de todo lo necesario para determinarlo como suceso, dará lugar a esa cadena de acontecimientos en que consiste el relato. Por lo tanto el acontecimiento estará causado por un actor y se desarrollará en un lugar durante un tiempo determinado.

2. Si el acontecimiento narrativo se sostiene sobre una estructura fija y arbitraria, provista de niveles diferenciados como son la *fábula* -o conjunto de sucesos ordenados en una lógica relación causal-temporal-, la *historia* -o subjetivación de la *fábula*- y el *texto* -o la materialización de la *historia*-, y somos capaces de delimitar y confirmar la existencia de estos niveles en *Adventure Series*, estaremos dispuestos a afirmar que esta obra fotográfica es una narración. Para comprobar este condicionante empezamos por verificar la existencia del primer sustrato narrativo, la *fábula*, consistente en una serie de sucesos regentados por las leyes de la realidad sensible y por lo tanto homológico y cronológico, que ancla sus fuentes de contenido en aquellas imágenes originarias constitutivas del inconsciente colectivo, comunes a toda la humanidad, por lo que se elaborará de manera similar al mito o la leyenda. No encontramos una *fábula* con una lógica temporal como

base para la obra de Moffatt, pero esta autora solventa este condicionante convirtiendo el nivel fabular de *Adventure Series* en una fuente de aquello que ejercerá como eje central del relato: el arquetipo. Concluimos por tanto que la relación entre los arquetipos que desempeñan un papel en esta obra -y todo aquello que reportan: sus polaridades, determinaciones y ambigüedades- es lo que soporta, desde el sustrato fabular, el nivel de la *historia*. El siguiente paso consiste en verificar la existencia de esta *historia*.

En una estructura narrativa la *historia* implica una focalización de la *fábula* por parte del autor. En *Adventure Series* efectivamente asistimos a la encarnación de los actores -que tras su caracterización se han convertido en *personajes*-, y además reconocemos que el espacio donde se desarrolla la acción ha sido distinguido con unos parámetros determinados -se ha convertido en *lugar*-, por lo que el espectador tendrá la sensación de que la focalización de la *fábula* se ha llevado a cabo y verdaderamente se nos está narrando una *historia* determinada.

Pero existe en verdad una diferencia entre la *historia* de *Adventure Series* y la de cualquier otro relato, y es que, en la obra de Moffatt, esta historia se hilvana sobre uno o varios personajes arquetípicos que posibilitan todos los sucesos que son capaces de protagonizar sin perder para ello ni un ápice de su marcada, previsible y plana personalidad. Concluimos entonces que la *historia*, en esta obra de Moffatt, se convierte así en una tramoya para esa potencia, es una suma de elementos y detalles de una historia determinada y de todas las historias posibles, se concentra en sus generalidades y las peculiaridades de las que se rodea se convierten ni más ni menos que en una opción de estilo, exclusivamente *texto*.

**3.** Pero antes de pasar al nivel del *texto* aún nos quedan algunas otras conclusiones respecto a la *historia*: si los vínculos entre elementos narrativos y los niveles a los que éstos pertenecen son una convención, estas asociaciones, al verse sometidas a dislocaciones y roturas darán lugar al consecuente extrañamiento por parte del lector/espectador. En nuestra investigación consideramos dos de estos desplazamientos como los principales responsables en la producción de extrañamiento: uno de ellos tiene lugar dentro de la *historia*, entre el espacio y el acontecimiento, y hace que el suceso deje de ser previsible para el espacio que lo contextualiza. El otro se produce en relación a los espacios donde se sitúa la acción, de tal manera que cuanto menos concreto o más subjetivo sea

éste, más se acercará la historia a lo fabular, a lo mítico, y por lo tanto a lo colectivo. El elemento espacial de *Adventure Series* se presenta idealizado, dramatizado e inconcreto -la propia Moffatt se encarga de que los espacios elegidos para sus obras sean tan comunes que puedan evocar diferentes localizaciones sin que por ello pierdan su principal característica de aislamiento y desolación-, por lo que fácilmente quedarán disueltos los límites entre *fábula* e *historia*, con la consecuente generación de extrañamiento por parte del espectador.

4. Este espectador ordena cada detalle narrativo de manera que todo encaje en una historia que ya existe a priori como experiencia o memoria de ese mismo espectador, por lo que el suceso que estos personajes protagonizan en el relato no estará únicamente sostenido por las imágenes fotográficas que componen formalmente cada página de *Adventure Series*, sino que terminan de surgir en el acto de visualización, gracias al proceso de intertextualidad que se pone en marcha desde el espectador, gracias también a su memoria y a las relaciones que ésta desata; y, por supuesto, a la acción performativa que el acto de mirar supone en sí mismo y que hace que la obra y su narrativa se construya justamente durante el hecho perceptivo.

Y por último hacemos referencia a una condición más que se supera en lo que concierne a este segundo nivel narrativo en *Adventure Series*: si es el re-conocimiento por parte del espectador de las posibilidades *fabulares* que soporta el personaje arquetípico lo que asegura la existencia de una *historia*, esta *historia* se re-conocerá aunque no esté argumentalmente completa, no esté referida en un tiempo lógico -de tipo lingüístico- y se constituya únicamente como evocación de una *historia*. Por lo que, finalmente, concluimos que la *historia* de *Adventure Series* es una nube de forma variable impulsada por el proceso evocativo individual desatado precisamente en el momento de su percepción.

5. En cuanto al nivel del *texto*, lo primero que nos encontramos es algo que nos puede inducir a un importante error metodológico. Ciertamente, la similitud formal de *Adventure Series* con obras de indiscutible pertenencia al género narrativo -como son el cómic o la fotonovela-, nos lleva a una equivocación a la hora de enfrentarnos a esta obra. La equivocación es pensar que, por su parecido con la página de un libro -con todas las connotaciones literarias que eso conlleva-,

es el estructuralista el método más idóneo para su análisis. Nuestra conclusión al respecto es que las imágenes fotográficas y los elementos que en ellas se muestran no pueden ser considerados, tal y como lo son las palabras, como niveles básicos de significación con funciones invariables e inequívocas en una posible combinatoria. Y no son niveles básicos de significación porque la fotografía, como significante, no está ligada irremediamente a un significado. Concluimos, por lo tanto, que el significado narrativo que *Adventure Series* propone ha de considerarse para su interpretación hermenéutica como una fijación momentánea de sentido, con todas las posibilidades que ese aspecto abre a su argumento.

**6.** Seguimos definiendo el nivel textual de esta obra con la siguiente proposición: si todas las páginas contenidas en una fotonovela o en un cómic poseen la homogeneidad que le aportan sus personajes, estética y colorido, parece real la posibilidad de que cada una de las diez páginas de *Adventure Series* se desenvuelva y actúe exactamente como las páginas de una novela gráfica, afianzando así su pertenencia a un mismo relato. Sin embargo, hemos podido deducir a lo largo de nuestra investigación que la articulación entre una y otra página de *Adventure Series* no confiere continuidad narrativa y, sin embargo, la unión de todas ellas nos concede la visión “completa” de la obra y le aportan la cohesión necesaria para reconocer en esta obra precisamente la característica de completitud que Aristóteles le otorgaría necesariamente a la Tragedia griega -sin tener que presentar para ello la estructura de “principio, medio y fin”. Concluimos, por lo tanto, que la disposición de estas páginas en el espacio nos informa de la característica principal de la obra a la que nos enfrentamos, la narrativa secuencial en sí misma, no de la cronología de los hechos que relatan.

Ahora sí, tras el cumplimiento de todos los condicionantes anteriores, exponemos que *Adventure Series*, en relación a la existencia inequívoca de sus niveles estructurales, y desde la asunción de las peculiaridades que éstos detentan, sostiene de manera verificable un tipo de narrativa.

**7.** Continuemos con uno de los elementos básicos de la narración, el tiempo, y su evidente protagonismo como estrategia narrativa. Si el suceso narrado está irremediamente vinculado a

una temporalidad y ésta se ha venido deshilvanando en una horizontalidad heredada de la gramática y la oralidad, deducimos por tales vínculos lingüísticos, que la posición desde la que debemos observar la imagen fotográfica es diferente a la usada en el género lingüístico. Para enfrentarnos a una lectura temporal de *Adventure Series*, como obra fotográfica que es, optamos por hacerlo desde el punto de vista Crónico frente al Aiónico ya que la fotografía, tanto si es secuenciada como si no, muestra siempre todos sus componentes de forma simultánea y, por lo tanto, desde el tiempo que nos plantea Cronos –en el que solo el presente llena el tiempo, y el futuro y el pasado son dos dimensiones relativas siempre a este presente-, tiene la posibilidad de ser leída desplegada en una verticalidad llena de sentido icónico y no con un desarrollo lingüístico en horizontal. En *Adventure Series*, observada desde este punto de vista, el suceso no se “desarrolla”, sino que se expone “desarrollándose” en un expandido instante presente.

8. La capacidad que posee la obra fotográfica de ser narrativa se apoya, además de en su peculiar vínculo temporal, en su extradeterminación, o sea, en la necesidad de ser completada, renovada, desde el exterior de sí misma, a través de elementos ocultos en una elipsis significativa. Durante nuestra investigación hemos equiparado esta extradeterminación al *punctum* barthesano por su capacidad de impulsar una especulación exterior a lo mostrado. La característica de extradeterminación hace que el relato dependa de la elipsis, o sea, de lo que no se ve pero se intuye -o se deduce-, se evoca o se recuerda. Pero, si la elipsis narrativa es un contenedor argumental invisible que hace referencia a un todo fabular, los espacios entre fotografías de *Adventure Series* no pueden actuar como tal ya que la fábula que sostiene su narrativa no se presenta completa –esta forma de comportarse conllevaría la existencia de una *fábula* como mundo argumental entero y con sentido claro y ya hemos comprobado que no es así-. Concluimos, por lo tanto, que los espacios intersticiales de *Adventure Series* actúan de una manera peculiar, de forma tan dilatada que abarcan todo –cualquier- suceso posible.

Como ya hemos dicho antes, el relato está tejido como si fuera una red de relaciones arquetipales que se enmarcan en un *mundo* determinado, o sea que suponen un conjunto conectado de objetos e individuos desarrollando una actividad. La descripción y exhibición de este mundo es un recorrido por sus periferias textuales y sus referencias estilísticas, y no hay en él un punto

y final delimitador o reparador de cualquier intriga surgida durante ese camino. Es la existencia, por lo tanto, de esa estructura viñeta/*gutter* y de las elipsis que de ella se derivan, lo que impulsa y asegura tal singular relato: parcial, incompleto, de extensión abstracta y de sentido ambiguo.

Por último, en cuanto al elemento de la elipsis en la obra de Moffatt, concluimos que si esta autora usara ésta como elemento narrativo en *Adventure Series*, lo mostrado en las fotografías que componen esta obra desempeñaría un papel fundamental en el relato, porque con ello se presentarían todos los indicios necesarios para captar y entender lo perteneciente al aparentemente silencioso *gutter*. Sin embargo, aún llevados por una potente voluntad para cerrar contenidos mediante lo visible, nos percatamos de que lo que no se ve no puede ser deducido de manera inequívoca de lo que se ve (más de lo que en un juego de suposiciones y vaguedades se pueda conseguir), y de que lo visible no es ni mucho menos la parte del relato de necesaria exhibición para su correcto entendimiento. En este sentido, llegamos a dos conclusiones importantes: por una parte, que el relato en *Adventure Series* se construye en referencia a acontecimientos puntuales, a motivos *libres* -que pueden fácilmente eliminarse- y *estáticos* -que no modifican en absoluto las situaciones precedentes o posteriores-, que son por tanto totalmente contingentes para la plenitud de la historia y que no actúan como culminación *númica* de unos hechos a la sombra, lo que hay entre ellos es en esencia nada.

Como segunda conclusión en cuanto a la elipsis se refiere, deducimos que si Moffatt no usa estas elipsis para cerrar los contenidos lógicos de la narración, sí lo hace para aludir al texto como tal, citarse a sí misma -a la elipsis, nos referimos- como parte de ese texto y a su propio papel como significante -significante, claro está, sin vínculo alguno con la totalidad que se le preconice a la *fábula*. Es únicamente por esta razón que la estructura de *Adventure Series* en secuencia y las fotografías que la integran como viñetas/*gutter* adquieren su sentido.

9. Para continuar con los elementos del interior de cada página de *Adventure Series*, evidenciamos que al comportarse las fotografías que las conforman como motivos libres y estáticos no mantienen entre ellas vinculaciones causales, lo que se encuentra en primer lugar no es la causa de lo que se encuentra en segundo lugar y esto último no es consecuencia de lo primero, por lo que deducimos que la narración en *Adventure Series* es el resultado de la *colisión* entre las fotografías

de cada viñeta, si bien ninguna de estas confrontaciones tiene prioridad sobre las otras en cuanto a términos narrativos ni temporales ni causales. Por lo tanto, concluimos que en *Adventure Series* es más importante el choque de imágenes, el hecho en sí, que el particular resultado de éste, de tal manera que aunque las tres fotografías de cada una de las páginas de *Adventure Series* no dan cuerpo a un comienzo, un nudo y un desenlace, se necesitan las unas a las otras actuando como continuas aportaciones exteriores, e impulsando en el espectador el ejercicio de lectura y/o evocación del relato.

**10.** En cuanto a este acto evocativo, entendemos que Moffatt aprovecha tanto la dilatación de los significados de las imágenes fotográficas -y los elementos que en ellas se muestran-, como los espacios intersticiales que la estructura en viñeta les propicia para provocar la *evocación indirecta* -subjctiva y ambivalente- de una *historia*; y sostenemos que al incitar a este tipo de evocación, la narración en *Adventure Series* sale fortalecida ya que hace participe al espectador en la consolidación de la misma. La evocación que impulsa la flexibilidad y la potencialidad del texto coloca al destinatario en una situación de excitación interpretativa, y éste es el estatus que verdaderamente nos interesa enfatizar como indispensable en el acto de visualización de la obra de Moffatt. Además se hace patente la necesidad de un lector/espectador que posea un conocimiento intertextual tal que le permita un re-conocimiento de los estereotipos y los sucesos que éstos son susceptibles de protagonizar dentro del marco propuesto en *Adventure Series*. Un espectador que finalmente se vea sometido a un posterior y voluntario des-reconocimiento de todo ello, un volver a hallarse vulnerable ante lo ya conocido que complete su experiencia estética.

**11.** Si, en el caso de la obra de Moffatt, la evocación está movida por el reconocimiento, éste realizará una mejor labor respecto al espectador en el fracaso -o sea, cuando no consiga recordar bien-, porque este revés le pondrá en contacto de manera eficaz con aquellos elementos virtuales que permiten la fluidez evocativa. Así, las imágenes fotográficas en *Adventure Series* funcionan como resortes de una memoria “dañada”, que intenta concretar sin éxito las situaciones que no recuerda. Como resultado de ello, los significados de cada elemento de la *historia* narrada no toman asiento fijo y ningún elemento narrativo tiene un lugar claro donde detener su devenir.

El suspense en el que nos mantiene esta obra no es un procedimiento de retardamiento de un final causal y consecuente, no es solamente la amenaza de una secuencia incumplida, ni una herramienta de confusión que se consume con angustia además de con placer por el hecho de tener la total seguridad de que al final siempre es reparada. Concluimos sin lugar a dudas que el suspense en *Adventure Series* no acaba en ningún momento y de ninguna manera. Si la suspensión del sentido argumental hace que no podamos olvidar la naturaleza textual y significativa de la obra, este aspecto finalmente nos impide la inmersión total en el relato, actuando como el flotador que nos hace emerger una y otra vez a la superficie de la obra plástica.

**12.** Por otro lado, hemos deducido también que *Adventure Series* es el resultado de un diálogo intertextual, una cita a un autor, obra o formato de referencia para Moffatt, una confluencia con un texto anterior con el cual mantiene no solo paralelismos estructurales sino además conexiones temáticas y/o estéticas. La autora recurre a ciertas imágenes persistentes en su memoria, sucesos históricos y ficciones que constituyen su imaginario juvenil y que tienen una consideración íntima, un enlace autobiográfico que es el responsable de las elecciones tomadas para su concreción y, en última instancia, de su propia inclusión en ellas como elemento integrante. Esto nos lleva a la primera conclusión en este sentido: en nuestra opinión el hecho de que Moffatt protagonice sus obras, y más concretamente *Adventure Series*, responde a la necesidad de manipular el recuerdo, o mejor dicho, el suceso recordado, de domesticarlo y eliminar de él todo el drama que alguna vez pudiera haber acarreado. A cada una de las imágenes que protagoniza, les confiere un valor catártico, por lo que deseamos la idea de que su disponibilidad y conveniencia para aparecer autorretratada en *Adventure Series* sea solamente una manera de economizar y facilitar recursos en su producción.

**13.** La siguientes conclusiones las hemos reunido todas en un mismo punto para unificar así las huellas que han dejado las referencias personales de Moffatt en su obra *Adventure Series* como pruebas evidentes de la intertextualidad a la que nos referimos en la conclusión anterior. Comenzaremos dejando constancia de las influencias asimiladas de una larga filmografía relacionada con su juventud, por los movimientos cinematográficos que admira -como la *nouvelle*

*vague* o el surrealismo de Coucteau-, o la obra particular de algunos cineastas como Nicolas Roeg. Además reconocemos en *Adventure Series* estructuras del cine primitivo, del que es heredero del *vodevil* y que se parece más a un espectáculo que se recrea en el artificio que a una película editada en torno a una trama. Sin embargo, y aún con todas estas conexiones cinematográficas, tenemos que concluir que *Adventure Series* no tiene relación con aquel cine sustentado por una narración lineal clásica –más allá de la que conlleva la similitud entre producciones-, y su narrativa no tiene ninguna concordancia -ni en cuanto a argumento ni en cuanto a las reglas de secuenciación o edición- con un guión cinematográfico, lo cual hace que los códigos del cine no propicien su lectura.

En segundo lugar nos remitimos a los referentes literarios de Moffatt, de los cuales extrae el ambiente enrarecido de marginados e inadaptados que se exhibe en sus fotografías. De sus lecturas se desprende cierto interés por temas y personajes que se enclavan en lo autóctono y se cargan de tintes eróticos y provocadores, por lo que concluimos en relación a esto que Moffatt se apoya en estas fuentes literarias para trasgredir no sólo roles de tipo sexual sino también de tipo social, poniendo en evidencia todos los tabúes existentes en cuanto a relaciones interraciales. En este sentido vamos un paso más allá para deducir que el tratamiento por parte de Moffatt de la cuestión de género no se realiza únicamente de manera tangencial –aunque se lleve a cabo sin una voluntad explícita-, por lo que su obra se convierte en un espacio de subversión, transgresión y exhibición de comportamientos sexuales y de discriminación racial.

Hemos llegado además a otra conclusión importante dentro de lo literario, y es que apuntamos a las estructuras líricas y a las figuras poéticas que los versos son susceptibles de albergar como una de las referencias más importantes en cuanto al sistema de distribución de elementos que *Adventure Series* sigue. A lo largo de la secuenciación de esta obra se mezclan insistentemente las mismas localizaciones y estereotipos, se repiten los personajes -aunque con un leve cambio de vestuario-, la gama de color, las estructuras... Evoca así, por usar palabras de la propia Moffatt, una trama goteante, análoga a figuras poéticas que tienen como base la repetición de frases, palabras o unidades -como la concatenación, la dilogía, el pleonismo, el polisíndeton y la redición-, y semejante además al verso como estructura métrica serial.

En cuanto a los referentes plásticos, nuestra conclusión es que Moffatt siente una especial admiración por aquellos pintores y fotógrafos con los que comparte unos determinados valores e intereses. Entre ellos, la más importante afinidad sería la fascinación por un tema que ya hemos mencionado: lo autóctono, y que en las disciplinas plásticas lleva a esta autora a poner en relevancia una temática en torno al espacio desértico. Esto es debido, por una parte, a la significación de este paisaje en la biografía de Moffatt, y por otra, a los poderes que tiene este árido enclave de conectar con el espectador a niveles espirituales. Da igual a qué continente o país pertenezca porque lo importante es que sus características particulares se diluyan en sus generalidades, y las dimensiones sean tan inabarcables que el ser humano se encuentre solo y perdido en él, y a él atado y subyugado a consecuencia de su génesis y arraigo. Incidimos en la idea que tiene Moffatt de la obra plástica como ámbito metafísico y en este sentido recordamos la fascinación que siente por los trabajos de Pollock, Rothko o las fotografías de Brigman.

El interés de Moffatt en la fotonovela, el cómic y en los seriales televisivos y su elección como formato para organizar su obra *Adventure Series* en torno a una estética y estructura de unas disciplinas híbridas que siempre han sido cuestionadas a todos los niveles -plásticos, narrativos o culturales en general, le conectan con las teorías del movimiento Pop que apunta al arte como medio de transgredir los roles de la alta cultura. Con estas disciplinas híbridas, obras todas ellas de estructura fragmentada, Moffatt comparte una estrategia narrativa: la viñeta y su colateral espacio intersticial, el *gutter*. Ya hemos tratado antes este tema al mencionar las elipsis, hemos concluido que las fotografías que componen cada página de *Adventure Series* son estáticas y libres. Si analizamos esta obra de forma análoga a un cómic, las fotografías realizarían el papel de viñetas, por lo tanto asociamos que son viñetas estáticas y libres. Concluimos por todo esto que el uso que Moffatt hace de la viñeta tiene una única consecuencia: constatar el estilo de relato al que la obra se refiere. *Adventure Series* utiliza la ordenación de imágenes encapsuladas –tal y como si fueran viñetas- para evocar un argumento narrativo, y aprovecha las semejanzas formales de su obra con los elementos compositivos y estéticos del cómic -el viñeteado, la elipsis que éste conlleva y la utilización de ciertos símbolos iconográficos- para transgredir sus normas narrativas, espaciales y temporales en razón de su fracaso como tal código. Dejamos claro, por lo tanto, que

*Adventure Series* no es un cómic y no se puede leer como tal.

Pero efectivamente hay un tipo de imagen secuencial narrativa en la que su interés reside en la misma evocación de un relato –que sería el hecho subjetivo- a partir de la presentación de un objeto y sus funciones –lo cual constituiría el hecho objetivo-, ésta imagen es la establecida por las ilustraciones de la Enciclopedia de Diderot. En este sentido evidenciamos que *Adventure Series* se comporta de igual manera que la Enciclopedia, o sea como un catálogo de imágenes prototípicas significadas y, por este motivo, apropiadas por Moffatt para ofrecer la posibilidad de ser re-vividas. Se nos presenta *Adventure Series* como una suerte de Enciclopedia ilustrada, no del todo en concordancia con la de Diderot ya que en la obra de Moffatt no existe separación entre imágenes objetivas de lo inventariado e imágenes dónde este concepto aparece inserto en una escena vivida. Por el contrario, la viñeta en *Adventure Series* tendría una función diferente, la de comportarse como un portal de efecto instantáneo hacia una aventura particular –hacia el ambiente que rodea esa aventura, puntualizamos- que la autora rescata de su memoria y revive de forma personal y, reiteramos una vez más, catártica.

Constatamos también que la secuenciación y la suspensión del final que tiene lugar en *Adventure Series*, guarda una indudable concordancia con la capitulación en la que se divide el serial televisivo, por lo que buscamos en sus analogías propuestas de sentido. Nuestra conclusión en cuanto a esta referencia disciplinar es que Moffatt, al usar en *Adventure Series* lo que aceptamos como temas archiconocidos de las telenovelas: las relaciones basadas en el poder, el deseo, el machismo... en cualquier caso, la exaltación de los sentimientos hasta la tipificación de los mismos, nos proporciona la sensación de saber exactamente qué es lo que está ocurriendo en ese universo mostrado. Nuestra conclusión respecto a este tema, por lo tanto, es que lo que implica la estructura en capítulos –o páginas- en la obra de Tracey Moffatt es la colisión y el diálogo entre ellas y sus elementos; y que estas relaciones de una página con la otra sólo tienen el motivo de ofrecer una certeza: que la razón de su conjunción es la de parecer que soporta –fija y exhibe- un hecho relatándose. La temática recurrente tiene la función de dar suficientes pistas sobre el argumento sin dar conclusión alguna al suspense que su capitulación proporciona.

14. De manera general y para finalizar, nos gustaría concluir con un principio que nos conecta y afianza en nuestra hipótesis inicial. Ciertamente *Adventure Series* encarna una manera de narrar desde formatos universales pero en constante desplazamiento y desobediencia a las arbitrariedades de estas disciplinas. Su relato, configurado como irresoluto, pone en duda el estructuralismo y su aplicación a la narrativa visual como método de análisis, además de allanar el camino a otros puntos de vista desde los cuales analizar el audaz y dilatado maridaje entre fotografía y narración.

EL RELATO COMO IRRESOLUCIÓN NARRATIVA EN LA FOTOGRAFÍA SECUENCIAL.  
El caso de *Adventure Series* de Tracey Moffatt

## 5. BIBLIOGRAFÍA

### 5.1. Libros

ALDRICH, Robert y WOTHERSPOON, Garry [eds.]. *Who's Who in Contemporary Gay and Lesbian History*. Londres: Routledge, 2012.

AMAYA, Mario. *Pop as Art*, Londres: Studio Vista, 1965.

ARISTÓTELES. *El Arte Poética*. Miami: El Cid Editor, 2000.

BAL, Mieke. *Conceptos viajeros en las humanidades*. Murcia: Cendeac, 2009.

BAL, Mieke. *Teoría de la narrativa. Una introducción a la narratología*. Madrid: Cátedra, 2009.

BARTHES, Roland. *El grado cero de la escritura seguido de nuevos ensayos críticos*. Madrid: Siglo XXI, 2005.

BARTHES, Roland. *Elementos de Semiología*. Madrid: Comunicación, 1971.

BARTHES, Roland. *La cámara lúcida*. Barcelona: Paidós, 1999

BARTHES, Roland. *Variaciones sobre la escritura*. Argentina: Paidós, 2003.

BAJTÍN, Mijail. *Teoría y estética de la novela*. Madrid: Taurus, 1991.

- BAJTÍN, Mijail. *Problemas de la poética de Dostoievski*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica, 1988.
- BERGER, John. *Algunos pasos hacia una pequeña teoría de lo visible*. Madrid: Ardora, 2000.
- BERGER, John. *Mirar*. Barcelona: Gustavo Gili, 2006.
- BERGER, John. *Modos de ver*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2006.
- BERGER, John y MOHR, Jean. *Otra manera de contar*. Barcelona: Gustavo Gili, 2007.
- BERGSON, Henri. *El pensamiento y lo moviente*. Madrid: Espasa-Calpe, 1978.
- BERNÁRDEZ, Enrique. *Introducción a la lingüística del texto*. Madrid: Espasa Calpe, 1982.
- BIGNÉ, Enrique: *Promoción Comercial*. Madrid: ESIC Editorial, 2003.
- BRIGHT, Susan: *Fotografía hoy*. San Sebastián: Editorial Nerea, 2005.
- BRYSON, Norman. *Visión y pintura. La lógica de la mirada*. Madrid: Alianza, 1991.
- BROWN, Blain. *Cinematografía. Teoría y práctica*. Barcelona: Omega, 2008.
- BURGIN, Victor. *Ensayos*. Barcelona: Gustavo Gili, 2004.
- CABELLO, Gabriel. *La vida sin nombre*. Madrid: Biblioteca Nueva, 2008.
- CAÑIZARES FERNÁNDEZ, Eugenio. *El lenguaje del cine: semiología del discurso fílmico*. Madrid: Universidad Complutense. 2002.
- CARO, María. *La esposa de Argos*. Granada: Diputación de Granada, 2002.
- CORTAZAR, Julio. *Rayuela*. Barcelona: Bruguera, 1984.
- CLIMENT, Michel. *Pequeño planeta cinematográfico*. Madrid: Akal, 2007.
- CULLER, Jonathan. *La poética estructuralista. El estructuralismo, la lingüística y el estudio de la literatura*. Barcelona: Anagrama, 1978.

- CURIEL, Fernando. *Fotonovela Rosa, fotonovela roja*. México: Textos de difusión cultural Unam, 2001.
- DE DIEGO, Estrella. *No soy yo. Autobiografía, performance, y los nuevos espectadores*. Madrid: Siruela, 2011.
- DE DIEGO, Estrella. *Tristísimo Warhol. Cadillacs, piscinas y otros síndromes modernos*. Madrid: Siruela, 1999.
- DELEUZE, Gilles. *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*. Barcelona: Paidós, 2004.
- DELEUZE, Gilles. *Lógica del sentido*. Barcelona: Paidós, 2005.
- DERRIDA, Jaques. *De la Gramatología*. México: Siglo XXI, 1986.
- DERRIDA, Jacques. *La verdad en pintura*. Buenos Aires: Paidós, 2005.
- DIDI-HUBERMAN, Georges. *Lo que vemos, lo que nos mira*. Buenos Aires: Manantial, 2006.
- ECO, Umberto. *La estructura ausente*. Barcelona: Lumen, 1972.
- ECO, Umberto. *De los espejos y otros ensayos*. Barcelona: Lumen, 1988.
- ECO, Umberto. *Obra abierta*. Barcelona: Planeta de Agostini, 1992.
- EISENSTEIN, Sergei. *Hacia una teoría del montaje. Vol. 1*. Barcelona: Paidós, 2001.
- EISNER, W. *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma, 2002.
- ERNST, Max. *Tres novelas en imágenes*. Gerona: Atalanta, 2008
- FEAVER, William y MOORHOUSE, Paul. *Michael Andrews*. London: Tate Publishing, 2001.
- FONTCUBERTA, Joan. *El beso de Judas. Fotografía y verdad*. Barcelona: Gustavo Gili, 1997.
- FOUCAULT, Michel. *Esto no es una pipa. Ensayo sobre Magritte*. Barcelona: Anagrama, 1981.

- FUSCO, Coco. *The bodies that were not ours: and other writings*. New York: Routledge, 2001.
- GADAMER, Hans-Georg. *Verdad y Método II*. Salamanca: Ediciones Sígueme, 1998.
- GASCA, Luis y GUBERN, Román. *El discurso del cómic*. Madrid: Cátedra, 2001.
- GAUTHIER, Guy. *Veinte lecciones sobre la imagen y el sentido*. Madrid: Cátedra, 1992.
- GARCÍA Santiago [coord.]. *Supercómic. Mutaciones de la novela gráfica contemporánea*. Madrid: Errata Naturae, 2013.
- GOODMAN, Nelson. *Maneras de hacer mundos*. Madrid: Visor, 1990.
- GONZÁLEZ REQUENA, Jesús. *El discurso televisivo: espectáculo de la postmodernidad*. Madrid: Cátedra, 1995.
- GOROSTIZA, Jorge. *Peter Greenaway*. Madrid: Cátedra, 1995.
- GÓMEZ ISLA, José. *Fotografía de creación*. Donostia: Nerea, 2005.
- GOVER, C. Jane. *The Positive Image: Women Photographers in turn-of-the-century America*. New York: State University of New York, 1988.
- HILLMAN, James. *El mito del análisis: tres ensayos de psicología arquetípica*. Madrid: Siruela, 2000.
- HILLMAN, James. *Re-imaginar la psicología*. Madrid: Siruela, 1999.
- ISER, Wolfgang. *El acto de leer*. Madrid: Taurus, 1987.
- JAUSS, Hans Robert. *Experiencia estética y hermenéutica literaria*. Madrid: Taurus, 1992.
- JOYCE, James. *Ulises*. Barcelona: Lumen, 1984.
- JUNG, Carl Gustav. *Arquetipo e inconsciente colectivo*. Barcelona: Paidós, 1970.

- KARASIK, Paul y MAZZUCHELLI, David. *Ciudad de cristal*. Barcelona: Anagrama, 2005.
- KRISTEVA, Julia. *Semiótica I*. Madrid: Fundamentos, 2001.
- LIPOVETSKI, Gilés y SERROY, Jean. *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama, 2009.
- LÓPEZ-PUMAREJO, Tomás. *Aproximación a la telenovela*. Madrid: Cátedra, 1987.
- LUCIE-SMITH, Edward. *Movimientos artísticos desde 1945*. Barcelona: Destino, 1991.
- LYNCH, David. *Atrapa el pez dorado*. Barcelona: Mondadori, 2008.
- MARCEL, Martin. *El lenguaje del cine*. Barcelona: Gedisa, 2002.
- MASEREEL, Frans. *La ciudad*. Madrid: Nórdica, 2012
- McCULLERS, Carson. *La balada del Café Triste*. Barcelona: Círculo de Lectores, 2000.
- MENÉNDEZ MENÉNDEZ, M<sup>a</sup> Isabel: *Discursos de ficción y construcción de la identidad de género en televisión*. Palma: Universitat de les Illes Balears, 2008.
- METZ, Christian. *El significante imaginario. Psicoanálisis y cine*. Barcelona: Gustavo Gili, 1979.
- METZ, Christian. *Ensayos sobre la significación en el cine 1964-1968, vol. I*. Barcelona: Paidós, 2002.
- MICHALS, Duane. *Foto Follies: How Photography Lost Its Virginity on the Way to the Bank*. Göttingen: Steidl, 2006.
- MIRANDA MAS, Carlos. *Fundamentos para un arte invisible. El caso de Word\$word\$word\$ de Rogelio López Cuenca*. [Tesis]. Granada: Universidad de Granada. 2005.

- MITCHELL, W.J.T. *Picture theory*. Chicago: The University of Chicago Press, 1994.
- MOREY, Miguel. *El orden de los acontecimientos. Sobre el saber narrativo*. Barcelona: Península, 1988.
- NICCOLINI, Silvia [comp.]. *Análisis estructural del relato*. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo, 1972.
- OLAÑETA, José J. [ed.]. FREUD, Sigmund *Lo siniestro* y HOFFMANN E.T.A. *El hombre de arena*. Barcelona: 1979.
- PASOLINI, Pier Paolo y ROHMER, Eric. *Pier Paolo Pasolini contra Eric Rohmer, cine de poesía contra cine de prosa*. Barcelona: Anagrama, 1976.
- PEÑA-ARDID, Carmen. *Literatura y cine*. Madrid: Cátedra, 1992.
- PÉREZ GARCÍA, Juan Carlos. *Frank Miller. Del cómic industrial al cómic de autor*. [Tesis]. Málaga: Universidad de Málaga, 2012.
- PLISSART, Marie-Françoise. *Droit de Regards*. Bruxelles: Les Impressions Nouvelles, 2010.
- PRIETO AZUAGA, Alberto. *La imagen fotográfica y textualidad. La obra de Wright Morris, Duane Michals y Sophie Calle* [Tesis]. Barcelona: Universidad Pompeu Fabra, 2008.
- POYATO SÁNCHEZ, Pedro. *El cine de Buñuel: fotografías que se suceden vermicularmente* [Tesis]. Madrid: Universidad Complutense, 1995.
- POZUELO YVANCOS, Jose María y VICENTE GÓMEZ, Francisco [eds.]. *Mundos de ficción II*. Actas del VI Congreso Internacional de la Asociación Española de Semiótica. Universidad de Murcia, 1996.
- RATCLIFF, Carter. *The fate of a gesture: Jackson Pollock and postwar american art*. New York: Farrar, Straus, Giroux. 1996.
- RIBALTA, Jorge. *Efecto real. Debates posmodernos sobre fotografía*. Barcelona: Gustavo Gili, 2004.

- ROBBE-GRILLET, Alain. *El año pasado en Marienbad* [guión cinematográfico]. Barcelona: Seix Barral, 1962.
- ROBBE-GRILLET, Alain. *El Mirón*. Madrid: Cátedra, 1989.
- RORTY, Richard. *El giro lingüístico. Dificultades metafísicas de la filosofía lingüística*. Barcelona: Paidós Ibérica, 1990.
- RUBERT DE VENTÓS, Xavier. *El cortesano y su fantasma*. Madrid: Sexto Piso, 2008.
- RYAN, Marie-Laure. *La narración como realidad virtual*. Barcelona: Paidós Ibérica, 2004.
- SALMON, Christian. *Storytelling. La máquina de fabricar historias y formatear las mentes*. Barcelona: Península, 2008.
- SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente. *Cine y vanguardias artísticas*. Barcelona: Paidós, 2004.
- SAUSSURE, Ferdinand. *Curso de lingüística general*. Buenos Aires: Losada, 1975.
- SCHNEIDER Adams, Laurie. *Arte y Psicoanálisis*. Madrid: Cátedra, 1996.
- SCIANNA Ferdinando y ANSÓN, Antonio [eds.]. *Las palabras y las fotos. Literatura y fotografía*. Madrid: Ministerio de Cultura, 2009.
- SLOVSKI, Viktor. *Cine y Lenguaje*. Barcelona: Anagrama, 1971.
- SOLIS KRAUSE, Rubén. *La cultura del eros*. Barcelona: Ediciones Robinbook, 2007.
- SNOW, Michael. *Cover to cover*, Halifax, Nova Scotia: College of Art & Design, 1975.
- TALENS, Jenaro. *Elementos para una semiótica del texto artístico*. Madrid: Cátedra, 1988.
- TEJEDA GARCÍA, Carlos. *Arte en fotogramas. Cine realizado por artistas*. Madrid: Cátedra, 2008.
- TOMACHEVSKY, Boris. *Teoría de la literatura*. Madrid: Akal, 1982.

TOUS, Anna. *La era del drama en televisión. Perdidos, CSI: Las Vegas, El ala oeste de la Casa Blanca, Mujeres desesperadas y House*. Barcelona: UOCPress, 2010.

VAN GELDER, Hilde y WESTGEEST, Helen. *Photography Theory in Historical Perspective*. Oxford: Wiley-Blackwell, 2011.

VOLEK, Emil. *Antología del formalismo ruso*. Madrid: Fundamentos, 1995.

WARNING, Rainer [ed.]. *Estética de la recepción*. Madrid: Visor, 1987.

WARD, Lynd. *God's Man. A Novel in Woodcuts*. Dover: Dover Publication, 2004.

WOLFE, Tom. *La palabra pintada*. Barcelona: Anagrama, 1976.

WHITE, Hayden. *El texto histórico como artefacto literario*. Barcelona: Paidós, 2003.

ZIZET, Slavoj. *Lacrimae Rerum. Ensayos sobre cine moderno y ciberespacio*. Madrid: Debate, 2006.

ZUNZUNEGUI, Santos y ZUBILLAGA, Juan. *Tengan mucho cuidado ahí adentro. "Hill Street Blues" o los variados matices del gris*. Valencia: Centro de Semiótica y Teoría del Espectáculo, 1988.

## 5.2. Capítulos de libros

- BAETENS, Jan. “Alrededor de la narración fotográfica: el ejemplo de la fotonovela”. En: Scianna, Ferdinando y Ansón, Antonio [eds.]. *Las palabras y las fotos. Literatura y fotografía*. Madrid: Ministerio de Cultura, 2009.
- BARTHES, Roland. “Introducción al análisis estructural de los relatos”. En: Silvia Niccolini [comp.] *Análisis estructural del relato*. Buenos Aires: Tiempo contemporáneo, 1972.
- CORTÁZAR, Julio. “Las babas del diablo”. En: Cortázar, Julio. *Las armas secretas*. Madrid: Cátedra, 1993.
- DE LIZAUR, Blanca. “La telenovela como literatura popular”. En: *Anthropos. Revista de Documentación Científica De la Cultura*. Nº 166-167. Barcelona: 1995.
- DERRIDA, Jacques, “Una lectura de *Droit de Regards*”. En: Plissart, Marie-Françoise. *Droit de Regards*. Bruxelles: Les Impressions nouvelles, 2010.
- GROSSEGESSE, Orlando. “La actualidad del ‘desnarrar’. José Saramago ante la historia”. En: Pozuelo Yvancos, Jose María y Vicente Gómez, Francisco [eds.]. *Mundos de ficción II*. Actas del VI Congreso Internacional de la Asociación Española de Semiótica. Universidad de Murcia, 1996.

- HILLMAN, James. “Apunte sobre el relato”. En: Abrams, Jeremiah [coord.]. *Recuperar el niño interior*. Barcelona: Kairós, 2005.
- ISER, Wolfgang. “El proceso de lectura”. En: Rainer Warning [ed.]. *Estética de la recepción*. Madrid: Visor, 1989.
- KRISTEVA, Julia. “Bajtín, la palabra, el diálogo y la novela”. En: Navarro, Desiderio [selecc.]. *Intertextualité*. La Habana: UNEAC, Casa de las Américas, 1997.
- NOWELL-SMITH, Geoffrey. “Eisenstein y el montaje”. En: Eisenstein, Sergei. *Hacia una teoría del montaje. Vol. 1*. Barcelona: Paidós, 2001.
- PÉREZ, Pepo. “Dioses y patria. Viñetas políticas en el cómic norteamericano contemporáneo”. En: Santiago García [coord.]. *Supercómic. Mutaciones de la novela gráfica contemporánea*. Madrid: Errata Naturae, 2013.
- RAMÍREZ, Juan Antonio. “El sueño de los monstruos produce la (sin)razón”. Epílogo en: Ernst, Max. *Tres novelas en imágenes*. Gerona: Atalanta, 2008.
- ROSLER, Martha. “Dentro, alrededor y otras reflexiones sobre la fotografía documental”. En: Ribalta, Jorge [ed.]. *Efecto real. Debates posmodernos sobre fotografía*. Barcelona: Gustavo Gili, 2004.
- TOMACHEVSKI, Boris. “Fábula y Siuzhet”. En: Volek, Emil. *Antología del formalismo ruso*. Madrid: Editorial Fundamentos, 1995.

### 5.3. Artículos y documentos digitales

- ABRIL, Gonzalo. “Tres dimensiones del texto y de la Cultura Visual”. *IC - Revista Científica de Información y Comunicación*, nº 9, 2012. <http://ic-journal.org/ic-9-2/>. [Última visita: 12/05/2015].
- BAL, Mieke: “El esencialismo visual y el objeto de los estudios visuales”. *Journal of Visual Culture*, nº 2, Abril, 2002. Reeditado en: *Estudios Visuales* nº 2. Diciembre, 2004. <http://www.estudiosvisuales.net/revista/index.htm>. [Última visita: 12/05/2015].
- BAL, Mieke. *10.000 francos de recompensa (el museo de arte contemporáneo vivo o muerto)* [conferencia]. UNIA (Universidad Internacional de Andalucía arte y pensamiento) <http://www.ayp.unia.es>. [Última visita: 12/05/2015].
- BROOKLYN MUSEUM. *Entrevista a Tracey Moffatt*. [http://www.brooklynmuseum.org/exhibitions/burning\\_down\\_the\\_house/video.php](http://www.brooklynmuseum.org/exhibitions/burning_down_the_house/video.php). [Última visita: 12/05/2015].
- CARUACA, Wally. “Rover Thomas: *Who’s that bugger who paints like me?*”. <http://www.nga.gov.au>. [Última visita: 12/05/2015].

- CASTRO FLÓREZ, Fernando. *Vida y muerte de Francesca Woodman*. La Fábrica TV. [http://www.elpais.com/videos/cultura/mirada/profundidad/obra/Francesca/Woodman/elpvidcul/20090908elpepucul\\_2/Ves/](http://www.elpais.com/videos/cultura/mirada/profundidad/obra/Francesca/Woodman/elpvidcul/20090908elpepucul_2/Ves/).2009. [Última visita: 12/05/2015].
- COLE, Jane y MOFFATT, Tracey. *Up in the Sky: Tracey Moffatt in New York, a film*. <http://www.wmm.com/filmcatalog/pages/c466.shtml>. [Última visita: 12/05/2015].
- CRUZ Soto, Rosalía y ROJAS, Romeo. “La fotonovela en Méjico”. *Comunicación e Ideología*, nº 4, 2010. [https://books.google.es/books?id=\\_gMvAAAAYAAJ&q=%E2%80%9CLa+fotonovela+en+Mexico%E2%80%9D&dq=%E2%80%9CLa+fotonovela+en+Mexico%E2%80%9D&hl=es&sa=X&ei=A71RVfXfi43EgwT6u4GwAg&ved=0CEYQ6AEwCA](https://books.google.es/books?id=_gMvAAAAYAAJ&q=%E2%80%9CLa+fotonovela+en+Mexico%E2%80%9D&dq=%E2%80%9CLa+fotonovela+en+Mexico%E2%80%9D&hl=es&sa=X&ei=A71RVfXfi43EgwT6u4GwAg&ved=0CEYQ6AEwCA). [Última visita: 12/05/2015].
- DEADLY VIBE. “Tracey Moffatt”. *Deadly Vibe*, nº 84, 2004. En: <http://www.deadlyvibe.com.au/2007/11/tracey-moffatt/>. [Última visita: 12/05/2015].
- DE LIZAUR, Blanca. “La telenovela como literatura popular”. *Anthropos. Revista de documentación Científica de la Cultura*, nº 166-167, 1995. <http://dialnet.unirioja.es/ejemplar/8047> [Última visita: 12/05/2015].
- DERRIDA, Jacques. “Mallarmé”. *Anthropos. Revista de Documentación Científica de la Cultura*. Suplemento 13, 1989, pp. 59-69. <http://web.archive.org/web/20071011140205/http://jacquesderrida.com.ar/textos/mallarme.htm>. [Última visita: 12/05/2015].
- DIDEROT y D’ALEMBERT. *L’Encyclopédie ou Dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers, 1751-1772*. [http://fr.wikisource.org/wiki/Encyclop%C3%A9die,\\_ou\\_Dictionnaire\\_raisonn%C3%A9\\_des\\_sciences,\\_des\\_arts\\_et\\_des\\_m%C3%A9tiers](http://fr.wikisource.org/wiki/Encyclop%C3%A9die,_ou_Dictionnaire_raisonn%C3%A9_des_sciences,_des_arts_et_des_m%C3%A9tiers). [Última visita: 12/05/2015].
- FUSCO, Coco. “Tracey Moffatt”. *Bomb*, nº 64, 1998. <http://www.jstor.org/stable/40425511>. [Última visita: 12/05/2015].
- GILI, Marta. “Entrevista a Tracey Moffatt”. En. *Tracey Moffatt* [Catálogo]. Barcelona: Fundación La Caixa, 1999.

- GUTIÉRREZ ESTÉVEZ, M. “El corazón inmune”. *Anthropos. Revista de documentación Científica de la Cultura*, nº 166-167, 1995. <http://dialnet.unirioja.es/ejemplar/8047>. [Última visita: 12/05/2015].
- GUASCH, Anna María. “Los Estudios Visuales. Un estado de la cuestión”. *Estudios Visuales* #1, Noviembre, 2003. <http://dialnet.unirioja.es/ejemplar/86241>. [Última visita: 12/05/2015].
- HARRISON, Joan. “A poetic visión: Photographs by Anne Brigman”. En: *Woman Artists News Book*, nº 22-23. Midmarch Associates, Universidad de Michigan, Diciembre, 2007. <http://connection.ebscohost.com/c/book-reviews/33209656/poetic-vision-photographs-by-anne-brigman>. [Última visita: 12/05/2015].
- HILLMAN, James. *El sueño y el inframundo*. En: <http://es.scribd.com/doc/37656212/James-Hillman-El-Sueno-y-el-Inframundo>. [Última visita: 12/05/2015].
- JAMES, Bruce y MOFFATT, Tracey. *Australian artist Tracey Moffatt* [Transcripción de la entrevista realizada en el programa de Michael Cathcart] Australian Broadcasting Corporation’s Radio National. 9/01/2001. <http://www.abc.net.au/rn/legacy/programs/atoday/stories/s229128.htm>. [Última visita: 12/05/2015].
- LOMEÑA CAMPOS, Andrés. *Entrevista a Lubomír Dolezel*. Heterocósmicas blogspot.com. [Última visita: 12/05/2015].
- MATT, Gerard: “Tracey Moffatt-Gerard Matt: una conversación”. *Arte y Parte*, nº 18, 1998-1999. <http://dialnet.unirioja.es/ejemplar/229125>. [Última visita: 12/05/2015].
- MELLENBAMP, Patricia. “Haunted History: Tracey Moffatt and Julie Dash”. *Discourse*, Vol. 16, nº 2, 1993-94. <http://www.jstor.org/stable/41389318>. [Última visita: 12/05/2015].
- MENDOZA BERNAL, María Inés. “El teatro en la telenovela: arquetipos modernos”. *Omnia*, nº 3, septiembre-diciembre, 2011. <http://www.produccioncientifica.luz.edu.ve/index.php/omnia/article/view/7371>. [Última visita: 12/05/2015].

- MOFFATT, Tracey. Notas de prensa de las exposiciones llevadas a cabo en la galería Roxlyn Oxley9. <http://www.roslynoxley9.com.au/news/releases/2005/07/10/94/> [Última visita: 12/05/2005].
- MONTALVO, Blanca. *Geometrías del discurso: las narraciones no lineales*. [Conferencia impartida en el 1<sup>er</sup> *Campus Arte & Tecnología: Creatividad Audiovisual Interactiva*]. Málaga, 2011. <http://blancamontalvo.wordpress.com/2011/04/11/geometrias-del-discurso-las-narraciones-no-lineales/>. [Última visita: 12/05/2015].
- MORRISSEY, Simon. “Sarah Dobai. El desasosiego”. En: *Sarah Dobai* [Catálogo]. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, 2000.
- MOXEY, Keith. “Los Estudios Visuales y el giro icónico”. *Estudios Visuales* #6. Enero, 2009. <http://www.estudiosvisuales.net/revista/index.htm>. [Última visita: 12/05/2015].
- PIERINI, Marco. “Desde dentro. Notas sobre la trayectoria artística de Francesca Woodman”. En: *Francesca Woodman. Retrospectiva* [Catálogo]. Murcia: Espacio AV, 2009.
- RUIZ DEL OLMO, Fco. Javier. “El vodevil y el melodrama en el cine primitivo”. *Creatividad y Sociedad*, nº 14, diciembre, 2009. <http://www.creatividadysociedad.com/numeros/cys14.html>. [Última visita: 12/05/2015].
- SUMMERHAYES, Catherine. “Who in *Heaven?* Tracey Moffatt: Men in Wet-Suits and the Female Gaze”. *Journal of Narrative Theory*. Vol. 33, nº 1, 2003. <http://www.jstor.org/discover/10.2307/30225779?uid=3737952&uid=2&uid=4&sid=21106374282501>. [Última visita: 12/05/2005].
- KRISTEVA, Julia. *Freud: “Heimlich/Unheimlich”, la inquietante extrañeza*. <http://www.debatefeminista.com/PDF/Articulos/freudh761.pdf>. [Última visita: 12/05/2015].
- WALDROUP, Heather. “Hard to reach: Anne Brigman, Mountaineering and modernity in California”. *Modernism/modernity*. Vol. 21, nº 2, Abril, 2014. <http://muse.jhu.edu/login?auth=0&type=summary&url=/journals/modernism-modernity/v021/21.2.waldroup.html>. [Última visita: 12/05/2015].

#### 5.4. Catálogos de artistas y exposiciones

AAVV. *La fotografía en la colección del IVAN*. Valencia: Institut Valencià d'Art Modern, 2005.

AAVV. *ARCO'99*. Madrid: ARCO/IFEMA, 1999.

AAVV. *ARCO'2000*. Madrid: ARCO/IFEMA, 2000.

ADAM, Hans Christian. *Eadweard Muybridge: The human and animal locomotion photographs*. Koln: Taschen, 2010.

ARAKI, Nobuyoshi. *Diary. Sentimental Journey / Winter Journey*. Tokyo: Shinchosha, 1991.

CLOT, Manel y CALLE, Sophie. *Sophie Calle: Relatos*. Madrid: Fundación “la Caixa”, 1996.

CRANSTON, Meg; DIEDERICHSEN, Diedrich y WESKI, Thomas. *Baldessari: While something happening here, something else is happening there. Works 1988-1999*. Colonia: Köning, 1999.

CREWDSON, Gregory y MOODY, Rick. *Twilight*. New York: Harry N. Abrams, 2002.

- CREWDSON, Gregory y BURNETT, Craig. *Gregory Crewdson: In a lonely place*. Ostfildern: Hatje Cantz, 2011.
- DUVE, Thierry [et al.]. *Jeff Wall*. New York: Phaidon Press, 2002.
- DRUTT, Matthew. *Anna Gaskell: Half Life*. Yale University Press, 2007.
- ERWIN, Elliot. *Sequentially Tours. Elliot Erwitt*. Kemper: TeNeues, 2011.
- GILBERT, Alan; ALIAGA, Juan Vicente y ROMERO, Yolanda. *Martha Rosler: La casa, la calle, la cocina*. Granada: Centro José Guerrero, Diputación de Granada, 2009.
- GINGERAS, Alison. *Guy Bourdin*. London: Phaidon, 2006.
- GOLDIN, Nan. *Eden and After*. London: Phaidon Press Limited, 2014.
- HALL, Stuart. *Tabrizian, Mitra. Beyond the Limits*. London: Steidl, 2004.
- HERAUSGEBER; HENTSCHEL, Martin y MATT, Gerald. *Tracey Moffatt*. Ostfildern-Ruit: Cantz y New York: Distributed Art Publishers, 1998.
- HIGONNET, Anne. *Lewis Carroll*. Londres: Phaidon Press, 2008.
- HIGGS, Matthew. *Uta Barth*. London; New York: Phaidon, 2004.
- HORN, Roni. *You Are the Weather*. Zurich: Scalo, Nueva York: Fotomuseum Winterthur, 1997.
- LEIBOVITZ, Annie. *Annie Leibovitz: Vida de una fotógrafa, 1990-2005*. Barcelona: Lunwerk, 2009.
- LACHAPELLE, David. *LACHAPELLE: Heaven to Hell*. Koln: Taschen, 2010.
- MALOON, Terence y CASTELLOTE, Alejandro: *Desde el fin del imperio nueve fotógrafos australianos: (Madrid 1991). En la línea de sombra diez fotógrafos españoles: (Sidney 1991)*. Madrid: Círculo de Bellas Artes, 1991.
- MARCOCI, Roxana y EUGENIDES, Jeffrey. *Thomas Demand*. New York: Museum of Modern Art, 2005.

- MESA-PELLY, Deborah. *Deborah Mesa-Pelly*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, 2000.
- MICHALS, Duane. *A visit whith Magritte*. Gottingen: Steidl Verlag, 2010.
- MICHALS, Duane. *Duane Duck. Duane Michals. Photographs Sequences textes 1958-1984*. Oxford: Museum of Modern Art, 1985.
- MOFFATT, Tracey. *Tracey Moffatt*. Ostfildern; Cantz; New York: Distributed Art Publishers, 1998.
- MOFFATT, Tracey. *Tracey Moffatt*. Santiago de Compostela: Centro Galego de Arte Contemporánea, 1999.
- MOFFATT, Tracey y REINHARDT, Brigitte. *Tracey Moffatt. Laudanum*. Ostfildern: Hatje Cantz Publishers. 1999.
- MORRISSEY, Simon. *Sarah Dobai*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, 2000.
- MONREAL I AUGUSTÍ, Lluís; DURAND, Régis y GILI, Marta. *Tracey Moffatt*. Barcelona: La Fundación La Caixa, París: Centro National de la Photographie de París, 1999.
- NICOSIA, Nic; MEYER, Philipp y GRAZE, Sue. *Nic Nicosia*. Salamanca: Centro de arte de Salamanca, 2003.
- OLAF, Erwin y FOSTER, Alasdair. *Erwin Olaf*. New York: Aperture, 2008.
- SCHOR, Gabriele [ed.]. *Cindy Sherman: The Early Works 1975-1977*. Ostfildern: Hatje Cantz, 2012.
- STIEGLITZ, Alfred. *Camera Work: The Complete Photographs 1903-1917*. Koln: Taschen, 2008.
- SUMMERHAYES, Catherine. *The Moving Images of Tracey Moffatt*. Milano: Charta, 2007.
- THIRCUIR, Jérémie. *Wang Qingsong. Chinese Contemporary Photography*. Hong-Kong: Thircuir Limited, 2012.

VIDLER, Anthony. *James Casebere: The Spatial Uncanny*. Milan: Charta, 2001.

*VITAMIN PH: New Perspectives in Photography*. London: Phaidon, 2006.

DUVE, Thierry [et al.]. *Jeff Wall*. New York: Phaidon Press, 2002.

YOXALL JONES, Edgar. *Father of art photography: O. G. Rejlander, 1813-1875*.  
California: David & Charles, 1973.

### 5.5. Filmografía consultada

*Bedevil*. Dirigida por Tracey MOFFATT y Anthony BUCKLEY. Producida por Pty. Limited. Australia, 1993. 90 min.

*Blancanieves y los siete enanitos*. Dirigida por David HAND, William COTTRELL, Larry MOREY, Perce PEARCE y Ben SHARPSTEEN. Producida por Walt Disney. Estados Unidos, 1937. 83 min.

*Blue Velvet*. Dirigida por David LYNCH. Producida por De Laurentiis Entertainment Group (DEG). Estados Unidos, 1986. 120 min.

*Casablanca*. Dirigida por Michael CURTIZ. Producida por Warner Bros. Pictures. Estados Unidos, 1942. 103 min.

*Drowning by numbers*. Dirigida por Peter GREENAWAY. Producida por Channel Four Films. Reino Unido, 1988. 121 min.

*Doomed*. Dirigida por Tracey MOFFATT y Gary HILLERT. Sidney, 2007. 10 min.

*El contrato del dibujante*. Dirigida por Peter GREENAWAY. Producida por David Payne Production. Reino Unido, 1982. 103 min.

*El gabinete del doctor Caligari*. Dirigida por Robert WIENE. Producida por Decla Bioscop Productions. Alemania, 1920. 63 min.

*El vientre del arquitecto*. Dirigida por Peter GREENAWAY. Coproducida por Hemdale y Channel Four Films. Reino Unido, 1987. 108 min.

*Guiding Light* [Serie de televisión]. Dirigida por Irna PHILLIPS. Producida por Procter & Gamble Productions (PGP), TeleNext Media, RDF Television y Columbia Broadcasting System (CBS). Estados Unidos, 1956-2008. 15 min. (1937-1968), 30 min. (1968-1977), 60 min. (1977-2009).

*Heaven*. Dirigida por Tracey MOFFATT. Estados Unidos, 1997. 28 min.

*Hill Street Blues*. [Serie de televisión]. Dirigida por Steven BOCHCO. Producida por MTM Enterprises y NBC. Estados Unidos, 1981-1987, 60 min.

*Intervals*. Dirigida por Peter GREENAWAY. Reino Unido, 1969. 7 min.

*Jedda*. Dirigida por Charles CHAUVEL. Producida por Charles Chauvel Ltd. Australia, 1995.

*Kill Bill I*. Dirigida por Quentin TARANTINO. Producida por Miramax Films y A Band Apart. Estados Unidos, 2003. 110 min.

*Kill Bill II*. Dirigida por Quentin TARANTINO. Producida por Miramax Films y A Band Apart. Estados Unidos. 2004. 137 min.

*Kwaidan*. Dirigida por Masaki KOBAYASHI. Producida por Toho Productions, Japón, 1964. 164 min.

*Las maletas de Tulse Luper. La historia de Moab (1ª parte)*. Dirigida por Peter GREENAWAY. Producida por Kees Kasander, 2003. 127 min.

*L'année dernière à Marienbad*. Dirigida por Alain RESNAIS. Coproducida por Pierre Courau y Raymond Froment, 1961. 91 min.

*Le Belle et le Bete*. Dirigida por Jean COUCTEAU. Producida por DisCina. Francia, 1946. 90 min.

*Le sang d'un poète*. Dirigida por Jean COUCTEAU. Producida por Vicomte de Noailles, Francia, 1932. 55 min.

*Lip*. Dirigida por Tracey MOFFATT y Gary HILLBERG. Estados Unidos, 1999. 10

min.

*Lost Highway*. Dirigida por David LYNCH. Producida por Ciby 2000. Estados Unidos, 1997. 134 min.

*Mary Poppins*. Dirigida por Robert STEVENSON. Producida por Walt Disney. Estados Unidos, 1964. 140 min.

*Mad Max*. Dirigida por George MILLER. Kennedy Miller Productions. Australia, 1979. 93 min.

*Meshes of the afternoon*. Dirigida por Maya DEREN y Alexander HAMMID. Producido por Maya Deren Experimental Films, Estados Unidos, 1943. 14 min.

*Memento*. Dirigida por Christopher NOLAN. Producida por Newmarket y Summit Entertainment, Estados Unidos 2000, 115 min.

*Night Cries. A rural tragedy*. Dirigida por Tracey MOFFATT. Producida por The Australian Film Commission. Estados Unidos, 1989. 19 min.

*Nosferatu*. Dirigida por F.W. MURNAU. Producida por Prana-Film GmbH. Alemania, 1922. 91 min.

*Others*. Dirigida por Tracey MOFFATT. Estados Unidos, 2009. 6 min.

*Prospero's books*. Dirigida por Peter GREENAWAY. Producida por Kees Kasander [et al.]. Gran Bretaña, 1991. 126 min.

*Pulp Fiction*. Dirigida por Quentin TARANTINO. Producida por Miramax Films. Estados Unidos, 1994, 153 min.

*Rashomon*. Dirigida por Akira KUROSAWA. Producida por Daiei. Japón, 1950. 88 min.

*Reflections in a Golden Eye*. Dirigida por John HUSTON. Producida por Warner Bros. Pictures y Seven Arts. Estados Unidos, 1967. 108 min.

*Shadows*. Dirigida por John CASSAVETES. Producida por Lion International. Estados Unidos, 1957. 87 min.

- The pillow book*. Dirigida por Peter GREENAWAY. Producida por Kees Kasander. Reino Unido, 1996. 126 min.
- The baby of Mâcon*. Dirigida por Peter GREENAWAY. Producida por Kees Kasander. Reino Unido, 1993. 122 min.
- The Flying Doctors*. [Serie de televisión] Dirigida por Colin BUDDS, Mark DEFRIEST y Kendal FLANAGAN. Producida por Crawford Productions y Nine Network. Australia. 1986-84. 50 min.
- The Great Train Robbery*. Dirigida por Edwin, S. PORTER. Producida por Edison Manufacturing Company. Estados Unidos, 1903. 10 min.
- The Rovers*. [Serie de televisión] Dirigida por Roger MIRAMS. Producida por NLT Productions. Australia, 1969-70.
- Un homme de têtes*. Dirigida por Georges MÉLIÈS. Producido por Star Film. Francia, 1898. 1 min.
- Up in the Sky: Tracey Moffatt in New York, a film*. Dirigida por J. COLE y Tracey MOFFATT. Producida por Ronin films. Australia, 1999.
- Vértigo*. Dirigida por Alfred HITCHCOCK. Producida por Paramount Pictures, Estados Unidos, 1958. 120 min.
- Wavelength*. Dirigida y producida por Michael SNOW. Canadá, 1967. 47 min.

### 5.6. Otras consultas electrónicas.

Art Gallery of New South Wales. <http://www.artgallery.nsw.gov.au>. [Última visita: 13/05/2015].

Brooklyn Museum. <http://www.brooklynmuseum.org>. [Última visita: 12/05/2015].

Dia Art Foundation. <http://www.diacenter.org>. [Última visita: 13/05/2015].

Dialnet. <http://dialnet.unirioja.es>. [Última visita: 12/05/2015].

Enciclopedie Nouveaux Medias. <http://www.newmedia-art.org>. [Última visita: 12/05/2015].

Film Affiniti. <http://filmaffiniti.com>. [Última visita: 12/05/2015].

JSTOR. <http://www.jstor.org>. [Última visita: 12/05/2015].

IMDb. Internet Movie Data Base. <http://www.imdb.es>. [Última visita: 12/05/2015].

Monash Galley of Art. <http://www.mga.org.au>. [Última visita: 3/06/2014].

National Archives of Australia. <http://www.naa.gov.au>. [Última visita: 12/05/2015].

Persee. <http://www.persee.fr>. [Última visita: 12/05/2015].

Queensland Art Gallery | Gallery of Modern Art (QAGOMA). <http://www.qagoma.qld.gov.au>. [Última visita: 27/07/2014].

Real Academia Española. <http://www.rae.es> [Última visita: 12/05/2015].

Rena Bransten Gallery. <http://www.renabranstengallery.com>. [Última visita: 12/05/2015].

Roslyn Oxley9 Gallery. <http://www.roslynoxley9.com>. [Última visita: 12/05/2015].

Stux Gallery. <http://www.stuxgallery.com>. [Última visita: 12/05/2015].

Tulse Luper Suitcases. <http://www.tulselupernetwork.com>. [Última visita: 3/06/2014].

Vimeo. <http://www.vimeo.com>. [Última visita: 12/05/2015].

Women Make Movies. <http://www.wmm.com>. [Última visita: 12/05/2015].

Youtube. <http://www.youtube.com>. [Última visita: 12/05/2015].