

# Marcel Broodthaers: “Le Corbeau et le Renard”, un ejercicio fílmico de lectura

SANDRA SANTANA PÉREZ

Universidad Complutense de Madrid (Dpto. Filosofía IV)  
sandrasantana78@hotmail.com

Recibido: 24/4/2006  
Aceptado: 7/5/2006

## Resumen

Marcel Broodthaers (Bruselas, 1924- Colonia, 1976), poeta, escultor, cineasta, autor de instalaciones y fundador de un museo ficticio, ha sido una de las figuras más influyentes y controvertidas de la historia del arte del siglo XX.

El presente trabajo pretende hacerse cargo del análisis de una de sus obras cinematográficas, “Le Corbeau et Le Renard”, para intentar poner de manifiesto alguna de las implicaciones filosóficas y estéticas, acerca del lenguaje y el sujeto artístico, que de ella pueden deducirse. El estudio de la obra pictórica de Rene Magritte realizado por Michel Foucault servirá para mostrar el modo en que imágenes y palabras, en la película del artista belga, ejercen su capacidad autorreferencial.

*Palabras clave:* Broodthaers, Foucault, Magritte

## Abstract

Marcel Broodthaers (Brussels, 1924- Cologne, 1976), poet, sculptor, film maker, author of installations and founder of a fictitious museum, has been one of the most influent and controversial figures in the Art History of the 20th century.

This article tries to undertake an analysis of one of his films, “Le Corbeau et Le Renard”, in order to show some of the philosophical and aesthetical implications on the issues of language and artistic subject that are present in the work. The essay of Michel Foucault about the visual works of Rene Magritte can help us to show how images and words articulate their self-referential capacities in the film of the Belgian artist.

*Keywords:* Broodthaers, Foucault, Magritte

**"Le Corbeau et le Renard"**

*Yo no soy cineasta: Para mí el cine es una extensión del lenguaje.*  
M.B.

Numerosas obras de Broodthaers están inspiradas en la fábula de La Fontaine "Le Corbeau et le Renard". Entre ellas, la película homónima rodada en 1967 de la que nos ocuparemos en este trabajo, y que fuera concebida como parte de un conjunto de piezas artísticas difícilmente clasificable en los géneros artísticos establecidos. Existen dos versiones de esta obra, una primera edición de siete ejemplares, producida entre 1967 y 1968, y una segunda versión de 1972, con una tirada de treinta y tres. Cada ejemplar consta de una copia de la película, dos pantallas de proyección y una serie de trabajos entre los que se incluyen diversas fotografías y textos que varían de la primera a la segunda versión de la obra. Esta colección de elementos constituyen, en su conjunto, lo que su autor denomina un *environnement*.

La película consiste en la filmación de objetos, en su mayoría de color blanco o negro, caracteres impresos o escritos a mano, así como fotografías de personas y objetos. Los procedimientos fílmicos utilizados son de gran simplicidad. El montaje permite la sucesión de diferentes elementos frente a un fondo invariable, mientras la cámara permanece constantemente dirigida hacia el frente. Sólo en cuatro ocasiones se produce un movimiento de cámara horizontal, de izquierda a derecha y de derecha a izquierda. A excepción de éstos, y dos o tres primeros planos, la película se desarrolla con imágenes fijas. La proyección de esta película está pensada para ser recogida por una pantalla en cuya superficie aparece, en letra impresa, un texto de Broodthaers basado en la fábula de La Fontaine "El cuervo y el zorro"<sup>1</sup>:

Me he servido del texto de La Fontaine y lo he transformado en lo que denomino una escritura personal (poesía). Frente a una versión impresa de este texto he colocado objetos cotidianos (bota, teléfono, botella de leche), cuyo fin es entrar en una estrecha relación con los caracteres impresos. Es un intento de negar, tanto como sea posible, el sentido tanto de las palabras como de las imágenes. Al concluir el trabajo de rodaje se me ocurrió que la proyección de la película en un monitor corriente, así como sobre una pantalla en blanco, no podía expresar exactamente la imagen que quería alcanzar. El objeto permanece como algo demasiado externo al texto. Para poner en relación el texto y el objeto, la pantalla debía estar impresa con los mismos caracteres que el texto que aparecen en la película. Mi película es un jeroglífico, que se debe querer descifrar. Es un ejercicio de lectura<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> Para una descripción más detallada de la filmación véase: Borgemeister, R., *Marcel Broodthaers. Lesen und Sehen*, Bonn, Weidle, 2003.

<sup>2</sup> Fragmento de una entrevista recogida en: *Marcel Broodthaers. Cinéma*, V.V.A.A., Düsseldorf, Kunsthalle Dusseldorf, 1997, p. 320. Versión alemana del catálogo publicado con ocasión de la exposición del mismo nombre organizada por la Fundació Antoni Tàpies de Barcelona.

Los movimientos de la cámara en horizontal siguiendo las líneas del texto reproducen el movimiento de los ojos en la lectura de un libro, la grabación de la cámara es la percepción del ojo humano<sup>3</sup>. La película de Broodthaers se presenta por tanto ante el espectador como un ejercicio de lectura (es decir, como un adiestramiento para quien (re-)aprende a leer), como un jeroglífico en el que sólo de la combinación entre sus elementos podremos deducir el sentido de cada uno de ellos. Entre estos signos que el espectador debe estar dispuesto a descifrar se encuentra un poema, creado por Broodthaers con anterioridad a 1967, que cobra especial relevancia en el conjunto:

Para poder contemplar y comprender en su totalidad la obra que he querido crear no es solamente necesario que la película sea proyectada sobre una pantalla impresa sino que además el espectador debe tener todavía el texto en sus manos<sup>4</sup>.

El texto, que aparece parcialmente impreso sobre la pantalla en la que se proyecta la película, y que constituye, a modo de centro gravitatorio de la obra, el punto al que todas las piezas que la componen se dirigen, es el siguiente:

LE CORBEAU ET LE RENARD. LE COURBEAU SONNE. LE PEINTRE EST ABSENT. LE RENARD SONNE. L'ARCHITECTE EST ABSENT. MEME JEU. LE CORBEAU ET LE RENARD SONT ABSENT. JE ME SOUVIENS D'EUX, MAIS Á PEINE. J'AI OUBLIÉ LES PATTES ET LE MAINS, LE JEUX ET LES COSTUMES, LES VOIX ET LE CRIS, LA FOURBERIE ET LA VANITÉ. LE PEINTRE ÉTAIT TOUT COULEURS. L'ARCHITECTE ÉTAIT EN PIERRE. LE CORBEAU ET LE RENARD ÉTAIENT DE CARACÈRES IMPRIMÉS. LE SYSTÈME D. IL Y AVAIT DU CHIEN JUSQUE DANS LA FOULE. IL PLEUVAIT SUR L'AGORA ÉTAIT BONDÉE. IL Y AVAIT UN CHIEN VERT, UN CHIEN ROUGE, UN CHIEN BLANC, UN CHIEN NOIR ET BLEU, DE CARACTÈRE IMPRIMÉ. JE ME SOUVIENS D'EUX, MAIS À PEINE. LE RENARD SONNE. LE CORBEAU SONNE<sup>5</sup>

Las primeras palabras del texto: "Le Corbeau et le Renard" (El cuervo y el zorro) remiten al espectador a dos conceptos comunes y fácilmente asociables a

<sup>3</sup> Borgemeister, R., «Le Corbeau et le Renard», cap. en *Vorträge zum filmischen Werk von Marcel Broodthaers*, Köln, König (2001), p. 18

<sup>4</sup> *Marcel Broodthaers. Cinéma*, p. 321

<sup>5</sup> "El cuervo y el zorro. El cuervo suena (o se jacta). El pintor está ausente. El zorro suena (o se jacta). El arquitecto está ausente. Mismo juego. El cuervo y el zorro están ausentes. Los recuerdo, pero con pesar. He olvidado las patas y las manos, los juegos y los trajes, las voces y los gritos, la infamia y la vanidad. El pintor era todo colores. El arquitecto estaba hecho de piedra. El cuervo y el zorro eran caracteres impresos. El sistema D. Había un perro en medio de la multitud. Llovía sobre la plaza. La plaza estaba llena. Había un perro verde, un perro rojo, un perro blanco, un perro negro y azul, de caracteres impresos. Los recuerdo, pero con pesar. El zorro suena (se jacta). El cuervo suena (se jacta)".

sendas imágenes, pero además la combinación de estas dos palabras se transforman en una suerte de puerta que se abre permitiendo el acceso a una realidad más compleja: se trata del título de una conocida fábula de La Fontaine presente el repertorio infantil de poemas que se conoce y aprende de memoria en las escuelas francesas<sup>6</sup>. El lector reconoce y asocia las palabras con una narración y no únicamente, por tanto, con una pareja de imágenes o conceptos. En la fábula de La Fontaine, un cuervo descansa en la rama de un árbol con un queso en el pico cuando un astuto zorro se aproxima atraído por el olor del sabroso alimento. Las lisonjas del zorro alabando la belleza del cuervo, hacen que éste abra el pico para demostrar su hermoso canto dejando caer el preciado queso en las fauces del zorro. El zorro y el cuervo se jactan, según el texto de Broodthaers, lo que no ha de sorprender demasiado al lector que conoce la mencionada historia; sin embargo, nos advierte el autor, el arquitecto y el pintor están ausentes.

Debemos preguntarnos, ¿qué puede aportar la ausencia del pintor y el arquitecto a la fábula? Evidentemente, estos no pertenecen al ámbito del bosque donde habitan el zorro y el cuervo. Sin embargo Broodthaers nos sugiere que ambos participan del "mismo juego". Esto parece revelarnos que la relación que une al arquitecto y al pintor es análoga a la que hace a La Fontaine desarrollar una narración donde los zorros y los cuervos tiene capacidad para hablar entre sí. Una fábula no es una narración cualquiera, sino una historia que quiere servir al lector como ejemplo y aprendizaje moral acerca de las virtudes y defectos de los hombres. Los animales son arquetipos humanos. El lector puede pensar entonces que el juego al que Broodthaers se está refiriendo es el de la vanidad y la astucia. La vanidad que lleva a los hombres a perder el control sobre sus actos, a dejar caer el queso por mostrar sus cualidades, y la astucia de los aduladores, cuyos cumplidos suelen ser flechas lanzadas en persecución de alguna presa. ¿Será éste, por tanto, el "mismo juego" en el que participan el pintor y el arquitecto?

El cuervo y el zorro se han separado. El primero, la víctima de la adulación, se transforma en el pintor. El otro, a quien le han sido confiadas la vanidad y la astucia de la vida, se transforma en el arquitecto que diseña y conoce los planos. Inútil juego. El estafado se transforma en estafador. El rico en astucias en el inventor del orden. Ambos están ausentes. Uno era todo colores. El otro estaba hecho de piedra. Un engaño<sup>7</sup>.

Según nos advierte el texto de Broodthaers, el cuervo y el zorro también están ausentes. No son, parece decir su autor, el pintor y el arquitecto quienes juegan el mismo juego que la pareja de animales sino más bien al contrario, el zorro y el cuer-

<sup>6</sup> El texto de La Fontaine, que se inspira a su vez en una fábula de Esopo, tiene su equivalente en lengua castellana sería la versión "El cuervo y el zorro" de Félix María Samaniego (1745-1801).

<sup>7</sup> Borgemeister 2003, *op. cit.* (nota 1), p. 86.

vo quienes participan del juego de la ausencia. Debemos preguntarnos qué clase de juego es éste. ¿De dónde están ausentes los personaje de la fábula? Evidentemente no de la fábula misma, pues si así fuera no tendríamos más que un bosque en el que nada acontece y donde no habría, por tanto, narración. La fábula se desvanece. Se recuerda a sus protagonistas pero con pesar. "He olvidado las patas y las manos, los juegos y los trajes, las voces y los gritos, la infamia y la vanidad". Persiste el recuerdo de la narración, pero la narración misma se ha desvanecido. No pertenece al presente, se recuerda con la nostalgia de lo que una vez fue y se ha perdido para siempre.

Sin embargo, no es únicamente el olvido o el paso del tiempo lo que hace a los personajes de la fábula estar ausentes en el texto de Broodthaers: "El pintor era todo colores. El arquitecto estaba hecho de piedra. El cuervo y el zorro eran caracteres impresos". En esta oración se revela la naturaleza de la ausencia de los personajes antes nombrados. Los protagonistas de la fábula están hechos de caracteres impresos, de letras, de materia lingüística. Esta afirmación, más que expresar la obvia condición de irrealidad de los protagonistas del relato, un zorro y un cuervo que hablan, lo que produce es la negación del espacio narrativo que antes aparecía ante el lector. La apertura hacia la narración que había producido la combinación entre nombres se cierra ahora frente al lector/espectador del texto. De este modo se hace patente el carácter objetual del lenguaje, pero también la ausencia de un sujeto artístico tras la obra de arte. Este entramado de apariencias, materias y ausencias presentes en la obra del artista belga, es lo que trataremos de desentrañar a continuación.

### 1. Pipas, cuervos y zorros: Acerca de la semejanza y la similitud

Según Michael Foucault<sup>8</sup>, la historia de la pintura occidental entre los siglos XV y XX ha estado dominada por dos principios. El primero de ellos establece una separación insalvable entre la representación plástica y la referencia lingüística. La relación entre el lenguaje y la imagen ha de darse necesariamente en el interior de una estricta jerarquía: o bien la palabra es una exégesis del dibujo (como en el caso del título de un cuadro) o, viceversa, la imagen es utilizada como ilustración del texto. El segundo principio instaura una ley de semejanza entre la figura representada y una realidad externa a ella: "Lo que veis es aquello". Principio éste que es igualmente válido tanto si la pintura remite a la realidad circundante o si ésta crea un objeto invisible al que se asemeja. Siguiendo a Foucault, la pintura de Magritte representaría una ruptura con los dos principios anteriores. Los títulos que acompañan a sus cuadros ya no se corresponden con la figura que éstos representan (la figu-

<sup>8</sup> Foucault, M. *Esto no es una pipa. Ensayo sobre Magritte*, Barcelona, Taurus, 1998, p. 47.

ra de un huevo es denominada como *la acacia*, lo que parece ser la imagen de un zapato es titulado como *la luna*, a un sombrero hongo se le llama *la nieve...*) y, por tanto, no se puede establecer entre palabra e imagen una jerarquía. Ninguno de ambos elementos puede considerarse como subordinado, puesto que no guardan, en principio, relación alguna entre ellos. Además, en los cuadros del artista belga el estricto juego de las semejanzas deja paso, según Foucault, al más complejo juego de las similitudes.

Pintura de lo "Mismo", liberada del "como si". Estamos lejos de la apariencia engañosa, del efecto. (...) Me parece que Magritte ha disociado la similitud de la semejanza y ha puesto en acción a aquella contra ésta. (...) Parecerse, asemejarse, supone una referencia primera que prescribe y clasifica. Lo similar se desarrolla en series que no poseen ni comienzo ni fin, que uno puede recorrer en un sentido o en otro, que no obedecen a ninguna jerarquía, sino que se propagan de pequeñas diferencias en pequeñas diferencias<sup>9</sup>.

Proponemos aplicar los mismos principios que Foucault encuentra en la pintura anterior al siglo XX, anterior a la obra de Klee, Kandinski o Magritte, a la literatura. El primer principio puede permanecer invariable, pues atañe a ambos dominios del arte. La obra de Broodthaers es un buen ejemplo de la ruptura, propia de determinadas corrientes artísticas del siglo XX, con la necesidad de establecer una jerarquía entre palabra e imagen. Los objetos, las imágenes y las palabras de "Le Corbeau et le Renard" son tratados en un mismo plano. Se ha eliminado cualquier clase de subordinación entre ellos.

La película comienza con la precisión de la certeza según la cual palabra e imagen están separadas. El final de la película hace fracasar su comienzo. Ésta demuestra la precisión de la indeterminación a consecuencia de la cual ambas reproducen su sentido. De este modo Broodthaers puede, bajo las condiciones de la película, tratar la escritura como una imagen y la imagen del objeto como una palabra. Esto se produce como consecuencia de la indeterminación de ambas, mientras que su comportamiento es distinto en tanto presenten sus sencillas funciones de lectura y visibilidad<sup>10</sup>.

Objetos y signos lingüísticos, al prescindir de un contexto que los determine, pueden ser manejados como elementos de un mismo código. Ahora bien, en lo que respecta al segundo principio, ¿es posible trazar una analogía entre la "ley de semejanza" propuesta por Foucault en la pintura y algún fundamento similar en literatura? Y si es así, ¿en qué consiste este último? Es evidente que la palabra "zorro" en nada se parece a la imagen de un zorro que todos tenemos en mente. No puede existir

<sup>9</sup> *Ibidem*, pp. 63-64.

<sup>10</sup> Borgemeister 2003, *op. cit.*, (nota 1), p. 90.

tir, por tanto, un principio de semejanza mediante el que el lector reconozca frente al lenguaje los rasgos de los objetos o acciones que éste representa<sup>11</sup>. En general, el lector de una novela o un poema no debe detenerse en la contemplación de la imagen del texto que tiene ante sí sino, más bien, atravesar la frontera de la materia lingüística (los caracteres impresos) para entrar en el reino de las significaciones, del sentido del texto. Lo contrario supondría una deficiencia. "No saber leer" es, justamente, la detención del lector potencial frente a las puertas del sentido, en el reino bidimensional de las líneas de tinta.

Podríamos aventurar, por tanto, que un principio equivalente a la "ley de la semejanza" establecida por Foucault en la pintura sea, en literatura, precisamente su contrario, el de la desemejanza: "Lo que veis (las letras, las palabras) no es aquello (su sentido)". En ambos casos, tanto en la pintura como en la literatura anterior al siglo XX, se trata de "disimular" que un texto es un texto y que una pintura es una pintura. La ruptura con ambos principios puede denominarse, como hace Foucault, como "un estar lejos de la apariencia engañosa, del efecto" o, mejor aún, como veremos más adelante, como un "situarse precisamente en el centro de la apariencia engañosa". Cualquiera de las dos formulaciones parece válida para denominar a un tipo de arte que no dejan traspasar la frontera del lienzo o el papel y dejan a los espectadores/lectores en los márgenes del cuadro/pantalla/libro.

El conocido cuadro de Magritte, tanto en su primera como segunda versión, impide al espectador del mismo, según Foucault, acatar la ley de la semejanza: "lo que aquí veis (un dibujo que reproduce una pipa) es aquello (una pipa real o imaginada)". La mención *Esto no es una pipa*, escrita a mano bajo el esmerado dibujo de una pipa, retiene al espectador en el lienzo:

Magritte deja reinar el viejo espacio de la representación, pero sólo en la superficie, pues ya no es más que una piedra lisa que porta figuras y palabras: debajo no hay nada<sup>12</sup>.

Ni la pipa dibujada (ni las pipas, en el caso de la segunda versión del cuadro) ni las palabras "Esto no es una pipa", dejan acceder al lector/espectador de las mismas, como está acostumbrado a hacer, hacia una imagen o concepto arquetipo. Sin embargo, el principio por el que la pintura de Magritte nos permite acceder al infinito entramado de similitudes ("Esta pipas no son semejantes a una pipa real o imaginada sino únicamente similares entre sí y con otras cosas de forma similar que denominamos (o no) pipas") no puede ser igualmente aplicable, como veíamos más

<sup>11</sup> Excepto en los caligramas pero que, como bien señala Foucault, nunca pueden *decir y representar* en el mismo momento. El lector puede contemplar la figura o leer el texto, pero no simultáneamente. Foucault, 1998, *op. cit.* (nota 8), p. 38.

<sup>12</sup> Foucault 1998, *op. cit.* (nota 8), p.61.

arriba, al lenguaje. Pero, ¿qué quiere decir Foucault al afirmar que las letras de cuadro de Magritte son "palabras que dibujan palabras"?

Comparemos los siguientes ejemplos. Supongamos que tenemos ante nosotros un cuadro en el que reconocemos una mesa sobre la que aparecen apoyadas dos pipas exactamente iguales. La figura "pipa" y la figura "pipa", a pesar de ser idénticas, nos harán suponer que sobre la mesa hay dos pipas y no una pipa dos veces repetida. Ahora analicemos la frase siguiente: "Sobre la mesa hay una pipa y una pipa". Evidentemente, un hablante que quisiese expresar la existencia de dos objetos idénticos, no recurriría a la repetición del nombre del objeto para indicar su multiplicidad, sino más bien a una frase de tipo: "Sobre la mesa hay dos pipas".

El procedimiento de Broodthaers, al superponer mediante una filmación las palabras de un texto que, a su vez, aparece sobre la pantalla en que la película se proyecta, está precisamente quebrantando la ley según la cual dos palabras idénticas, extraídas de un mismo contexto, son redundantes, es decir, no aportan una nueva información al lector.

Lo que me interesa es un procedimiento. *Le Corbeau et le Renard* sigue una cadencia de repeticiones de duración variable e imágenes idénticas (...) es la continuación lógica de una empresa poética que me ha conducido al reino de las palabras, del los objetos y de la pintura. *Le Corbeau et le Renard* es un objeto. Ha sido concebido como componente integral de un cuadro<sup>13</sup>.

Concebir las palabras como parte integral de un cuadro o de una película no significa únicamente introducirlas en el interior de un marco o proyectarlas sobre una pantalla. Más allá de esto, para ello es necesario tratar a las palabras (sin dejar que éstas pierdan su condición de tales, es decir, su carácter de signos capaces de albergar un contenido semántico) como si fueran imágenes. Esto es, como si su repetición no fuera un error, como si cada palabra escrita, impresa o proyectada fuese la imagen de una palabra similar, pero no equivalente. De este modo, el juego de similitudes que la pintura de Magritte proporciona al espectador, no dejándole atravesar la frontera del lienzo en busca de lo semejante (en busca de aquello de lo que la figura es una representación) es logrado por Broodthaers mediante la repetición simultánea de palabras idénticas en distintos formatos. La palabra manuscrita, la palabra impresa, la palabra fotografiada y la palabra filmada "son" y "no son" la misma palabra. No son signos semejantes a un objeto externo (como nunca pudieron serlo) pero tampoco se anulan entre sí. Todas tienen cabida en el reino de lo similar.

<sup>13</sup> V.V.A.A., 1997, *op. cit.* (nota 2), p. 322.



## 2. Elegía del sujeto ausente

Retomemos una de las oraciones del texto de Broodthaers inspirado en la fábula de La Fontaine: "El pintor era todo colores. El arquitecto estaba hecho de piedra. El cuervo y el zorro eran caracteres impresos". Hemos tratado de averiguar en las páginas anteriores la naturaleza de la ausencia que caracteriza a los personajes de la fábula. Mas, ¿quiénes son este pintor y este arquitecto imposibles, hechos de color y piedra?

Situado en el campo de tensión entre poesía y artes plásticas, [Broodthaers] subraya desde el comienzo, que el sujeto, si bien únicamente acontece en el lenguaje, sin embargo se pierde al mismo tiempo en él, al ser sólo una representación: El ser hablante está condenado a la apariencia<sup>14</sup>.

Tanto el pintor, quien mezcla y cubre el lienzo con colores, es decir, el creador del objeto artístico, como el arquitecto, quien diseña los planos y, por tanto, quien concibe la obra, están ausentes. Son víctimas del mismo juego que atrapa por medio de la fábula, de una ficción narrativa, al cuervo y al zorro. El pintor, que se jactaba en un comienzo de poseer el manjar por todos deseado (¿la fama tal vez?, ¿el calificativo de artista, de genio?) ha perdido su presa. Pero también el arquitecto que pretende con sus astutos planes hacerse con la presa ha sido víctima de un engaño. Uno es todo colores, el otro está hecho de piedra. El sujeto creador, al igual que el significante, ya no está detrás del lienzo o de los planos, sino que "es" el objeto mismo de su creación. Ambos se sitúan, como veíamos más arriba a propósito del cuadro de Magritte, "en el mismo centro de la apariencia engañosa". El artista consiste únicamente en una mera apariencia. Al igual que las palabras pierden su significado para reproducirse ante el espectador como imágenes desposeídas de su significante, también en el objeto de arte se manifiesta el sujeto como una mera ausencia:

La función del significante reside como se dijo anteriormente, en introducir una carencia, en evocar la ausencia. Él mismo, como valor diferencial que un objeto marca entre algo que está escrito y algo que se pierde, está sujeto a la anulación. En la circulación del significante ocupa el sujeto su lugar<sup>15</sup>.

La obra de arte es la manifestación de una ausencia, pero una ausencia que necesita del arte para manifestarse. El cuervo y el pintor están ausentes, pero su ausencia necesita de la misma palabra que les hace desaparecer. El artista ya no es más el

<sup>14</sup> Pelzer, B., «Die Symbolischen Strategien des "Semblant" (Schein)», cap. en *Vorträge zum filmischen Werk von Marcel Broodthaers*, Köln, König, (2001), p. 45.

<sup>15</sup> *Ibidem*, p. 54.

sujeto creador cuya personalidad se manifiesta por medio del color, la forma o el lenguaje, sino que es precisamente a través de la materia artística como éste se presenta en sociedad. El sujeto también se ve atrapado en la infinita red de similitudes a las que pertenecen las imágenes de Magritte y las palabras de Broodthaers. En la multiplicidad de sus apariciones no podremos encontrar en núcleo definitivo de su esencia. Su verdadero rostro se desvanece en la infinita repetición (mediante el lenguaje, el color o la piedra) de lo similar.

Una vez más se impide al lector/espectador acceder más allá de los límites del cuadro. Éste ya no puede dejarse arrastrar por las palabras hacia el bosque de los significantes (donde habitan el zorro y el cuervo, la vanidad y la astucia), ni hacia el recóndito paraje donde reside el culto a la personalidad del artista. "Le Corbeau et le Renard" solicita del espectador la posición activa de quien aprende a leer, de quien todavía cree necesario ejercitarse en la lectura.

### Bibliografía

- BORGEMEISTER, Rainer, *Marcel Broodthaers. Lesen und Sehen*. Bonn: Weidle Verlag, 2003
- BORGEMEISTER, Rainer, «Le Corbeau et le Renard», cap. en *Vorträge zum filmischen Werk von Marcel Broodthaers*. Köln: König, 2001
- FOUCAULT, Michael, *Esto no es una pipa. Ensayo sobre Magritte*. Barcelona: Taurus, 1981
- PELZER Birgit «Die Symbolischen Strategien des "Semblant" (Schein)», cap. en *Vorträge zum filmischen Werk von Marcel Broodthaers*. Köln: König, 2001
- V.V.A.A. *Marcel Broodthaers. Cinéma*, (Versión alemana del catálogo publicado con ocasión de la exposición del mismo nombre organizada por la Fundació Antoni Tàpies, Barcelona) Düsseldorf: Kunsthalle Düsseldorf, 1997

