

Felix Thürlemann

### **Los cuadros hacen al pintor**

Consideraciones a propósito del film *El misterio Picasso*  
de Henri-Georges Clouz

(traducción de María Isabel Filinich)

Entre las películas que muestran a un artista en su trabajo, *El misterio Picasso*, rodada en 1955 por Henri-Georges Clouzot, aparece como uno de los más grandes logros del género. Se conoce bien la "prehistoria" de esta creación cinematográfica que fue empresa común de dos virtuosos en su materia: el cineasta Clouzot y el pintor Picasso.

Cada uno de ellos ha contribuido, en partes iguales, a la concepción de la película, si bien, por momentos, el cineasta juega el rol tradicionalmente atribuido al realizador, y el pintor se vuelve un actor que encarna al personaje de Picasso, el artista moderno por excelencia.

Mucho antes del 55 Henri-Georges Clouzot le había expresado a su amigo Picasso el deseo de rodar un día una película con y sobre él. Pero el proyecto queda inicialmente en letra muerta. En 1950, Picasso, instalado entonces en Vallauris, da al pionero del film de arte, el belga Paul Hasaerts, la autorización para rodar un cortometraje en blanco y negro, que sería difundido bajo el título *Visita a Picasso*. Picasso mismo aparece, en la segunda parte de este film, mostrando primero al público, con un aire de incomodidad, algunas esculturas apenas terminadas. Pero de pronto re-

aparece, seguro de sí, dibujando, con la ayuda de algunos rápidos trazos de pincel, figuras —palomas, florero, toro y fauno— sobre un soporte invisible instalado frente a él: Hasaerts había tenido la idea genial de hacer trabajar a Picasso sobre una placa de vidrio instalada entre el artista y la cámara.

Parece que el pintor se había entusiasmado con esta idea de poder realizar una obra en cierto modo directamente sobre la pantalla de cine, pero que se mostraría incómodo por la presencia simultánea, en la obra realizada, de su cuerpo gesticulante, lo cual le parecía anular el efecto misterioso de una obra naciendo *ex nihilo*.

Poco después de haber vivido esta experiencia lograda a medias solamente, Picasso recibe, entre los regalos que le son enviados regularmente de todos lados, un nuevo instrumento de dibujo, inventado en Estados Unidos y que, entretanto, pasa por las manos de todo el mundo: una punta de fieltro fijada a un depósito lleno de una tinta especial. Jugando con este nuevo *gadget*, Picasso descubre que la tinta utilizada tiene la propiedad de atravesar la hoja de papel, de suerte que el diseño reaparece al reverso con la misma nitidez (invertido de izquierda a derecha, evidentemente).

Picasso llama inmediatamente a su amigo Clouzot por teléfono y un proyecto de film se esboza rápidamente: el pintor diseñará con la nueva tinta sobre una pantalla de papel, el dibujo naciente será filmado del otro lado de la pantalla sin que el espectador vea al artista trabajando. La película es inicialmente concebida como un cortometraje en blanco y negro, pero después de rodar en el estudio de Victorine, en Niza, Picasso y Clouzot le toman gusto a este trabajo, y, cambiando de idea, realizan un largometraje de 80 minutos, cuya segunda parte es rodada en colores y en cinemascope.

Al comienzo del film, a guisa de prólogo, se escucha la voz de Clouzot; él explica la intención que se encuentra en la base de la empresa, mientras la imagen muestra a Picasso dibujando —todavía según el procedimiento tradicional en ese momento— una cabeza alada coronada por una paloma, imagen emblemática del género "invocación a las musas" y autorretrato disfrazado. Según el

texto emitido por Clouzot, el film revela el estatuto de una experiencia cuya finalidad es la de develar un "misterio", el de los mecanismos cognoscitivos que dirigen al genio creador de la obra. Este trabajo es al mismo tiempo definido como una "aventura peligrosa" y un "drama".

La declaración de intención de Clouzot corresponde perfectamente al programa de investigación de la disciplina llamada *Künstlerpsychologie*, la psicología del genio artístico, que conoció sus mejores días en la primera mitad del siglo xx.<sup>1</sup> Existe un testimonio curioso que muestra que Picasso, convencido él también del valor del programa de esta disciplina y, en tanto genio reconocido, se sentía responsable del progreso de la ciencia y concebía su obra, también, como material de trabajo para las futuras generaciones de investigadores. Siendo un lunes 6 de diciembre de 1943 Brassai grabó las siguientes palabras del artista:

¿Por qué creen ustedes que yo pongo fecha a todo lo que hago? Es que no es suficiente conocer las obras de un artista. Es necesario también saber cuándo las hizo, por qué, cómo, en qué circunstancia. Sin duda existirá un día una ciencia, que se llamará quizás "la ciencia del hombre", que buscará penetrar más profundamente al hombre a través del hombre creador [...] Yo pienso a menudo en esta ciencia e intento dejar a la posteridad una documentación lo más completa posible [...] He aquí por qué yo pongo fecha a todo lo que hago.<sup>2</sup>

En lo que sigue, trataré de esbozar un análisis crítico de la productividad semiótica del film de Clouzot, confrontando mis proposiciones con la declaración de intención del prólogo. De una manera más general, estudiaré el texto fílmico a la luz de la problemática siguiente: ¿a quién puede servir el hecho de registrar y observar la génesis de obras de arte? El conjunto del film

<sup>1</sup> La obra más conocida, en el ámbito alemán, es la de Plaut, Paul (1929). *Die psychologie der produktiven Persönlichkeit*. Stuttgart.

<sup>2</sup> Brassai (1964). *Conversations avec Picasso*. París: Gallimard, 123.

de Clouzot —a excepción del prólogo y de una secuencia que abordaremos enseguida— está rodada con una cámara fija, cuyo encuadre corresponde al formato de la hoja de papel o, en la segunda parte, de la tela sobre la cual Picasso pinta. Todo el film de Clouzot/Picasso descansa sobre la identificación —ilusoria, por cierto— del soporte de trabajo de la pintura con la pantalla de proyección del film.

La primera secuencia muestra el material fílmico en bruto, sin elaboración ulterior por un trabajo de montaje: la punta de fieltro impregnada de tinta se desplaza en un tiempo real, acompañada del solo crujido registrado por la banda sonora. Para el espectador habituado a los géneros del cine tradicional, la estructura narrativa de tal segmento parece, a primera vista, absolutamente insólita. Lo que se puede observar se manifiesta bajo una forma errática totalmente incomprensible. Ni el lugar de ataque, ni la dirección que tomará el trazo siguiente son previsibles. No es sino después de un cierto tiempo que un tema iconográfico se revela —“el pintor y su modelo”, “naturaleza muerta”, etc.— y que los trazos, al principio puros fenómenos plásticos, manifiestan que son el soporte de una función mimética al servicio de la figuración.

Ciertamente no es por azar que el primer tema que se constituye así bajo el ojo del espectador es aquel, clásico, del “pintor y su modelo”: asistimos a la creación de un diseño que cuenta —al menos parcialmente, insistió— la historia de su propia producción. Según una ley semiótica elemental cada proceso, cada “hacer” obliga al observador a postular una instancia que está en su origen, un sujeto dotado de una competencia. En el caso que analizamos, la instancia de origen oculta —aunque el espectador sea conducido a verla figurada en el personaje dibujado del pintor ante su modelo femenino— aparece como una instancia en cierto modo “abstracta”, dotada de una competencia paradójica, tan poderosa como indeterminada: ante el espectador que jamás está seguro de la dirección que tomará la línea que observa en crecimiento, ni sabe en qué lugar aparecerá la próxima línea, esta instancia, subsumida bajo el nombre propio de “Picasso”, aparece

como un sujeto dotado de un poder artístico de una soberanía absoluta. Este poder, puesto que se manifiesta por un hacer que es siempre plástico antes de ser figurativo, esto es mimético, no es un simple poder de reproducción; se caracteriza —en los límites de la pantalla de papel en la cual se manifiesta— como una posibilidad absoluta de creación, comparable solamente, por su estructura semiótica, al poder creador divino.

Después de treinta minutos de proyección el espectador habrá visto nacer bajo sus ojos siete dibujos. La instancia creativa oculta se transformará, para él, en una presencia que percibirá como una competencia artística sin límites. En este momento, el realizador le permite —gracias al empleo de una segunda cámara— dar una rápida ojeada “tras bambalinas”, por decir así.

La primera toma (fig. 1) muestra el conjunto del dispositivo: a la izquierda se ve el pintor, desnudo el torso, sentado ante la pantalla de papel dispuesta sobre un caballete; del otro lado —sobre la misma línea horizontal— “el ojo” de la cámara lo enfrenta con Claude Renoir, el nieto del pintor, en el visor. Parado, detrás de la cámara se encuentra Clouzot y a la izquierda, un poco retirado, se percibe al responsable de la iluminación. Ausente del plató: Henri Colpi, quien hará las proezas a la hora del montaje del material fílmico.

El dispositivo se asemeja, a primera vista, a aquel del famoso grabado sobre madera de Durero (fig. 2) que representa un pintor, el cual con la ayuda de una pantalla cuadrículada, intenta fijar sobre una hoja de papel un desnudo femenino visto en escorzo. Pero las analogías entre los dos dispositivos sólo son superficiales y las diferencias se imponen: contrariamente a Durero, Picasso trabaja aquí sin modelo. “La mujer” está, sin embargo, presente: ella domina desde un cuadro instalado alto, pintado por el mismo Picasso, como un ídolo arcaico gigante, el conjunto del dispositivo.

La secuencia en la cual Clouzot devela los mecanismos del juego, al mostrar a Picasso produciendo otro dibujo, obedece a una dramaturgia tan refinada como eficaz. La ejecución del dibujo está concebida por el realizador como una carrera contra el re-

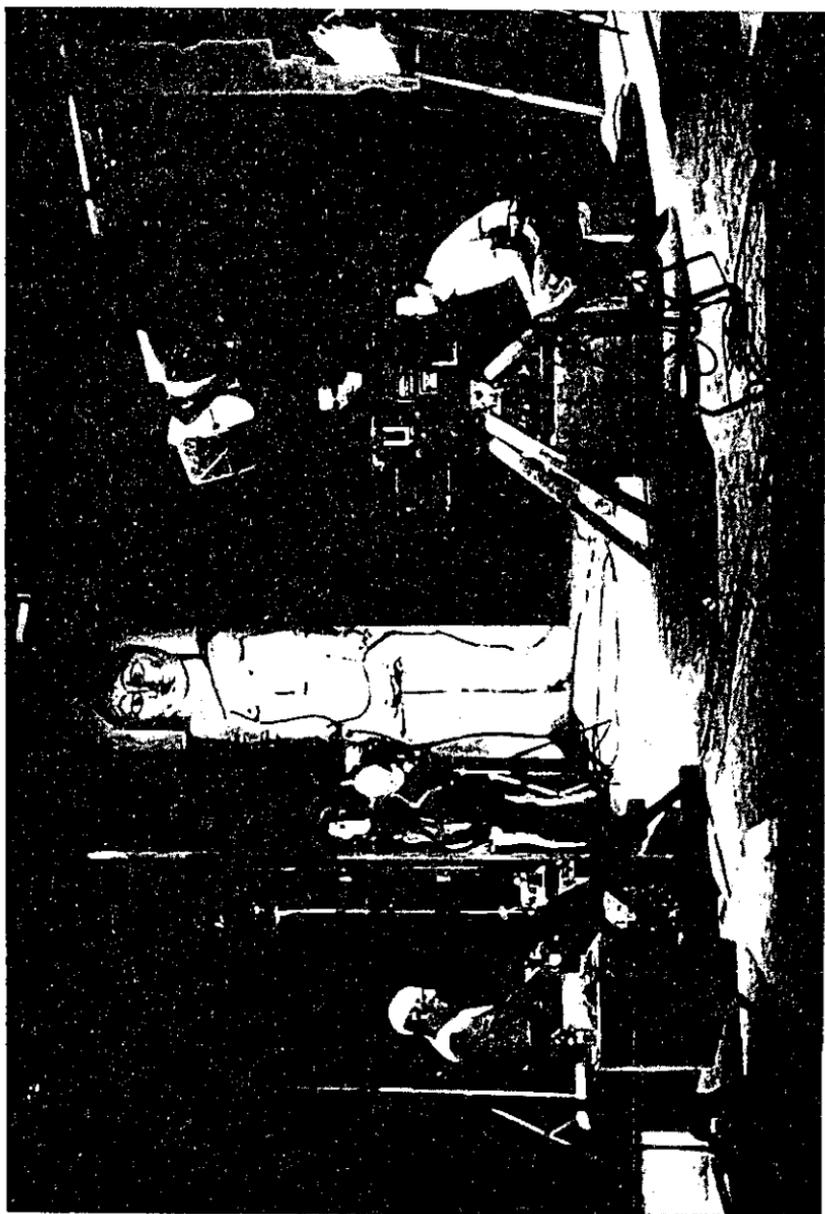


figura 1

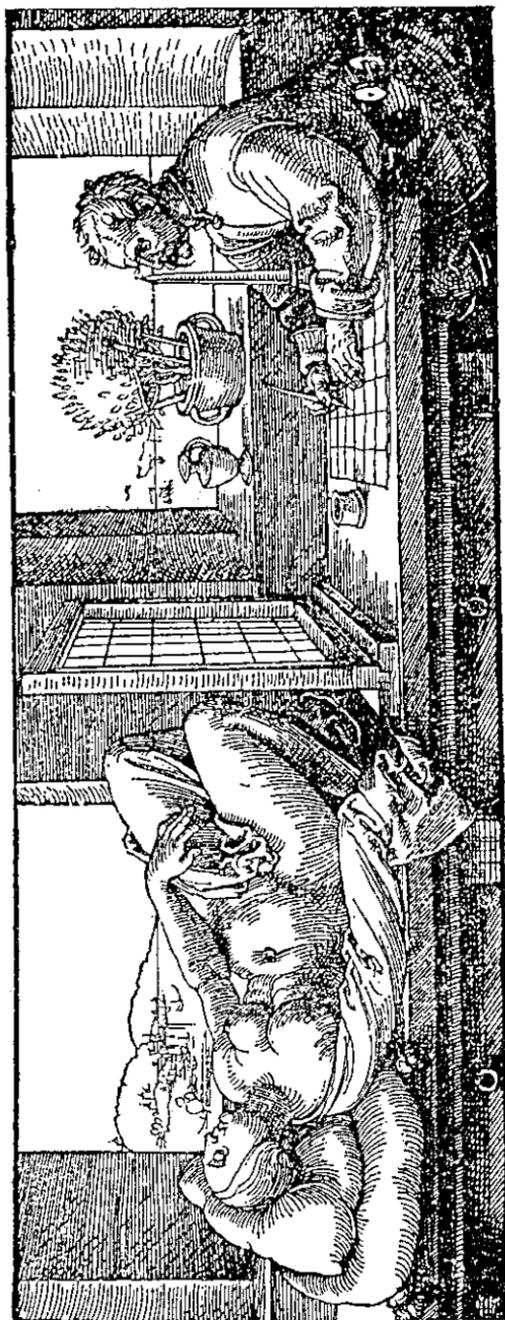
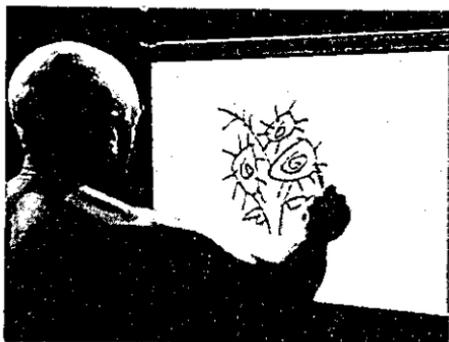
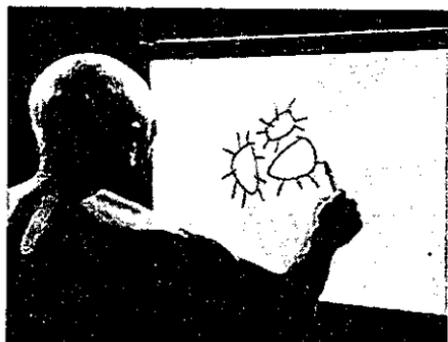


figura 2



figuras 3 a 8

loj. El pintor ve que se le ha asignado, a causa de la poca película disponible, un tiempo limitado, determinado de antemano. (Dejaré de lado en mi análisis los fenómenos de la articulación discursiva del relato fílmico que conducen a la producción del suspenso; me limito al solo hecho de pintar, es decir, a su representación por el texto fílmico.)

Claro está que la cámara no sorprende aquí al artista produciendo un dibujo como él lo haría en su taller. Lo que Picasso dibuja no es una imagen, sino una serie de imágenes, un relato de metamorfosis, producido expresamente ante la cámara y en vistas del efecto calculado sobre el público. Intentaré recapitular las grandes etapas de este relato de metamorfosis: primero se ven aparecer figuras radiadas semejantes a protozoarios, análogas a las famosas cabezas provistas de pies de la primera fase de dibujo del niño (figura 3); gracias a la adición de algunos trazos que figuran tallos y hojas, la agrupación de seres primitivos se transforma enseguida en un conjunto organizado, un ramo de flores (fig. 4); encerrado en el contorno de un pez enorme, las flores cambian de estatuto para convertirse en el diseño ornamental del animal (fig. 5); por la adición de algunos trazos, el "pez" se vuelve "gallo" (fig. 6).

El relato de metamorfosis que Picasso cuenta es evidentemente la historia de la creación del mundo corregida por cierto darwinismo vulgar, y concebida como una ascensión continua de lo unicelular primitivo a lo animal evolucionado.

Una vez llegado al estado de "gallo", el relato de la creación se interrumpe. El pintor prepara nuevas tintas y, cuando vuelve a comenzar, trabaja en un nuevo registro plástico: en lugar de dibujar el trazo negro, pinta de colores sirviéndose de grandes pinceles. La cesura, que coincide con el pasaje a un modo de expresión artístico más "evolucionado" (pasaje del dibujo a la pintura), marca al mismo tiempo el pasaje del mundo animal al mundo humano, léase divino. Pues, en lugar de la figura de hombre que se habría esperado, se ve aparecer una cabeza de fauno comada, alrededor de la cual se agrupan finalmente los pequeños seres humanos que van a aclamarlo (fig. 7).

La historia de la creación que Picasso cuenta en este relato de imágenes debe sin duda ser considerada como una representación metafórica del hacer artístico, más precisamente como una autocelebración del pintor Picasso en tanto instancia creadora soberana comparable al creador divino. Picasso ha completado la secuencia biológica ascendente “unicelular-planta-animal acuático-pájaro” por medio de una imagen de sí mismo: el semidiós mediterráneo en tanto encarnación de una potencia creadora inagotable. Esta interpretación reflexiva del relato de metamorfosis que propongo aquí es sugerida también por la estructura discursiva del film: con la ayuda de un procedimiento de montaje paralelo, Clouzot establece una equivalencia semántica entre la cabeza de fauno y el rostro de Picasso, al cual la cámara se acerca progresivamente hasta que la cara del pintor llena la pantalla; la imagen está compuesta de la misma manera que la de la cabeza de fauno, los ojos, inmensos, también sesgados (fig. 8). El artista aparece así no solamente como un creador semejante al creador divino, sino al mismo tiempo como la coronación, en cierto modo, de la creación, como un ser complejo que, bajo la figura mítica del fauno, resume los rasgos semánticos /animal/, /humano/ y /divino/.<sup>3</sup>

La metamorfosis de imágenes inventada por Picasso es una puesta en discurso particularmente eficaz, por ser reflexiva, del viejo mito del artista demiurgo. Me parece, sin embargo, que se trata al mismo tiempo de un comentario irónico sobre este mismo mitema. El espíritu de la obra no me parece alejado de ese aforismo, a menudo citado, en el cual Picasso ironiza sobre el paralelismo entre el artista y el Dios creador, invirtiendo la relación usual entre comparante y comparado: “Dios es un artista como los otros. Él ha inventado la jirafa, el elefante, el gato. Pero no tiene estilo, sólo experimenta.” Pero es sobre todo por lo que sigue que el film *El misterio Picasso* nos advierte que debemos guardarnos de tomar demasiado en serio la autorrepresentación

<sup>3</sup> Agradezco a mi colega Peter Fröhlicher de la Universidad de Constanza por haberme sugerido esta interpretación.

artística de Picasso y la interpretación de Clouzot tal como nos lo proponen los primeros cuarenta minutos de la película. En la segunda parte, ambos, Picasso y Clouzot cambian, en efecto, el método de trabajo. El empleo de una nueva técnica pictórica y de una nueva manera de filmar conducen a una representación totalmente diferente del proceso de creación artística, lo cual, a su vez, provoca en el espectador una representación nueva de la competencia del sujeto creador.

La segunda parte de la película *El misterio Picasso* ha sido rodada enteramente en colores y en cinemascope. En vez de pintar sobre la pantalla de papel opaco, Picasso ha trabajado, según su manera habitual, al óleo sobre una tela cuyo formato correspondía al formato de cinemascope. Clouzot ha filmado de nuevo con cámara fija, pero en cierto modo "acelerado". Cada vez que el pintor se alejaba de su caballete, él dejaba rodar la cámara unos segundos. Luego, al ser mostrada, la sucesión de diferentes estados da de nuevo la impresión de una génesis espontánea y autónoma de la imagen.

Así, cada una de las dos partes de la película ponen en juego un concepto diferente de la relación espacio/tiempo. Si, en la primera parte, la imagen nace casi exclusivamente de trazos negros, que se desarrollan en el espacio ocupándolo definitivamente, en la segunda parte, la imagen se hace, sobre todo, por medio de capas que se superponen. Nada, entonces, de lo que es planteado es definitivo; todo puede en todo momento transformarse, ser sobrepintado, esfumado u ocultado por un papel pegado que servirá de soporte a nuevas capas de colores.

Cada una de las dos partes del film revela una lógica narrativa diferente. Puesto que en la primera, cada trazo realizado será conservado para siempre, se transforma *per se* en un elemento funcional, en vistas de un todo de significación que el espectador tiene la tarea de descubrir. En cambio, el lugar donde el próximo trazo va a ser colocado y la dirección en la cual será desviado son desconocidos. En el fondo, tiene que ver con la estructura narrativa de lo policial: el pintor —cuyo rol equivale al del cri-

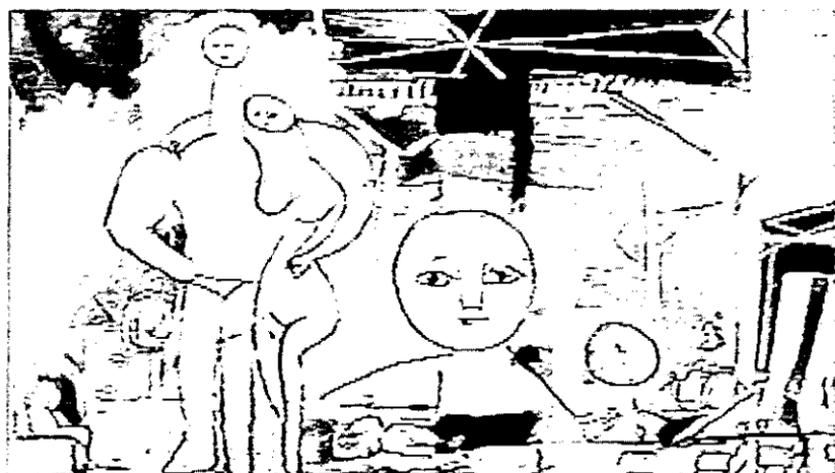


figura 9

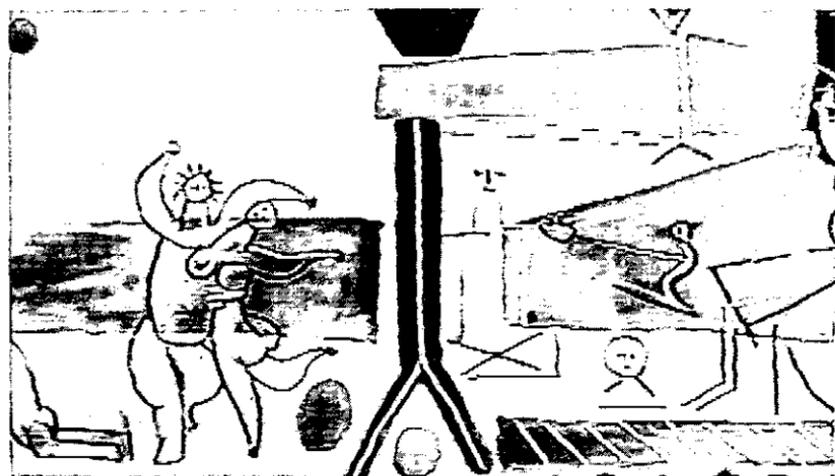


figura 10

minal— actúa según un plan premeditado, el espectador no adivina su plan hasta el momento mismo en que lo pone en acción, como conocedor absoluto de sus medios.

Totalmente distinta es la estructura narrativa de la segunda parte del film. Es cierto que el tema general de cada tela parece, aquí igualmente, fijado de entrada y que el espectador es capaz de adivinarlo luego de cierto tiempo: “desnudo tendido leyendo”, “escena de playa”, algunos ejemplares de “corridos de toros”. El acto de pintar en cambio, aparece aquí, también, como un combate en que el pintor se bate con y contra los medios artísticos sobre los cuales no siempre ejerce el control que él quisiera. El espectador trata de reconstruir, a partir de las vueltas imprevistas que observa, el juicio estético, elemento de la competencia artística que dirige el artista en su hacer a tientas. Pero logra poco. El pintor a menudo oculta lo que ama, lo reemplaza por una solución que el espectador considera inferior.

“La playa de Garoupe” que Clouzot ha puesto como punto culminante dramático al final de su film es, por el procedimiento de producción, particularmente característico de la segunda parte. Pero la elección del tema en sí ya es interesante. La “escena de playa” que muestra un arreglo de actores cuyas relaciones mutuas no están preestablecidas por ninguna lógica de la acción, permite al pintor crear una composición de figuras humanas regida por elecciones puramente pictóricas. Por este hecho, el proceso artístico queda, en potencia, totalmente abierto: la posición de las figuras en el interior de la composición puede variar al infinito sin atentar contra la identidad del tema.

En la película, la primera versión de la “Playa de Garoupe” queda, en efecto, abierta y la obra será, después de numerosos cambios, considerada un fracaso y abandonada (fig. 9). (No tomo en consideración, en mi análisis, ni el comentario hecho por Picasso, ni la música de Georges Auric, que tratan, ambos, de dotar al proceso de producción de un sentido lineal.)

Pintor y realizador no pueden, sin embargo, osar terminar el film con un final que, en suma, no es tal. Picasso se prepara

—“ahora, por donde yo sé por ahí voy”, como él dice— para pintar una vez más el tema de la “Playa de Garoupe”. Pero lo hace, en esta ocasión, según el método que había practicado en la primera parte del film: todo está determinado de antemano y la tela es conducida, de un trazo y sin la menor vacilación, a su realización. Resulta una pintura anodina, de carácter abiertamente decorativo en la cual el conjunto de figuras lineales, desarrolladas en la secuencia precedente, es puesta sobre grandes placas de colores puros. La música de fanfarria triunfal de Georges Auric parece completamente inadecuada al carácter de la imagen que acompaña (fig. 10).

El film *El misterio Picasso* de Georges Henri-Clouzot no lograría, evidentemente, develar el misterio de la personalidad creadora del pintor, y el espectador no aprende verdaderamente cómo nacen los cuadros de Picasso. La representación y la puesta en escena del proceso artístico con la ayuda del film se revelan, ante todo, como medios particularmente eficaces para constituir la figura del autor. El espectador se ve obligado, mientras va siguiendo la génesis de la imagen, a reconstruir la competencia de la instancia que se oculta detrás de las líneas que se forman, detrás de las capas de colores que se superponen. Lo que hace al film de Clouzot particularmente interesante y rico en enseñanzas es el hecho de que el espectador no está en condiciones de reconstruir la competencia de un sujeto coherente —artista— que pudiera ser responsable del conjunto de la producción artística registrada. En las dos partes de la película, se enfrentan dos concepciones profundamente diferentes del hacer artístico y del pintar: una primera, según la cual el artista, sujeto creador soberano, parece dominar completamente los medios del lenguaje pictórico para ponerlos al servicio de un plan premeditado, y una segunda, según la cual la producción de las obras aparece como un combate interminable del sujeto creador con los medios de su creación, combate en el cual el sujeto sucumbe tan a menudo que obtiene la victoria.

Al final de la película, Picasso asienta su firma no sobre la última tela, sino sobre una tela blanca que se transforma o retrans-

forma en la pantalla de proyección cinematográfica. Mediante este gesto, Picasso reconoce y asume el film como una de sus obras. Pero a través de la firma final, el pintor dice más: él declara reconocerse en la doble imagen paradójica que ha creado de sí mismo como creador al hacerse filmar en el proceso de pintar imágenes.<sup>4</sup>

<sup>4</sup> Este análisis fue publicado por primera vez en alemán en: Ingold, F. Ph. y Wunderlich, W. (1992). *Fragen nach dem Autor*. Konstanz: Universitätsverlag. Las ilustraciones están tomadas de la versión en video del film difundida por la casa editorial DuMont, Cologne.