

**INSTITUTO UNIVERSITARIO NACIONAL DEL ARTE
IUNA
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUALES
“PRILIDIANO PUEYREDON”**

**ARQUITECTURA DEL TIEMPO A TRAVES
DE LA IMAGEN VIDEO**

TESINA

**SEU - IUNA
Directora de Tesis: Profesora Anahí Cáceres
Tesisista: Eugenia Hernández**

**Buenos Aires- Argentina
2013**

INDICE

Página 1	HIPOTESIS
Página 2	INTRODUCCION
Página 5	CAPITULO I <i>Contextualizaciones en torno a la pintura de Georges Pierre Seurat</i>
Página 15	CAPITULO II <i>La relación entre imagen, tiempo y memoria</i>
Página 23	CAPITULO III <i>Breve recorrido por la historia de las máquinas de imagen desde el Siglo XV hasta la actualidad</i>
Página 46	CAPITULO IV <i>La imagen digital como gesto</i>
Página 51	CAPITULO V <i>Imagen fija vs. Imagen movimiento</i>
Página 60	CAPITULO VI <i>Un baño en Asnières 1884-2009</i> Proceso personal (2009)
Página 70	CONCLUSION
Página 71	BIBLIOGRAFIA

HIPOTESIS DE TRABAJO

Las imágenes son de naturaleza anacrónica.

Las imágenes transportan temporalidad histórica producto del cruce de las imágenes personales y las imágenes colectivas proyectadas en el espacio social.

La memoria es el mecanismo que el sujeto utiliza para indagar, elaborar y articular las imágenes a través de los diferentes medios.

En la contemporaneidad los medios digitales producen un nuevo tipo de imagen que permanece vinculada al pasado.

INTRODUCCION

Esta investigación se configura como parte de un proceso en el hacer de mi práctica artística. La misma viene reuniendo dos aspectos que se entrelazan permanentemente, el de **la experimentación**, es decir, de una búsqueda perceptiva donde materia, modo y gesto se articulan por necesidades estéticas; **y el teórico**, encuadrado en la historia de las artes visuales, en el pensamiento filosófico, y en el contexto de mi época, que le da marco a mi subjetividad.

Desde este lugar, me he planteado como inquietud la reaparición del imaginario de otros tiempos reactualizados en el espacio social actual. Hecho que se puede hacer visible en muchas de las imágenes que circulan cotidianamente, cargadas de partes que devienen residuos históricos de otras, y que encuentran nuevos acoplamientos y actualizaciones.

Imágenes que manejamos, creamos, observamos, y deseamos nuevamente, con total naturalidad.

A la inquietud por comprender la conformación temporal del imaginario se suma la de comprender bajo qué mecanismos naturalizamos lo que observamos, una realidad que sabemos que es ficción.

Para ello tomaré como punto de partida algunos ejes de trabajo:

PERCIBIR Y COMPRENDER

Intentaré abordar la relación entre el percibir y el comprender, tomando como referencia el Siglo XIX, momento que encuentro paradigmático en cuanto a los cambios de percepción del sujeto.

La percepción estética es un modo especial de la percepción. Se diferencia, en virtud de un modo particular de la vista, del oído, del tacto, del gusto y del olfato. Desde este sentido, intuyo que no debemos efectuar una escisión entre la percepción estética y otro tipo de percepción, sino reconocer su particularidad y sus posibles relaciones con otros modelos perceptivos.

La percepción es una capacidad sumamente extensa que no incluye necesariamente la conciencia conceptual (el comprender) sino que **emerge**, en un contexto inaprensible y variable.

La percepción humana se caracteriza precisamente por poder reunir algo bajo la posibilidad de una experiencia consciente y conceptual. Allí donde hay una percepción proposicional surge la diferencia entre la conciencia estética y otras formas de percibir.

En el siglo XIX, se origina un quiebre en el modo de percibir la realidad, a través de una búsqueda por comprender el objeto bajo parámetros estrictamente racionales. Lo que produce un cambio en la idea de la percepción, y en consecuencia en la percepción misma. Este será mi primer eje de análisis para esta investigación.

LA IMAGEN EN EL INTERIOR DE LA IMAGEN

En el horizonte actual reconozco la inclusión de imágenes en el interior de otras. Imágenes que me recuerdan a otras imágenes, antiguas y actuales, imágenes que se superponen a otras a modo de collage, imágenes que se citan, o que parten de una para llevar a nuevas variaciones.

Pareciera haber una búsqueda de permanencia al mismo tiempo que de ruptura y construcción, lo cual se da en el interior de la imagen misma.

Esta conformación podría presentarse como un síntoma (que retorna), como una creación (que nace) o como memoria (que retiene lo que continúa).

Mi segundo eje de búsqueda será entonces la de develar el mecanismo que da cuerda este fenómeno, y si el mismo es actual o es algo que ya ha sucedido en otros momentos de la historia.

LA OBRA UNE BAINNADE A ASNIERES (De George Pierre Seurat) PUNTO DE PARTIDA Y JUSTIFICACION POSIBLE DE LA HIPOTESIS EN OBRA

En el juego de inclusiones de imágenes adentro de imágenes se producirían variaciones que no siempre son perceptibles al sujeto.

Estas variaciones podrían estar producidas por las herramientas mismas y por los medios que utilizamos para gestar las imágenes, lo que causaría un cierto grado de desconocimiento o acostumbamiento en nosotros.

La obra elegida es un exponente representacional del siglo XIX y será la imagen que se mantendrá en el análisis de toda mi investigación como una duda: ¿cómo es que vemos en la imagen digitalizada y completamente amorfa del cuadro de Seurat, el cuadro de Seurat? Es esta imagen la posibilidad de un nuevo paisaje?

Mi tercer eje será la búsqueda del mecanismo de normalización de la imagen digital como realidad y no como referente. Si esto es producto de un gesto, de un hábito, de un síntoma, o de una búsqueda ambigua.

LA PERCEPCIÓN TEMPORAL DEL VIDEO Y SU RELACION CON EL HOMBRE

Más allá del tema o la estructura del relato, una pieza de video nos pide primeramente tiempo. Tiempo para verla en su transcurrir.

En una época de extrema aceleración, donde las imágenes fluyen a grandes velocidades, el video se presentaría en otra temporalidad, una temporalidad análoga a nuestro cuerpo.

Teniendo en cuenta que una de las principales características del video es la superposición de imágenes y el trabajo con el tiempo en sus diferentes

posibilidades, estos mecanismos podrían estar dados en función de generar una *estrategia* que nos permita percibir poéticamente el tiempo del devenir, y nuestra relación vital con ello.

Este será el tercer eje de búsqueda de la investigación.

Cabe aclarar que los ejes anteriormente expuestos, puntos de partida para abordar mi hipótesis, no se presentarán de un modo lineal dentro de la investigación; sino que se irán desarrollando en el ir y venir de los diferentes capítulos, interconectándose entre ellos a modo de entramado.

Asimismo la investigación contará con un acervo de imágenes a los fines ilustrativos de los contenidos que se elaborarán, y con el registro de algunos procesos personales, antecedentes de la presente investigación.

El mundo de los inicios de la modernidad se caracterizó por la recuperación de la filosofía griega, el espíritu científico y una perspectiva de cosmovisión con fuertes componentes teológicos. En ese marco, la vanguardia intelectual comienza a integrar filosóficamente la ciencia y la tecnología.

El nuevo hombre conciliaba los distintos aspectos del saber en una propuesta integral que concertaba los aspectos simbólicos con los aspectos racionales. La visión del mundo conjugaba de este modo la naturaleza y el hombre en estado de equilibrio.

Ante la integración de la metafísica, la ciencia, la estética y la moral, emerge el humanismo como expresión de un antropocentrismo relacionado.

El predominio del racionalismo empírico junto a la aparición del pensamiento cartesiano produjo un desequilibrio entre el mundo simbólico y el mundo racional del Renacimiento. La naturaleza pasó a ser cosificada y el entorno del hombre a estar dominado por los objetos.

La ciencia clásica buscó reducir el todo a sus partes, separando lo que estaba unido, y analizando todo bajo una lógica mecánica que procuró estandarizar para controlar y prever.

Evidencia, integridad, reajuste y causalidad son los parámetros que generaron una concepción del quehacer cognitivo, basado en un universo observado, de cuyo análisis resultase una totalidad inteligible.

Por eso, el desarrollo de los métodos empíricos fue muy importante, siendo que el todo se revelaría por leyes o principios mecánicos o matemáticos.

Este pensamiento clásico - sostenido por Descartes y Newton- fue trasladado al ámbito de las ciencias de la naturaleza y al de las ciencias sociales, convirtiéndose en la referencia del modo de pensar científico e inspirando teorías explicativas de la realidad social y económica.

La verdad sería revelada solo por la ciencia.

De este modo, el pensamiento científico se impuso en una civilización inclinada paulatinamente hacia respuestas instaladas en un plano puramente material, sustentado en la revelación de los fenómenos de la naturaleza.

La pintura de fines del siglo XIX descubre personalidades significativas que modifican el pensamiento y la representación artística de modo decisivo. Estas representaciones son producto de cambios que vienen dándose, cuyo signo principal es la evolución de la pintura hacia lo **puramente pictórico**¹ y la simple visibilidad del mundo exterior.

¹ Despojada ya de la finalidad de documento y relato que había tenido durante los siglos anteriores.

Los pintores realistas se emancipan de los contenidos historicistas, de la emoción de lo sublime y de la profundización romántica, encontrando en el paisaje un lugar íntimo de trabajo.

El *motivo* pictórico se convirtió en un conjunto de valores cromáticos y quebrados, que reúnen y enlazan las cosas. A la luz de una transfiguración natural.

La naturaleza no es un espacio vital objetivo sino una infinita multiplicidad de fenómenos de los que cualquier combinación - de luz y atmósfera- produce en el ojo del pintor un todo determinado que se plasma en la tela como un tejido pictórico.

La pintura del realismo aspira de este modo a ser más pura, libre de contenidos conceptuales y de interpretaciones románticas. Para el realismo es real todo lo que encuentra al palpar la superficie material de las cosas, la percepción pura y objetiva, libre de toda mezcla presentida y preconcebida.



Gustav Courbet, The Desperate Man. Self-portrait (1843)

La superficie del cuadro se convierte en un espacio de correspondencia entre valores y claroscuros, combinados de modo que los colores produzcan una trama equivalente a la experiencia visual.

En esta organización también se deposita la emoción visual y el sentimiento más personal de la vida, fundidos con el objeto y la materia cromática.

La concepción de la realidad para estos pintores presupone que los estímulos de percepción emanan de la superficie de los objetos físicos.

Para la visión más pura solo existen sensaciones determinadas por relaciones instantáneas de luz y por estados subjetivos; no objetos fijos - que existen independientemente del hombre que los ve y pinta - sino una fluctuante relación entre el impulso exterior y la reacción de los sentidos, traducido a **fenómenos e impresiones**.

En la vida práctica casi nunca captamos las impresiones cromáticas como tales, sino como propiedades de las cosas materiales.

Este elemento imaginado y conceptual de la experiencia es el que el pintor impresionista de fines del Siglo XIX quiere separar de lo puramente óptico.

A partir de esta inquietud, la concepción artística de la realidad se aleja en forma decisiva del elemento extra artístico que había acompañado a las obras desde siempre. Liberando a los colores de su relación con las cosas corporales (el color local) para dar paso a un mundo completamente nuevo en el que los colores se esparcen como fuerzas liberadas, en valores cada vez más puros y más próximos a los colores del espectro.

El cuadro queda compuesto por moléculas de colores y formas que se vuelven movedizas y fugaces. **Es la vivencia de un instante del mundo**, de un fragmento inédito de la naturaleza que se convierte (y perpetúa) en una unidad artística.

La consecuencia de la concentración de la pintura en la pura visibilidad del mundo exterior dio como resultado la autonomía del medio.

El color se convierte en un elemento analizado hasta en sus partículas más elementales, quedando liberado para síntesis completamente nuevas que se alejan del mundo fenoménico (de las apariencias) y se acercan al de la ciencia.

En este contexto surge el Neoimpresionismo cuyos exponentes más reconocidos son George Pierre Seurat y Paul Signac.

El neoimpresionismo reconoce el color liberado de los impresionistas, pero lo mecaniza.

Si para los impresionistas la importancia radicaba en las impresiones sensoriales de color, trabajadas bajo una lógica puramente artística, para los neo-impresionistas la importancia reside en el puro valor de la belleza del color y la idea de la gran armonía. Manifiesta a través de la aplicación de las leyes físicas del color.

La luz incolora se descompone al pasar por un prisma en los colores del espectro (rojo, anaranjado, amarillo, verde, azul y violeta) que son los colores del arcoíris.

Mediante la *ley de contraste simultáneo* de los colores y sus complementarios, al yuxtaponer los colores (rojo-verde, amarillo-violeta, azul-naranja) se provocan las diferentes intensidades y tonos de color.

Esto será lo que estos artistas neo-impresionistas querrán revelar en la tela: el cuadro deberá contener solamente luz coloreada y en estado puro, para alcanzar la mayor intensidad lumínica y esplendor cromático de la naturaleza.

Cada matiz cromático es descompuesto de manera sistemática y ensamblado hasta formar el color deseado pero no en la tela, sino en el ojo del espectador. Produciendo lo que se denomina *mezcla óptica*.



George Pierre Seurat, Une baignade à Asnières (1884)

En este proceso, la documentación de la naturaleza se muestra cada vez menos importante, mientras se cultiva cada vez más el juego con el color. **La técnica se convierte de este modo en una herramienta de construcción de sentido: en una grafía de la época.**

El planteo fundamental de estos pintores sobreviene en la modificación de la idea misma de pintura, y el uso del punto como medio. La pintura deja de ser una impresión fugaz y la captación de una apariencia natural para volverse, a través de la composición del color y las leyes de la armonía, el modo de hacer visible una ley imperecedera del mundo. La “realidad” verdadera de las cosas, detrás de toda apariencia.

Hoy, dos siglos después, en el auge de la “era tecnológica” podemos reconocer a estos pintores como los conquistadores tecnológicos de su época. Creadores de una nueva pintura y un nuevo medio que se vuelve el gesto de su tiempo. El punto del divisionismo se convierte en el medio tecnológico que atraviesa la imagen -el paisaje- para volverse representación de sí mismo.

Hacia 1878 Benjamin Day², un impresor de New Jersey, comenzó a utilizar tramas de puntos con el fin de lograr luces y sombras en sus impresiones.

El método inicialmente consistía en la superposición de gelatinas transparentes compuestas por tintes de puntos, con el fin de generar sombreados y degradés.

La película de gelatina transparente estaba sujeta a un bastidor, era lisa por un lado y por el otro tenía punteados en relieve. La parte del relieve se entintaba con un rodillo de pasta de impresor mientras la película se sostenía con una almohadilla de entintar, inventada para ese fin.

La película entintada se colocaba hacia abajo, directamente sobre el dibujo perfilado en metal, piedra o cartón, que permanecía visible por la transparencia de la película. Al hacer presión sobre el dorso de la película, se pasaban las partes deseadas del modelo entintado al dibujo.

² Benjamin Henry Day, Massachusetts, 1810

Este innovador sistema permitía graduar el color mediante el uso de puntos separados entre sí y alineados de tal manera que al imprimirse engañara al ojo, así era fácil lograr que una tinta roja impresa sobre papel blanco se visualizara rosada. Lo que Benjamin Day logró con este método fue encontrar una aplicación industrial a los principios ópticos que habían sido descubiertos durante el siglo XIX por importantes teóricos del color como John Ruskin, Michel Michl-Eugene Chevrul y Charles Blanc.

Utilizando la capacidad integradora de la óptica humana para dar una apariencia de tono continuo dónde en realidad sólo existen pocos tonos de tintas superpuestas sobre el color del papel.

Es importante ver de qué modo las investigaciones científicas del Siglo XIX repercutieron en la imagen de la época y generaron en las obras artísticas un intercambio entre los mecanismos de la pintura, la fotografía y el grabado.

El impacto que este nuevo método produjo en el modo de concebir la imagen de la época, está dado también en la relación entre realidad y referente, siendo que las gradaciones de color estaban concebidas como secciones perfiladas, es decir como patrones, independientes de la imagen.

Esta separación entre el objeto y su composición de superficie, requiere de un manejo en términos de abstracción que permita trabajar la imagen en dos niveles de percepción



Sistema de puntos Bendai. Captura de internet

A mediados del Siglo XX, el *sistema de puntos Bendai* se instaló de forma definitiva en las artes gráficas, a través de las revistas de cómics impresas en papel de pulpa, con el fin de generar sombreados y veladuras de una manera económica.

La sistematización de este prototipo de imagen fue impulsada desde las artes por Roy Lichtenstein³ quien lo utilizó para componer gran parte de su obra.

El artista comenzó a experimentar en 1958 con imágenes tomadas de los comics e interpretadas libremente. Generando narraciones a partir de ampliaciones de personajes de dibujos animados, paisajes estilizados y copias de postales, reproducidas con la misma técnica que se utilizaba para imprimirlos.



Roy Lichtenstein, Reverie (1965)

La presencia de los dibujos de Benjamin Day en las pinturas de Roy Lichtenstein es lo que en la contemporaneidad se denomina intertexto.

La teoría de la Intertextualidad, desarrollada por la corriente post-estructuralista en los años '60, rompió con la idea de linealidad temporal y con el concepto de lo inédito, al referirse al texto (escrito o en imagen) como un entramado de textos que subyacen en el interior del mismo. “*Nada está fuera del texto*”, dirá Julia Kristeva⁴, uno de sus máximos exponentes.

De este modo, los procesos visuales se insertan en un marco de interdependencia donde pasado, presente y futuro se intercambian a partir de la cita. De las relaciones y referencias de un texto con otro texto, de una época con otra época.

El arte contemporáneo asume su lugar bajo las coordenadas del post-estructuralismo y se presenta como un proceso de *re significación* permanente, en contraposición con la idea de progreso y ruptura propios de las vanguardias del Siglo anterior.

³ Roy Fox Linchtenstein, New York, 1923. Pintor, artista gráfico y escultor, representativo del movimiento Pop Art, reconocido principalmente por sus interpretaciones a gran escala del arte del comic.

⁴ Julia Kristeva, Bulgaria, 1941. Filósofa, teórica de la literatura y el feminismo, psicoanalista y escritora.

La aceptación de la intertextualidad como modo del presente, donde la multiplicidad de sentidos arma una trama cuyos relatos superpuestos son al mismo tiempo verdaderos y ficticios (la realidad es un modo de percibir el texto), concluyó con el lugar simbólico que le fuera asignado al sujeto desde el siglo XV, el punto de visibilidad único: motivo de la perspectiva ocular.

A un espacio intelectualizado (el cuadro-ventana) y un único punto de vista, se contraponen un espacio múltiple donde priman los relatos como modos de construcción personales.

El concepto de realidad se relativiza.

La superposición de imágenes, la convivencia de diferentes sentidos (incluso contradictorios) en el interior de un mismo relato, el recorte como totalidad, el collage como objeto, la ruptura de la linealidad del tiempo, y el trabajo con el pasado, son algunos de los axiomas que el siglo XXI propone.

En su texto *Posproducción*, Nicolás Bourriaud⁵ se refiere al arte contemporáneo a partir del término técnico *posproducción*, utilizado ya en el mundo de la televisión, el cine y el video.

Según el autor, el término designa en origen el conjunto de procesos efectuados sobre un material grabado: el montaje, la inclusión de otras fuentes visuales o sonoras, el subtítulo, las voces en off, los efectos especiales, entre otras.

Desde mediados del siglo XX, muchos artistas interpretan, reproducen, re-exponen o utilizan obras realizadas por otros o productos culturales disponibles.

Bourriaud coloca a estos artistas en un nuevo escenario donde todo –objetos y significantes- son explorados y destinados a nuevos usos en sus propias construcciones. Esto incluye también las formas sonoras y las formas visuales del pasado.

“*Vivimos en el interior de los relatos*”, dirá el autor. Los relatos -que estructuran nuestra sociedad- no son otra cosa que traducciones de modos de vivir, relaciones con el trabajo, con el ocio, con instituciones o con ideologías.

Para estos artistas, las formas que nos rodean son la materialización de esos relatos y su trabajo será el de insertarlos en escenarios alternativos.

Hay un giro en la concepción de la materia prima, puesto que no se trata de elaborar una forma a partir de un material en bruto, sino de trabajar con objetos que ya están circulando en el mercado cultural, anunciados anteriormente por otros.

Las nociones de originalidad y creación se desdibujan bajo un nuevo panorama cultural, en el cual *la posproducción* recoge las formas del saber, deduce del caos cultural y reorienta hacia nuevos modos de producción.

El arte contemporáneo se presenta de este modo como un arte del montaje y del recorte, que descontextualiza, desplaza y re-significa.

Lo que Bourriaud destaca es que las herramientas más utilizadas para producir esos modelos relacionales son precisamente las obras y estructuras formales

⁵ Nicolas Bourriaud, Francia 1965. Escritor, crítico de arte y curador. Co-director del Palais de Tokio (París) entre 2002 y 2005. Autor de novelas y ensayos entre los que destacan *Posproducción* y *Estética Relacional*, los que fueron de gran impacto en el arte actual.

preexistentes. Lo cual transforma la realidad en una construcción visible, pero también plantea la pregunta sobre el porqué de esa construcción.

Algunos de los modos de posproducción utilizados según el autor son: el reprogramar obras ya existentes, el habitar estilos y formas historizadas, el hacer uso de las imágenes, el utilizar a la sociedad como repertorio de formas y el invertir la moda y los medios masivos.

El fin de los postulados modernistas (las nociones de progreso y vanguardia) abre un nuevo espacio para el pensamiento, de donde emerge la necesidad de reemplazar la noción de novedad por una noción más activa.

Se trata de darle un valor positivo a la remake, articular usos y poner en relación las formas, en lugar de la búsqueda heroica de lo inédito y lo sublime que caracterizó el modernismo.

La superposición no es vivida como un problema sino como un ecosistema cultural. Donde el *recorte* (lo que es separado, agregado y superpuesto) y el *marco* (el indicador que señala el qué mirar, qué recortar y qué combinar) funcionan como límites que permiten a los objetos no perderse en una inestabilidad informe. *“En el vértigo de lo no-referenciado”*⁶

Según el autor, la posproducción produce modelos reactualizados infinitamente, como escenarios disponibles para acciones. **Al ser vividos, transitados, reinterpretados, conceptualizados y reformulados, estos escenarios nacen y se ponen en juego sólo a través de la experiencia humana.**

Este mecanismo de montaje produce nuevas narraciones (personales y colectivas) donde la realidad se torna **una superposición de múltiples relatos a modo de palimpsesto.**



Lluís Barba, Paisaje Animado Fernando Leger.
Fotografía (2010)

⁶ Nicolas Bourriaud, *Postproducción*, Adriana Hidalgo Editora, Buenos Aires, 2009.

El espacio público y el espacio privado vuelven a mezclarse en la historia, reuniendo el espacio exterior (imágenes que son mapeos personales sobre el tiempo y el espacio) con la esfera de lo íntimo (de las obsesiones, incertidumbres y deseos introspectivos, incluso de lo doméstico).

Es el caso de algunas obras como las de la artista Dominique Gonzalez- Foerster⁷, donde la esfera doméstica sale al exterior para ponerse en relación con el espacio social, a través de habitaciones que generan entornos impresionistas, y vuelven como escenarios de la vida cotidiana. Como modos de relatos sobre uno mismo.

En sus instalaciones se ponen en juego atmósferas, climas y sensaciones de arte indecibles, a través de imágenes generalmente difusas, elementos de la vida cotidiana mezclados con dispositivos tecnológicos, teléfonos, CD, filmes, emisiones de radio y TV, interiores audiovisuales, usos de tecnología reinventados, reinvertidos, etc.



Dominique Gonzalez- Foerster, Home movies. (1996)



Dominique Gonzalez-Foerster, Une Chambre en Ville (1996)

⁷ Dominic Gonzalez-Foerster, Estrasburgo, 1965.

En este tipo de obras, que referencian el modo de posproducción de la actualidad, es el espectador quien tiene la tarea de **realizar la mezcla sensible, así como su retina debe realizar la mezcla óptica ante los punteados de los cuadros de Seurat, o las sombras de los comics de Lichtenstein.**

Podríamos decir que sus trabajos, al igual que los de aquellos artistas, se producen **en el grano de la imagen misma, más que en su composición o temática.**

Situando al sujeto como montajista de su propia experiencia estética: “(...) *Habitante de una zona de rodaje permanente que no es otra cosa que su propia existencia*”⁸.

⁸ Nicolas Bourriaud, *Postproducción*, Cap. II, *El uso de las formas*. Adriana Hidalgo Editora, Buenos Aires, 2009

En su libro *Ante el Tiempo*, Didi Huberman realiza un análisis sobre la temporalidad específica de la imagen y su relación con la historia.

El autor señala que la naturaleza de la imagen es **anacrónica**, debido a que presenta en ella la intrusión de diferentes épocas, lo que es inevitable e intrínseco. Este mecanismo de montaje temporal que presenta la imagen, rompe con la idea de linealidad del tiempo, produciendo nuevas asociaciones que no encuentran un punto fijo.

Según Huberman la imagen no es un documento fijo de la historia así como tampoco es un simple acontecimiento en el devenir de la misma, sino que posee o produce (por el encuentro de los diferentes tiempos) una temporalidad que le es propia.

Este montaje de tiempos heterogéneos –anacronismos- tendría la función de forjar una *dinámica de la memoria*, puesto que en ese movimiento de temporalidades que se entrecruzan, **el pasado se vuelve un lugar en re configuración permanente.**

Es imposible interpretar el pasado por fuera de nuestros actos de conocimiento que están en el presente. Por eso el **anacronismo** se muestra como un proceso al revés del tiempo cronológico, siendo que vuelve al pasado siempre desde el presente.

Así como la imagen es un elemento del pasado, también es un elemento del futuro, de la duración y de aquello que nos sobrevivirá. Por eso no puede fijarse en la historia de un modo definitivo o concluyente.

En este acontecer - en el entramado de las imágenes y los tiempos- el sujeto se vuelve el elemento frágil que lo atraviesa y le da una materialidad. Y con ello un destino.

“Mucho antes de que el arte tuviera una historia – que comenzó o recomenzó, se dice, con Vasari, las imágenes han tenido, han llevado, han producido la memoria. Ahora bien, la memoria también juega en todos los cuadros del tiempo. A ella y a su “arte” medieval se debe el montaje de tiempos heterogéneos por el cual, en nuestro muro de pintura, podemos encontrar un pensamiento místico del siglo V-el del pseudo Dionisio el Areopagita, a propósito de los mármoles manchados diez siglos más tarde, sobreviviente y transformado, embutido dentro del marco de una perspectiva totalmente “moderna” y albertiana.”⁹

En el transcurrir de su análisis, Huberman retoma el concepto de **imagen dialéctica**, de Walter Benjamin¹⁰. Y lo analiza a partir de sus dos ejes principales, los dos vehículos que una imagen tiene, según Benjamin, para producir tiempo: **el anacronismo y el síntoma.**

⁹ George Didi-Huberman, *Ante el tiempo*, Adriana Hidalgo Editora, Buenos Aires, 2000.

¹⁰ Walter Benjamin, Berlín, 1892. Filósofo, crítico literario, crítico social, traductor, locutor de radio y ensayista alemán.

El anacronismo proyecta un modelo epistemológico donde el origen es algo dinámico, incierto e imposible de sujetar. Algo que *irrumpe* en lo cotidiano.

Es necesario recordar que Benjamin entiende el *origen* no como algo relacionado a la génesis (el llegar a ser algo que surgió) sino como *lo que está en camino de ser* en el devenir o en el declinar. Y que en su ritmo, se manifiesta una doble óptica (dialéctica) por la cual algo pide ser reconocido como una restauración o una restitución, y al mismo tiempo como lo que permanece inacabado y de este modo, siempre abierto.

En lo que refiere a la *imagen dialéctica*, ella se construye en el sitio donde los tiempos se encuentran, se colisionan, se enredan y se funden unos con otros. Reuniendo por un lado *la presencia* (aquello que se modifica en el devenir) y por el otro *la representación* (lo que permanece en el tiempo).

De este modo, las imágenes aparecen, se manifiestan y se desvanecen rápidamente, armando y desarmando mecanismos de montaje. Lo cual es también un mecanismo dialéctico, teniendo en cuenta que desmontar es una manera de montar diferente.

El anacronismo es comparado por Benjamin con el momento impreciso del despertar, donde lo que emerge se entremezcla trazando una línea de fractura o de intervalo entre las cosas. Del mismo modo la imagen dialéctica provoca un mecanismo que desmonta la historia construyendo relatos entrecortados.



Joaquín Sorolla, La hora del Baño. (1909)



Chris Marker, Fotograma de film Sans Soleil. (1983).

En cuanto al **síntoma**, Benjamín dirá que la imagen interrumpe el curso normal de la representación como un *síntoma*, como “la expresión de un malestar”. Y que jamás sobreviene en el momento correcto, sino que interrumpe el curso normal de las cosas, siempre a destiempo.

En ese sentido, la imagen es también *la visibilidad de un intervalo*: la línea de fractura entre las cosas.

Mediante esas fracturas, las imágenes fijan en la historia cristalizaciones de la existencia; en los desechos y en los intersticios - al igual que en los sueños - es donde se puede reconocer su soporte sintomático y muchas veces su lugar mismo.



Stencil sobre pared. Captura de internet.

Los materiales y las relaciones caprichosas que las imágenes mantienen entre sí y que muestran características fundamentales de una cultura, no son cosas que estén ancladas en un pasado caduco, sino que devienen receptáculos inagotables de recuerdos. Lo que Benjamín llamó *materia de supervivencia*.

Para el autor, los sujetos tenemos una necesidad interna a los objetos de los cuales intentamos *hacer historia*. Es en el acto del recordar, en el movimiento que actualiza (trae al presente) el pasado, donde se rescata la historia y se materializa la memoria.

Las imágenes se vuelven modos de supervivencia que revelan la capacidad que tienen las formas de jamás desaparecer completamente.

“No es más en nombre de la eterna presencia de la Idea sino en las frágiles supervivencias psíquicas o materiales, que el pasado vuelve a ser actual.”, dirá el autor.

Por eso, las obras de arte poseen para Benjamín una *historicidad específica*, que no se expresa en el modo de un relato causal sino a partir de conexiones atemporales - de una temporalidad inespecífica- que permanecen *en el misterio*, susceptibles de descubrirse y reconstruirse.

Los sujetos producen medios para poder traer a la vida las imágenes internas, y compartirlas. Por eso el primer medio que se manifiesta como lugar de la imagen es el cuerpo. Desde ese primer lugar la memoria puede hacerse visible para otros.

Por eso podemos ir a los espacios que los sujetos del pasado dejaron como huellas. Así como ellos iban a visitar las imágenes de los dioses al lugar donde residían, nosotros vamos a sus cuevas y edificios, como vamos a los museos.

En la modernidad, el museo se articuló como refugio para las imágenes que habían perdido su lugar en el mundo. Sin embargo el vínculo con el lugar se fue diluyendo con los diferentes medios de la imagen.

El propio concepto de lugar se vuelve dudoso a partir de que los lugares antiguos ya no son perdurables ni poseen fronteras. O son reemplazados por imágenes de lugares, capturados y propagados por las pantallas.

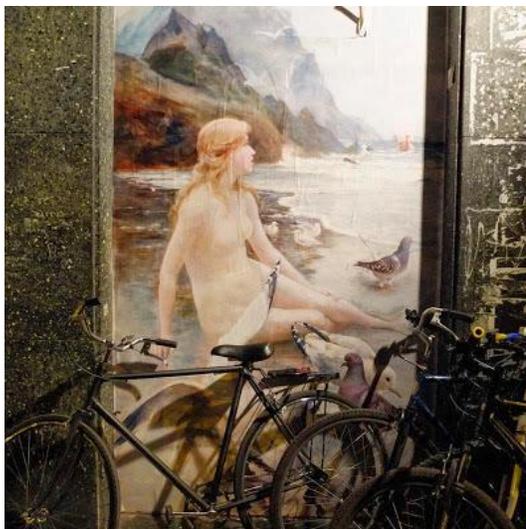
Muchos lugares existen para nosotros solo como imagen, y sin embargo acudimos a ellos desde la memoria, como si los conociéramos de hecho. Como lugares recordados y no como imágenes recordadas.

Con este fenómeno ocurre un desplazamiento en la relación entre lugar e imagen, mediante el cual en vez de visitar las imágenes en lugares determinados, visitamos los lugares de la imagen. Las obras y los museos se virtualizan y en general todo.

Si tomamos como referencia la concepción antigua, un lugar establecía el principio de sentido para sus habitantes. Es decir que su identidad estaba vinculada con la historia de lo que allí había pasado. Eso hizo que los lugares tuvieran un sistema de signos, acciones e imágenes abierto para las personas del lugar pero cerrado para los extraños, que se volvían así visitantes.

La virtualidad de la imagen contemporánea pone de manifiesto la pérdida del lugar, o en el mejor de los casos **el no lugar como lugar actual**.

Sin embargo, para autores como Hans Belting¹¹ los lugares no desaparecen sin dejar rastros. Las huellas que producen forman palimpsestos de varias capas en el que se anidan y almacenan viejas y nuevas representaciones.



Afiche montado en la vía pública.
Captura de internet.

¹¹ Hans Belting. Andernach, 1935

Por eso, no solo existe un vínculo estrecho entre imagen y tiempo, sino también entre espacio y memoria.

El espacio -real o virtual- se mantiene como organismo de las imágenes, incluso los espacios *inmateriales* que devienen en un nuevo tipo de materialidad que llamamos memoria.

Al perder su lugar originario y volver como copias de sí mismas (desprovistas de su medialidad original) **las imágenes están destinadas a ser representación.**

La reproductividad técnica fue la primera fase de este proceso, y aunque la relación entre presencia y ausencia (realidad e imagen) sea una experiencia ya presente en otros momentos de la historia, la relación entre lugares imaginarios y lugares reales se reestructura hoy definitivamente.

Los lugares y las cosas se escapan del tiempo, sin embargo nuestro cuerpo puede transformarlos en imágenes y así conservarlos. Imágenes que almacenamos en la memoria y que activamos por medio del recuerdo.

Así, con las imágenes, nos protegemos del influjo del tiempo y de la pérdida del espacio que padecemos en nuestros propios cuerpos.

Por eso la memoria adquiere importancia en la actualidad, ante un mundo que se transforma rápidamente en imágenes que ya solo pueden ser reunidas por el individuo.

La fotografía, lo que Susang Sontag¹² denomina “un arte melancólico” es el medio que más intenta proteger los lugares antes que desaparezcan, como si en ese gesto mágico pudiera retener lo que ya sabe no puede.

Las imágenes participan en cada nueva percepción del mundo, pues nuestras imágenes recuerdo se superponen con las imágenes sensoriales, mezcla que trasladamos a nuevas representaciones cotidianas.

Por eso, el intercambio entre experiencia y recuerdo es también un intercambio entre mundo e imagen.

Las pinturas y las fotografías son objetos, documentos e iconos de nuestra experiencia y de nuestro recuerdo en imagen. Al propagarse en los medios, esas experiencias y esos recuerdos se convierten en la norma de la época. La representación de lo que será reconocido como *realidad*.

Acto que le otorga a la imagen una autoridad histórica y le adjudica una participación en el espacio social.

¹² Susan Sontag, New York, 1933. Novelista y ensayista, se dedicó también a la docencia y a la dirección de películas y obras teatrales.



Douglas Gordon, Self-portrait as Kurt Cobain, as Andy Warhol, as Myra Hindley, as Marilyn Monroe (1996)

Es interesante pensar en la función de la memoria en relación a las imágenes. Nuestra memoria es en sí misma un sistema neuronal propio del cuerpo, compuesto de lugares de recuerdos ficticios. Está construida a partir de un entramado de *lugares* en los que buscamos aquellas imágenes que constituyen la materia de nuestros propios recuerdos. La experiencia física de lugares realizada por nuestros cuerpos en el mundo se reproduce en la construcción de lugares que nuestro cerebro ha almacenado. Como si existiera una topografía mental en nuestra memoria.

La memoria colectiva de una cultura, de cuya tradición extraemos nuestras imágenes, reconoce su cuerpo técnico en la memoria institucional de los archivos y aparatos. Pero este fondo técnico estaría muerto de no ser mantenido con vida por la imaginación de los sujetos.

También las culturas se renuevan por medio del recuerdo en el que se transforman al igual que por medio del olvido. Viven de una continuidad retrospectiva que le concede al pasado un lugar visible en el presente.

Es el caso del Museo, por ejemplo, que se presenta como heteropatía. Pertenecen a una época y establecen un lugar más allá de ese tiempo, en el que las cosas se encontraban en un proceso vital. Al permanecer excluidos del influjo del tiempo, el museo es capaz de transformar el tiempo en imagen y producir su recuerdo.

El museo no es solamente un lugar para el arte, es también un lugar para las imágenes que representan otra época, y que pueden de esta manera instalarse como símbolo del recuerdo. Es una forma temporal y medial del pasado.

En el museo intercambiamos el mundo presente con las imágenes de lo que entendemos es un lugar de otra naturaleza. Contemplamos las obras que concebimos como imagen hechas para otra época; y que encuentran ahí un lugar de contingencia.

Las culturas permanecen “archivadas” en libros y museos, donde sobreviven en forma de documental. Sin embargo, estas imágenes serían una especie de muerte si

no pertenecieran a la vida de una persona, si no fueran a través de una mirada vuelta a la vida. Por eso el Yo, el antiguo lugar de las imágenes, se fue convirtiendo en el lugar de las culturas, más importante que el archivo de fotos, las películas, o los museos.



Thomas Struth, Art Institute of Chicago II. (1990)



Thomas Struth, Galleria dell'Accademia (1992)

En la desintegración de las culturas antiguas, encontramos que la pérdida del lugar cultural convierte al sujeto oriundo *el verdadero lugar* en donde las imágenes colectivas perviven. Es la figura del nómada, el hombre que no tiene casa fija, pero que lleva en sí mismo imágenes a las que les devuelve un lugar con la vida temporal, o sea su propia vida.

Lo mismo sucede en los sueños. Ellos pertenecen a las imágenes que el cuerpo produce sin voluntad y sin conciencia por medio de acto natural del dormir. Por eso Freud¹³ habla del material de los sueños como “imágenes visuales”.

Es así que en el sueño las imágenes y los lugares se encuentran en una relación fluctuante. El sueño dispone al mismo tiempo de recuerdos que son inaccesibles en la vigilia como de imágenes cuya procedencia se torna misterio, lo que nos quita la posibilidad de identificar si son síntesis o alegorías, imágenes nuestras o rastros de imágenes colectivas, que permanecen en la cultura y en los recuerdos que dejan en nosotros mismos.

En este sentido, la realidad de las imágenes virtuales es mucho más genuina. Ya no pretende salvar nada puesto que no hay representaciones que pidan ser preservadas como tal.

Las imágenes digitales son imágenes sin cuerpo, son imágenes efímeras y ni siquiera son imágenes, puesto que son ordenamientos matemáticos producto de un sistema informático que lo codifica, produciendo en la mente del observador *la información* de una imagen. Es decir que son una idea.

¹³ Sigmund Freud, 1856-1939. Médico neurólogo austriaco de origen judío, creador del psicoanálisis. Su interés científico inicial como investigador se centró en el campo de la neurología, derivando progresivamente con sus investigaciones hacia la vertiente psicológica de las afecciones mentales. Una de figuras más influyentes del siglo XX.

De esta manera, la representación emerge como realidad, incluso como poética. Y la memoria como un lugar de almacenamiento tan frágil y tan duradero como los medios tecnológicos que la almacenan.

Las imágenes y los sujetos se observan como en un espejo que refleja hacia ambos lados. Fragmentados, desordenados, movedizos, inciertos, ficcionales, verdaderos, infinitos, reinventados, perdidos, encontrados, efímeros, alucinados, significados, descorporizados, escondidos, olvidados, inciertos, y por eso mismo reales.

CAPITULO III

Breve recorrido por la historia de las máquinas de imagen desde el siglo XV hasta la actualidad

El sujeto es por naturaleza un lugar de las imágenes. En él las imágenes y los universos imaginarios adquieren un sentido vivo, y con ello un significado.

La imagen es más que un efecto de la percepción, la imagen se presenta como el resultado de una simbolización personal y colectiva.

Todo lo que pasa por nuestra mirada interior puede entenderse como imagen o transformarse en imagen, lo que vuelve viva nuestra relación con ella, incluso cuando se traslada al espacio social.

Así como el cuerpo es el primer medio de las imágenes (el lugar que las contiene, recopila y almacena), cuando éstas se proyectan al mundo exterior lo hacen a través de otros cuerpos, de *medios portadores*.

Esta analogía entre cuerpo y medio se da no sólo porque los medios portadores son como cuerpos simbólicos de la imagen, sino porque los medios circunscriben y transforman nuestra propia percepción corporal.

La experiencia medial que mantenemos con la imagen (el saber que la imagen está inscrita por un medio) se relaciona con la conciencia de que utilizamos nuestro propio cuerpo para generar imágenes interiores y captar las exteriores, así como sucede con las imágenes de nuestros sueños.

Cada cuerpo medial le otorga a la imagen una particularidad que la vuelve disímil de otras. Si analizamos obras de diferentes épocas históricas podemos observar que los recursos y medios utilizados fueron variando ya sea por elección, por las posibilidades del momento, o por los usos mismos del lenguaje.

Lo único que se mantiene es la relación en cuanto a su empleo: usamos los dispositivos mediales para poder simbolizar las imágenes internas y aproximarnos a través de la representación a cosas que no tienen un acceso directo.

Por eso las máquinas de imágenes son tan antiguas como las máquinas del lenguaje, y mucho más antiguas de lo que suele considerarse *artes mecánicas*.

Si bien la *imagen técnica* deviene de una representación enunciada a través de algún tipo de dispositivo técnico, el concepto de lo técnico existe desde siempre.

Las técnicas pictóricas semi-artesanales como el grabado, la litografía, la serigrafía, incluso los gestos de la pintura misma presuponen una infinidad de mediaciones técnicas, desde la preparación de las tintas y su combinación, el tratamiento de la tela, el recurso de modelos matemáticos de representación (como la perspectiva renacentista) hasta la propia técnica de pintar, que presupone un aprendizaje largo y complejo de modelos formales.

La técnica por lo tanto no representa un trazo distintivo dentro de las artes visuales, siendo que toda imagen materializada en algún tipo de soporte es el resultado de la aplicación de algún recurso técnico.

Cuando se habla de la imagen es imposible pensarla independientemente de la técnica. No se puede ignorar el papel determinante jugado por la técnica de producción en la realización de las obras. De la “lógica intrínseca del material y de las herramientas de trabajo”, como señala Arlindo Machado. Incluso, recordando que el término griego para designar arte era Tekné.

Esto significa que en los orígenes la técnica ya implicaba la creación artística, o en otros términos, que había ya una dimensión estética implícita en la técnica.

Lo que sucede en la actualidad es que cuando hablamos de “imágenes técnicas” nos referimos casi siempre a un campo de fenómenos visuales más específicos y contemporáneos a nosotros en el que la intervención de las tecnologías **afecta sustancialmente la naturaleza misma de la imagen**, y donde las máquinas ópticas insertan la producción de imagen dentro de paradigmas formadores que parecieran ser inéditos, aunque no siempre lo son.

En estas imágenes, desde la fotografía, las proyecciones, las fotocopias, la imagen escaneada, las originadas por procesos fílmicos, las infografías, hasta los simulacros digitales; **el papel de la máquina se torna determinante hasta el punto en que a veces sustituye el trabajo de la concepción de la imagen por parte de su sujeto creador**. En esos casos, la intervención técnica produce una diferencia en el universo mismo de la imagen.

Aunque no sea algo propiamente nuevo, sino la profundización de una búsqueda que tiene cinco siglos de historia y que podría identificarse como **la ausencia del artificio como destino mismo de la imagen**.

Las *imágenes técnicas* comienzan a aparecer en el renacimiento italiano, cuando los artistas se ponen a construir dispositivos técnicos destinados a dar mayor objetividad a la producción de imágenes. El interés desborda el campo estético y los lleva a sumergirse en el conocimiento científico como forma de garantizar la credibilidad, la verosimilitud y el valor mismo de la producción como forma de conocimiento.

Durero¹⁴ estudia anatomía humana para pintar con mayor exactitud sus modelos, Leonardo da Vinci¹⁵ estudia el movimiento de las aguas y de los vientos para representar la dinámica del mar y de las olas. Bruneleschi¹⁶ y Piero de la Francesca¹⁷ analizan la geometría euclídea, confiados en que ella les daría las herramientas básicas para la construcción de lo visible.

En estos términos, la imagen se torna cada vez más calculada, conceptualizada y constructiva, alejándose del mundo interior subjetivo y encarnando la utopía de un total control de lo visible.

Es decir que, el paisaje visualizado en el cuadro emerge cada vez con más cuerpo y mas matemáticamente controlado. Estamos ante un “efecto de conocimiento” que prioriza la imagen científicamente verosímil, **la esencia misma de lo hoy llamamos imagen técnica**.

¹⁴ Alberto Durero, Nuremberg, 1471.

¹⁵ Leonardo da Vinci, Vinci, 1452.

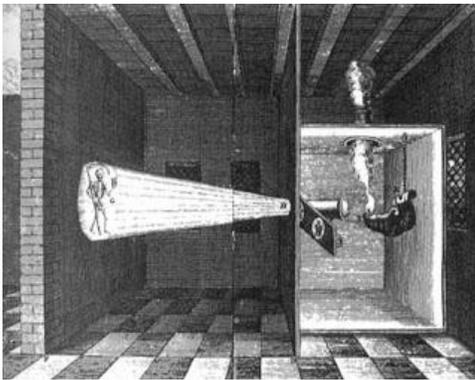
¹⁶ Filippo Bruneleschi, Italia, 1377

¹⁷ Piero della Francesca, Italia, 1416

Las construcciones ópticas del renacimiento: la Travoletta de Bruneschi, la perspectiva monocular y la camera obscura, fueron desde el 1400 las máquinas para concebir y fabricar imágenes de los pintores de la época.

Ellas contribuyeron a fundar una forma de figuración “mimética” basada en la reproducción de lo visible.

La objetividad de estas imágenes parecía indiscutible: al final era la propia realidad proyectada y fijada, y ya no un producto de la imaginación.



Linterna mágica de Kircher (1671)



Dibujo que representa el uso de la linterna mágica.



Linterna mágica Petithone, USA. (1888)



Cámara fotográfica casera. Captura de internet

Para perfeccionar la cámara oscura, y la definición de la imagen producida por ésta, aparecieron en el siglo XVI los objetivos, que consistían en un sistema de lentes cóncavas y convexas destinados a refractar la información luminosa que penetraba en la cámara.

Todos los problemas ópticos para la producción automática de la imagen fueron resueltos en dos siglos. Tecnología que será la responsable de la directriz metodológica y constructiva para las máquinas de los siglos posteriores.

Por eso la fotografía - hija de la iconografía renacentista- no presenta de ninguna manera el origen histórico de las máquinas de imágenes. Además de hacerse de los recursos de la cámara oscura, la perspectiva monocular y los objetivos, la fotografía da continuidad a un modelo de imagen marcado por la objetividad, la producción mimética de lo visible y el concepto de espacio intelectualizado.



1



2

1 -2. Cámaras estenopéicas caseras. Captura de internet.

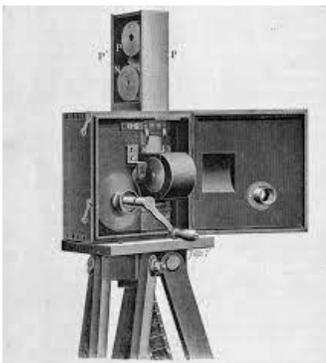
Sin embargo, lo que sí va a modificarse con la aparición de la imagen fotográfica a comienzos del siglo XIX, es la instancia de inscripción de la imagen. Su parte maquinística.

El descubrimiento de las propiedades fotoquímicas de las sales de plata, que mediante reacciones fotosensibles registran por si mismos las apariencias visibles generadas por los rayos luminosos, permitió sustituir la mediación humana (el pincel del artista que fija la imagen proyectada en el interior de la cámara) por el

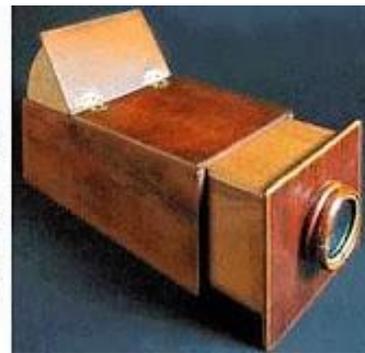
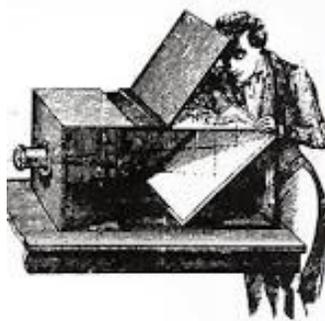
daguerrotipo o la película gelatinosa. Desde ese momento, el nuevo medio de la fotografía - la máquina – no solo pre-ve la imagen sino que también la inscribe. De manera que la maquina interviene “de modo independiente” en el corazón mismo del proceso de constitución de la imagen. Que aparecerá como una representación casi “objetiva”. El gesto humanista pasa a ser ahora un gesto de conducción de la máquina. Dirá André Bazin¹⁸:

“Por primera vez entre el objeto inicial y su representación nada se interpone a no ser otro objeto. Por primera vez, una imagen del mundo exterior se forma automáticamente sin la intervención crítica del hombre, según un determinismo riguroso.(...) Todas las artes están fundadas sobre la presencia del hombre: solo en la fotografía contamos con su ausencia. Ella actúa sobre nosotros en tanto fenómeno natural, como una flor o un cristal cuya belleza es inseparable de sus orígenes vegetales o telúricos”

También en el renacimiento y al mismo tiempo que las técnicas de perspectiva monocular eran fundadas y perfeccionadas, surgieron métodos ingeniosos de acortar, alargar y deformar la evolución de los rayos visuales en dirección al punto de fuga. Con ellos se podía hacer que un pequeño espacio se dilatase a dimensiones infinitas o que grandes distancias fuesen reducidas a su mínima expresión, o generar espacios curvos, irregulares y deformes. Estas *anamorfosis* constituyen **la negación explícita del sistema proyectivo** renacentista, marcando una advertencia sobre los elementos artificiales de la perspectiva. En este sentido, a partir del siglo XV, el arte caminará en dos direcciones simultáneamente. **La de los cánones oficiales de objetividad y coherencia; y la de una deconstrucción de toda esa posibilidad, bajo formas de anamorfosis.**



1



2

- 1 Primer Cinematógrafo
- 2 Cámara oscura.

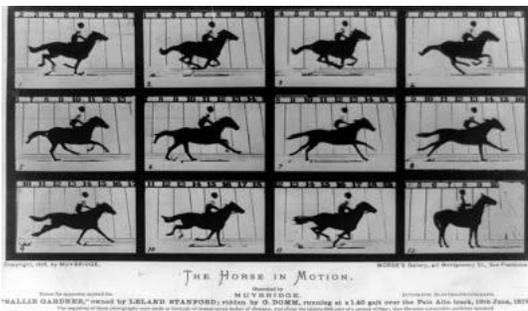
¹⁸ André Bazin, Q`est- ce que le cinéma?, Editorial du Cerf. Paris 1958

Como en el caso del arte Barroco, con sus efectos de inestabilidad y desproporción, o en el arte romántico con la vuelta de las imágenes internas, que derivará en el final del siglo XIX a la abolición de la figura especular a través de la abstracción.

Así, en el mismo siglo, la fotografía y el cine surgen como alternativas para reponer y perpetuar la figuración que había sido puesta en crisis.

Con la aparición del cinematógrafo, se produce un avance hacia el maquinismo que traerá al mismo tiempo una nueva fase de visualización.

El cinematógrafo introduce una máquina de recepción del objeto visual, a través del fenómeno de la proyección. Sin la máquina de proyección, la cinta es solo la suma de imágenes fijas, su parte fotográfica.



Fotograma, hacia 1878

En 1895 se hace la primera sesión pública de los hermanos Lumière¹⁹ en el Grand Café de París. El mismo año, el escritor de novelas H. G. Wells²⁰ (autor de la máquina del tiempo) patentó un invento destinado a simular un viaje sobre una plataforma capaz de desplazarse hacia atrás y de inclinarse hacia ambos lados, según la imagen que se estuviera mostrando en la pantalla.

A partir de ese momento, se incorporan diversos *mecanismos de proyección* que ofrecían una suerte de interacción con el público, como son: el *Cineorama*, el *Mareorama* y las *Hale's tour*.

El cineorama²¹ simulaba una vista desde la cesta del un globo aeroestático que sobrevolaba Europa. El público, colocado sobre una plataforma circular, observaba

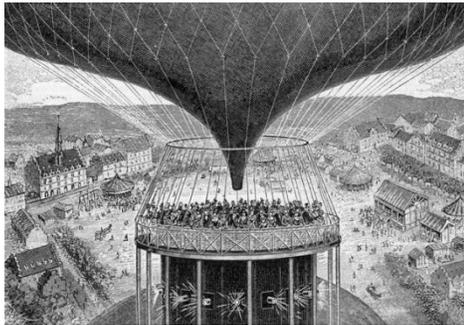
¹⁹ Auguste Marie Louis Nicolas Lumière (Besançon, 19 de octubre de 1862 – Lyon, 10 de abril de 1954) y Louis Jean Lumière (Besançon, 5 de octubre de 1864 – Bandol, 7 de junio de 1948). Conocidos popularmente como los hermanos Lumière, fueron los inventores del proyecto cinematográfico.

²⁰ Herbert George Wells (Londres, 1866 -1946) fue escritor, novelista, historiador y filósofo británico, famoso por sus novelas de ciencia ficción y considerado junto a Julio Verne uno de los precursores de este género.

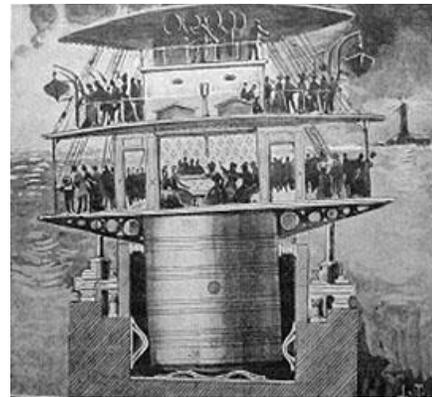
²¹ Creado por el ingeniero francés Raoul Grimón-Sanson, el Cineorama era un gigantesco cubículo esférico en el que el público se colocaba en una especie de cesta de globo aerostático que simulaba estar suspendida del techo, mientras que, ocupando todo el campo visual de los espectadores, se

una pantalla de 360° donde diez proyectores de 50mm proyectaban imágenes sincronizadas, tomadas desde un globo real. El evento transcurrió por única vez en la Exposición Universal de París, en 1900, y fue clausurado por las autoridades debido a la gran cantidad de calor que desprendía y por el peligro de incendio que esto representaba.

El segundo evento fue el Mareorama, realizado por los hermanos Lumière. El mareorama simulaba la visión que se alcanzaba desde un navío que cruzaba el mar. El dispositivo mecánico producía todos los movimientos específicos de la experiencia un viaje en mar, emanaba humo de aceite quemado, hacía soplar un viento generado por ventiladores, producía el sonido de sirenas, la salida del sol, un paisaje nocturno, incluso imitaba truenos y relámpagos propios de una tempestad.



Representación del Cienorama de París.



Representación del Mareorama.

Estas primeras experiencias encuentran un éxito mayor a través de las Hale's tours, inventados por George Hale (un ex bombero de Kansas City) que rápidamente se popularizaron tanto en Estados Unidos como en otros países.

Entre los diversos modelos, el más popular fue un vagón de tren en cuya pared delantera había una pantalla cinematográfica en la que se proyectaban imágenes de un tren verdadero en movimiento. Un sistema producía vibraciones y ruidos semejantes a los que se oyen en un vagón real en movimiento, que se sucedían según las imágenes que se proyectaban. El dispositivo incluía también un ventilador que simulaba el viento entrando por las ventanillas cuando el tren estaba en movimiento.

Los Hale's Tours fueron una alternativa barata y eficaz de proyección, lo que hizo que se volvieran populares (había alrededor de 500 trenes hacia 1905). No solo se convirtieron en los primeros locales permanentes de proyección cinematográfica en

proyectaban en las paredes imágenes desde varios proyectores sincronizados. El resultado era una especie de simulación de viaje en globo.

Estados Unidos sino que su popularización fue fundamental para la definición del modelo narrativo del cine.

El siglo XIX, de este modo, se presenta como un punto de inflexión sumamente importante en la forma de percepción de la imagen.

En él se esboza, a través del cine y las primeras experiencias audiovisuales que incluyen al espectador en la escena de la acción, **una nueva ubicación del sujeto en relación a las formas de subjetividad.**



Hale's Tours, hacia 1905.

En el modelo clásico de la perspectiva y la cámara oscura, el efecto de subjetividad derivaba de una operación individual en la que el observador se aislaba del mundo, a través del contacto con dispositivos que lo encerraban en un cubículo oscuro y lo colocaban de frente a la imagen.

Esa relación entre sujeto y objeto era una relación entre interior y exterior, donde la cámara oscura correspondía a un territorio neutral que regulaba y purificaba la aproximación.

La cámara oscura del siglo XVI además de ser un dispositivo técnico, subsistió como una metáfora filosófica del sujeto y un modelo conceptual de las ciencias físicas.

Un dispositivo que impide que la posición física del observador forme parte de la representación, lo que torna a la visión un elemento descorporizado.

En los dispositivos del Siglo XIX en cambio, la visión se materializa y se convierte en algo que es también visible para los otros, de esta manera **el cuerpo que observa** se vuelve un componente fundamental.

Es el caso del *estereoscopio*²², por ejemplo, un aparato para visualizar fotogramas que se colocaba en el rostro, a la altura de los ojos. En él, el sujeto debía dirigirse hacia una fuente de luz, sostenerlo con una de las manos y utilizar la otra para hacer girar el mecanismo que arrastraba las imágenes

La imagen se conformaba a partir de la relación entre dos planos separados que estaban originalmente a diferentes distancias con relación al lugar del observador (dos fotogramas casi iguales pero vistos desde ángulos ligeramente diferentes colocados uno junto al otro), fusionados por una operación en el cerebro del observador.

Esa divergencia del ángulo de visión era interpretada en el cerebro como un efecto de profundidad que le otorgaba a la imagen un efecto tridimensional radicalmente diferente de todo lo que se había visto antes en la pintura y en la fotografía; al dar la sensación de estar organizada como una secuencia de planos dispuestos en dirección al fondo del cuadro

Al espacio homogéneo y continuo de la perspectiva se contraponen la imagen estereoscópica, con la particularidad de producirse a través de una visión binocular y tridimensional.

La popularización del dispositivo hizo que se produjese con él la ruptura con los modelos de visión y el surgimiento de una nueva especie de observador, **centrado más en el acto de mirar que en lo que propiamente se mira**. Reorganizándose de este modo una nueva concepción de la visión.

En este sentido, el *estereoscopio* se asimila a los juguetes que producían síntesis del movimiento en los inicios del cine como el *Phantascope*²³ o el *Diorama*²⁴, cuyas interfaces nos remiten a los dispositivos de simulación actuales.

Por eso, la iconografía del siglo XIX debe ser considerada no solo como parte de las nuevas formas de reproducción mecanizada sino también en relación a un proceso mucho más amplio de normativización y subjetivización del observador.

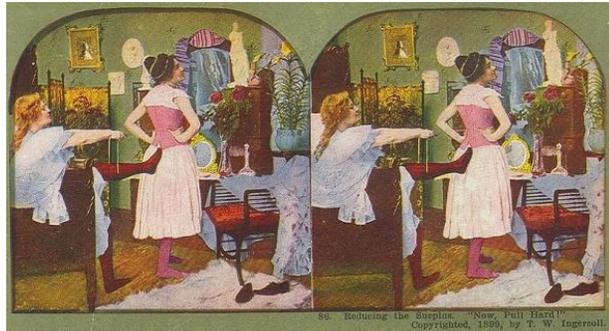
²² El Estereoscopio fue inventado en 1840 por Charles Wheatstone. Es un dispositivo muy simple que consta de cuatro espejos, ubicados en forma tal que permiten desviar las imágenes correspondientes a cada ojo puestas una al lado de la otra de tal manera que al verse montadas una sobre la otra dan el efecto estereoscópico o tridimensional. Para ajustarse al tamaño de distintas imágenes el dispositivo tiene un eje o pivote que altera el grado de separación.

²³ El Phantascope es un disco giratorio de ranuras equidistantes, inventado en 1832 por el físico belga Joseph Plateau (1801-1883). En el dispositivo, la rueda que contiene las imágenes se coloca en el lado inverso del disco giratorio, y se observa en un espejo frente al experimentador.

²⁴ Inventado por los hermanos Lumiere, el Diorama era una lámina transparente pintada por las dos caras que permite ver imágenes distintas según sea iluminada por un lado o por otro, a veces puede dar la impresión de estar en movimiento.

El espacio vacío de separación entre los dos fotogramas que construyen la imagen estenoscópica, fue en el siglo XIX el *síntoma* de un cambio que hoy continúa en proceso a través de los dispositivos interactivos, de animación, modelación 3D y simulación de ambientes digitales.

Un pequeño pero significativo abismo que se abre ante la mirada y otorga al sujeto un lugar de participación más real.



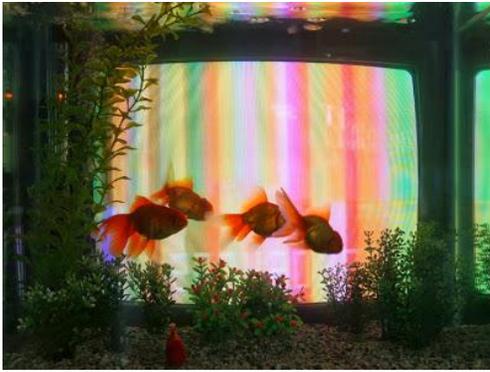
1. Tarjeta estereoscópica para ser vista con un estereoscopio
 2. La escuela de Atenas, de Rafael Sanzio (1510-11), en efecto 3D.
- Captura de Internet

En el mismo período se inventaron numerosos dispositivos ópticos en formas de máquinas de espiar -a través de hendiduras y agujeros- como son el fenaquistiscopio, el zootropo y el kinetoscopio (primer modelo de cine).

Estos dispositivos proporcionaban al mismo tiempo una suerte de erotismo de la mirada.

Este fue el principal motivo por el cual, a fines del SXIX, momento en que eran sumamente populares, comenzara a producirse un declive hasta casi su desaparición, producto de ser asociados al erotismo, al voverismo y a la pornografía, y considerados mecanismos “indecentes”.

Se arma de este modo una historia de la imagen en tres fases claramente definidas: la **pre-visión**, la **inscripción** y la **post- contemplación** de la imagen.



1



2



3



4

1- Instalación a partir de imagen televisiva emitida por TV. Captura de internet.

2-Antigua sala cinematográfica para cine mudo. Debajo de la pantalla de 16mm estaba el piano para acompañamiento musical. Montevideo, Uruguay.

3-Agnès Vardà, *Le tombeau de Zgougou* (2006)

4-Nam June Paik, *Moorman* (1971)

Es importante destacar algunos experimentos tecnológicos que serán de relevancia para la época posterior. La invención del *fonógrafo*²⁵, *gramófono*²⁶ y *magnetófono*²⁷ como mecanismos para registrar y reproducir información sonora (primero en cilindros, después en discos e hilos, y finalmente en cintas magnéticas, en 1935). Y el disco de Nipkow (1884) que conjuntamente con el oscilador catódico

²⁵ Inventado por Edison en 1883

²⁶ Inventado por Alexander Graham Bell y patentado por Emile Berliner en 1888. Fue el primer sistema de grabación y reproducción de sonido que utilizó un disco plano, a diferencia del fonógrafo que grababa sobre un cilindro. Se utilizó hasta mediados de 1950 momento en que aparece el disco de vinilo.

²⁷ Equipo de grabación y reproducción magnética.

o tubo de Braun (1897) realizan en el 1920 las primeras emisiones de televisión experimental. Es en Nipkow que se fundará la televisión mecánica mientras en Braun la electrónica.

Las nuevas tecnologías de imagen y sonido de la época, que se desarrollan en paralelo, confluyen y se integran en **el nuevo medio de la imagen electrónica**

La imagen electrónica es una imagen que nace no por un proceso químico, sino por un proceso de *barrido* de un haz electrónico, sobre una superficie de una pantalla.

La diferencia que conlleva el mecanismo de la imagen electrónica es fundamental, puesto que los fotogramas de la imagen de cine es una imagen completa, acabada en sí misma, mientras que la electrónica se arma y se desarma porque es una imagen en permanente construcción.

El recorrido del haz electrónico produce un barrido en la superficie, que produce una imagen incompleta. Es una imagen secuencial por naturaleza.

A partir de los años 50, emerge el video y cambia nuevamente el destino de la imagen técnica.

El video nació en el momento en el que surge la televisión, en especial a través de la ideología contracultural. Artistas provenientes del cine experimental, la fotografía, las artes plásticas, la música o el teatro se incorporaron al nuevo medio aportando un carácter completamente versátil.

Vinculado con las vanguardias artísticas, el video toma de ellas su original afán innovador, de ruptura y experimentación.

El aspecto más distintivo de la formación del vídeo fue su emergencia inmediata y simultánea en múltiples géneros: activista, documental, imagen-procesada por sintetizadores, abstracto, performance, conceptual, ecológico, diarístico, danza, música, bio-feedback y otras formas que aparecieron entre los años 1968-1972.

Todos mantenían sin embargo, una coherencia. Eran todos acercamientos experimentales de artistas que al venir de diferentes géneros buscaron formas múltiples.

Había una atmósfera de apoyo mutuo y un sentido de destino compartido y privilegiado que investía al vídeo con aspiraciones poderosas para ser lo que ningún otro medio había podido ser: un medio a través del cual ver el mundo, probar los límites del mundo. Un medio de arte sensible y también una herramienta política, de comunicación.

En 1965 Nam June Paik²⁸ graba con una cámara portátil Sony al Papa durante su visita a Nueva York y lo muestra esa misma tarde a otros artistas en el Café *Á Go Go*, ese hecho será considerado en la historia del medio como el nacimiento del videoarte.

Esta etapa inicial que abre Paik, se caracterizó por una estrecha relación de acercamientos y contraposiciones entre el nuevo medio y la televisión, desde la confrontación, el cuestionamiento y el antagonismo. "Arte vs. Televisión".

²⁸Nam June Paik, 20 de julio de 1932 , Seúl -Corea del Sur/ 29 de enero de 2006, Florida, Estados Unidos.

Artistas como Nam June Paik y grupos como Fluxus²⁹ convirtieron el medio televisivo en un dispositivo útil y eficaz para explorar la estética artística dentro del contexto de la cultura mediática contemporánea. De ello surge precisamente el uso alternativo que le fue dado a la televisión convencional como respuesta al discurso publicitario e interés económico (utilización de sistemas de reproducción y producción similares a los de la televisión: magnetoscopio, cinta y televisor). También demostró un interés por el reconocimiento de un arte hasta entonces relegado al circuito de la contra-cultura.

A finales de 1960 se produjo un cambio en el contexto artístico y social, especialmente en Estados Unidos, Francia y Alemania; cambio que coincidió con el inicio del video arte y con la aparición en el mercado de las cámaras de vídeo portátiles, la Portapak³⁰.

La portapak era una cámara que podía ser transportada por una sola persona, lo que hizo posible la grabación de video con facilidad fuera del estudio. A pesar de que grabara con una calidad inferior a las cámaras de estudio de televisión, fue adoptada por los profesionales y los aficionados, generando un nuevo método de grabación. Woody Vasulka³¹, uno de los más importantes artistas del video de los años 60, dijo con relación al nuevo medio:

“Yo empecé con la luz, luz y sombra, una práctica fílmica típica; empecé trabajando con luces estroboscópicas. Entonces encontré el vídeo cuyos principios niegan esencialmente al cine. Dejé la luz al instante. El vídeo era un territorio indefinido, libre, no competitivo, un medio muy libre. La comunidad era ingenua, joven, fuerte, cooperativa, una tribu acogedora. Hubo al instante un movimiento mediado por dos influencias. Una, la portapak que hizo posible que el movimiento fuese internacional, y dos, la generación de imágenes a través de medios alternativos -la cámara ya no llevaba códigos.”³²

La introducción de la portapak tuvo una gran influencia en el desarrollo de video-arte, la televisión de guerrillas y el activismo. Colectivos de video, tales como TVTV y

²⁹ Fluxus, (palabra latina que significa flujo) es un movimiento artístico de las artes visuales pero también de la música y la literatura. Tuvo su momento más activo entre la década de los 60' y los 70' del siglo XX. Se declaró contra el objeto artístico tradicional como mercancía y se proclamó a sí mismo como el *antiarte*. Fluxus fue informalmente organizado en 1962 por George Maciunas (1931-1978). Este movimiento artístico

tuvo expresiones en México, Estados Unidos, Europa y Japón.

³⁰ El primer sistema Portapak fue el Sony Vídeo Rover, introducido en el mercado en 1967. Era un conjunto de dos piezas que consistía en un blanco y negro de vídeo compuesto de la cámara de vídeo y un único registro por separado de exploración helicoidal grabadora de vídeo (VTR). En un principio requería de un Sony serie CV VTR para reproducir el video. Después de la introducción de Sony del vídeo Rover, muchos otros fabricantes vendieron sus propias versiones de la tecnología Portapak. Se solía operar por dos personas: uno que cargaba y otro que manejaba la cámara, aunque venía preparada para que lo hiciera todo una sola persona.

El tiempo de grabación de las cintas fue primero de 60 min. Y más tarde de 90 min.

³¹ Woody Vasulka, República Checa, 1937. Considerado uno de los pioneros del videoarte.

³² Hill, Chris. "Interview with Woody Vasuka". The Squaler, 1995.

la Videofreex utilizan tecnología Portapak para documentar los movimientos contraculturales, aparte de las redes de televisión.

El Portapak fue también una tecnología fundamental para la Fundación Raindance, un colectivo formado por artistas, académicos y científicos, motivados por el potencial de la Portapak y video para desarrollar formas alternativas de comunicación.

Debido a su relativa accesibilidad y su reproducción inmediata, el Portapak proporcionó artistas, experimentadores y comentaristas sociales, la capacidad de hacer y distribuir vídeos aparte de empresas de producción bien financiados.

Una generación cuya infancia había sido dominado por la televisión abierta ahora era capaz de generar un medio de producción de televisión.

La Portapak hizo que la imagen video se diversificara a través del uso doméstico. La máquina era relativamente barata, de peso, fácil de usar. Producía una imagen en blanco y negro con un audio aceptable y la cinta, de bajo costo, se podría reutilizar.

De esta manera, el video ingresa en el ámbito cotidiano, permitiendo que la gente pueda experimentar, generándose todo un acervo de imágenes caseras, anamorfosis y variaciones que muestran un cambio social.

La cámara portátil aparece en el momento en que se hizo evidente que la televisión comunicaba más información a más personas y que para definir el espacio era necesario abarcar el tiempo.

De esta manera, el video le da forma a muchas ideas que estaban siendo interrogadas en otras disciplinas.

El vídeo se inmiscuyó rápidamente en diversos géneros y con distintos planteamientos, manteniendo el espíritu de liberación y contracultura de la época. En Estados Unidos vinculado al movimiento hippie y en Europa al Mayo del 68 francés. Aquellos que mantienen posiciones más próximas a un formalismo técnico experimental subrayaban la relación interdisciplinar arte-tecnología, trabajando la imagen-procesada por sintetizadores para generar nuevos lenguajes contrarios al televisivo.

Exploraban las posibilidades del vídeo como *materia electrónica*, siguiendo los procesos de transformación de la energía y el tiempo en formas de onda, frecuencias y voltajes. Y finalmente en señal de vídeo: imágenes y sonido.

Con estas experimentaciones se buscaba un nuevo "vocabulario" formal para este medio electrónico, colaborando con ingenieros independientes para desarrollar nuevas herramientas analógicas y posteriormente, digitales. Las cintas eran a menudo documentos de "los diálogos con las herramientas" con un claro carácter interdisciplinar.

En la década de los '80, el video ya tiene su propio protagonismo como lenguaje, expresándose con total libertad y como un medio diferenciado dentro del mundo artístico. Al tiempo que se va generando nuevas correlaciones artísticas como son la video-escultura, la video-performance y la video-instalación.

“Recuerdo que, cuando empecé a trabajar con aparatos y a investigar imágenes, por la época en que trabajaba con Walter Wright, él titulaba a los videos Processed Video I, Processed Video II, pero no se refería a los aparatos en sí, sino al proceso de trabajo, a una situación de improvisación, dentro de la cual cabía ensamblar los mecanismos de distintas maneras. El término «procesamiento de imagen» sugiere que uno escoge imágenes conocidas o grabadas y las procesa, como si se tratase de procesar alimentos. Pero pienso que para algunos a quienes se nos incluye dentro de esta categoría, se trataba de un método abierto de trabajo -dialogar con los instrumentos en busca de imágenes”.³³ decía Gary Hill.

El videoarte será la primera forma de expresión en producir una iconografía contemporánea, y lograr una reconciliación de las imágenes técnicas con la producción estética de nuestro tiempo. Transformando esa búsqueda en su propia razón de ser.

El impacto, la profundidad y el alcance del videoarte dentro de la historia del arte es fundamental, especialmente en lo que refiere al cambio de paradigma de la valorización de la perspectiva; incluso mientras ésta sigue siendo en la actualidad la principal manera de visualización de imagen tanto en el cine como en la televisión. La operatividad de ese medio, en cuanto a la expectativa de calidad técnica se contrapone a la libertad y flexibilidad de tratamiento que plantea el video.



Fluxus, Still de video (1970)

Aquello que se considera un “defecto” de la imagen electrónica (su virtualidad, su baja definición, su labilidad cromática y las anamorfosis de las figuras) son para el video una cualidad positiva, la diferencia cualitativa con relación a los demás medios técnicos.

Al estar situado entre el cine –que la precedió masivamente- y la imaginería informática - que la desbordó- el video posee un problema e identidad. Es como un paréntesis frágil, transitorio y marginal entre estos dos universos de imágenes.

³³ Forlog, L. “Valga la expresión. Entrevista con Gary Hill” en *Arte: proyectos e ideas*, E-magazine. Pàgina Web.

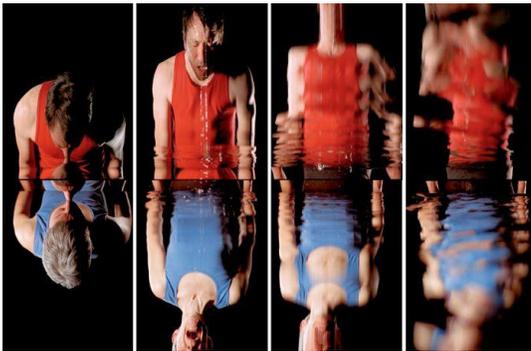
El único terreno donde ha sido explorado por sí mismo, en sus formas y modalidades específicas, es en el videoarte. Al igual que en el universo íntimo de los videos familiares, el video privado y el documental autobiográfico.

Se trata de un pequeño objeto, flotante, mal determinado, que no tiene detrás de él una larga, amplia y reconocida tradición.

A diferencia de la imagen fotoquímica, la imagen electrónica es mucho más maleable, plástica y abierta a la manipulación del artista, resultando más susceptible a las transformaciones y anamorfosis. En ella se puede intervenir infinitamente, alterar sus formas, modificar los valores cromáticos, desintegrar sus figuras.



Pipilotti Rist, I'm Not The Girl Who Misses Much. Video (1996)



Bill Viola, Surrender rendición. Video. (2001)

El arte del video se definirá como una retórica de la metamorfosis, en lugar de la exploración de la imagen consistente, estable y naturalista de la figura clásica. A favor de la distorsión, la desintegración de las formas, la inestabilidad de los enunciados y la abstracción como recurso formal.

La construcción de video mediante alteraciones en circuitos televisivos o el uso de sintetizadores de video, posibilitaron una iconografía informal sin necesidad del uso de la cámara, lo que generó otro nuevo salto en la concepción de la imagen técnica.

El video oficia entre el cine que actúa sobre él en sus antecedentes y las últimas tecnologías informáticas y numéricas que lo prolongan.

El video se vuelve una imagen que existe por sí misma y al mismo tiempo un dispositivo de circulación de una simple “señal”. El primero es, el segundo hace. El primero corresponde a la esfera de lo privado, el segundo al de lo público.

Como menciona Philippe Dubois³⁴:

“En esta separación, el video ocupa una posición difícil, inestable, ambigua: ser a la vez objeto y proceso, imagen-obra y medio de transmisión, a la vez noble e innoble, privado y público. A la vez pintura y televisión. Sin jamás ser ni el uno ni la otra. Tal es su naturaleza paradójica, fundamentalmente dubitativa, doble faz. Hay que aceptar la realidad. Conviene, creo, considerar esa ambivalencia de principio, no como una debilidad, una minusvalía, sino como la misma fuerza del video. La fuerza de lo débil”

El video se ve complejizado mediante el cruce que se produce con las imágenes digitales. Las imágenes generadas en computación gráfica ya no tienen casi nada que ver con la imagen forjada a través de los medios tradicionales. No importa el grado de realismo que aparenten tener, en sí las imágenes forjadas dentro del sistema informático son entidades numéricas, un conjunto de matrices matemáticas, de conjuntos rectangulares de números que pueden ser transformados en infinitas maneras.

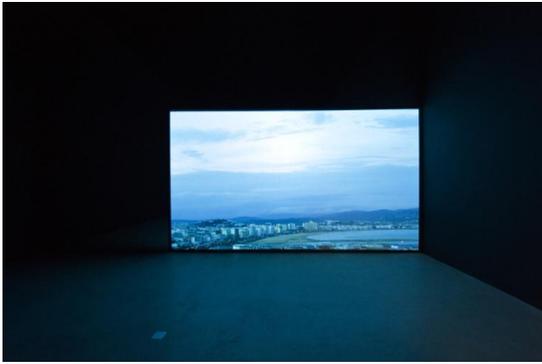
No son imágenes generadas por algún vínculo físico. No hay conexión fotoquímica, ni hay conexión electrónica entre un objeto físico y un soporte de registro. El resultado de las organizaciones se va visualizando en un monitor, lo que le da además una luminosidad propia de la pantalla y no de la imagen. Es una luminosidad prestada.

Las imágenes al mismo tiempo son guardadas en la memoria del sistema, y por lo tanto puede ser alteradas y manipuladas hasta el infinito, siempre que se disponga del “archivo”.



Miranda July, Blonde Redhead. Video (2007)

³⁴ Philippe Dubois, *Video, Cine, Godard*. Universidad de Buenos Aires, Libros del Rojas, 2001.



Douglas-Gordon, *Sharpening Fantasy and Full Circle*. Video. (2012)

Al mismo tiempo, al tomar prestado el lugar de visualización (pantallas diversas, proyección sobre superficies) una misma imagen no se verá nunca igual, ya que establece una relación de dependencia con el soporte en que se visualice.

La actualización de la imagen no agota las posibilidades de visualizarla, por el contrario la recrea permanentemente, aunque no siempre sea algo perceptible.

Por eso, infinidad de autores, hablan de la imagen digital como una metaimagen, es decir como la actualización provisional de un campo de posibilidades.

Como fue en el Siglo XIX a través de los dispositivos pictóricos y precinematográficos, en el siglo XXI el surgimiento de la imagen digital conlleva un nuevo modo de percibir y un nuevo tipo de observador.

La interacción con el medio (desde el conocimiento o no) es esencial. Resultaría imposible calcular cuantas imágenes vemos en un día, en las páginas web, en las pantallas de la calle, de los bares, de nuestro teléfono móvil, de los plasmas y pantallas hogareñas, de las publicidades. Incluso el texto se ha convertido en imagen a través de los logos de una marca. Lo que produce en el sujeto una suerte de normalización del simulacro, además del uso indiscriminado del mismo como modo de operar.

En su texto *el Sujeto en la pantalla*³⁵, Arlindo Machado define el fenómeno de subjetivización que se produce en los medios digitales como *inmersión*. Un término que se introdujo recientemente en el campo de la investigación sobre realidad virtual.

Este mecanismo se refiere al modo singular en que el sujeto se sumerge dentro de las imágenes y los sonidos virtuales generados por las computadoras.

El autor realiza una analogía con la novela *A través del espejo*, de Lewis Carroll, donde la protagonista atraviesa el espejo y vive aventuras al otro lado de él.

Un ejemplo similar sucede en *La rosa Púrpura del Cairo*, del emblemático cineasta Woody Allen. En el que la vida de Cecilia –una mujer que asiste a un film- se ve modificada a partir de que atraviesa la pantalla del cine y comienza a interactuar con

³⁵ Arlindo Machado, *El sujeto en la pantalla. La Aventura del espectador, del deseo a la acción*. Editorial Gedisa, Barcelona. (2009)

los personajes de la historia, convirtiéndose en la protagonista de su deseo proyectado en un muro que viene a cumplir así la promesa de espejo.

Entrar en el film, atravesar el límite entre lo “real” y lo virtual, es decir pasar del otro lado, es simbólicamente el sueño del cine. Su poder de transformar al espectador en protagonista, una escena que se repite desde sus inicios.³⁶

La idea de un cine total se concreta, según el autor, en los dispositivos de simulación presentes en salas de inmersión, que simulan la situación de entrar a la película.

Allí hay butacas con dispositivos mecánicos que permiten el movimiento en sincronía con el film que se proyecta, dando al espectador la impresión de estar dentro de la imagen.

Mecanismos que producen la sensación de volar, conducir, bajar al suelo, elevarse en butacas. O en pantallas cada vez más amplias, de 180 hasta 360 grados, planas, esféricas, algunas incluso con el uso de recursos estereoscópicos, como el formato *Imax*³⁷.

Todo el desarrollo de la industria de cine 3D trabaja en esa dirección, de aumentar la ilusión de inmersión y colocar al sujeto dentro de la escena de la que es espectador y protagonista.

Sin embargo, como vimos anteriormente, las imágenes de inmersión nacen en el mismo momento que las imágenes ilusorias del cine.

La realidad virtual es hoy en día parte de nuestra cotidianeidad. Los eventos de tipo audiovisual y sensorial (en la medida en que incorporan sensaciones táctiles u olfativas) son extensiones de aquellos primeros inventos. Se trata de un cine que sale de la sala de espectáculo y cuyo dispositivo básico es la computadora con sus artefactos periféricos que se acoplan al cuerpo del espectador, que captan y traducen estímulos.

³⁶ En el año 1900, Uncle Josh intenta atravesar la pantalla del cine, suponiendo que al otro lado podría encontrarse con la hermosa muchacha cuya imagen estaba viendo proyectada.

³⁷ Imax es un sistema de proyección creado por IMAX Corporation que tiene la capacidad de proporcionar imágenes de mayor tamaño y definición que los sistemas convencionales. La cámara utiliza 15 perforaciones por 70 mm, lo cual es diez veces mayor que el formato convencional de 4 perforaciones de 35mm, y tres veces más grande que la película normal en formato de 70mm. El tamaño del fotograma 15/70 (15 agujeros de piñón por cuadro combinado con el sistema de proyección genera la imagen. El sistema de arrastre es horizontal y el sistema de sonido es independiente.

Un rollo de película IMAX de 45 minutos de duración tiene un peso de 140 kg y una longitud de 4.680 metros. Por este motivo, a diferencia de los proyectores tradicionales donde se proyecta verticalmente la película, IMAX lo hace con una técnica llamada Rolling Loop de manera horizontal.

Las películas generalmente se filman en formato 4:3 a 35 mm y un sistema llamado Cinemascope comprime las imágenes a los lados hasta 2,5 veces, esto fue un gran salto económico en 1953, porque permitía el doble de capacidad en los cines a la misma distancia. Con la llegada de los televisores en HD y el formato estándar 16:9 deja dos barras horizontales perdiendo hasta el 20% de la imagen, es como mirar por una ranura. Por el momento IMAX es la única empresa licenciada para producir cámaras en Alta definición. Aunque inicialmente se destinó exclusivamente para la proyección de documentales, desde el año 2002, algunas películas han sido convertidas en formato IMAX.



Mapping, Museo de Bellas Artes, México DF (2013)

Si en la cultura, históricamente, atravesar el espejo asume un sentido mágico (ya que el espejo es el lugar donde viven las imágenes como entidades que calcan gestos y comportamientos del sujeto); atravesarlo implica entrar dentro de ellas. Existir como posibilidad pura dentro de un mundo virtual, de un mundo sin densidad, sin espesor y sin cuerpo.

La realidad virtual permite la generación de entornos de interacción que separan la necesidad de compartir el espacio-tiempo, permitiendo nuevos contextos de intercambio y comunicación.

Se ha señalado la existencia de diferentes niveles de virtualidad, según la relación entre el espacio bidimensional/tridimensional y la realidad. Desde una menor virtualidad, de aquellos aspectos que nos alejan de la realidad o que categorizamos a priori como imaginarios o ilusorios, aumentando con la bi-dimensionalidad, hasta las posibilidades que ofrece la tridimensionalidad, en su relación de semejanza o analogía con lo real.

La realidad virtual permite la interacción a través de la tecnología informática con un determinado fin. Se trata de una experiencia visual, táctil o auditiva que crea un universo ficticio con la simulación de situaciones variables y complejas a través del dispositivo utilizado como medio.

Existen dos tipos de realidad virtual, la *inmersiva* y la *no immersiva*.

La realidad virtual immersiva utiliza un ambiente tridimensional creado por un ordenador, donde el sujeto –mediante el equipamiento necesario: guantes, cascos, gafas u otro dispositivo específico - accede a una experiencia de modo virtual, agregándole a su cuerpo las prótesis necesarias para acceder a lo que naturalmente no podría.

En el caso de la *realidad virtual no immersiva*, se puede obtener una interacción en el espacio y el tiempo sin necesidad de instrumentos. Un ejemplo sería la relación que establece Internet, como lugar interactivo donde las personas permanecen conectadas.

Este tipo de virtualidad, que se presenta como la de mayor aceptación, es además la de mayor acceso económico. Sin embargo, posee menor realismo de la experiencia, al no contar con mecanismos de simulación para todos los sentidos.

No obstante, la realidad no inmersiva ha ido evolucionando con los avances de Internet y consiguiendo una experiencia cada vez más realista.

El gran elemento que la *realidad virtual* ha incorporado es la eliminación de la frontera entre *realidad* e *irrealidad*.

No se trata de una imposibilidad de separación entre lo que es y no es real, sino de la difusión de los límites que lo separan.

A pesar de que la realidad virtual presente elementos variables, también presenta aspectos compartidos. Uno sería la cualidad de ser compartida con otras personas.

La realidad virtual se centra en la interacción interpersonal, que a pesar de no producirse en el mismo espacio-tiempo, es percibida como un acto colectivo.

También tiene la capacidad de interactuar con su entorno. Es decir que **la realidad virtual se mantiene al mismo tiempo relacionada al mundo físico**, bajo vínculos de interrelación e influencia mutua. La experiencia en la realidad virtual viene mediada por la experiencia en el mundo real y ésta es influida por lo que allí es experimentado.

Es interesante el fenómeno de apropiación del espacio virtual por parte del sujeto. El acceso a diferentes entornos de participación, produjo la emergencia de variables para la reconstrucción de la propia identidad. Los entornos virtuales, y más concretamente la realidad virtual, han generado un espacio de moratoria para la construcción de identidades sustentadas en la creación de más de un Yo.

La existencia de estas identidades múltiples favorece la experimentación, pudiendo adoptar, potenciar o desestimar aspectos puestos en práctica en estos entornos de la propia cotidianidad.

De esta manera, se conformarían nuevos espacios de interrelación entre los espacios cotidianos y la realidad virtual, donde las propias experiencias en relación a un entorno producen una influencia mutua, generando la ruptura de fronteras.

Desde hace décadas, la realidad virtual tiene un papel imprescindible en el cine, a través de algunas películas de ciencia ficción. Sobre todo las que centran sus relatos con miras al futuro, organizando imaginarios que vinculan el cuerpo y la máquina bajo relaciones de sometimiento y dominio (como en el caso de Matrix, donde los humanos se convierten en esclavos de un mundo dominado por ordenadores), de comunión entre “opuestos” e incluso bordeando un cierto orden de erotismo.

En algunos casos, la virtualidad permite también la aniquilación o sustitución de un Yo no deseado, por otro, bajo la máscara del *personaje*. Como en Second Life, la vida virtual en la que podemos crearnos, conocer a otras personas, viajar e incluso comprar parte del entorno.

La configuración del cine 3D se mantiene en el límite entre *lo inmersivo* y *lo no inmersivo*, ya que requiere de un aparato (lentes) para una visualización eficaz, sin embargo ésta continúa realizándose desde la pasividad de una butaca.

La realidad virtual inmersiva, comúnmente llamada realidad virtual aumentada (RA) permite una visión directa o indirecta de un entorno físico del mundo real, cuyos

elementos se combinan con elementos virtuales para la creación de una realidad mixta en tiempo real.

Consiste en un conjunto de dispositivos que añaden información virtual a la información física ya existente, es decir, establecen relaciones entre lo sintético-virtual (que crea una doble situación—ficticia- parecida a lo real) y lo real.

Es importante diferenciar la **realidad aumentada** (RA) de la **realidad virtual**; ya que la primera **interactúa en espacios físicos** (pretendiendo añadir elementos digitales a la realidad tangible) mientras que la segunda **permanece en el entorno digital** (busca sustituir una realidad por otra).

La realidad aumentada destaca por un tipo de simulación que transporta al usuario a un mundo ficticio muy similar al real debido a su contenido gráfico, acústico y táctil que permite que los sentidos experimenten la sensación producida por el estímulo real.

Cascos con visores especiales, trajes y guantes equipados con sensores, son los elementos usados para intensificar la sensación de realidad.

Su aplicación deriva de su uso en el campo de los videojuegos, y se ha extendido a otros campos, no solo vinculados a lo artístico sino a la vida cotidiana, como por ejemplo a la medicina.

Con la ayuda de la tecnología la información sobre el mundo real se convierte en interactiva y digital, información artificial sobre el medio ambiente y sobre los objetos, que puede ser almacenada y recuperada como una capa de información de la visión del mundo real.

La realidad aumentada de investigación explora la aplicación de imágenes generadas por ordenador en tiempo real a secuencias de vídeo, como una forma de ampliar el mundo real. A través del uso de pantallas colocadas en la cabeza, un display virtual colocado en la retina para mejorar la visualización y la construcción de ambientes controlados a partir sensores y actuadores.

En este entramado, la cámara de video cumple un lugar fundamental, puesto que para generar fusiones coherentes de imágenes del mundo real e imágenes 3D, se necesitan imágenes virtuales atribuidas a lugares del mundo real, capturados a partir de la cámara.

Este proceso de registro de imágenes (de captura), usa métodos de visión relacionados principalmente con el video. Lo que marca nuevas coordenadas en el medio.

La producción de imágenes son capturas virtuales no gestionadas en el interior de la cámara y vueltas a procesar por el video para generar un mayor “realismo” antes de ser devueltas nuevamente a la realidad.

En un sentido similar al documental- pero como documentación de una realidad asumida como simulación - la cámara pone en circulación capturas y manipulaciones de todo tipo, y las expulsa al exterior como nuevas imágenes y simulacros, pero principalmente como una plataforma desde donde construir nuevos sentidos.

La realidad virtual es otra realidad posible, que nos propone nuevos mecanismos de acción en los que el sujeto decida, elija, reconstruya significados, arme nuevos sentidos y señale desde su accionar nuevas identidades posibles.

Quizás, en el entramado de las imágenes y de los sentidos que proponen estos nuevos medios de la imagen movimiento, se esconda una idea de rito (de festejo de lo ficticio) que nos restituye al espacio-tiempo de lo colectivo.

La imagen digital se presenta en relación al universo de las imágenes técnicas en una posición ambigua. Esto se debe - en una primera instancia- a que ella **no se construye fuera de sí**, es decir que **no se produce por ningún vínculo físico, sino que se origina a partir de una matriz numérica binaria** (unos y ceros) en el interior de su propio sistema.

Los algoritmos de visualización invocados por la imagen digital, permiten restituir bajo formas visibles (perceptibles) el universo abstracto de las matemáticas, lo que posibilita describir numéricamente las propiedades de una imagen.

Al mismo tiempo, se presenta como un sistema matemático que responde a un modelo que **pone en operación las propiedades de un sistema representado**. Herramientas tales como luz, sombra, contraste, color, pincel, goma, rojo, amarillo, línea, punto, etc. traducen simbólicamente (en el espacio de la computadora) los elementos sensibles de los cuales toma su nombre. Aunque sean en esencia, sólo ecuaciones matemáticas.

Es decir que la imagen digital es una abstracción formal que intenta funcionar como la réplica computacional de las propiedades de un fenómeno real.

Esto instala un nuevo orden que **complejiza la relación entre representación y mimesis**. Una situación que afecta no solo a las imágenes artísticas sino a las imágenes en general, las que permanecen en nuestro entorno más próximo.

Más que nunca somos testigos de la enorme cantidad de imágenes que se producen, reproducen y circulan por medios digitales. Estos medios funcionan no solo como contenedores, sino como las extensiones corporales de un mismo fenómeno.

En cierto sentido, la imagen digital retorna a los cánones renacentistas de coherencia y objetividad y se manifiesta, cinco siglos después, como la conquista de un viejo sueño: finalmente existe una máquina de concepción directa que permite generar imágenes capaces de describir matemáticamente el mundo.

Este tipo de realismo, que convierte a la imagen digital en un código carente de datos físicos, es uno de sus aportes más significativos. Y al mismo tiempo más ambiguo.

La ambigüedad está dada precisamente en la búsqueda por conservar la voluntad mimética, que pareciera querer darle continuidad al principio del registro fotográfico. Aún sabiendo que no existe conexión física con los objetos del exterior y que incluso se puede prescindir de un referente.

A la posibilidad de construir una imagen carente de materialidad física se le suma una segunda instancia a destacar: la ampliación del concepto de simulación.

Las imágenes digitales no pueden ser *realistas* en el sentido estricto de la idea de imitación, de copia de las apariencias.

No pertenecen a la “estética de la mimesis”, sino que constituyen un nuevo tipo de realismo, **una simulación del realismo**, que es esencialmente conceptual y que se mantiene vinculado a los modelos matemáticos que le dieron origen.

“En cierto sentido, hay un retorno a ciertos “ideales” renacentistas, no propiamente de imitación, sino de exploración de lo real, en el sentido eurístico del término. Las imágenes sintéticas buscan algo así como un realismo conceptual, un nuevo régimen de visibilidad (y también de saber) en que el discurso informa a la imagen y ésta, a su vez, incorpora el concepto, le da una dimensión sensible, o si se quiere, estética.”, dirá Arlindo Machado.

Con la aparición de las infografías en el mundo contemporáneo, lo que sucede es un cambio en el centro de la representación misma. El mundo deja de ser mito y traducirse en relatos e imágenes paganas y empieza a presentarse como apariencia, donde la relación entre el objeto y la imagen representada deja de producirse por naturaleza y pasa a producirse por metáfora.

La imagen numérica pone en escena la paradoja de lo real más que ningún otro medio. Ser capaz de representar el mayor realismo siendo el más abstracto de todos los sistemas expresivos, pues sus referentes más inmediatos son las ecuaciones matemáticas que le dan origen.

Las imágenes numéricas, inclusive aquellas que pudieran ser híper-realistas son en verdad entidades abstractas que no tienen ningún otro referente más que el programa que los origina.

El realismo de las imágenes numéricas es un realismo independiente de todo origen externo. Un realismo desencarnado, formal y simulado, que se orienta hacia sí mismo.



Mara Facchin, Entrada. Imagen digital sobre canvas (2007)

Al haber perdido su vínculo físico, la imagen numérica (a diferencia de la fotografía) proyecta un lugar de veracidad que sin embargo sabemos nunca ha existido. Por eso, aunque la síntesis digital continúe avalando los canones de la fotografía, los que permiten *distinguir con garantía* lo concreto de lo abstracto, su verdadera potencialidad es la de volver sensible lo formal y restituir a lo perceptible su estado de contingencia.



Estanislao Florido, Todos los cuadros del mundo
Capítulo IX. Animación (2010)

“A partir del momento en que la síntesis numérica puede evitar el registro fotográfico o electrónico, a partir del momento inclusive que la propia materialidad de la inscripción pictórica es sustituida por su virtualidad, por su pura posibilidad estructural, la imagen se convierte necesariamente en un hecho de lenguaje, solo que el lenguaje que quiere decir lenguaje de computadora, lenguaje altamente especializado e integrado por la formalización matemática”³⁸

La imagen digital despoja de este modo a la fotografía de su legado de verdad y rompe definitivamente esa conexión existencial - hasta ahora indisoluble- con su referente.

La intervención de la computadora como medio, comprende también ciertos márgenes de ambigüedad. En el hecho de absolver la mediación de la cámara para la enunciación de la imagen, se entrelazan al mismo tiempo inmensas posibilidades de manipulación y metamorfosis que se abren.

No solamente se pueden simular imágenes fotográficas, crear mundos absolutamente irreales o abstractos, sino también desintegrar imágenes enunciadas

³⁸ Arlindo Machado, *El paisaje mediático -Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas*, Universidad de Buenos Aires, Libros del Rojas, 2000

primero por otros medios como ser la cámara, o por medios técnicos clásicos como el dibujo o la pintura que adquieren el nuevo código al pasar mediante fotos o scanner al interior de las computadoras.

En la búsqueda de la manipulación y maleabilidad de la imagen digital vemos que ésta se aproxima a los procesos formativos de naturaleza anamórfica, más típicos del video.

Marcando universos donde lo real y lo irreal comienzan a mezclarse indisolublemente **en lo virtual**.

Las imágenes sintéticas parecieran centrarse especialmente en esta idea de la “pérdida de lo real”, puesto que la propia realidad se virtualiza, al ser reemplazada por la simulación digital. Como si tratara de encarnar un lenguaje, en el acto de hacer visible el mecanismo ficcional de la imagen.

Paradójicamente, en su afán de mostrar *lo real* (lo que está más allá de lo visible), la imagen digital nos impide el propio *acto de ver* modificando nuestro lugar de observador.

Por eso Virilo³⁹ asocia este fenómeno *al ilusionismo*⁴⁰. El uso de trucos y recursos fantasmáticos propios del ilusionismo se encuentra en el imaginario de la imagen síntesis a partir de los efectos especiales, y también *en la percepción de la imagen misma*.

El ilusionismo, como arte de la ilusión, se dedica a sacar partido de los límites visuales del observador, irrumpiendo contra su capacidad de distinguir entre lo real y lo que cree real. Haciéndole creer como verdadero aquello que nunca existió. Es

³⁹ Paul Virilo, El arte del motor. Aceleración y realidad virtual. Editorial Manantial, Buenos Aires, Argentina. (1996)

⁴⁰ El ilusionismo es un arte escénico, subjetivo, narrativo y de habilidad e ingenio. Consiste en producir artificialmente efectos en apariencia inexplicables mientras se desconoce la causa que los produce. Estos efectos (desapariciones, transformaciones, uniones, lecturas de la mente, etc.), que hacen parecer realidad lo imposible, se denominan *efectos e ilusiones*.

Los primeros datos escritos y documentados del ilusionismo vienen de Egipto, hace más de 4000 Años. Un dibujo en la pared de una cámara mortuoria de la ciudad de Beni Hassan -trazado probablemente 2200 años antes de Cristo- representa a dos hombres dedicados a realizar con unos cuencos en forma de copa lo que parece un truco de ilusionismo. Los jeroglíficos dan la impresión de confirmar que debajo de una de las vasijas se encuentra una bola o algún pequeño objeto redondo, a punto de aparecer en forma mágica

Asimilados a los *hombres de ciencia*, los ilusionistas utilizaron autómatas y otros artefactos antes de que en el S XVIII incorporasen la electricidad y otros adelantos científicos para ampliar su repertorio de trucos, que presentaban bajo el nombre de *física* y de donde nació la física recreativa.

La consolidación de esta profesión se produjo en el S. XVIII, dando lugar a la aparición de los *teatros de magia* (Robertson, Robert-Houdin).

En un principio, el repertorio se reducía sobre todo al *escamoteo* (hacer desaparecer un objeto para encontrarlo en otro lugar distinto de aquel en que debiera estar o hacer aparecer otro en su lugar), pero se amplió luego con trucos más complejos.

Uno de los más célebres ilusionistas fue Henry Houdini (1874-1926), quien desarrolló toda una serie de ilusiones de magia escénica basadas muchas de ellas en *el arte del escape*.

decir que el mecanismo que el ilusionismo activa, y que permanece en la simulación es precisamente el poder de **creer en la nada**.

El ilusionista fue capaz de inventar objetos sintéticos que llevaban al espectador a no poder visualizar el todo (a partir de la puerta y el espejo) y lo obligaba a no poder ver nada mientras estaba viendo.

Esa imagen de compartimentos, de puertas visibles que se abren a espacios cerrados, o de vacíos de donde surgen dimensiones presentes pero no visibles, es una situación análoga al espacio virtual que manejamos todos los días.

La tercera y última particularidad que trae a escena la imagen digital es su **ruptura con el espacio-tiempo lineal** a través su poder de reversibilidad.

Los procesos de construcción de la imagen en los sistemas de computadora, devienen capas de posibilidades almacenadas en el interior de un mismo espacio, donde el sujeto decide que será visible y que permanecerá velado, aunque al mismo tiempo pueda permanecer toda la información realizada durante el tiempo que éste lo decida.

Con sus variables de dar marcha atrás, copiar, pegar, cortar, superponer, ir hacia delante, borrar, y volver atrás todo de nuevo, la imagen digital adquiere una noción simbólica del tiempo y del espacio. En una multiplicidad temporal donde todo permanece almacenado en *forma de historial*.

En última instancia, las imágenes digitales no se ofrecen como algo que se debe contemplar sino como objetos de manipulación, **como lugares de acción y transfiguración**.

Su belleza reside en los gestos originales que las vuelven posibles, su *morfogénesis*, más que en lo que muestra como resultado. En la revolución del procedimiento más que la novedad del motivo.

Lo que la imagen digital termina conformando dentro de las artes visuales es una **síntesis dentro de la historia de la representación misma**. Tomando como referencias la fotografía (la necesidad de tener un punto de partida en un objeto del mundo real) y la pintura (confiando en la imagen como creación artística y anamorfosis infinitas del mundo personal).

“Si se queda inmóvil, la gente se acercará a mirarlo”⁴¹

En su texto *Potencias del Tiempo*, David Lapoujade⁴² hace un análisis del concepto de *duración* según el pensamiento filosófico de Bergson. Según Bergson la *duración* se capta a través de las emociones, es decir que hace falta *sentirla*.

“(…) la sucesión de las campanadas es en primer lugar una serie de sonidos que confusamente conmueven, antes de ser un número definido que uno puede representarse de manera distinta (…)”, dirá Bergson.

Esto quiere decir que los estados emocionales son los que producen en la sensibilidad del sujeto *el fluir del tiempo*. Emociones que derivan de un estado muy profundo que reside en el *pasaje* del tiempo mismo, en la conciencia de percibirse como un *Ser de la duración*.

Por eso el sujeto es incapaz de captar conceptualmente el fluir del tiempo sin tener que antes desnaturalizarlo, medirlo, fragmentarlo. Es decir sin tener que quitarle eso mismo que se presenta como su propia sustancia.

El tiempo Bergsoniano es la *duración* dentro del plano de lo humano, donde no habría cortes sino un fluir permanente dado por el impulso vital. Independiente de las cosas que fluyen y de todo contenido que no sea lo puramente temporal.

“(…) la continuación de lo que precede en lo que sigue y la transición ininterrumpida, multiplicidad sin divisibilidad y sucesión sin separación, para reencontrar al fin el tiempo fundamental (...)”

Captar la duración implica entonces captar el cambio en sí mismo, independientemente de todo lo que dure y de todo lo que cambie.

En este marco, la imagen fija se presenta como un acontecimiento, como una señal que produce un corte y condensa algo en algún lado. Aquello que la imagen fija (una emoción, una distancia) se presenta antes que nada como un síntoma del tiempo. Por eso Barthes⁴³ se refiere a la fotografía como una herida, como el retorno de lo muerto.⁴⁴

⁴¹ Robert Dosnieau. *Fotógrafo Francés*. París, 1912 -1994.

⁴² David Lapoujade, París 1964. Filósofo francés, profesor en la Universidad de París I Panthéon-Sorbonne. Su enfoque se basa en el pensamiento de Gilles Deleuze, de quien fue estudiante. También ha producido obras sobre el pensamiento de Henri Bergson, Henry James y Emerson. Participa en diversas publicaciones en *Critique, Philosophie, La revue de métaphysique et de morale, Revue philosophique* y *Le Magazine littéraire*.

⁴³ Roland Barthes. Filósofo, escritor, ensayista y semiólogo francés. Francia, 1915 –1980.

⁴⁴ Para Roland Barthes, la esencia de la fotografía es precisamente la obstinación de que el referente esté siempre ahí. La momificación del referente. En la esencia de la fotografía, el reproducir al

Ese vaciamiento que produce la materialización de lo ausente es la paradoja de la representación misma: no hay representación si no hay ausencia de lo representado.

Bergson decía: “hay más en lo inmóvil.” Lo inmóvil permite la visibilidad. La imagen toma el lugar de lo inmóvil (fijo) adentro del movimiento (tiempo) lo que da *la ilusión de ver, de tener el tiempo de ver*.

Bergson plantea dos modos de conocimiento del sujeto en acto: el *Yo de la superficie* y el *Yo de la realidad*.

El primero piensa en el *movimiento* y la *velocidad* en función de *espacios* una vez recorridos y de *posiciones* una vez alcanzadas. Este pensamiento actúa en términos de conformidad con los principios de la mecánica (a partir de ecuaciones que son hechos ya cumplidos). El segundo emerge de las profundidades, *del tiempo de la duración pura*.

Con el advenimiento de la industrialización en el Siglo XIX, los parámetros temporales comienzan a cambiar. El contexto de la industrialización modifica *el deseo con respecto al uso del tiempo*, y en consecuencia *la necesidad de representar el movimiento*.

Es sólo cuando aparece la imagen movimiento que se toma conciencia real de la imagen fija. El Diorama⁴⁵ por ejemplo, no es solamente un experimento visual de la época, es la plataforma de una nueva visualidad y temporalidad. El mundo cambia alrededor del sujeto mientras él observa.

El tiempo pasa a medirse de la velocidad humana a la velocidad de la máquina. Y de un tiempo personal a un tiempo compartido, social.

En su texto *El arte del Motor*, Paul Virilio analiza la modificación que afecta al sujeto contemporáneo en relación a su concepción sobre el tiempo, el espacio y el movimiento. De qué modo, la sociedad post-industrial continúa un proceso de aceleración centrado en el fenómeno de la comunicación, que deriva de los modelos marcados ya en el Siglo XIX.

Es innegable que la capacidad de comunicar es para el hombre una condición de su ser en el mundo y aquello que le permite distinguir el medio ambiente de las representaciones mentales que produce de su relación con él.

El sujeto no solo posee la capacidad de adaptarse al mundo de una manera personal, sino que también puede distinguir entre lo que considera real y lo que el otro considera real. El *lenguaje* (hablado, escrito, visual, sonoro) le permite ponerse en el lugar del otro y adaptarse así a lo diferente. Es decir ocupar la mirada del otro.

infinito aquello que ha tenido lugar únicamente una sola vez, la fotografía repite mecánicamente lo que nunca más podrá repetirse existencialmente. Por eso, la fotografía lleva siempre su referente consigo y está marcada por la misma inmovilidad amorosa o fúnebre. Es en esa adherencia del referente donde se encuentra para él su mayor dificultad: el retorno de lo muerto.

⁴⁵ El diorama es un tipo de maqueta que muestra figuras humanas, vehículos, animales o seres imaginarios como punto focal de su composición, presentados dentro de un entorno y con el propósito de representar una escena. El término fue acuñado por Louis Daguerre en 1822 para un tipo de expositor rotativo. Fue popularizado a fines del siglo XIX y principios del XX por Frank Chapman, conservador asociado del Museo Americano de Historia Natural.

Por eso la comunicación natural exige siempre una proximidad audiovisual. En este sentido, tomar el sistema óptico del otro como un punto de visión, observar objetos y fenómenos que no habíamos visto y actuar en relación a eso, es permitir ser interpelados por alguien más.

En los modos de conocimiento y representación antiguos, (artes, ciencias, religiones, guerras, etc.) el sujeto dependía de la identificación con un alter ego (el Otro que otorgaba el permiso de ver y tornaba un punto de vista real y social). Con la llegada de las cámaras y aparatos de proyección en el siglo XIX, ese alter ego se desplaza hacia un lugar puramente óptico. El alter ego permite ver lo que ve *ese nuevo otro* (el dispositivo) que entra en la escena de la vida.

En el cine por ejemplo, los espectadores se disponían en butacas iguales para tener acceso a la misma película, una sucesión de imágenes que son las mismas que la cámara vio.

El espectador confía, expuesto visualmente a un presente que se encuentra, por su propia naturaleza, ausente.

Además de eliminar el alcance visual que la imagen estereoscópica tenía en ese momento, y su efecto tridimensional, la cámara eliminó también al observador como sujeto activo. En el estereoscopio el sujeto era el que daba marcha al mecanismo del artefacto y producía la narración en el intervalo de las dos imágenes fijas. De esta manera, la cámara proponía un *observador activo* y al mismo tiempo situaba al sujeto en un estado de *desaparición*.

La cámara nos da el acceso a mirar las cosas que creemos tener cerca cuando en realidad están distantes. Por eso se habla en la actualidad de que la cámara sumerge a los espectadores (inmóviles) en una forma de soledad sin precedente, que es múltiple y que sucede en presencia de los demás.

Algunos autores como Marshal Mc Luhan⁴⁶ se interesaron por el efecto que la televisión, como medio, produjo a partir de los años cincuenta. La televisión pudo sintetizar lo que había sucedido ya con la llegada del teléfono y la radio, pero potenciándolo con la imagen visual: la sensación de una presencia simultánea.

Si el libro había dado durante años una experiencia temporal *secuencial*, la televisión dio un giro en la experiencia del tiempo, hacia la *sensación de simultaneidad e inmediatez*.

La TV se convirtió rápidamente en un objeto de consumo popular que producía al mismo tiempo imágenes de consumo. Y la sensación de estar *en vivo y en directo* se tradujo en simulaciones cada vez más diferidas que acercaban a los hombres la información que ellos deseaban *tomar por realidad*.

⁴⁶ Herbert Marshall McLuhan (1911–1980) fue un filósofo, erudito y educador canadiense, reconocido como uno de los fundadores de los estudios sobre los medios y uno de los grandes visionarios de la sociedad de la información. Durante el final de los años 60 y principios de los 70, McLuhan acuñó el término *aldea global* para describir la interconexión humana a escala global generada por los medios electrónicos de comunicación.

El impacto del “tiempo real” de la TV se volvió un arma de desinformación muy sofisticado, un *efecto de realidad* que otorgaba no sólo una falsa proximidad sino el acceso a un mundo que era en sí netamente visual. Sin espesor y sin sombra.

En 1930 irrumpió el mercado de la imagen publicitaria. Este nuevo modelo, apartado del mundo de la cultura y lo audiovisual, crecía rápidamente mientras operaba en el empobrecimiento de la imagen cinematográfica -de su calidad y vitalidad- a favor de la mediatización de la imagen que se volvía cada vez más redituable.

La ilusión óptica del motor cinemático de finales del Siglo XIX (la secuencia de veinticuatro imágenes fijas por segundo) se veía disuelta en la “intuición humana” generada por la velocidad de las ondas electromagnéticas.

Todo el imaginario de los artistas pop, como el caso de Andy Warhol con sus imágenes multiplicadas, dan visibilidad de esta puesta en escena de las imágenes del deseo como propuestas de consumo. Y de las consecuencias que la nueva mediatización técnica producía al sumergir al sujeto en un *efecto de lo real*.

La velocidad que aportó el período de industrialización (con la aparición de las máquinas de vapor, ferroviarias, marítimas, de aviación, de la imprenta y de la ilusión fílmica) produjo una aceleración en la experiencia del tiempo -en contraposición con el tiempo natural del sujeto- que se acompañó con la de su consumo: el *ser en el tiempo* desde *un yo* netamente *superficial*.

Ya no hay un sentido del aquí y del allá, sino solamente la confusión mental de lo cercano y lo lejano. El presente y el futuro. Lo real y lo irreal.

La perspectiva espacio-temporal se modifica nuevamente, no solo en *lo que se desplaza* (espacio) sino en *lo que está siendo* (tiempo). Lo que produce una conciencia del ahora.

En este desvanecimiento de las distancias se fusionan lo cercano y lo lejano, un deseo presente en el imaginario de los siglos anteriores a través de la simbología del viaje. El viaje fue en el siglo XIX un método de acceso a la visualidad y a la experimentación de lo distante, que traía además una cierta creencia de control sobre ello. Viajes en barco, viajes en globo aeroestático, viaje en aviones.

En el deseo de alcanzar lo que el ojo era incapaz de ver, dentro de un espacio y tiempo que era imposible de conceptualizar, emergió la creencia de que *las herramientas de percepción y comunicación podrían realizar esa paradoja que el sujeto no podía. Reducir el universo a través de la ilusión del dominio técnico: la utopía de la máquina.*

En ese límite del mundo cuya escala es la ilusión visual, la imagen fija del cuadro se convierte en una miniatura desmesurada.

De este modo, el siglo XXI alcanza un nuevo ciclo de la percepción y una nueva relación entre las imágenes fijas y las imágenes en movimiento.

La producción y popularización de nuevas máquinas de visión que sustituyen cada vez más el lugar del sujeto como operador, produce un caudal de imágenes

mecanizadas con un tipo de visión sin mirada, o como dice Paul Virilo: “*un cierto tipo de enceguecimiento.*”⁴⁷

Por eso es importante tener en cuenta que la simulación se instala en el centro de la representación a partir de la era mecánica. **Producto de una relación entre el mayor rendimiento de la técnica y la mayor reducción de lo real a la nada.**

En la percepción de la aceleración temporal de la época postindustrial ya no percibimos las lentitudes (ese ser del devenir, del tiempo humano del que nos habla Bergson), sino que **la percepción de la realidad del tiempo del sujeto será la que desarrolle la máquina (su movimiento), es decir una ilusión.**

Por eso cuando la cámara deja de producir la imitación del movimiento real a 24 imágenes por segundo y experimenta velocidades “anormales”, incluso ante la detención de la imagen movimiento - que hace visible el intervalo en el interior de lo “continuo”⁴⁸ - el espectador manifiesta un malestar. **Al enfrentarse con los límites de su propia capacidad de identificación visual,** fruto de la recreación del movimiento.

La imagen “congelada” hace visible la *inmovilización del movimiento* y establece un “entre tiempo”. Por un lado hace visible el fotograma como un fragmento de iconicidad irreductible y al mismo tiempo nos acerca a la naturaleza de la muerte, aunque sea de un modo imperceptible.

La imagen congelada desmonta el mecanismo del movimiento y vuelve visible su poética: “la sentencia que pronuncia la muerte es a la vez lo que logra suspenderla, la da vuelta y la hace volver a la vida, el tiempo de una vida indeterminada, y el tiempo que dura el relato, para cambiar la muerte por la fuerza arrebatadora de una plenitud de enigma, allí donde sin ello solo habría abandono.”⁴⁹

En contraposición, la puesta en marcha de las imágenes móviles conforme a la revolución industrial, evitó ese tipo de organización permanente, apostando a la captura de lo móvil, de lo claramente “vivo”.

El paso de las imágenes a mayor velocidad, comenzó a producir una menor visibilidad y captación de la información visual ya que el espectador no podía retener la totalidad de lo que transcurría.

Las dimensiones, el relieve, el volumen y la percepción del espacio se fueron atenuando por la exigencia del color y los contornos.

También este fenómeno produjo una mirada que fue perdiendo la capacidad de elección, puesto que puede detenerse en cualquier parte, en todas y en ninguna.

Al no tener la mirada un descanso visual y estar interferida por permanentes impactos ópticos, con la intensidad emocional que se busca a través de todo tipo de efectos artificiales de aceleración, la imagen pierde su sustancia. Y el sujeto en cierto modo también.

En el movimiento virtual, derramarse, disolverse, aligerarse, estallar, y abandonar el cuerpo se torna una constante. Por eso, la relación entre *cuerpo* (tiempo del

⁴⁷ Paul Virilo, *El arte del motor*, Ed. Manantial. 1996

⁴⁸ Guille Deleuze (París, 1925-1995), llamará a este fenómeno espaciamiento. Producto de la conciencia del tiempo adentro del tiempo mismo.

⁴⁹ Maurice Blanchot, *L'Arrêt de mort*, París, Gallimand, 1948

devenir) y *máquina* (tiempo ilusorio-alucinado) es fundamental. Un interior vacío y un horizonte al que vamos a través de la mirada.

El movimiento constante se traduce en un cierto punto como huída y evasión. Como si hubiera una incomodidad en el propio cuerpo en relación al espacio-tiempo que lo condiciona y que la máquina como promesa, podría subsanar. Quizás la de su vida en relación a la muerte.

Esto se vuelve significativo en lo que respecta al sujeto en relación al trabajo. La evolución de las máquinas permitió acceder a una vida más larga a través de un exceso de tiempo y de una menor cantidad de movimientos del cuerpo. Con la contraparte de haber generado también una ociosidad que relativizó los pensamientos.

En cuanto al espacio y las distancias, los procesos en materia de transportes y transmisiones producen el desplazamiento del lugar al no lugar.

La pérdida de la sensación del viaje, presente en tiempos pasados, se suplanta por la proyección de una película en la pantalla. No es que el sujeto no viaje, sino que viaja desde su mirada. Es un viaje desde un cuerpo inmóvil.

Al trasladar la esencia del cerebro al motor, puede también liberarse de la aprensión por el futuro que empieza poco a poco a carecer de sentido. **Todo está aquí y ahora, a la vez que presente y desaparecido.**

En la utopía de la máquina, de la relación entre velocidad y eficacia, y la de la posesión de lo inaprensible, el sujeto negocia con el imaginario permitiendo que éste sustituya la realidad de su devenir en el tiempo.

Por eso la ausencia de los cuerpos nos permite sin embargo la sensación de estar en un espacio y tiempo compartidos, aunque ese espacio no tenga un lugar fijo sino en el imaginario. En la dimensión virtual de lo vitalizado.

El videoarte, desde sus orígenes, se posiciona como un medio de la contracultura.

No solamente como crítica a la imagen televisiva y publicitaria, sino como un espacio donde hacer visible la parte irracional, humana y contradictoria del hombre. La de los sentimientos, de la libertad, de los miedos, las frustraciones, de las utopías. De la necesidad de amor, de la necesidad de todo lo que se considera incluso un absurdo.

Por eso ante la simulación del tiempo en vivo (TV) y en directo (imagen síntesis), y un aparato cinematográfico que continúa teniendo una base documental, el video apuesta a la visibilidad de los simulacros y al trabajo con la ruptura del tiempo. Anclando recortes de espacio, tiempo y memoria, modificando y alternando velocidades, introduciendo el entre-tiempo de la imagen, y produciendo subjetividades narrativas variadas entre imagen y sonido.

De principio a fin, el video le demanda al observador que se detenga y le dé tiempo.

Un tiempo que se presenta como metáfora de su propio devenir.

Y le propone, desde esa temporalidad análoga, que se reconozca en el tiempo de la duración, de las emociones y de la profundidad. Detenerse, producir vacío en el interior del movimiento y descubrir qué cosas habitan en el espacio *entre* las imágenes, más que en la imagen misma.

Quizás el lugar inespecífico que el video tiene desde su propia etimología (video= yo veo) sea la metáfora de su búsqueda.

En la actualidad, la realidad virtual establece una nueva forma de relación de las coordenadas de espacio y tiempo. Supera las barreras espacio-temporales y configura un entorno en el que la información y la comunicación se nos muestran accesibles desde nuevas perspectivas.

En su texto La máquina de visión, Paul Virilio nos habla de ella como de una nueva máquina de visión, capaz de reconocer no ya el contorno de las formas (como fuera con la cámara fotográfica), sino de una interpretación completa del campo visual, de la puesta en escena de un entorno más complejo.

Con la intercepción de la mirada por los aparatos de enfocar, esas prótesis de la realidad virtual aumentada, asistimos a un mecanismo no solo de la visualidad, sino de también de sustitución, de la simulación, y a partir de ello, de la construcción de una mirada.

Si el punto de vista es un grupo de objetos por sobre los que se dirige la vista, a una cierta distancia: cómo será hoy la relación entre el sujeto y el objeto en un espacio y tiempo virtualizado?

Si la vídeo-cámara de la realidad virtual expandida utiliza un ordenador que asume un campo de visión para la mirada a través de la mirada de la máquina, con una capacidad de análisis del medio ambiente determinada, cuya interpretación es de por sí automática, ¿quién otorga un sentido de los acontecimientos?

En el juego de expansión de la mirada, la automatización de la percepción está configurando una visión sin mirada. Sin mediación humana.

Es una visión artificial, que delega el análisis de la realidad objetiva a una máquina cuya imaginaria virtual es considerablemente reducida.

La industrialización de la visión, que está dada en la expansión de un auténtico mercado de la percepción sintética, influye sobre los comportamientos y sobre todo en el desdoblamiento del punto de vista, la división de la percepción del entorno entre el sujeto vivo, y el objeto inanimado: la máquina.

Las nuevas técnicas de visión sintética, que permiten una óptica electrónica es la fusión/confusión relativista de lo operacional y lo virtual; la preeminencia del «efecto de real» sobre el principio de realidad. Por eso se habla de la producción no ya de imágenes, sino de objetos mentales.

En la toma de vista (mental o instrumental), al ser simultáneamente una toma de tiempo, por ínfima que sea, ese tiempo de exposición implica **una memorización** - consciente o no- **según la velocidad de toma de vistas**. El problema de la objetivación de la imagen ya no se plantea solo en relación al soporte-superficie, es decir, a un espacio de referencia material, **sino con relación al tiempo, a ese tiempo de exposición que deja ver o que ya no permite ver.**

Si el acto de ver es un acto previo a la acción, si ver es prever, se comprende por qué la previsión se ha convertido en una industria con un objetivo puesto en la simulación, de una anticipación organizativa capaz de suplantarnos en ciertas operaciones ultrarrápidas para las que nuestras propias capacidades visuales son insuficientes, debido a la limitación no ya de la profundidad de campo de nuestro sistema ocular (como ocurría con el telescopio, el microscopio) sino de la débil profundidad del tiempo de nuestra perspectiva psicológica.

Este es el aspecto más significativo que los aparatos de realidad expandida estarían aportando.

Pensando que la física distingue dos aspectos de la energética: la energía potencial (la potencia) y la energía cinética (la que provoca el movimiento) podríamos pensar que hoy se vislumbra una tercera energía: la energía cinemática, que resulta del efecto del movimiento y su mayor o menor rapidez sobre las percepciones oculares, ópticas y opto-electrónicas.

Pasando de una lógica infográfica (de las imágenes de síntesis) a una visión sintética (del tiempo de la automatización de la percepción).

Esta imagen que se impone a la atención ya no es una imagen potente, sino un cliché que intenta inscribirse -a la manera del fotograma cinematográfico- en un tiempo diferente, donde la óptica y la cinemática se confunden

La calidad fotográfica de esta imagen (su definición) ya no son garantía de una estética de la precisión, de la nitidez fotográfica, sino únicamente la búsqueda de un relieve, de una tercera dimensión que sería la proyección del mensaje: un mensaje de tipo publicitario, es decir sin espesor ni sentido.

Produciendo una paradoja lógica. Una virtualidad que domina la actualidad y trastorna la noción de realidad, en favor de una presentación, de una presencia paradójica: la telepresencia a distancia del objeto o del ser que suple su misma existencia, en aquí y el ahora.

Mientras que antes, la imagen era la presencia en tiempo diferido (la presencia del pasado, de las placas, las películas o los films), ahora es la realidad de la presencia en tiempo real de un objeto.

A la imagen del objeto captado por el objetivo del tomavistas, se contrapone la virtualidad de una presencia captada por un aparato de vistas "*sorpresa*" en tiempo real. Una imagen videograma **que privilegia la sorpresa a la sustancia del mensaje, y que produce un efecto del tele-espectáculo y la tele-acción de los objetos expuestos.**

De ahí deriva el exceso de material de retransmisión instantánea, en la ciudad, la empresa, o entre los individuos.

Una táctica original, que permite ocultar la información estratégicamente por un procedimiento de desinformación, una mentira aceptada como principio de la verdad.

Una verdad que siempre está en acción con la apariencia de los acontecimientos, donde la interpretación subjetiva es pilar fundamental para el conocimiento de las formas, de los objetos y las escenas de las que todos somos testigos.

La estrategia de disuasión, de la verdad ya no enmascarada, sino directamente abolida, es la de la imagen real: la de la imagen del espacio real del objeto, del aparato observado, Una imagen televisada en "vivo y en directo".

Lo que es falso, en todo caso, no es *el espacio de las cosas*, sino **el tiempo**, el tiempo de los objetos. Que pasan de situarse de tres tiempos (pasado, presente y futuro) a dos tiempos (el tiempo real y el tiempo diferido.) Y **que excluyen el porvenir (del tiempo humano) trastocado por la programación de los ordenadores** y el

falseamiento del tiempo predeterminado como real, que contiene una parte del presente y una parte del futuro inmediato.

En las maquinas de guerra, por ejemplo, cuando se percibe en el radar o el vídeo, una amenaza en tiempo real, el presente mediatizado por la consola *ya contiene el futuro*, en la llegada del proyectil a su blanco.

No sería extraño enlazar este fenómeno con la inclusión en la vida cotidiana de estos nuevos modos de “mirar” ofreciéndolos como un hecho necesario. Lo que escapa ya a nuestro total entendimiento.

Como la señal de vídeo completó posteriormente la señal de radio, el videograma se presenta como la prolongación de esa voluntad de clarividencia, aportando la posibilidad de una tele-vigilancia en tiempo real. Mediante una máquina de visión que utiliza la imagen de síntesis, el reconocimiento automático de las formas, y no sólo el de los contornos y siluetas.

La realidad se desplazó de la materia a la luz y sobre todo a su velocidad. Así, lo que sirve para ver, para oír, para medir y, por lo tanto, para concebir la realidad, es menos la luz que su celeridad. De allí surge que la velocidad sirva menos para desplazarse que para ver, para concebir con mayor o menor claridad.

La frecuencia tiempo de la luz se ha convertido en un factor determinante de la percepción de los fenómenos. Al tiempo *extensivo*, que intentaba profundizar el carácter de lo infinitamente grande del tiempo, sucede hoy un tiempo *intensivo* que profundiza lo pequeño de la duración.

Donde la instantaneidad de las últimas tecnologías es el equivalente de lo que contiene lo pequeño del espacio de la materia. Punto de percepción infinitesimal donde la extensión y la duración se conciben de modo diferente. Una diferencia relativista que reconstituye una nueva generación de lo real, una realidad donde la velocidad se impone sobre el tiempo y el espacio, como la luz se impone sobre la materia y la energía de lo animado.

CAPITULO VI

Un Baño en Asnières 1884-2009

Obra personal (2009)

Mucho antes de que exista la cámara de video, existía una creencia: el poder de ser un instrumento fijador de la realidad. Que el sujeto mediante un deseo profundo y gran concentración, podía convertirse en una herramienta capaz de imprimir la inspiración en imágenes.

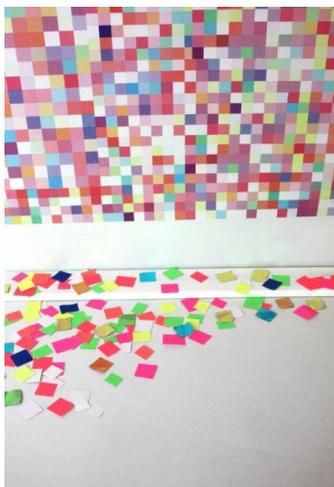
Todas las figuras que representaban a un ser sagrado o divino fueron impresas durante siglos por esta creencia.

El sujeto creador, a través de la imagen, cumplía la función de **evidenciar la presencia de lo no visible**; y en la medida en que cuidaba de no producir diferencias producía permanencia.

El intento de convertir el sustituto en objeto otorgaba una admiración más allá de la permanencia de la persona o entidad que se represente. La historia del retrato, por ejemplo, está fundada en el valor documental no solo como la verificación de un hecho, sino como la permanencia del objeto en el espacio colectivo a modo de trascendencia.

Este gesto es interesante teniendo en cuenta que *mímesis* deviene del verbo *mímeisthai*, que significa *hacer mimo*: una interpretación corporal, carente de voz, donde se cuenta una historia o se recuerda la presencia de alguien.

Mímesis sería, en este sentido, un ejercicio de la memoria; un *gesto* construido para el olvido.



De la serie Analogías I
Imagen digital impresa sobre tela
papel glacé y varilla de madera.
Proceso personal (2008)

Pero esa búsqueda escapa a un deseo personal puesto que es sostenida en el tiempo, algo que solo puede suceder si afecta el espacio colectivo. Es allí donde emergen construcciones que nos permiten recordar nuestra capacidad de forjar gestos, que al igual que los objetos permanecerán.

Los objetos, incluso los más cotidianos, esconden en algún lugar esa conciencia de ser *seres en el tiempo*, lo que permite que nos relacionemos con ellos de un modo sumamente natural, incluso inadvertido. El pasado en el presente de lo por venir.

En el desarrollo y continuidad de mi práctica artística, esta idea reaparece permanentemente, como si en el transcurrir del proceso volviera a un mismo punto, que es fijo pero también se mueve en el tiempo.

Un baño en Asnières 1884-2009 es un video que sobreviene como síntesis de una serie de construcciones pictóricas realizadas anteriormente. Las mismas fueron configuradas en computadora para ser impresas en tela o proyectadas sobre muro.

Mi interés original por la pintura devino con el correr del tiempo en la búsqueda de operaciones pictóricas por fuera del espacio del cuadro. Desde entonces, la relación entre materia y medio se fue conformando como una plataforma de investigación reiterada.

Trabajar en el espacio que se abre entre la imagen previa y las múltiples codificaciones técnicas que la van afectando, es algo que me interesa especialmente. Como si en las sucesivas “alteraciones” que el medio produce, se forjara una suerte de lenguaje muy próximo a mi modo de pensarlas, y también de imaginarlas.



De la serie Analogías I.
Imagen digital impresa sobre vinilico
y cartulina, montado sobre acrilico
Proceso personal. (2008)

En lo íntimo del hacer se esconde, intuyo, la necesidad de que el relato visual, quebrado, caprichoso, azaroso, reversible, sutil, ordenado, contradictorio; se articule en complicidad con el medio que lo origina o lo contiene, buscando en él una suerte de cualidades análogas. Quizás incluso su parte viva: la posibilidad orgánica de la técnica.



De la serie Analogías I. Imagen digital para ser proyectada sobre muro.
Proceso personal. (2009)

André Leroi-Gourhan es un etnólogo de origen francés, fundador de la teoría de la *Cadena Operatoria*. En ella, el autor intenta reconstruir las relaciones entre naturaleza y técnica, dos terrenos que considera separados desde hace veinticinco siglos.

Su enfoque combina la biología y la técnica, a partir del estudio de los objetos técnicos, su genética y despliegue, y su analogía con el mundo biológico.

Según él la proximidad entre estas dos disciplinas es visible a partir de la confrontación entre las creaciones de la naturaleza y de la industria humana, que nos permiten contemplar *en las herramientas la forma antigua y lo que ha llegado a ser simultáneamente*. Alcanzando una percepción más profunda de los fenómenos generales de la evolución.

Su análisis se opone a la clasificación tradicional de los artefactos, basada en su aspecto formal, y emprende una suerte de “antropología de las técnicas” fundamentada en el estudio de los gestos que permiten la fabricación y el uso de objetos técnicos. Y su relación con la materia utilizada.

Para eso, investiga en los medios originarios de acción sobre la materia (percusiones, aire, fuego, agua y fuerza), diferenciando las *técnicas de adquisición* (armas, caza, pesca, ganadería, agricultura) de las *técnicas de consumo* (alimentación, indumentaria, vivienda).

Según el autor, tanto la naturaleza como la técnica, se encuentran sometidas a un tipo de evolución que se produciría por la *transmisión hereditaria de caracteres adquiridos*.

El torno de hilar, por ejemplo, que reproduce *con sus características y diseño*, se va complejizando gradualmente a medida que este invento pasa a la siguiente

generación. Esta complejización implica un descubrimiento y una nueva aplicación, originada a partir de *reapropiaciones de otros artefactos* correspondientes a otros conjuntos técnicos.



De la serie Analogías II – Imágenes digitales impresas sobre tela, montadas en marco antiguo. Proceso personal. (2009)

La evolución de la técnica se da de modo gradual, gracias al valor extensivo *de las herramientas*. **Es decir que la trasmisión se produce a partir de una tendencia a producir asociaciones en la mente de los usuarios, quienes descubren las posibilidades del hacer.**

Si bien para el autor, la naturaleza (biología) y la técnica (medios tecnológicos) tienen un modo análogo al ser atravesados por la evolución, la diferencia entre ambos está dada en *las tendencias, las intenciones y el fin*.

La técnica se presenta como un proceso de exteriorización que consiste en la fijación de gestos, prácticas y pensamientos a través y en la materia orgánica. De modo tal que la madera, el hueso y la piedra, por ejemplo, una vez *devenidas mediaciones* (resultantes de diseño) aparecen como una interfaz mediante la cual, *la materia viva* (el hombre) *entra en relación con el ambiente circundante*.

La tendencia a la modificación técnica conlleva por lo tanto la tendencia a la adaptación (naturalización) del sujeto a los diferentes medios que se suceden.

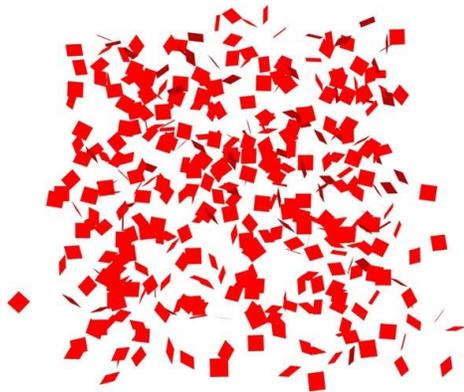
De esta manera, el grupo humano adquiere la forma de un organismo vivo que asimila su entorno a través de herramientas que actúan como una “envoltura artificial” que le permite relacionarse con él.

Leroi-Gourhan entiende que así como el plano de construcción de las especies animales se modifica para lograr un contacto exterior eficaz —por ejemplo, los perfiles fusiformes en los animales acuáticos— *también la herramienta responde a un plano de equilibrio arquitectónico cuyas líneas se someten a las leyes de la geometría o la mecánica racional*.

La proyección de la mano y sus objetos *hacia lo que está más afuera de su alcance* aparece como una consecuencia anatómica: “la única solución posible para un ser cuyas manos y dientes han devenido completamente inútiles como armas”.

Una vez que la materia orgánica se organiza en lo útil y resulta externa, asume una autonomía propia. Por eso mismo es que trasciende a su creador en el tiempo.

Es interesante observar que la obra artística se constituye también en relación al medio que la produce, de modo tal que la técnica empleada organiza sobre la materia un gesto exclusivo, que convierte al elemento en algo que también se nos escapa



Un origen incierto. Animación, 1.29 min.
Proceso personal. (2010)

El más natural de los recursos, como puede ser la luz originada por el sol, modifica los pigmentos de los cuadros incluso cuando no podamos percibirlo. Es decir que **hay, en el interior de la naturaleza un innato poder de configuración al igual que lo hay en la técnica.**

La imagen que da origen al video presentado es una reproducción de la conocida pintura de George Pierre Seurat, Un baño en Asnières. La tomé de un fascículo de arte moderno que pertenecía a la biblioteca familiar, el cual me acompañó desde mi infancia y especialmente en el transcurrir de mis estudios de arte.

Nunca había registrado la diferencia que la imagen tenía en relación a la de otros libros, hasta que ella fue llegando a mí de diferentes maneras. Y entonces empecé a investigarlo.

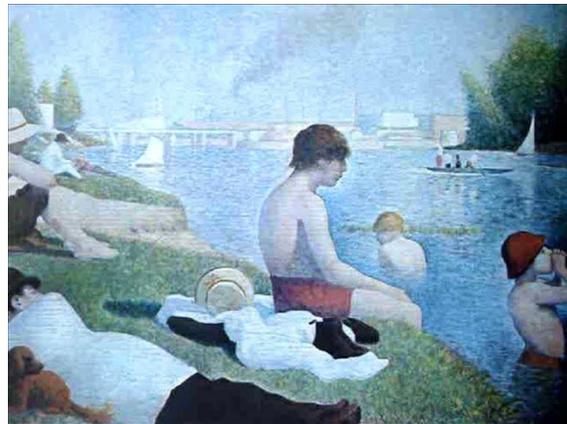
Cada fascículo, página web, libro o monitor en que la veía, me mostraba una imagen diferente. Con sus propias condiciones de luminosidad, color, saturación, encuadre e incluso con deformaciones, producto de la necesidad de ajuste al espacio de la hoja.

Comprendí que la imagen del cuadro de Seurat estaba fijada en mí de un modo específico, incierto y único, codificado por los incalculables procesos que intervinieron entre el original y las reproducciones que había visto de él. Y que al igual que yo otras personas tendrían sus propias configuraciones, dadas por los medios que transportaron la representación del mismo cuadro hasta su memoria. Adaptados todos a una misma circunstancia.

Esto me resultaba no solo una verdadera simulación, sino el hallazgo de un absurdo. El cuadro de Seurat era finalmente una idea.

Y se abría como un horizonte que despertaba en mí preguntas de todo tipo. ¿Cómo es que normalizamos lo que vemos? ¿Cómo se relacionan las obras con sus reproducciones? ¿Que se origina y que se disipa en una cadena de reproducciones? ¿Qué papel juega la memoria en el proceso de configuración de una imagen? ¿En qué momento fijamos una imagen como tal en nuestra memoria? ¿Es posible realmente olvidar?

Decidí filmar con mi cámara de video, una cámara de muy baja resolución, la descolorida imagen del fascículo que tenía, con el fin de sumarle una nueva configuración, esta vez producto de una decisión mía. La cámara produjo un pixelado total de la imagen, de acuerdo a sus propios mecanismos, forzados por el encuadre, la distancia y el tipo de luminosidad al que yo la exponía. En una conjunción entre la actualización que producía la máquina y la que producía mi búsqueda visual.



Un baño en Asnières, 1884-2009. Video, 0.26 min.
(2009)

En el pasaje de lo fijo a lo móvil, la imagen adoptó además otro tipo de temporalidad que me resultaba muy interesante. Ahora estaba inserta en el tiempo, en el espacio que de un modo recortado ya intentaba estar, a través de sus múltiples representaciones.

En la imagen digital la realidad es información lumínica en movimiento. Los *objetos no son sino que están siendo*, lo que quiere decir que no existe una única realidad, sino tantas realidades como instantes lumínicos existan.

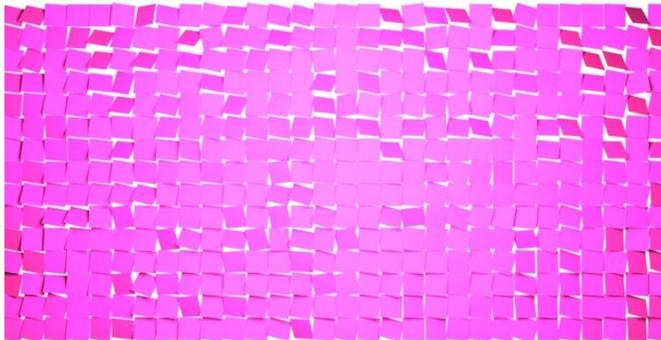
La trama de puntos que encierra en su interior se reconstituye dinámicamente cada millonésima de segundo en una pantalla o monitor, aunque ésta sea estática, pues lo que vemos es esencialmente una ilusión.

Con este gesto que la máquina producía lo único que sucedía era evidenciar lo que la imagen ya era antes, movimiento y luz. Y por sobre todo ficción.

Por eso me resulta pertinente a esta investigación el análisis de Leroi-Gourhan, en relación a la acción sobre la materia. Puesto que considera la herramienta **no como una causa y tampoco como un efecto, sino como el testimonio de un gesto en la cadena fuerza-herramienta-materia**. Entendiendo la fuerza como un impulso vital.

La visión estructural de la técnica lo conduce al mismo tiempo a tener que admitir un cierto relativismo técnico, siendo que los tipos de materia y los modos de acción que forjan el surgimiento de los útiles se presentan como una tendencia, dentro de las posibilidades de su época.

La supervivencia depende de la eficacia de la técnica pero también de la disponibilidad de los recursos, que pertenecen a un todo más amplio.



L' Interaction. Animación, 3.60 min. Proceso personal. (2012)

Mientras que en el animal el gesto y el útil se funden en un mismo órgano (la garra en los animales cazadores por ejemplo) en el hombre esto no sucede naturalmente, sino a través de las herramientas que crea a modo de extensión de las capacidades de su cuerpo.

Si pensamos que el antebrazo con el puño cerrado funcionó como el primer martillo natural, podemos comprender el fenómeno de la proyección de la forma de los órganos humanos a los primeros instrumentos y herramientas, y sus extensiones en el tiempo. El taladro como la proyección del dedo índice rígido; las tenazas como extensión de la mano que agarra, el plato como la exteriorización del hueco de la mano, etc.

La *invención de un útil* involucra por lo tanto un proceso donde el sujeto *es capaz de separar la parte motora* (la mano que impulsa) *de la parte actuante* (el puñal que punza). Momento en que el gesto biológico se transforma en un acto técnico.

De este modo se genera una dialéctica a partir de la **relación entre la adaptación y la invención**, puesto que lo segundo aparece en una suerte de agotamiento de lo primero, lo que plantea una dinámica espacio-temporal basada en la idea de porvenir.

La idea de **ser-uno-con**, que enlaza al carpintero con su martillo, no es muy diferente que la de un operario y su máquina, o la de un artista con su herramienta de trabajo. En el video en cuestión, la filmación pixelada evidencia la presencia de la máquina como configuradora de lenguaje y también como extensión del cuerpo humano, a través de la lente, ese órgano de visión artificial que viene a prometer la visibilidad de aquello que el ojo no ve.

Pero no solamente eso, sino el modo en que la herramienta mantiene un código (o una tendencia) que está naturalizado en el espacio social, pero no precisamente por una cuestión funcional, sino adaptativa.

La imagen pixelada circula en el espacio social permanentemente. No hay posibilidad de que los espacios virtuales que visitamos cotidianamente almacenen imágenes no digitalizadas. Es el código que las atraviesa. Lo vemos y lo sabemos.

En esa afirmación nos adaptamos a ella de tal modo que nos entregamos a la naturalización de lo artificial, al punto que ya no vemos diferencias. Que hemos entregado a la máquina nuestra propia mirada.

No vemos lo que se nos muestra como evidente porque vivimos además de las ideas sobre la imagen más que de una comprensión perceptiva. Con la pérdida de los recursos personales que ello conlleva.

Hay allí un punto que nos excede y al mismo tiempo nos atraviesa. Ya no sabemos que es realidad y que es ficción, y ni siquiera nos damos cuenta. No solamente vemos a través de lo que simulamos sino que simulamos a través de lo que vemos. Somos con la máquina más que nunca aquello que pretendíamos, análogos.

En la superación de nuestros impedimentos físicos, que las máquinas vienen a suplir, estamos perdiendo lo que nos diferencia. Lo que nos distancia.

Cuando en la antigüedad, se hacía uso de máscaras y pieles para los actos rituales, un acto que otorgaba en la simulación la sensación de obtener la fuerza del objeto técnico, el vínculo con lo natural al mismo tiempo se mantenía. Había una conciencia de que aquello era un gesto de evocación.

De algún modo, en el despliegue histórico, la conexión entre el *gesto biológico* y el *gesto técnico* se fue diluyendo gradualmente al punto de que ambos se han convertido en prácticas diferentes.

El surgimiento de la tecnología industrial en el siglo XVIII, marca un punto de ruptura fundamental. Puesto que altera sustancialmente la relación entre el usuario y el instrumento y reubica la distinción entre cuerpo y artefacto.

A diferencia de lo que ocurre en los modelos productivos artesanales, la ocupación del operario en la industria se limita a la de un asistente cuya función es seguir el

proceso de la máquina y hacerse cargo de la manipulación en los puntos requeridos por el propio proceso.

La herramienta se resiste a ser interpretada en términos protésicos y proyecta sobre nosotros sus propias condiciones de existencia.

El control obrero de los modos operatorios es reemplazado por un conjunto de gestos de producción concebidos y preparados por la dirección de un tercero (la empresa). Y el principio del montaje por añadidura de piezas sucesivas, asegura una regulación mecánica del ritmo de trabajo (traducido en beneficio económico) dada por la velocidad a la que el transportador se desplaza delante de cada obrero. Se privilegia la realización de un mismo gesto manual uniforme, repetido día tras día, que hace que el obrero pierda su lugar como trabajador manual, lo que disipa principalmente su poder de invención.

Esto también implica cambios en la forma productiva: el trabajo pierde el nexo corporal y se destruye la relación entre órgano y herramienta. A partir de ese momento, los artefactos técnicos ya no pueden ser identificados como intersecciones con lo natural.

Sin embargo, la pérdida del vínculo original retiene el impulso de generar nuevos gestos que se hacen visibles en la producción discursiva de la imagen. De allí vienen las múltiples reproducciones del cuadro de Seurat que viajan por todos lados.

En la generación masiva de imágenes puede verse también ese deseo de personalizar los espacios. De escapar a lo uniforme

Algo permanece almacenado en la memoria y hace posible la reaparición de lo que creíamos olvidado, quizás para señalarnos que olvidar no es del todo posible. Lo que nos habla del lugar que ocupa la memoria como espacio que almacena para lo porvenir y permite la reaparición de lo que creíamos perdido.



Lo que dura una canción.

Video 3.40 min.

Proceso personal (2012)

La diferencia que el arte - en este caso la pintura de Seurat, su reproducción y el video de su reproducción- trae a escena es esa cualidad que la memoria guarda cuyo objetivo no satisface a una necesidad funcional o básica.

El surgimiento de las prácticas artísticas, muestra nexos muy débiles con la supervivencia, entendida desde un punto de vista biológico.

Si el despliegue de las técnicas respondiera a una presión selectiva de la especie, los conjuntos técnicos no tendrían diversidad sino que serían simplemente una instrumentalidad. Es decir que existe un plus que se sustrae a ser comprendido totalmente, y que es de otro orden, quizás del orden del deseo. De lo inaprensible, o del lenguaje. Lo que vuelve a los hombres parte de algo: de **lo que es aprendido y enseñado**.

Por eso, la pintura no puede ser considerada sólo una adaptación al entorno o una mutación destinada a asegurar la supervivencia de lo orgánico, sino un soporte de lenguaje. Que nos permite comunicarnos más allá de nuestro mundo propio y especialmente conformar, en la convivencia del mundo cultural, una construcción colectiva.

CONCLUSION

A través de la investigación y el análisis de los contenidos elaborados en los diferentes capítulos, pude establecer que la finalidad de **la percepción estética** siempre ha sido no atender estrictamente a lo real, sino trascenderlo. Que para que eso sea posible el sujeto ha generado operaciones diversas en el transcurrir de la historia, para las cuales ha utilizado **la memoria** como un mecanismo natural de re-configuración de sentidos, sumado a la elaboración y perfeccionamiento de herramientas para poder trasladarlos al espacio social.

En este sentido, pude comprobar que la imagen además de presentarse como una representación del lenguaje, es un medio portador de sentido capaz de reunir en su interior información de diferentes épocas, y relacionarnos con el pasado desde la actualidad de nuestro presente.

También he podido confirmar que la cámara digital, como medio y herramienta, retoma conceptos visuales ya planteados en la historia, que postulan la supremacía visual de la máquina por sobre la del hombre, enfocada en una búsqueda de conquistar lo distante, que se presenta como inaprensible.

Comprobé asimismo que las cámaras digitales fueron creadas bajo ese paradigma pero al mismo tiempo producen un tipo de imagen nueva. La que es de un orden ambiguo, puesto que pretende un vínculo físico (documental) pero al mismo tiempo lo modifica desde el código matemático que contiene dentro, generando imágenes sintéticas que se presentan como simulaciones sofisticadas, lo que torna difícil la visualidad de lo simulado.

También pude observar que este hecho se ve sumamente complejizado por la aceleración actual del sistema visual, que en la búsqueda de alcanzar la captura de todo (en términos de velocidad) nos deja sin espacio ni tiempo para poder ver.

Y que el video al presentar una temporalidad más lenta, similar a la del cuerpo humano, nos permite tener el tiempo de observar, y alcanzar la visualidad de la simulación en estado puro.

Lo que hace visible la capacidad innata del arte para poder desarrollar poéticas allí donde existen tensiones. Algo que me interesa seguir investigando.

Si el mundo simbólico que las imágenes digitales están armando, si las prácticas simuladas de las que formamos parte en menor o mayor medida y que nos prometen el acceso a todo, a través de una visualidad que sin embargo nos quita la posibilidad de **ver y accionar** en la realidad. Si, en definitiva, esta logística de la imagen contemporánea que produce un tipo de **visión sin mirada**, es el reflejo verdadero de nuestro deseo o si es algo más que se está escapando a nuestra mirada.

Algo que nos seduce pero al mismo tiempo nos desafía.

BIBLIOGRAFIA

- AUGE, Marc, *Por una antropología de la movilidad*. Editorial Gedisa Barcelo, España, 2007.
- BRAUDILLARD, Jean, *La ilusión del fin. La huella de los acontecimientos*. Editorial Anagrama, Buenos Aires, Argentina, 1993.
- BARTHES, Roland, *La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía*, Editorial Paidós, Buenos Aires, 1997.
- BAZIN, André, *Q`est- ce que le cinéma?*, Editorial du Cerf. París 1958
- BELLOUR, Raymond, *Entre Imágenes. Foto. Cine. Video*. Editorial Colihue, Buenos Aires, Argentina, 2009
- BELTHING, Hans. *Antropología de la imagen*. Kats Editores, Buenos Aires, Argentina. 2009
- BENJAMIN, Walter, *La obra de arte en la época de su reproductividad técnica*, Editorial Itaca, México. 2004
- BERGSON, Henri, *Materia y Memoria*. Editorial Cactus, Buenos Aires, Argentina. 2010.
- BLANCHOT, Maurice, *L'Arrêt de mort*, Editorial Gallimand, París, 1948
- BOURRIAUD, Nicolás, *Postproducción. La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*. Adriana Hidalgo Editora, Buenos Aires, Argentina. 2009.
- DELEUZE, Guilles, *La imagen tiempo*. Estudios sobre cine 2. Editorial Paidós, Buenos Aires, 2005.
- DIDI-HUBERMAN, GEORGES, *Ante el tiempo. Historia del arte y anacronismo de las imágenes*. Adriana Hidalgo editora, Buenos Aires, Argentina. 2011.
- GROYS, Boris, *Política de la inmortalidad*, Kats editores, Buenos Aires, Argentina, 2008
- HESS, Walter, *Documentos para la comprensión del arte moderno*. Ediciones Nueva Visión, Buenos Aires, Argentina. 2000
- LA FERLA, Jorge, *Cine (y) digital. Aproximaciones a posibles convergencias entre el cinematógrafo y la computadora*. Editorial Manantial, Buenos Aires, Argentina. 2009
- LA FERLA, Jorge, *Cine, video y multimedia. La ruptura del audiovisual*. Universidad de Buenos Aires, Libros del Rojas. Buenos Aires, Argentina. 2001
- LAPOUJADE, David. *Potencias del tiempo. Versiones de Bergson*. Editorial Cactus, Buenos Aires, Argentina, 2010

LEROI-GOURHAN, André, *El gesto y la palabra*, Ediciones de la Biblioteca Universidad Central de Venezuela, 1971.

MACLUHAN, Herbert Marshall, *El medio es el mensaje*, Editorial Paidós, Buenos Aires, 1997

MACHADO, Arlindo, *El paisaje mediático, Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas*. Universidad de Buenos Aires, Libros del Rojas, Buenos Aires, Argentina. 2000

MACHADO, Arlindo, *El sujeto en la pantalla. La aventura del espectador, del deseo a la acción*. Editorial Gedisa, Barcelona, 2009.

PEREZ ORNIA, José Ramón, *El arte del video. Introducción a la historia del video experimental*. Editorial Serbal, Barcelona, España, 1991.

SEEL, Martin, *Estética del aparecer*, Kats Editores, Buenos Aires, Argentina. 2010.

SIGFRIED GIEDION, *Espacio, Tiempo y Arquitectura*, Editorial Reverté, Barcelona, España, 2009.

VILCHES, Lorenzo, *La migración digital*, Editorial Gedisa. 2001

VIRILO, Paul, *El arte del motor. Aceleración y realidad virtual*. Editorial Manantial, Buenos Aires, Argentina, 1996

CATALOGOS

BILL VIOLA, *Más allá de la mirada (imágenes no vistas)*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Madrid, 1993.

FUENTES DE INTERNET

FORLOG, L. "Valga la expresión. Entrevista con Gary Hill" en *Arte: proyectos e ideas*, E-magazine.

PAUL VIRILO, *La máquina de la visión*. AreUna.com. Espacio de arte múltiple.

<http://www.arteuna.com/talleres/lab/ediciones/libreria/Virilio-Maquinadelavision.pdf>

PARENTE, Diego, *Técnica y naturaleza en Leroi-Gourhan: límites de la naturalización de lo artificial*, CONICET – Universidad Nacional de Mar del Plata, Argentina, 2007. Publicado en *Ludus vitalis / vol. XV / num. 28 / 2007*

PONCE DE LEON, Laura Rosales –LOPEZ NEGRETE Miranda, Allan, *Arte, tecnología y virtualización. Tres formas en que la humanidad se relaciona con el mundo desde la prehistoria*. Artículo Web, 2011.

PELICULAS-DOCUMENTAL

JULY, Miranda, *El Futuro*, 2011.

MARKER, Chris, *Sans Soleil*, 1983.

MARKER, Chris, *Le souvenir d'un avenir*, 2001