

Modos de ver, formas de pensar: una genealogía de la posvisión

Josep Maria Català Domènech

Catedrático emérito de la UAB. Premio Fundesco de ensayo. Premio de ensayo del XXVII Certamen Literario de la ciudad de Irún. Premio de la Asociación Española de Historiadores de Cine. Es autor y editor de diversos libros sobre estudios visuales, cine y documental. Ha sido decano de la facultad de Ciencias de la comunicación de la UAB y director académico del Máster de Documental Creativo de esta misma universidad.

E-mail: josepmaria.catala@uab.cat

Resumen: Los actuales procesos de digitalización ponen de manifiesto la profunda transformación de la visión humana que ha venido gestándose subterráneamente desde el advenimiento de la fotografía hace casi doscientos años. Las últimas derivas neovanguardistas del cine de lo real, desde los documentales interactivos a los de realidad virtual, señalan la emergencia de una posvisión que desplaza la vista más allá del cotejo óptico y naturalista: aliada con la tecnología, la vista se convierte en un dispositivo hermenéutico alimentado por la confluencia de la imaginación con el pensamiento. La posvisión implica el paso del tradicional ver es creer a un expresivo ver es pensar, cuyas bases ya sentó Gilles Deleuze al plantear que el cine era la imagen del pensamiento.

Palabras-clave: Complejidad; Documental interactivo; Interfaz; Film; Posvisión.

Modes of seeing, ways of thinking: a genealogy of post-vision

Abstract: The current digitization processes reveal the profound transformation of human vision that has been taking place underground since the advent of photography almost two hundred years ago. The latest neo-avant-garde drifts of the cinema of the real, from interactive documentaries to virtual reality documentaries, point to the emergence of a post-vision that displaces the view beyond the optical and naturalistic collation: allied with technology, sight becomes an hermeneutic device fuelled by the confluence of the imagination with thought. Post-vision implies the transition from traditional seeing is believing to an expressive seeing is thinking, the bases of which Gilles Deleuze has already laid down when he stated that cinema was the image of thought.

Keywords: Complexity; Interactive Documentary; Interface; Film; Post-vision.

La solución radica no en actuar contra los avances técnicos, sino en explotarlos en beneficio de todos

Laszlo Moholy-Nagy

Afirmaba Brecht ante una fotografía de las fábricas Krupp que esa imagen nada nos informaba sobre la realidad de esa industria que tan íntimamente relacionada estuvo con el Nazismo. En principio, la afirmación parece tener que ver más con el estatus de lo real que con el alcance de la imagen fotográfica, pero de inmediato nos damos cuenta de que las dos cosas están relacionadas y que además, en la ecuación, interviene también lo que John Berger, en un libro famoso, denominó modos de ver.

Ya hace tiempo que nuestra cultura empezó a sospechar de la capacidad que pueda tener la fotografía para mostrarnos la realidad *tal cuál es*, pero ello no quiere decir que se tenga claro lo que nos debería mostrar este tipo de imagen para cumplir con un cometido que parecía haberle sido encomendado desde el momento de su invención: el de ofrecer una imagen de lo real desprovista de sujeto. La conocida aseveración de Wittgenstein, muy cercana a una idea similar de Spinoza, sobre que existe una correspondencia o isomorfismo entre el orden de las cosas y el de las proposiciones que las enuncian nos lleva a pensar que nuestro imaginario propone una equivalencia parecida entre la forma de las imágenes y la forma del mundo, algo que la fotografía habría corroborado, incluso con más intensidad de lo que nunca lo habría hecho antes la pintura realista. Lo que la afirmación de Brecht pondría en duda sería que esta equivalencia entre las imágenes y las cosas pudiera acercarnos a la verdad de estas cosas. Pero ya sabemos que el concepto de verdad es igualmente escurridizo, por lo que, cuando barajamos los conceptos de imagen, realidad y verdad, nos enfrentamos a una alarmante incertidumbre. Lo que decía Brecht exactamente era que “las cosas se han vuelto tan complejas que ‘la reproducción de la realidad’ no tiene prácticamente nada que decir acerca de la realidad. Una foto de la fábrica Krupp o de la AEG no nos dice casi nada acerca de estas instituciones” (BRECHT, 1973). Sería pues la complejidad de las cosas lo que, en principio, cualquier imagen aislada sería incapaz de mostrarnos.

El concepto de complejidad es, en principio, contrario al orden del mundo que presuponían esas aseveraciones de Wittgenstein y Spinoza que tenían como antecedente, lejano en ambos casos, a Parménides, quien proponía una identidad entre el ser y el pensar como garantía para alcanzar la verdad. Concretamente, Spinoza afirmaba en su “Ética” que “el orden y conexión de las de las ideas es el mismo que el orden y la conexión de las cosas”. Se refería, pues, con claridad, a orden, un orden preestablecido, mientras que la complejidad es, por el contrario, una forma de ordenar a posteriori el desorden básico con el que se presentan las cosas. El único criterio de verdad válido en el terreno de lo complejo será, por lo tanto, el que se refiere al ordenamiento reflexivo de un conjunto de elementos dispersos. De ello se deriva la posibilidad de que existan tantas verdades como ordenamientos posibles. Pero no estamos hablando solo de las ideas y las cosas expresadas mediante palabras, sino también de imágenes entendidas como conjunto de elementos visuales interrelacionados.

Lo que se opone principalmente al concepto de imagen compleja es el prototípico aislamiento de las imágenes generado en especial por la invención del cuadro pictórico, un cuadro que pronto fue incluido en el marco correspondiente. Como nos recordaba Benjamin, “el aquí y ahora del original de que se trate constituye el concepto de lo que es su originalidad” (BENJAMIN, 2012: 54). Hubo un tiempo en que las obras de arte clásicas, las que ahora están en los museos o se reproducen técnicamente, se inscribían en contextos muy precisos donde tenían funciones no menos acotadas. De allí fueron extraídas para ser llevadas a

los museos donde adquirieron un aura de originalidad artificial que las encapsula. Podría pensarse que las urnas protectoras que rodean algunas obras de arte especialmente veneradas, como la "Gioconda" de Leonardo en el Louvre, materializan de alguna forma esa hálito aurático que las acompaña. Las reproducciones técnicas hacen que se desvanezca, según Benjamin, tanto el aura original, la que tenían en el lugar de origen, como la artificial generada por el espacio del museo. Sin embargo, durante este proceso se forja un fenómeno nuevo, el de la imagen. Ya no tenemos obras de arte, sino imágenes de las obras de arte. Estas imágenes, descartada su condición de originales, carecen de aura pero adquieren la potencia añadida de ser asumidas por un sujeto. Este fenómeno coincide significativamente con la aparición de la fotografía. En ambos casos, dos reproducciones, la de la reproducción técnica y la de la reproducción artística del mundo, se multiplican en forma de imágenes que se dispersan por doquier siguiendo la estela de la circulación de las mercancías. Lo que se hace evidente es un proceso de proliferación e intercambio de miradas equivalente a la réplica industrial de objetos que antes habían sido artesanales.

La introducción de un marco alrededor de las pinturas ya había inaugurado antes el proceso de aislamiento. Sin embargo, el marco no solo "separa la imagen de lo que no es imagen" (STOICHITA, 2008: 41), sino que también separa una imagen de otras imágenes. El marco, "define su encuadre como un mundo significativo en sí frente al "afuera del marco" que es el mundo de lo real" (Ibid.). El tipo de visión que se desprende de este género de imágenes es transparente, unívoco y focalizado. Desde un punto de vista temporal, cada imagen, convenientemente enmarcada, representa un momento particular de un conjunto homogéneo. En cambio, por lo que se refiere a su condición espacial, cada cuadro, especialmente desde que la técnica de la perspectiva los consideró como una ventana abierta a la realidad, es un mundo en sí mismo: el marco delimita la imagen pero esta alienta la idea de que, si pudiera ser penetrada, abarcaría hasta el infinito. Como las mónadas de Leibnitz, cada imagen enmarcada contiene potencialmente todo el universo a la vez que comparte su esencia con cada una de las demás imágenes igualmente aisladas. Deleuze afirma que, entre los siglos XVI y XVII, la noción de centro es reemplazada por la del punto de vista: el equilibrio que supone el centro de una esfera se convierte en el desequilibrio de un sector periférico representado por un cono, con la particularidad de que en el vértice de este cono se instala un ojo. Con ello se pasa de un espacio euclidiano a un espacio proyectivo (DELEUZE, 2011: 550). Añade el teórico francés, comentando la filosofía de Leibniz, que el punto de vista es "la proporción de la región del mundo expresada clara y distintamente por un individuo en relación a la totalidad del mundo expresada oscura y confusamente" (DELEUZE, 2006: 37). Es exactamente este aislamiento del sujeto lo que representa la pintura enmarcada.

Pero ¿han estado las imágenes realmente aisladas alguna vez? Los coleccionistas primero y los museos después colocaron los cuadros unos junto a otros. Sin embargo, para su contemplación, persistía el tipo de visión aislada que se centraba en una sola imagen, excluyendo todas las que pudiera haber a su alrededor. El proceso de aislamiento acabó siendo más una cuestión epistemológica que estética, un asunto de la visión dirigida por el entendimiento. Hasta la llegada de la fotografía.

A pesar de que la fotografía fue considerada una prolongación de la pintura por otro medio, lo cierto es que con ella el panorama de la visión y la imagen empezó a cambiar drásticamente. La introducción de la tecnología en la confección de las imágenes resulta trascendental para separar el cuadro de la foto, a pesar de que ambos conserven una misma apariencia que, al principio, incluso llega a hacer que el marco sobreviva, contra toda lógica, en el ámbito fotográfico como un

reborde inútil. Sin embargo, el tipo de visión que acoge la experiencia fotográfica ya no es la misma que se había destilado en el ámbito pictórico. Con la llegada de la fotografía, algo empezó a cambiar en el ecosistema visual, donde el paso del tiempo empezaba a adquirir una preponderancia que no tenía en medios anteriores. Mientras que las obras de arte se convertían en imágenes al ser reproducidas, las fotografías son, desde un primer momento, imágenes. Si los cuadros contenían todo el espacio, las fotografías concentran en un instante todo el tiempo.

Cualquier fotografía, una vez tomada, se desliza irremisiblemente hacia el pasado, por lo que aparece siempre, desde el primer momento, como una imagen-memoria. Al contemplarla, vemos algo que ya sucedió, precisamente porque se refiere a algo que sucede en un momento determinado, aquel en el que se toma la foto. A partir de ese instante, la imagen fotográfica se sumerge en el tiempo. Se aleja hacia el pasado a la vez que compone una virtualidad, la del largo y múltiple porvenir que la contemplará en sucesivos momentos del futuro. Una fotografía solo puede considerarse un suceso en sí misma en el caso de que nos descubra algo imprevisto que la actualice. Barthes planteaba, en torno al concepto de *punctum*, una teoría que tiene que ver con este fenómeno: el *punctum* se refiere a aquellos elementos de una foto que llaman la atención de un espectador en particular, sectores o puntos que para ese observador adquieren un interés privado, de modo que establecen una conexión inesperada entre el pasado de la fotografía y el presente del que la contempla. El concepto de Barthes corresponde a una actualización del fenómeno por el que la imagen establece una relación subjetiva, particular, que se sobrepone a cualquier pretensión de objetividad. Con la pintura perspectivista, sucedía exactamente lo contrario. En ella, no era el espectador el que asumía la imagen, sino esta la que lo capturaba y lo sumergía en su particular universo visual. El cuadro pictórico fija al espectador en su entramado estético, a través del punto de vista que este entramado construye, mientras que una foto está determinada por el punto de vista del espectador, que la acomoda a la situación puntual de su cuerpo.

El *punctum* sería una de esas sorpresas posibles que hacen de la foto un acontecimiento, un suceso que acontece sobresaliendo del tiempo total que ella contiene. Pero el fenómeno implica una cierta aleatoriedad que parece ir en contra del manejo de la tecnología por parte del fotógrafo, puesto que este no se había planteado en principio ese efecto que detecta el espectador. Un nuevo punto de vista se inscribe, pues, en el punto de vista general de la fotografía. Con posterioridad, la retórica del zoom actualizará tecnológicamente esta impresión. Ahora bien, el *punctum* nos informa también sobre una posible complejidad de las imágenes en general, complejidad que se descubre a través del gesto de acercarse a ellas no desde su globalidad, es decir, desde esa escena integral que nos está mostrando y que es la que acapara en principio nuestra atención, sino a partir de sus detalles, como si la imagen fuera un conjunto de fragmentos de cuya suma surge esa globalidad que es de entrada la que nos fascina. La pregunta anterior sobre si las imágenes aparecen aisladas en algún momento puede desplazarse ahora a la superficie de la imagen para indagar si cada uno de esos detalles que vemos en la composición pueden estar en algún momento aislados de los demás. Y la respuesta es que no lo están en ningún caso, aunque el sistema que los relaciona varía dependiendo de si consideramos la imagen desde su globalidad o desde cada elemento en particular. Nos enfrentamos, pues, a un movimiento dialéctico que nos lleva de las partes al todo y viceversa, pero con la particularidad de que no sabemos dónde termina el todo. Contrariamente a lo que sucede en pintura, cada fotografía no es un contenedor del mundo, sino una parte específica de este que se extiende más allá de todas las fotografías posibles y las contiene, por tanto, a todas ellas. La fotografía nos presenta la realidad temporal fragmentada, es decir, el tiempo total repetido infinitas veces. De

ahí la tendencia a reunir las en álbumes o a agruparlas por medio de curiosas arquitecturas que alegorizan sus relaciones y que suponen un antecedente de los collages o los fotomontajes (figura 1)¹. Es significativo que el collage se relacione

¹ En la figura 1 se muestra una composición perteneciente a un álbum de fotos victoriano coloreado a mano (ca. 1862):

<https://longstreet.typepad.com/thesciencebookstore/2015/08/curious-hand-illuminated-victorian-photo-album.html>



Figura 1

con el movimiento, lo cual lo sitúa en la antesala de la posvisión. Emmanuel Guigon, al proponer una historia del collage en España, manifiesta que “lo que sugiere en primer lugar semejante imagen es que el collage tal vez no sea otra cosa que el instante suspendido de una diseminación, un momento de orden dentro de un proceso permanente de construcción y de deconstrucción” (GUIGON, 1995: 14). Se diría que el collage, el ensamblaje de elementos visuales diversos, desbarata la consistencia interna de las fotografías al tiempo que propone la validez de una inspección pormenorizada del interior de las imágenes. Al captar la suficiencia de los detalles, también compone con ellos una nueva consonancia que es como la alegoría de la futura visión reflexiva que se adivina en el horizonte: “(el collage) es la unión por fin realizada de la vista y la visión, del pensamiento y la realidad” (Ibid.)².

² La figura 2 corresponde al fotomontaje de Pere Català i Pic titulado “Ciutat vella”



Figura 2

La única forma de que la reproducción de la realidad sea efectiva a la hora de informarnos sobre esta realidad es que se establezcan relaciones entre imágenes, siempre que el interior de las imágenes sea considerado también un conjunto de relaciones pensables. La toma de conciencia de este planteamiento espacio-temporal, que ya inquietó a fotógrafos como Muybridge y Marey en su momento, nos conduce a las puertas del cine.

Si bien las fotografías, en un primer momento, eran contempladas individualmente, casi de inmediato se colocaban en un álbum y, una vez allí, empezaban a ser consideradas en conjunto. Este tipo de relaciones ingenuas establecidas en el ámbito familiar entre imágenes contiguas se adelantaba varias décadas a la propuesta radical y mucho más sofisticada de quienes, como Gerhard Richter (figura 3) confeccionaron atlas de imágenes con pretensiones estéticas, un proceso sobre el que se proyecta la intensa sombra de Aby Warburg y su Atlas Mnemosyne (figura 4), donde las relaciones abandonaban el ámbito de la producción estética para convertirse en una forma de pensar la estética. Lo que



Figura 3



Figura 4

une estas experiencias, desde las más simples de los álbumes familiares a la más compleja de Warburg, es la puesta en práctica de una mirada relacional. Con ella, la visión está aprendiendo a pensar a través del movimiento ocular. Entre estos dos momentos, se encuentran otras experiencias concomitantes, como la del flâneur que sale a la caza de pormenores en los nuevos conglomerados urbanos, o la aparición de la narración gráfica que combina el detalle de la viñeta con la globalidad de la página. Se trata de dos casos emblemáticos de una multitud de transformaciones sectoriales menos evidentes que suceden en el mismo período. Pero tanto las experiencias urbanas como las expresiones de la narración gráfica, se sitúan en el presente, mientras que el medio fotográfico y el dispositivo de Warburg dialogan directamente con el pasado y la memoria. Es necesario tener en cuenta además que, en el caso del Atlas de Warburg, la relación entre las imágenes que componen los paneles no se realiza tanto entre las imágenes como conjunto homogéneo, sino a partir de algún detalle de ellas. Esto hace que se deba descomponer la configuración general de la imagen en los elementos que la componen para que se ponga en marcha el dispositivo hermenéutico de carácter visual-ocular (la interacción de la imagen con el ojo) que propone el autor de los paneles.

En los estudios visuales, se acostumbra a hablar del observador o del espectador, cuya relación con las imágenes es perceptiva. Ver es en estos casos básicamente una actitud pasiva. La distinción entre ver y mirar, que muchas veces se teoriza ambigüamente, indica una diferencia entre la simple percepción de un estímulo que llega a los sentidos, en este caso, el de la vista, y el acto de focalizar la atención visual en algún elemento en particular, lo cual puede activar un movimiento corporal que acompañe a la visión. Los atlas de imágenes instan a este tipo visión activa, a una práctica relacional de la mirada por la que los ojos participan dinámicamente en la confección de conglomerados visuales que se presentan como antesala de ideas.

El cinematógrafo, a esta serie de procesos que se producen entre imágenes fijas, le añade el movimiento. El movimiento de esos ojos que se estaban acostumbrando a establecer relaciones tanto entre imágenes como entre objetos se desdobra técnicamente y una parte del mismo se convierte en movimiento estructural -el que el cine establece con el montaje-, y la otra se desplaza a la cámara, que se mueve y a la vez genera movimiento sobre la imagen. No será hasta la aparición del plano secuencia que estos dispositivos se conjuguen en una contigüidad que, según teóricos como André Bazin, permite restaurar la hegemonía de la vista sobre la primacía de la relación tecnológica: una concepción pasajera, ya que muy pronto después de sus primeras apariciones el plano secuencia se convirtió en una forma relacional por excelencia a través del movimiento, como ya lo había probado Renoir en los años treinta del pasado siglo y lo constató definitivamente Miklós Jancsó en los sesenta, hasta llegar a apoteosis actuales como “El arca rusa” (Russkiy kovcheg, Aleksandr Sokúrov, 2002) o “1917” (Sam Mendes, 2019) en las que ya se perciben los primeros atisbos de las poéticas visuales de la realidad virtual y los videojuegos.

Cuando Deleuze distingue dos etapas en la historia cine, una centrada en la imagen-movimiento y la otra en la imagen-tiempo, está a la vez señalado dos fases del pensamiento visual. Una de ellas se deriva de las constelaciones visuales que forman las imágenes al relacionarse entre sí por medio de la visión, una forma que el cine convierte en tecnológica a través del montaje en movimiento. Esta primera forma incluye un simulacro del tiempo que se convierte en verdadera imagen del tiempo en la segunda etapa. Sin embargo, Deleuze no habla todavía aquí de pensamiento. Si lo hiciera, debería asumir que el cine solo puede seguir pensando si el dispositivo de la primera fase, en el que prima el movimiento y la relación entre imágenes diversas, se traslada a la segunda, donde el movimiento, la imagen y el tiempo parecen formar una unidad que corre el peligro de transformarse, como quería Bazin, en una imagen transparente que concuerde sin fisuras con la realidad. Warburg, que ignoró la técnica cinematográfica, podría haber acomodado sus investigaciones a la imagen-movimiento, pero le hubiera sido difícil comprender las posibilidades de la imagen-tiempo, a pesar de que su teoría de la imagen, su idea del pathos que se trasmite a través de ellas a lo largo de los siglos, se acomoda perfectamente al plano-secuencia y, por lo tanto, a la esencia de la imagen-tiempo.

Si Deleuze considera que el cine ofrece la imagen del pensamiento es porque considera que la realidad está en movimiento y, por lo tanto, solo una imagen en movimiento puede captar este flujo cambiante. Pero el cine no es solo capaz de ajustarse ópticamente a los procesos de cambio, sino que también lo hace intelectualmente. Para pensar la realidad móvil, se precisa un pensamiento igualmente movedizo, variable, fluido como el que ofrece la imagen cinematográfica que así se convierte en la forma genuina del pensamiento. Cabría la posibilidad de que este planteamiento nos regresara al isomorfismo entre las imágenes y la realidad, si no fuera por qué Deleuze afirma que lo que coincide es la forma de la realidad y la del pensamiento, es decir, sus ontologías, y lo hacen a través de un funcionamiento común. Se trataría de una simbiosis mimética parecida a la que, en un famoso ejemplo, el filósofo relaciona un insecto y una flor: esta relación no se basa en la semejanza, sino que tiene que ver con una “captura de código” por la que una parte y otra se entrelazan en una actuación conjunta (SAUVAGNARGUES, 2006: 111). La imagen del pensamiento se refiere a una determinada forma del pensar, no a una correspondencia impensada entre el pensamiento y la realidad. Este par corresponde a dos versiones de un mismo plano de inmanencia, por lo que es posible pensar en una puesta en cine del concepto. Según ello, no se trata de que la estructura de las ideas deba ajustarse a la del objeto real al que se refieren, sino que es el objeto real el que se muestra cinematográficamente. Se nos informa, pues, de que la realidad equivale, en

última instancia, a una formación mental, imaginaria y compleja que debe ser desentrañada por medio de un pensamiento que es cinematográfico. De ahí, la importancia que Deleuze otorga a los conceptos, entendidos como conglomerados inestables de ideas. Desde este punto de vista, las imágenes, sobre todo las cinematográficas, se pueden equiparar a los conceptos. Afirman Deleuze y Guattari que el sabio antiguo pensaba en figuras hasta que apareció el filósofo, creador de conceptos (DELEUZE; GUATTARI, 1997: 9). Puede que las nuevas disposiciones audiovisuales combinen estas dos tipologías, la del sabio y el filósofo, para configurar la del pensador, que se mueve, apoyado en la visión, entre las figuras y los conceptos, o sea, en el campo de una nueva consideración de la imagen alejada tanto de la condición mimética como de la abstracta.

Se observa fácilmente que mi interpretación de las ideas de Deleuze no coincide de manera estricta con sus propias concepciones. Pero me siento legitimado para esta desviación, puesto que el mismo autor la defiende al describir el trato hermenéutico al que somete a aquellos pensadores que le interesan: “me imaginaba acercándome a un autor por la espalda y dejándole embarazado de una criatura que, siendo suya, sería sin embargo monstruosa. Era muy importante que el hijo fuera suyo, pues era preciso que el autor dijese efectivamente todo aquello que yo le hacía decir; pero era igualmente necesario que se tratase de una criatura monstruosa, pues había que pasar por toda clase de descentramientos, deslizamientos, quebrantamientos y emisiones secretas, que me causaron gran placer” (DELEUZE, 1995: 6). Lo esencial del proyecto se encuentra en esos descentramientos, deslizamientos, quebrantamientos, o sea, en la serie de movimientos mentales que generan esas emisiones secretas procreadoras de la monstruosidad. Lo monstruoso es, en esta campo, aquella desviación necesaria para un pensamiento fecundo. En mi caso, lo que me interesa es conducir las ideas de Deleuze hacia el concepto de pensamiento en un sentido fuerte, desviándolo de sus propias nociones, según las cuales el cine contribuiría a otro tipo de pensamiento más impetuoso, somático, un pensamiento reflejo que no deja de ser lo contrario del pensamiento intelectual. En “La imagen-movimiento” apunta a que “sólo cuando el movimiento se hace automático se efectúa la esencia artística de la imagen: producir un choque sobre el pensamiento, comunicar vibraciones al córtex, tocar directamente al sistema nervioso y cerebral” (DELEUZE, 1987: 209). Pero a los autores realmente interesantes nunca se los puede tomar al pie de la letra, porque sus ideas siempre acaban desbordando los límites que ellos les imponen. En el caso de Deleuze, esto es aún más imperioso porque la relación que él establece entre movimiento y pensamiento tiene, en nuestra época, un alcance mucho mayor que el que él le adjudica al fenómeno. Se puede decir que la verdadera revolución de Deleuze, especialmente en sus colaboraciones con Félix Guattari, consiste en haber puesto en evidencia la necesidad de un pensamiento en constante movilidad. Considerar, como hace él, que las imágenes en movimiento solo generan lo que, en otro ámbito, denomina una lógica de la sensación, es decir, una serie de figuras que actúan “inmediatamente sobre el sistema nervioso, que es carne” (DELEUZE, 2002b: 41) de modo que pintores como Cézanne y Bacon se dedicarían primordialmente a pintar la sensación, solo es válido para determinar una parte del pensamiento visual, aquella que nos informa sobre el sustrato emocional de las ideas y las reflexiones. El movimiento de las imágenes fílmicas tiene esta primera función a la vez psicosomática y emocional, pero no es la única. El movimiento es también una forma genuina de pensamiento, es decir, de reflexión, no solo una manera de recibir información inmediata sobre lo que Bacon denominaba *el hecho*, que es lo que pretendía registrar (Ibid.). Es así que el concepto de hecho pasa del positivismo ramplón a un vitalismo que pretende aunar el mundo y su inteligibilidad a través del afecto.

Afirma Deleuze que “el cine como arte industrial alcanza el automovimiento, el movimiento automático, hace del movimiento el dato inmediato de la imagen. Este movimiento ya no depende de un móvil o de un objeto que lo ejecutaría, ni de una mente que lo reconstruiría. La propia imagen, en sí misma, se mueve” (DELEUZE, 1987: 209). Es cierto que la imagen se mueve por sí misma, pero esta es solo la primera parte del fenómeno del movimiento cinematográfico, ya que, además, es movida por la cámara, así como por las relaciones que establece el montaje y por aquellas que se producen constantemente entre los elementos que aparecen en las imágenes. En otro lugar, propuse una teoría de los vectores que trata de mostrar la eficacia de estas relaciones internas como base para una lógica de la planificación (CATALÀ DOMÈNECH, 2019). Pero lo realmente destacable es el hecho de que el movimiento de la imagen cinematográfica en todas sus dimensiones acompaña a la reflexión: a través de él la imagen piensa y propone pensar al espectador. Ambas formas de pensamiento tienen, eso sí, una base emotiva: son emociones en movimiento o movimiento emocional que generan ideas o que presenta ideas *emocionadas*. La estética de los films de Terrence Malick constituye el ejemplo perfecto de estas composiciones. En esas películas, sobre todo “El árbol de la vida” (*The Tree of Life*, 2011) y “*A Hidden Life*” (2019), el director norteamericano construye bloques visuales caracterizados por la forma tensionada que les otorga un movimiento de cámara o el movimientos interno de los personajes. También están traccionados a veces, esos segmentos, por composiciones extremas que imponen una dilatación formal en la imagen, equivalente al movimiento propiamente dicho (figura 5). Se trata de imágenes-efecto que, si bien son primordialmente emocionales, promueven una reflexión a partir del cúmulo de sensaciones que producen.



Figura 5

El cine formula, según Deleuze, una imagen del pensamiento, ya que el pensamiento se desarrolla de manera equivalente a la concatenaciones de ideas y afectos que el dispositivo cinematográfico propone: “el cine ha intentado siempre construir una imagen del pensamiento, de los mecanismos del pensamiento. Y no por ello es abstracto, sino todo lo contrario” (DELEUZE, 1995: 56). Es importante que no se muestren abstracciones, sino que las fuerzas abstractas estén encarnadas figurativamente para que el pensamiento fluya a través de la emoción. Pero se puede añadir que el cine constituye además la imagen del pensamiento complejo, aquel que mejor se acomoda a una realidad igualmente compleja y en movimiento. Las imágenes nos impactan, sí, y el movimiento nos arrastra, pero no solo hacia la emoción, sino también hacia la reflexión.

El cine piensa la fotografía así como esta piensa la pintura. Cada nuevo medio, al ampliar los elementos estéticos y retóricos de sus antecesores más inmediatos ofrece las herramientas mentales y conceptuales necesarias para extender la comprensión de la esencia de estos. Pero la comprensión del cinematógrafo se efectúa, no tanto desde la televisión o el vídeo, que pertenecen a un mismo

paradigma que aquel, el del audiovisual en movimiento, sino que se logra desde la interactividad, donde desemboca la verdadera herencia de este canon. La introducción de la interactividad en la imagen implica un cambio de paradigma relativo a la visualización del movimiento como elemento retórico. Con ella, se inicia un recorrido por el que el cuerpo se comprometerá de forma creciente en la construcción de las imágenes, primero a través de las manos (teclado, ratón, joystick) y finalmente con todo el cuerpo en los dispositivos de realidad virtual y realidad aumentada.

La fotografía permitió una visión tecnológica (en el sentido moderno del término) sobre la imagen realista. Desde la fotografía se comprendía mejor la función de la pintura, por ello la llegada del instrumento fotográfico produjo una crisis en el universo pictórico que, junto con otras causas, generó una pérdida de confianza en la figuración. El cine, por su parte, al introducir el movimiento en la imagen, abrió nuevas perspectivas sobre la esencia de la imagen inmóvil de la fotografía y su relación con la realidad. La interacción, que pertenece al nuevo paradigma de la interfaz, nos desvela las cualidades ocultas del movimiento de las imágenes, el hecho de que existe una estética del movimiento que va unida a una función reflexiva del mismo. No se trata ya del movimiento natural que el cine reproduciría, calcándolo de la realidad, sino de un fluir de las imágenes que las eleva por encima de ese naturalismo y, en un primer momento, las hace expresivas para luego convertirlas en reflexivas. Esta cualidad, que en el cine se recibe pasivamente, aunque los autores se hayan encargado de activarla de antemano, muestra todo su potencial cuando, en el ámbito de la interactividad, el usuario-espectador interviene para *mover* las imágenes, para ponerlas en relación.

A las imágenes pictóricas, fotográficas y cinematográficas, le sigue la imagen-interfaz. Cada uno de estos paradigmas visuales acumula en su base las capas de aquellos a los que, por cronología, ha superado. Ello hace que cada nuevo paradigma sea más complejo que el anterior, al que sin embargo no elimina por completo. Queda por determinar si, alrededor de estos grandes ejes, giran otro tipo de imágenes, como la teatral, la escultórica, la arquitectónica o, incluso, una intrigante imagen musical, que no acabarían de ajustarse a ellos pero tampoco determinarían una formación visual completamente nueva hasta el advenimiento de las actuales imágenes esférica de carácter inmersivo. Cada paradigma incluye sus propias formas de representación y de visión que constituyen la base de un perfil mental y subjetivo pertinente, al tiempo que articulan un tipo determinado de conocimiento. La novedad de la imagen-interfaz, relacionada en principio con el ordenador, pero extendida luego, mediante la tecnología digital, a todo tipo de dispositivos, reside en su aspecto cambiante, en su constante metamorfosis. En este sentido, es una imagen que incorpora la retórica cinematográfica, pero una vez esta ha transitado por la interactividad. La imagen-interfaz, que configura una estética y un pensamiento propios, y por lo tanto genera o asume también una transformación del sujeto, está situada más allá de la simple interactividad. La interactividad básica sobre la que se levanta la interactividad compleja tiene como finalidad ser útil. El conocido concepto industrial de “user friendly interface” aglutina en su pragmática ingenuidad ese punto de vista que informa el uso práctico de los ordenadores, los teléfonos móviles e incluso los videojuegos, aunque en este caso el componente estético sea, en ocasiones, tan poderoso que hace que la interactividad salte la barrera de lo simple y se adentre hacia lo complejo. Espero probar con este escrito que para manejar este tipo de interactividad compleja hace falta un nuevo tipo de visión.

Los ejemplos más apropiados de este categoría de interactividad extendida, esa que pertenece al paradigma de la imagen-interfaz con la que el usuario se puede relacionar directamente para pensar con ella, se encuentran en alguna de las

nuevas formas que adopta el documental, concretamente en esa rama del mismo que podemos denominar imaginaria. Me refiero en especial a los *docuwebs* o documentales interactivos. Existe un apartado del documental posmoderno en el que la imaginación predomina sobre lo real, pero no para sustituirlo, sino para esclarecerlo. Se trata de un conjunto de nuevas modalidades del cine documental que transforman drásticamente los planteamientos clásicos. El documental de animación, la novela gráfica documental y el citado documental interactivo, se encuentran entre los géneros más insólitos del cine de lo real de la actualidad. A ellos se le unen las formaciones de la realidad virtual y la realidad aumentada, todavía en fase de desarrollo. El hecho de que tengan la vocación de trabajar con aspectos de la realidad convierte a los *docuwebs* en la perfecta expresión de las relaciones de la interfaz con el pensamiento.

La novedad que suponen estas webs documentales, cuando son genuinas y no se limitan a un compendio de informaciones multimediáticas, será más comprensible si regresamos al concepto de movimiento que alimenta la transformación de las imágenes en consonancia con un proceso de reflexión que las articula. En el cine, esta posibilidad está solo apuntada: el espectador no activa su cuerpo cuando es interpelado por las imágenes emocional o intelectualmente, sino que se deja llevar de forma pasiva por una imaginación alimentada a través de los ojos y los oídos. Quizá sea esta una de las razones por las que Deleuze propone un cine somático que, saltándose la razón, interpele directamente al cuerpo. No podía intuir la llegada de dispositivos que accionarían el cuerpo del espectador por el camino inverso: en lugar de hacerlo receptor directo de impresiones intensas al anular el filtro del pensamiento, moverlo a través de un pensamiento que no fuera solo mental, sino también corporal. Ello se consigue por medio de otra inversión que las ideas de Deleuze hacen efectiva y por la cual las imágenes, en lugar de estar subordinadas al pensamiento, son ellas las que lo promueven: “el cine tiene el poder de disparar mecanismos de pensamiento que pondrían en evidencia que aún no sabemos lo que puede entrañar la actividad pensante. Por eso, el cine tiene la capacidad de ofrecerle a la filosofía una imagen de sus propios mecanismos y, con ello, en la revolución de sus propias formas cinematográficas, enseñarle al filósofo posibilidades insospechadas del pensamiento (CÁRDENAS MALDONADO, 2011: 243-244). Esa enseñanza que el cine propone a la filosofía se convierte en un dispositivo práctico en los documentales interactivos en los que el movimiento de las imágenes se ajusta a los gestos corporales del usuario en una actividad conjunta que es pensante. Si, como afirmaba Deleuze, la filosofía no es comunicativa ni contemplativa o reflexiva (aunque yo diría que es también todo ello), sino creativa por naturaleza, puesto que no deja de crear conceptos (BUYDENS, 2003: 41), el documental interactivo, como faceta de la interfaz, se pone en una situación filosófica por cuanto las interacciones están creando constantemente lo que pueden considerarse conceptos visuales, cuya estabilidad es momentánea pero heurística, como sucede cuando el pensamiento se mueve: “hago, rehago y deshago mis conceptos a partir de un horizonte móvil, de un centro siempre descentrado, de una periferia siempre desplazada que los repite y diferencia” (DELEUZE, 2002a: 17). La tecnología ofrece con la interfaz, y derivados suyos como el *docuweb*, instrumentos para desplegar este tipo de pensamiento visualmente.

Llegados a este punto, es necesario referirse a un tipo de documental que alcanza una significativa preponderancia en el ámbito de esta vía posmoderna de cine de lo real, en la que la confluencia del movimiento, las transformaciones y el pensamiento están poderosamente articulados, aunque sin abandonar todavía las mencionadas constricciones fílmicas. Se trata del film-ensayo. El film-ensayo es un cine de pensamiento que propone un proceso reflexivo a través de imágenes y sonidos en constante transformación. Un cine de este tipo, por las

características del dispositivo que lo articula, no tiene más remedio que desarrollarse linealmente, lo que obliga a eliminar posibles digresiones o bifurcaciones de la línea principal en contra de lo que es genuino del modo ensayístico entendido como forma de exposición general. El ensayo literario se encuentra ante una tesitura parecida que, en su momento, se pretendió superar por medio de los hoy olvidados hipertextos. Pero si el ensayo es, en principio, una reflexión rizomática en torno a un tema o un conjunto de temas, es obvio que su plataforma más idónea es la Web, donde es posible combinar la interactividad con lo multimediático. Esta confluencia fomenta procesos reflexivos a través de establecer relaciones en movimiento entre imágenes, textos, sonidos, etc., impulsados por la visión y el cuerpo coaligados de forma inédita.

De la misma manera que, en el ensayo-fílmico, se produce un flujo de imágenes y sonidos con la finalidad de examinar o proponer ideas sobre un tema, es posible repetir en el docuweb o webdoc este movimiento, aunque en este caso regido por el usuario. Sin embargo, lo que en el cine estaba férreamente sometido a una línea temporal, en la Web se desparrama espacialmente. Pero este es solo un primer paso hacia las formas ideales de esta modalidad, en las cuales las interfaces se presentan con un grado más de complejidad. Un *webdoc* que solamente aglutine diversos medios susceptibles de ser interrelacionados no supera lo que puede ofrecer cualquier página web tradicional. Lo realmente interesante es la posibilidad, inherente a la forma interfaz, de generar campos visuales que respondan a las ideas planteadas como punto de partida o que representen aquellas que se van destilando de las operaciones interactivas. Se trata de producir paisajes conceptuales, de carácter figurativo o abstracto, capaces de acoger expresivamente determinados elementos cuya confluencia forme una constelación visual. En principio, se trata de una oferta visual diseñada por los autores, pero lo ideal es que, a partir de ella, sea el usuario, dialogando con el programa, el que genere este tipo de paisajes, escenas o configuraciones visuales, a partir de sus movimientos reflexivos. Estas plataformas momentáneas se presentarán como conclusiones provisionales de un proceso de pensamiento móvil. En realidad, los videojuegos ya funcionan de esta forma, aunque su potencial reflexivo queda mermado por una estética realista de carácter cinematográfico que no permite al usuario ir más allá de ese pensamiento somático del que habla Deleuze y que el cine de lo real se propone superar en cada uno de sus ámbitos posmodernos.

La imagen-interfaz (CATALÀ DOMÈNECH, 2010) tiene muchos puntos en común con una formación propuesta por Deleuze en sus estudios sobre el cine, se trata de la denominada imagen-cristal. Para Deleuze, la imagen-cristal es aquella que articula una indecibilidad entre lo real y lo imaginario. No se trata de una confusión entre lo real y lo imaginario que no sería más que un error, sino de una relación efectiva entre los dos ámbitos, por la que cada polo alimenta al otro, sin que pueda discernirse, en su mutua y constante persecución, cuál es la causa y cuál el efecto: “lo real y lo imaginario, la representación y la modificación, corren una tras la otra de manera tal que no sé, y que no puedo saber – la indecibilidad – lo que es real y lo que es imaginario, lo que es representación y lo que es modificación” (DELEUZE, 2018: 34). Este tipo de configuraciones, intensamente móviles, se ajustan al funcionamiento de las interfaces, con la particularidad de que en estas no se trata de una representación que ha producido un autor, sino de un proceso que genera el usuario en tiempo real. El espectador pasivo se ha convertido en usuario activo que interacciona con las imágenes que le ofrece el dispositivo como respuesta a sus intervenciones. De esta forma, engendra procesos reflexivos audiovisuales que barajan continuamente lo real y lo imaginario, creando confluencias que pueden considerarse imágenes-concepto. Lo que Deleuze descubre en estas formaciones cristalinas son “aspectos o acentos del tiempo (...) gérmenes de tiempo” (DELEUZE, 2018: 41-42). Se trata, por tanto

de imágenes de tiempo. No imágenes *del* tiempo, sino imágenes hechas de tiempo. A pesar de que el filósofo apele a ciertos films como “El año pasado en Mariembad” (*L'Année dernière à Marienbad*, Alain Resnais, 1963) o “La dama de Shanghai” (*The Lady From Shanghai*, Orson Welles, 1947) (Figura 6) para



Figura 6

concretar este tipo de imágenes, lo cierto es que el cine está más preparado para confeccionar imágenes del tiempo, representaciones del espacio-tiempo, que no imágenes de tiempo. Las verdaderas imágenes que trabajan directamente con el tiempo se encuentran en la interfaz, donde ya no estamos ante un medio productor de simples representaciones, sino ante un dispositivo abierto a la transformación en el que las representaciones son pasajeras y además no se refieren solo a la superficie óptica de la realidad, sino a las ideas que se barajan a partir de la misma. Por lo tanto, su fundamental realismo se quiebra constantemente a causa de las hibridaciones con otros campos de fuerza que las transitan. Se pasa de una percepción estética en el cine a una acción estética en la interfaz. El cinematógrafo, sin embargo, prepara el terreno para esta transformación de la estética en instrumento para pensar que tiene una genuina representación en el área imaginaria del nuevo documental posmoderno.

Los nuevos documentales reciben la herencia vanguardista de la modernidad y la transforman en una vía para pensar lo real. La pretensión vanguardista de experimentar estéticamente con las representaciones, se convierte en un instrumento estético para representar el pensamiento. Esta transfiguración del dispositivo cinematográfico es mucho más evidente cuando se contempla desde la perspectiva del espectador, ya que los cineastas pueden reclamar que también ellos utilizan la estética activamente e incluso que piensa con ella. Pero su finalidad es producir representaciones cerradas y dispuestas para ser percibidas pasivamente. Esto ocurre incluso en esas ramas del cine experimental o abstracto que se dirigen violentamente a la visión para alterarla, como es el caso de cineastas como Stan Brakhage. En el paradigma del interfaz, por el contrario, el espectador y el autor se confunden. En los nuevos documentales, sobre todo en el caso del film-ensayo, ya se produce esta confluencia porque el proceso de autoría es una actividad válida en sí misma que solo luego se convierte en espectáculo. En el film-ensayo, el autor reflexiona ya sobre la realidad, sobre el dispositivo tecnológico que usa y sobre sí mismo, produciendo imágenes conceptuales que el espectador recibirá luego cinematográficamente. El ensayista fílmico actúa de forma parecida a la del usuario de la interfaz.

En el cine en general la producción está enfocada a confeccionar un espectáculo, mientras que en el nuevo documental posmoderno el espectáculo es una consecuencia secundaria: lo que contempla el espectador es un proceso de pensamiento estético en funcionamiento. Estas características se actualizan en los documentales interactivos, que pertenecen ya al paradigma de la interfaz. En

ellos, el autor y el espectador colaboran en un entorno tecnológico abierto que los acoge a ambos. La propuesta autoral es, en este caso, un terreno de juego sujeto a múltiples transformaciones a medida que avanza ese juego, de manera que, idealmente, al final el autor se convierte en espectador de un juego distinto del que había propuesto en primer lugar. Este tipo de producciones aún pertenecen al terreno de la utopía, pero representan el horizonte de la forma interfaz. De todas maneras, la creciente complejidad de los videojuegos permite intuir la posibilidad cercana de crear interfaces hermenéuticas capaces de producir conversaciones y reflexiones audiovisuales prácticamente infinitas.

Es habitual, al proponer un ejemplo de documental interactivo, referirse al conocido experimento de Chris Marker “Inmemory” (1997), en el que se cumple de manera muy evidente ese traspaso que va del film-ensayo al documental ensayo interactivo. Lo que en uno se expone primordialmente sobre un tiempo virtual y una duración efectiva, en el otro se reparte por un espacio que es alternativamente virtual y actual y que produce bloques de tiempo y una duración igualmente segmentada en el dispositivo. En el cine, la duración de la película coincide con la del espectador que la contempla, mientras que en los dispositivos de la interactividad, esta duración se bifurca constantemente: el tiempo del espectador contiene multitud de tiempos sectoriales discontinuos. A pesar de que la verdadera eclosión de esta modalidad se produjo veinte años más tarde, el trabajo de Marker permanece todavía como referencia de las posibilidades ensayísticas del medio. Pero me gustaría referirme a una producción pionera que es mucho menos conocida, a pesar de que se adentra más profundamente en las posibilidades del dispositivo. Me refiero al CD-Rom interactivo de Julián Álvarez “Imágenes de un bombardeo” (2004)³. Julián Álvarez es un videocreador leonés afincado en Barcelona con una ingente obra experimental realizada a lo largo de más de cuarenta años. La mayoría de propuestas estéticas de la obra de Álvarez conservan su vigencia y algunas de las ellas, como estas “Imágenes de un bombardeo” (figura 7), aún no han sido superadas, por más que la tecnología actual esté mucho más avanzada que la que sustenta ese proyecto. Este ensayo

³ Puede encontrarse información en la página del autor:

<http://www.juliansite.com/otrasprod.php?menu=2%20&%20submenu=5>

Asimismo, puede contemplarse un clip monocal (no interactivo) en Vimeo:

<https://vimeo.com/325319687>



Figura 7

interactivo propone una reflexión sobre los numerosos bombardeos a los que la ciudad de Barcelona fue sometida por la aviación de la Italia fascista, aliada de Franco, durante la Guerra Civil Española. Se trata por tanto de una obra que se plantea como un documental pero que de inmediato rompe con esta tradición y pone al descubierto las posibilidades que surgen cuando ese impulso se traslada al ámbito de la interactividad y, en cierta medida, de la interfaz. Si bien la interactividad no es, en este caso, tan extensa como podría establecerse en la Web (lo mismo ocurre con el proyecto de Marker), su ambición estético-reflexiva

marca el camino a seguir por este tipo de dispositivos. No es posible describir aquí este trabajo con la minuciosidad que se merece, pero es necesario recalcar que la utilización de fotografías, sonidos, textos y otros materiales visuales para recuperar la memoria social y proponer una reflexión no solo sobre lo ocurrido, sino también sobre los propios materiales de archivo que se utilizan, es a todas luces ejemplar. Álvarez, con “Imágenes de un bombardeo” convierte el archivo en un instrumento vivo que puede ser reconfigurado por el usuario a tenor de las ideas y emociones que la propuesta le vaya suscitando, sin que el archivo pierda por ello su condición informativa. Ahora bien, la información se hace compleja al introducir el dispositivo la posibilidad de gestionarla por medio de las emociones y las ideas que vehicula la interactividad. El documentalista clásico, al trabajar con el archivo, también podía pensar y emocionarse, pero el resultado se inmovilizaba, quedaba fijado en una determinada configuración que, además, intentaba ajustarse a algún conjunto de ideas preestablecido, ya fueran ideológicas, historiográficas o científicas. No hay, pues, en tales ocasiones, un verdadero proceso de pensamiento, sino, en todo caso, la ilustración de un pensamiento, ya sea el del autor o el perteneciente a algún canon preestablecido. En cambio, tanto en el caso que estoy analizando como en el de los *docuwebs* en general, cada interacción con el dispositivo posibilita, en principio, un proceso de reflexión original.

Álvarez introduce además un elemento que solo ahora empieza a mostrar su efectividad en el campo del documental, me refiero a la animación. La animación como dispositivo hermenéutico que va más allá del dibujo e implica una incidencia en todo tipo de imágenes, supone una disolución hermenéutica de la proverbial consistencia de estas. Cuando el pensamiento se proyecta sobre cualquier imagen cerrada, como una fotografía o un cartel propagandístico, existe la posibilidad de tensionar la imagen por medio de la focalización activa en alguno de sus detalles. Pero la animación promueve la posibilidad de que ese acto mental se traslade a una acción concreta sobre la imagen, es el instrumento por el que la reflexión transforma la imagen en una idea que cobra vida a través del movimiento, de la metamorfosis o de la transformación fluida. Álvarez investiga esta posibilidad con su tratamiento de los carteles de propaganda de la República. Pone en movimiento su estructura y, al ofrecernos una visión inédita de los mismos, insinúa la posibilidad de llevarlos más allá de la percepción y convertirlos en efectivos vehículos de pensamiento.

Este trabajo, junto con el de Marker, nos situaba ante un territorio que en gran medida está aún por explorar, aunque durante los últimos años hayan aparecido productos muy interesantes en este campo. El Máster de documental creativo de la *Universitat Autònoma* de Barcelona creó hace tiempo un laboratorio de producción experimental de documentales interactivos a cargo de sus alumnos con resultados muy destacados, cuya referencia puede encontrarse en la página web del posgrado⁴. Por otro lado, el laboratorio de innovación audiovisual de RTVE (Radiotelevisión española) es también un lugar idóneo para comprobar los avances en este campo⁵. Me estoy refiriendo solo a producciones españolas porque quizá son menos conocidas que las que provienen de otras partes del mundo, especialmente Canadá y Francia. Otro lugar de referencia que es necesario tener en cuenta es el “MIT Open Documentary Lab”⁶. Pero no se puede cerrar este capítulo sin mencionar el que puede que sea el proyecto más ambicioso en el campo de los documentales interactivos. Se trata de “Highrise”, dirigido por Katerina Cizek y producido por Gerry Flahive en el National Film Board de Canadá (NFB). Es un trabajo iniciado en 2009 y prolongado durante seis años, en el que se explora la historia de los rascacielos a través de múltiples

⁴ <https://uab-documentalcreativo.es/>

⁵ <http://www.rtve.es/lab/webdocs/>

⁶ <http://opendoclab.mit.edu/>

⁷ <http://highrise.nfb.ca/>

⁸ <http://universewithin.nfb.ca/desktop.html#index>

perspectivas⁷. Posteriormente, el proyecto se amplió con la intrigante propuesta “The Universe Within”⁸.

Con los *docuwebs* asistimos al afianzamiento de un nuevo tipo de visión, cuya larga genealogía he intentado esbozar en este artículo. El germen de esta posvisión, que proviene de una íntima alianza con la tecnología, ya empezó a detectarse cuando aparecieron las primeras cámaras fotográficas portátiles, entre ellas, la más famosa: la Kodak de Georges Eastman en 1888. En lugar de que el cuerpo del fotógrafo se acomodase a una cámara estática, como hasta entonces, fue la cámara la que, desde ese momento, se acomodó y acompañó al cuerpo. Recordemos que el cine, al principio no solo no secundó esta evolución técnica, sino que supuso una regresión debido a la creciente pesantez de las cámaras cinematográficas. La corpulenta maquinaria del dispositivo filmico no permitió que este alcanzará aunque solo fuera una parte de la agilidad de la cámara fotográfica portable hasta los años sesenta del pasado siglo, al difundirse el uso profesional de las aparatos de 16 milímetros. Cuando Lars von Trier, en los años noventa, propuso su famoso, y en gran medida disparatado, manifiesto del Dogma, estaba reivindicando el uso de una cámara cinematográfica más cercana al cuerpo que al ojo, puesto que abjuraba de la utilización del trípode y con ello provocaba inestabilidades en la imagen más propias de un cuerpo que se mueve que de un ojo que contempla. Venía a ser como una recuperación del *mundo visual* que teorizó James J. Gibson en contraposición al estable *campo visual* (GIBSON, 2015).

Vale la pena de mencionar, en este proceso de desocularización de la tecnología visual, algunos proyectos llevados a cabo por el citado videocreador Julián Álvarez durante los años ochenta y noventa del pasado siglo. En primer lugar, la insólita celebración de un encuentro en Barcelona basado en la idea pionera de la “Cámara a mano”, en el que se promocionaba un cruce entre tecnología y poesía formulado como espectáculo escénico. Pero aún más significativo para el concepto de posvisión fue el diseño de lo que Álvarez denominó “FishCam” (1991-93), un dispositivo tecnológico consistente en una mini-cámara de vídeo colocada en la punta de una pértiga telescópica articulable que permitía giros de cámara de 360º (figura 8). Este aparato promovía la confección de imágenes moduladas por una perspectiva insólita, la que resultaba de una visionaria simbiosis entre el cuerpo y la tecnología.

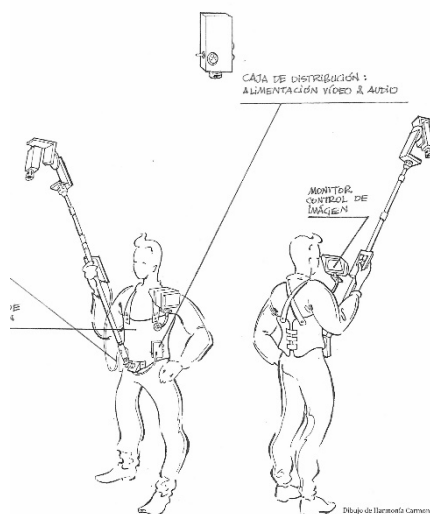


Figura 8

En las cámara fotográficas portables subsistieron durante mucho tiempo los resquicios de la primitiva dependencia, puesto que obligaban al fotógrafo a mirar a través de un visor. Las cámaras réflex, cuya difusión masiva no se produjo hasta

la década de los años setenta, iniciarán un proceso de alejamiento o separación del ojo que culminará con los dispositivos digitales de la actualidad. En estos, la visión deja de depender estrictamente del ojo y pasa a ser una *visión* o perspectiva de la mano que los empuña o, en el caso de las *Steadycams* una visión de un cuerpo domesticado por la cámara y que, por lo tanto, ofrece una imagen moviente pero estabilizada. Pero este drástico alejamiento, impulsado por la tecnología, de la visión con respecto al ojo al que había estado proverbialmente ligada no es el factor más determinante de la posvisión, aunque la fundamenta. La posvisión está relacionada en mayor medida con la producción de imágenes que ya no se ajustan a la figuración, que ya no son estrictamente miméticas a menos que esta mimesis corresponda a formas estructurales o suponga el producto de la fragmentación de visualizaciones más generales. Las clásicas operaciones de montaje cinematográfico, fotomontaje, collage, ensamblaje, etc. preparan también la posmoderna posvisión, pero no llegan a culminarla ni siquiera cuando están relacionadas con la cinematografía y, por lo tanto, se hallan en movimiento. Estas producciones se quedan en el umbral de la posvisión porque se muestran a una vista que se limita a contemplarlas. Por muy dinámicas que sean, se presentan como espectáculos perceptibles por un ojo-visión focalizado. Pensemos en planteamientos tan radicales como los del cine-ojo de Dziga Vertov. El director soviético proponía, en “El hombre de la cámara” (*Chelovek s kinoapparátom*, 1929) una cámara susceptible de superar al ojo en su propio terreno. Vertov plantea superar la visión del ojo tecnológicamente: “no podemos mejorar la composición de nuestros ojos, pero podemos perfeccionar indefinidamente la cámara”, afirmaba (HEFTBERGER, 2018: 66). Sin embargo, el ojo del espectador que contempla el film en una pantalla y sentado en su butaca no adquiere la movilidad de esa cámara-ojo o cine-ojo que se propugna. El espectador recibe somáticamente la impresión de las imágenes: posiblemente, su ojo se escandalice, pero no ha aprendido todavía a moverse impulsado por un nuevo tipo de reflexión visual como sucede con la posvisión. La posvisión se produce cuando el ojo aprende a moverse con las imágenes pero no para contemplar la superficie óptica de lo real, sino para asimilar el ritmo hermenéutico de una configuración que puede considerarse asimismo posvisual, si relacionamos la visualidad con lo figurativo. En la formación de la posvisión interviene la vista, el cuerpo y la imaginación, aunque no solo desde la perspectiva del nuevo observador, sino desde la de la propia realidad: si la realidad verdadera de Vertov, su *Kino-pravda*, estaba ligada a una cámara móvil que supuestamente concordaba con el ojo, la realidad de la posvisión está



Figura 9

formada por las acciones del movimiento, del cuerpo y de la imaginación: aparecen, pues, imágenes-cuerpo e imágenes-imaginación siempre en movimiento que obligan al ojo a ajustarse a ellas para pensar con ellas.

La estética de proyectos como el realizado por Alexander Kluge en su intento de poner en imágenes la idea, asimismo insólita, de Eisenstein de filmar “El capital” de Marx, “Noticias de la Antigüedad ideológica: Marx/Eisenstein/El capital” (*Nachrichten aus der ideologischen Antike - Marx/Eisenstein/Das Kapital*, 2008) (figura 9) nos presenta este tipo de imágenes pertenecientes al campo de la posvisión, si bien se sitúan en los preliminares de la misma, allí donde el ojo puede ser todavía receptor, en lugar de ser activador de relaciones y gestos.

El dispositivo de la interfaz nos coloca al otro lado de la frontera, allí donde esas imágenes no se presentan como un espectáculo, sino que son el resultado de una actividad reflexiva que reúne la vista, el cuerpo y la imaginación. Por ello, también pertenecen a este paradigma las imágenes del *Big Data* que visualizan metafóricamente grandes cantidades de información, pero solo si las entendemos no como productos terminados, sino como consecuencia de la actividad antes citada que efectúa un pensador visual operando una interfaz y que, por lo tanto, las modifica constantemente.

Un siglo después de que se produjeran las grandes rupturas vanguardistas, nos encontramos en una situación en la que lo figurativo y lo abstracto confluyen con fines posestéticos. La imagen realista se transforma en abstracta al ser transitada por el pensamiento y la acción de fuerzas metafóricas, mientras que las abstracciones (*Big Data*) pueden adquirir o asimilar rasgos realistas a través de funciones igualmente metafóricas. Deleuze rechaza el recurso a la metáfora porque supone, precipitadamente, que se refiere solo a una desviación de la norma. No tiene en cuenta el potencial que introduce el movimiento en las transformaciones metafóricas, la capacidad que poseen estas de ajustarse a los procesos reflexivos mediatizados por la imaginación.

Cuando aparecen las imágenes inmersivas de la realidad virtual parecía que tocaba a su fin el recorrido de la posvisión, radicalizada por los *docuwebs*. Retornaría así la tradición de un realismo relacionado con el ejercicio esencialmente perceptivo de la vista. Sin embargo, la interactividad se introduce en el dispositivo como un virus que desbarata esta concepción mítica de la imagen. No solo porque el panorama de 360º obliga al usuario a girar la cabeza constantemente y, por lo tanto, insta a mantener esa actividad inquisitiva del ojo que caracteriza la posvisión, sino también porque, cada vez más, todo el cuerpo del usuario se ve implicado en el dispositivo a través de los muy diversos sensores que lo cubren. En los dispositivos de realidad virtual inmersiva la imagen está intrínsecamente relacionada con la visión y el cuerpo, ya que varía dependiendo de los movimientos que estos ejecutan. Sin embargo, en ellos se mantiene la ilusión de un espacio independiente de la vista que es captado por esta, cuando en realidad este espacio depende de los movimientos que realiza el usuario sumergido en él como si se hubiera zambullido en un espeso magma. Nos encontramos ante una verdadera ecología visual, tanto si se proponen espacios realistas, como si se plantean visualidades abstractas o una combinación de ambos. Se trata de una ecología porque es un ambiente en el que los distintos elementos que intervienen en él no solo están relacionados entre sí, sino que la forma, características y actividad de cada uno de ellos depende de las condiciones de todos los demás, con lo que el espacio envolvente se halla en continua transformación.

Para Deleuze, la conciencia no es algo externo al plano de immanencia de lo real, sino que forma parte de esta misma configuración, de manera que no existe un observador, un sujeto separado del objeto que contempla, sino un conglomerado de sujeto y objeto que produce una conciencia del propio conglomerado. La realidad virtual propone un dispositivo adecuado para esta ontología, ya que en ese dispositivo el usuario se funde con el entorno para conformar con él una

unidad expositiva. El sujeto construye un objeto que envuelve a ese sujeto en una serie de operaciones que son equivalentes a las de las interfaces, solo que ampliadas a un ambiente en lugar de estar limitadas a la superficie de una pantalla. Deleuze propone la idea de un plano de consistencia en el que se producen los flujos, los territorios, el funcionamiento de las máquinas deseantes, como una llanura bidimensional infinita, pero es evidente que la ontología de la realidad está formada por varias dimensiones, de las cuales las tres primeras son las que inmediato captamos intuitivamente. Esto es algo que el escritor ya lo había concebido al recuperar para su filosofía la idea del pliegue a partir de la filosofía barroca de Leibniz. El plano supuestamente bidimensional solo puede plegarse sobre sí mismo si existe por lo menos una tercera dimensión. La imagen construida o proyectada sobre superficies planas tan solo podía expresar esta tridimensionalidad básica ilusoriamente, no así en el teatro, la escultura y la arquitectura. Por ello, se puede decir que la realidad virtual recupera, mezclándolas, todas estas estéticas para confeccionar el nuevo tipo de imagen al que acompaña un nuevo tipo de visión.

Para comprender la trascendencia de la realidad virtual como propuesta tecnológica que se ajusta a una nueva visión compleja de lo real, podemos partir de dos planteamientos, el natural-ecológico y el teatral-arquitectónico. Los fundamentos del primero los expone Sloterdijk en su monumental estudio sobre las esferas, una figura que se presenta como la imagen equivalente a los espacios inmunológicos del ser y las sociedades. El segundo, surge de una noción sobre la arquitectura considerada como teatro de la mente: “entre el volumen de una idea y el volumen de la forma arquitectónica se produce un chispazo interior que viene a idealizar un contorno completamente espiritual” (MARTIN, 2000: 73). Esta situación que se produce idealmente en la arquitectura tiene en la realidad virtual una expresión efectiva, precisamente porque es posible interactuar con ella: “la arquitectura es un montaje visual en el que el mundo está llamado a existir en la forma de la idealidad de un espacio que permanece fenomenológico, un mundo totalmente interior al edificio que por tanto deja de ser percibido simplemente desde el exterior” (MARTIN, *Ibid.*). La imagen nos había sido mostrada tradicionalmente desde el exterior, mientras que la realidad virtual nos la ofrece desde el interior. Es decir que, con la imagen clásica, veíamos el mundo desde el exterior y ahora podemos contemplarlo desde su interior. Pero es necesario tener en cuenta que este interior no es exactamente un recinto aunque lo parezca, sino el reverso de la piel externa, aquello que esta piel nos impedía ver pero que era consustancial a su existencia.

El modo de ver del pintor no es igual al del fotógrafo, ni el de este se ajusta a las características del modo de ver del cineasta. También son diversos entre sí y con respecto a los demás los modos de ver del escultor y los del arquitecto. Esos diversos modos de ver, esas varias posiciones visuales con respecto al mundo, fundamentan diferentes tipos de miradas, al tiempo que construyen imágenes diversas y espectadores también heterogéneos. Habrá que teorizar cómo estos modos de ver se relacionan con el cuerpo y este con la concepción y la percepción de las imágenes correspondientes. Todo ello para llegar a comprender la función compleja de la interactividad en las imágenes que crea el nuevo paradigma de la interfaz, entre las que se incluyen las inmersivas. En cualquier caso, en este paradigma, las imágenes han dejado de ser primordialmente perceptibles para pasar a ser pensables, pero no solo porque pueden ser pensadas, sino también porque son instrumento para pensar. Y sobre todo porque son imágenes del pensamiento en un sentido más pragmático que el que le otorga Deleuze a este concepto.

Estos procesos de pensamiento visual no están focalizado en la vista, sino que se reparten por un cuerpo pensante, un cuerpo que piensa por medio de

movimiento y gestos que tienen un carácter hermenéutico y que nos llevan a intuir la presencia en esta nueva poética de dos formaciones hasta ahora aparentemente alejadas de la imagen, la música y la danza. Con ello, las actuales imágenes esféricas actualizarían la idea de la obra de arte total, pero no como espectáculo, sino como gran máquina de pensamiento, algo parecido a lo que Corrado Bologna, en su estudio del largo camino que va de Giulio Camillo a Aby Warburg, denomina teatro de la mente. Este proyecto con el que Camillo, a caballo entre los siglos XV y XVI, se acercaba teatralmente a la Realidad Virtual y Warburg, en el siglo XX, se aproximaba a la futura idea de interfaz, “consiste en plasmar y transformar la interioridad para tener un control sobre la exterioridad; de las palabras a las cosas, de las ideas a los gestos, de los proyectos a las acciones (Bologna, 2017: 9). La Realidad Virtual culmina de momento esta saga y anuncia la formación de un espacio interior como vía para comprender el exterior: “ha nacido un espacio que no es reducible a la exterioridad; en lugar de condenarnos a ver las cosas desde fuera, las clarifica desde dentro” (MARTIN, *ibid.*). Pero ahora ya no solo vemos desde dentro el interior de las cosas externamente configuradas, sino que las pensamos con una nueva visión activa constituida en eje en torno al que giran transformándose la vista, el cuerpo y la imaginación. Aparece con ello un nuevo régimen de lo visual que produce las imágenes fluidas y multiestables correspondientes.

El dilema que planteaba Brecht ante la fotografía de las fábricas Krupp se resolvería al penetrar en esa imagen históricamente teatralizada. Pero lo que encontraríamos al otro lado de la superficie, no sería el interior de un edificio, sino una visión del conglomerado de relaciones complejas del que el edificio no es más que una representación monumental. Idealmente, las imágenes inmersivas nos propondrán la sumersión en visualizaciones de este tipo de entramados, convertidos en interfaces abiertas al pensamiento a través de lo que Deleuze denomina multiplicidades: “una multiplicidad no se define ni por sus elementos en extensión ni por sus caracteres en comprensión, sino por su borde anómalo o línea de variación que determina su “estabilidad temporaria y local” al mismo tiempo que “conduce las transformaciones de devenir o los pasajes de multiplicidades”” (SAUVAGNARGUES, 2006: 58-59). Este borde anómalo del que habla el pensador francés corresponde a la forma interfaz. En ella la cinematográfica imagen del pensamiento se convierte en un efectivo instrumento para pensar en movimiento el intrínseco movimiento de la complejidad.

Bibliografía

BENJAMIN, W. La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. In: *Obras, Libro I/vol.2*. Madrid: Adaba Editores, 2012.

BRECHT, B. *El compromiso en la literatura y el arte*. Barcelona: Península, 1973.

BOLOGNA, C. *El teatro de la mente: De Giulio Camillo a Aby Warburg*. Madrid : Siruela, 2017.

BUYDENS, M. La forme dévorée. Pour une approche deleuzienne d'internet. In: LENAIN, T. (org.), *L'image. Deleuze, Foucault, Lyotard*. Paris : Librairie Philosophique J. Vrin, 2003.

CATALÀ DOMÈNECH, J. M.: *La imagen-interfaz. Representación audiovisual y conocimiento en la era de la complejidad*. Bilbao: Servicio editorial de la Universidad del País Vasco, 2010.

CATALÀ DOMÈNECH, J. M.: *La puesta en imágenes. Conceptos de dirección cinematográfica*. Barcelona: Paidós, 2019.

CÁRDENAS MALDONADO, J. D. Entre la imagen y el pensamiento: a propósito del pensamiento de Guilles Deleuze. *Universitas Philosophica* (Bogotá), vol. 28, n. 57, pp. 41-262, 20/diez/2011. Disponible em: <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/vniphilosophica/article/view/11009>

DELEUZE, G. *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*. Barcelona: Paidós, 1987.

DELEUZE, G. *Conversaciones, 1972-1990*. Valencia: Pre-Textos, 1995.

DELEUZE, G. *Diferencia y repetición*. Buenos Aires: Amorrortu, 2002a.

DELEUZE, G. *Francis Bacon. Lógica de la sensación*. Madrid: Arena Libros, 2002b.

DELEUZE, G. *Exasperación de la filosofía. El Leibniz de Deleuze*. Buenos Aires: Cactus, 2006.

DELEUZE, G. *Cine II. Los signos del movimiento y el tiempo*. Buenos Aires: Cactus, 2011.

DELEUZE, G. *Cine III. Verdad y tiempo. Potencias de lo falso*. Buenos Aires: Cactus, 2018.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. *¿Qué es la filosofía?*. Barcelona: Anagrama, 1997.

GIBSON, J. J. *The Ecological Approach to Visual Perception*. NovaYork: Psychology Press, 2015.

GUIGON, E. *Historia del collage en España*. Teruel: Museo de Teruel, 1995.

HEFTBERGER, Adelheid: *Digital Humanities and Film Studies. Visualising Dziga Vertov's Work*, Cham (Suiza), Springer, 2018.

MARTIN, J. Of Images and Worlds. Towards a Geology of the Cinema. In: FLAXMAN, G. (org): *The Brain Is the Screen. Deleuze and the Philosophy of Cinema*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2000.

SAUVAGNARGUES, A. *Deleuze, del animal al arte*. Buenos Aires: Amorrortu, 2006.

STOICHITA, V. I. *La invención del cuadro, Arte, artífices y artificios en los orígenes de la pintura europea*. Barcelona: Ediciones del Serbal, 2008.