

LA IMAGEN COMO PENSAMIENTO

Sofía Sienra Chaves, Adriana Pérez García,
Leonardo Rodríguez Torres, Juan Mojica Arias

(Compiladores)

La imagen como pensamiento

Sofía Sienna - Chaves, Adriana Pérez - García,
Leonardo Rodríguez - Torres, Juan Mojica - Arias

Primera Edición noviembre 2014

Universidad Autónoma del Estado de México
Av. Instituto Literario 100 Oriente, C.P. 50000
Toluca, Estado de México
<http://www.uaemex.mx>

Este libro es resultado del 1er Foro Internacional de Estudios Visuales 'La imagen como pensamiento' que se llevó a cabo del 13 al 16 de octubre del año 2014 en la Facultad de Artes de la UAEMéx. Todos los artículos fueron dictanimados favorablemente conforme a los lineamientos editoriales del Comité Editorial de la propia Facultad.

La publicación de este libro se financió con recursos del PIFI 2013. Administración 2013-2017 de la Facultad de Artes



Esta obra está sujeta a una licencia *Creative Commons* Atribución 2.5 México (CC BY 2.5). Para una copia de esta licencia visite <http://creativecommons.org/licenses/by/2.5/mx/>. Puede ser utilizada con fines educativos, informativos y culturales siempre que se cite la fuente. Disponible para su acceso abierto en: <http://ri.uaemex.mx/>

Citación: Sofía Sienna -Chaves (2015), *La imagen como pensamiento*. (ISBN: 978-607-422-649-2), México, Universidad Autónoma del Estado de México

Diseño: Juan Mojica Arias
Corrección de estilo: Alan Quezada Figueroa
Imagen: Eme de armario

ISBN: 978-607-422-649-2

Impreso y hecho en México

P
93.5
.J443
2015

La imagen como pensamiento / compiladores, Sofía Sienna Chaves...[et al.]...1ª ed.--Toluca, Estado de México: Universidad Autónoma del Estado de México, 2015.
282 p.; il.; [22 cm]

ISBN: 978-607-422-649-2

1. Comunicación visual – Filosofía 2. Imagen (filosofía)
3. Percepción visual. I. Sienna Chaves, Sofía, comp.

Categorización: MDF
Depto. Procesos Técnicos.

LA IMAGEN COMO PENSAMIENTO

Sofía Sienna Chaves, Adriana Pérez García,
Leonardo Rodríguez Torres, Juan Mojica Arias

(Compiladores)

Universidad Autónoma del Estado de México, Facultad de Artes

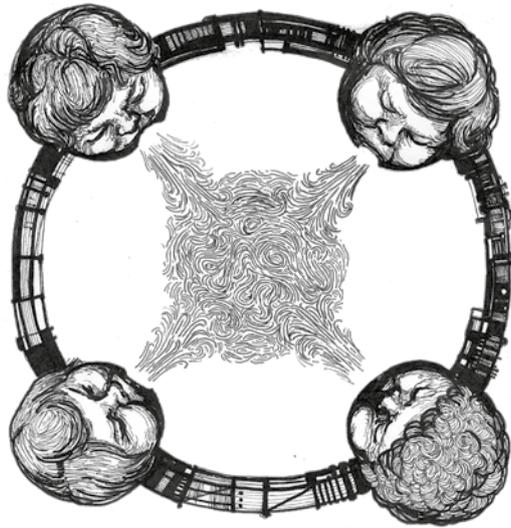


UAEM

Universidad Autónoma
del Estado de México



Maestría en
Estudios Visuales



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

(P. 13)

CONFERENCIA / CONFERENCE

Gérard Wajcman

(P.18)

PARTE 1

(P.38)

semiótica (p. 43, 45, 46, 52, 81);

educación (p. 41, 42, 44, 116, 140,

147, 251); **arte** (p. 21, 25, 27, 31, 35,

41–45, 47, 48, 52, 59, 60–66, 69–72, 81,

84, 93, 94, 101–103, 121, 122, 125, 127,

132, 152, 159–162, 165, 166, 170–173,

175, 181, 186, 193, 195, 200, 241, 244,

250); **táctica** (p. 41, 42); **prácticas**

instituyentes (p. 42); **saber**

artístico (p. 42); **conocimiento** (p.

21, 41, 42, 44, 45, 47, 48, 52, 55, 56,

60, 66, 90, 127, 160, 167, 170–172,

175, 177, 182, 188, 207, 223, 228, 253); **representación** (p. 33, 48, 49, 52, 59, 60, 63, 65, 69–72, 77, 85, 89, 102, 103, 106–108, 113, 116, 117, 121, 122, 125, 131, 147, 148, 150, 152, 153, 159, 161, 162, 165, 182–186, 188, 196, 199, 204, 206, 207, 213, 214–218, 231, 235, 236, 249, 250, 251–255); **ficción** (p. 42, 43, 47, 48, 93, 125, 176, 203, 226, 228, 235, 237, 253); **imagen digital** (p. 35, 43, 51, 53, 56, 69, 132, 199); **gramática** (p. 42, 44, 45–49, 94); **estética** (p.) ; **Peirce, Charles Sanders** (p. 46, 49); **Morris, Charles William** (p. 46, 49); **De Certeau, Michel** (p. 41, 49, 189); **Gervais, Bertrand** (p. 48, 49); **estudios visuales** (p. 51, 52, 56, 69, 70, 77, 81, 84, 113, 132, 150, 181); **humanidades digitales** (p. 51–53); **metodología** (p. 45, 51, 56, 172, 205, 206); **homecasting** (p. 51, 53, 55, 56); **enseñanza** (p. 42, 44, 52, 56, 174, 182); **aprendizaje** (p. 33, 52, 53, 55, 182, 204); **remezcla** (p. 53, 60, 63); **academia** (p. 53, 77, 170); **memoria** (p. 44, 53, 90, 96, 111, 127, 134, 152, 161, 175, 177, 188, 189, 236, 243, 244, 245, 250, 255); **youtube** (p. 51, 53–55, 84, 112, 113, 115); **meme** (p. 53, 111–117); **web** (p. 54, 115, 117, 214, 236); **deseo** (p. 31, 54, 152, 213, 223, 225–228, 233, 234, 249, 250, 253, 255); **visibilidad** (p. 56, 70, 218, 227, 251, 252, 253); **investigación** (p. 41, 42, 53, 55,

56, 62, 71, 124, 203–207, 215, 223, 224); **Van Dijck, José** (p. 51, 53); **audiovisual** (p. 51, 53, 55, 59, 60–66, 96, 115, 128); **tiempo real** (p. 33, 59, 60–66, 89); **Brea, José Luis** (p. 56, 59, 65, 69, 70, 89, 188); **Bourriaud, Nicolás** (p. 63–66, 72); **Bergson, Henry** (p. 65, 66); **imagen** (p. 19, 21, 23, 25, 27, 29, 31, 33, 35, 37, 41, 43, 49, 51–56, 59–66, 69–73, 77–81, 84, 85, 89, 90, 96, 97, 112, 113, 115–117, 121–123, 125, 126, 128, 131–134, 137–142, 147, 148, 151–153, 160, 163, 164, 166, 175, 181, 182, 185, 186, 188, 189, 193, 194–200, 204–207, 214, 216–218, 223, 224, 226–228, 232, 236, 242–246, 249–255); **visualidad** (p. 51, 56, 61, 69, 70–73, 77, 83, 113, 115, 131, 200, 218); **poder** (p. 19, 21, 23, 25, 27, 29, 31, 35, 37, 41, 54, 71, 73, 79, 89, 123, 125, 126, 128, 141, 142, 149–151, 153, 183, 184, 199, 213–215, 223, 224, 246, 249–252, 254, 256); **violencia** (p. 33, 72, 138, 142, 194); **Kircher, Athanasius** (p. 60, 61, 71); Jay, Martin (p. 70, 89)

PARTE 2 (P.74)

cultura visual (p. 55, 77, 78, 84, 85, 116, 117, 137, 142, 152, 153, 182, 186, 199); **estética** (p. 35, 43, 44, 47, 48, 51–53, 56, 59, 61, 63, 65, 66, 69, 77, 81, 92, 93, 97, 102–104, 106–108, 112, 113, 125, 131, 147, 148, 150, 189, 215, 217, 218,

219, 226, 253, 255); **Bal, Mieke** (p. 78, 86, 150); **Moxey, Keith** (p. 52, 57, 77, 81, 84, 85, 186, 190); **Hernández, Carlos Iván** (p. 81, 83); **mirada** (p. 25, 27, 29, 51, 55, 69, 70–72, 89, 92, 117, 124, 125, 127, 132, 133, 150, 163, 164, 176, 182, 183, 189, 199, 204, 217, 241, 243, 244, 250, 251–253); **fragmento** (p. 21, 89, 90, 92, 93–97, 177); **transparencia** (p. 27, 31, 35, 37, 89, 90, 97, 249, 256); **Bentham, Jeremy** (p. 89); **Baudrillard, Jean** (p. 89, 92, 97); **Benjamin, Walter** (p. 24, 25, 90, 93, 97, 98, 122, 129, 148, 154, 189, 228, 256); **Calabrese, Omar** (p. 92, 93, 102); **Deleuze, Gilles** (p. 67, 149, 234, 252); **Deleuze–Guattari** (p. 92, 98, 152); **Greenaway, Peter** (p. 93); **Burroughs, William** (p. 94–96); **espacio** (p. 35, 44, 52, 54, 55, 59, 62, 64, 65, 66, 71, 83, 92, 93, 96, 101, 102–104, 106–108, 116, 117, 121–124, 128, 147, 148, 150, 160–163, 165–167, 170, 175, 176, 181, 184, 199, 200, 206, 215–217, 219, 231–233, 241, 243, 244, 251); **videojuego** (p. 101, 102, 108); **jugador** (p. 104, 105, 107, 108, 113); **paisaje** (p. 83, 85, 96, 101, 105, 106, 108, 131, 133, 162, 182, 254); **representación** (p. 33, 48, 49, 52, 59, 60, 63, 65, 69–72, 77, 85, 89, 102, 103, 106–108, 113, 116, 117, 121, 122, 125, 131, 147, 148, 150, 152, 153, 159, 161, 162, 165, 182–186, 188, 196, 199, 204, 206, 207, 213, 214–218, 231, 235, 236, 249, 250, 251–255); **Thi Nguyen,**

Christopher (p. 101, 105, 108, 109); **Piranesi, Giambattista** (p. 101, 102, 104, 106-108); **Panofsky, Erwin** (p. 102, 103, 109); **Günzel, Stephan** (p. 103, 104, 109); **meme** (p. 53, 111-113, 115-117); **redes sociales** (p. 111-113, 115, 116, 117, 189, 194, 199, 200, 237, 256); **internet** (p. 19, 31, 51, 54, 55, 56, 63, 111, 112, 113, 115-117, 139, 181, 236); **visualidad** (p. 51, 56, 61, 69, 70-73, 77, 83, 113, 115, 131, 200, 218); **Dawkins, Richard** (p. 111, 118); **Mitchell, W.J.T.** (p. 77, 112, 113, 118, 132, 134, 150, 153, 154, 186, 190); **Manovich, Lev** (p. 116, 118, 150); **fotografía** (p. 25, 35, 83, 84, 101, 121, 122, 125, 131, 132, 140-142, 150, 166, 181, 185, 186, 194-196, 199, 204-207, 215, 216, 242-245, 250, 251, 253, 255); **imagen técnica** (p. 89, 121-123, 126); **ideología** (p. 123, 125, 126, 184, 227); **sujeto** (p. 41, 44, 51, 53, 54, 56, 59, 64, 66, 69, 85, 92, 113, 122, 123, 125, 126, 149, 150, 152, 153, 205, 207, 223, 224, 225, 227, 228, 232, 236, 255); **Dubois, Philippe** (p. 121, 122, 129); **Freund, Gisèle** (p. 121, 129, 197, 200); **Flusser, Vilém** (p. 98, 121, 122, 129); **Silva, Ludovico** (p. 122, 123, 125, 129); **De Sousa Santos, Boaventura** (p. 124, 125, 126, 129); **Google Street View (GSV)** (p. 131, 132, 133, 134); **Geimer, Peter** (p. 132, 134); **Damisch, Hubert** (p. 132, 134); **Rafman, Jon** (p. 132-134); **cultura militar** (p. 137); **poder**;

imaginarios (p. 77, 84, 85, 113, 116, 124-127, 147, 151, 160, 231, 235, 237); **narcotráfico** (p. 77, 78, 81, 84, 138, 142); **Mirzoeff, Nicholas** (p. 116, 118, 137, 142, 144, 150, 186, 190); **Agamben, Giorgio** (p. 137, 142, 143); **aparato** (p. 53, 60, 62, 70, 82, 116, 121-123, 125, 126, 132, 133, 147, 149, 150, 153, 199); **Farocki, Harun** (p. 147, 148, 149, 153-155); **Déotte, Jean-Louis** (p. 147, 149, 150, 153, 154).

PARTE 3 (P.156)

cultura (p. 19, 23, 43, 56, 59, 63, 77, 78, 112, 117, 123, 125, 137, 142, 177, 203, 204, 224, 251, 256, 257); **interpretación** (p. 48, 52, 81, 101, 177, 188, 203, 206, 228, 243); **hermenéutica** (p. 188, 203); **Geertz, Clifford** (p. 203); **fotorreportaje** (p. 203, 204, 206, 207); **Turner, Tyrone** (p. 203); **representación** (p. 33, 48, 49, 52, 59, 60, 63, 65, 69-72, 77, 85, 89, 102, 103, 106-108, 113, 116, 117, 121, 122, 125, 131, 147, 148, 150, 152, 153, 159, 161, 162, 165, 182-186, 188, 196, 199, 204, 206, 207, 213, 214-218, 231, 235, 236, 249, 250, 251-255); **fotografía** (p. 25, 35, 83, 84, 101, 121, 122, 125, 131, 132, 140-142, 150, 166, 181, 185, 186, 194-196, 199, 204-207, 215, 216, 242-245, 250, 251, 253, 255); **fotógrafo** (p. 84, 148, 195, 198, 204,

205); **mirada** (p. 25, 27, 29, 51, 55, 69, 70-72, 89, 92, 117, 124, 125, 127, 132, 133, 150, 163, 164, 176, 182, 183, 189, 199, 204, 217, 241, 243, 244, 250, 251-253); **antropología visual** (p. 196, 203, 205-207); **documental** (p. 194, 195, 204, 205, 237); **cine explorativo** (p. 204); **cinéma vérité** (p. 205); **subjetividad**; **MacDougall, David** (p. 206); **luz** (60-62, 89, 95, 106, 121, 122, 172, 174, 203, 208, 218, 243, 244); **materia** (p. 25, 27, 37, 45, 89, 160-162, 166, 168, 169, 170-172, 181, 182, 185, 186, 231, 232); **pintura** (p. 21, 25, 27, 31, 71, 89, 93, 101, 106, 131, 148, 165, 181, 182, 185, 186, 188, 189); **restauración** (p. 181, 186); **temporalidad** (p. 45, 149, 150, 153, 184, 228); **cultura visual** (p. 55, 77, 78, 84, 85, 116, 117, 137, 142, 152, 153, 182, 186, 199); **estudios visuales** (p. 51, 52, 56, 69, 70, 77, 81, 84, 113, 132, 150, 181); **Mitchell, W.J.T.** (p. 77, 112, 113, 118, 132, 134, 150, 153, 154, 186, 190); **Brea, José Luis** (p. 56, 59, 65, 69, 70, 89, 188); **Didi-Huberman, Georges** (p. 98, 189, 223, 228); **sociología** (p. 124, 193, 196, 197, 199); **imagen** (p. 19, 21, 23, 25, 27, 29, 31, 33, 35, 37, 41, 43, 49, 51-56, 59-66, 69-73, 77-81, 84, 85, 89, 90, 96, 97, 112, 113, 115-117, 121-123, 125, 126, 128, 131-134, 137-142, 147, 148, 151-153, 160, 163, 164, 166, 175, 181, 182, 185, 186, 188, 189, 193, 194-200, 204-207, 214, 216-218, 223, 224,

226–228, 232, 236, 242–246, 249–255); **política** (p. 31, 42, 47, 55, 113, 117, 123, 127, 134, 137, 152, 153, 182, 193, 197–200, 216, 255); **fotoperiodismo** (p. 125, 193–195); **Becker, Howard** (p. 193–196); **Linfield, Susie** (193–195); **muerte** (p. 23, 33, 93, 127, 138, 141, 193, 194, 227, 234, 244); **Venegas, Christopher** (p. 194); **fotografía documental** (p. 194, 205); **imagen digital** (p. 35, 43, 51, 53, 56, 69, 132, 199); **Berger, John Peter** (p. 111, 112, 208, 233); **Mohr, Jean** (p. 195); **Velázquez, Diego** (p. 163); **sinestesia** (p. 161, 173); **teoría** (p. 159, 170, 171, 195, 225); **sistema** (p. 43–45, 51, 54, 56, 65, 73, 92, 101, 102–107, 116, 126, 148, 161, 166, 170, 171, 173, 176, 184, 195, 231, 234, 242); **percepción** (p. 43, 60, 62, 66, 77, 81, 121, 128, 138, 142, 147, 150, 152, 153, 160, 161, 167, 168, 171–174, 177, 184, 185, 188, 232, 244, 250, 254); **estilo** (p. 82, 170, 171, 205, 218, 219, 250); **geometría** (p. 93, 163); **física** (p. 52, 116, 148, 152, 161, 167, 169, 182, 224, 231, 232, 244); **ritmo** (p. 96, 160, 163, 166–169, 176, 218); **imaginación** (p. 79, 82, 83, 107, 108, 160, 170, 171, 176, 193, 196, 197, 198, 199, 218, 225–227, 254); **Bach, Johann Sebastian** (p. 165, 176); **Mozart, Wolfgang Amadeus** (p. 162, 165, 166, 172); **tiempo** (p. 25, 29, 31, 33, 35, 42, 59, 60–66, 72, 89, 90, 92–94, 96, 132, 134, 147, 150, 151, 160, 163, 165–168, 173,

181, 182, 184, 185, 188, 189, 196, 199, 200); **espacio** (p. 35, 44, 52, 54, 59, 62, 65, 66, 83, 92, 93, 96, 101–104, 106–108, 116, 117, 121–124, 147, 148, 150, 160–162, 165–167, 170, 175, 176, 181, 184, 199, 200, 215–217, 219, 231, 232, 241, 243, 244, 251)

PARTE 4 (P.210)

Pornografía (p. 31, 33, 35, 213–219, 224); **representación** (p. 33, 48, 49, 52, 59, 60, 63, 65, 69–72, 77, 85, 89, 102, 103, 106–108, 113, 116, 117, 121, 122, 125, 131, 147, 148, 150, 152, 153, 159, 161, 162, 165, 182–186, 188, 196, 199, 204, 206, 207, 213, 214–218, 231, 235, 236, 249, 250, 251–255); **web** (p. 54, 115, 117, 214, 236); **imagen movimiento** (p. 217); **dispositivo** (p. 55, 59, 60, 115, 116, 147, 149, 150–153, 196, 213, 214, 217, 218, 231, 252); **escópico** (p. 89, 216, 217); **retórica** (p. 148, 213, 214, 215); **alternativo** (p. 124, 213–218); autor (p. 63, 71, 184, 195, 199, 213, 219, 244); **Foucault, Michel** (p. 89, 112, 143, 149, 189, 213, 219, 224, 241, 247); **fantasía** (p. 83, 104, 106, 107, 171, 172, 174, 176, 223, 226–228); **masturbación** (p. 223–227); **deseo** (p. 31, 54, 152, 213, 223, 225–228, 233, 234, 249, 250, 253, 255); **creación** (p. 27, 42, 47, 59, 60, 62–66, 115, 116, 121, 126, 159–162, 164, 171,

172, 174–176, 204, 223, 226, 228, 250, 254); **narrativa** (p. 59, 60, 61, 63–66, 93, 94, 96, 112, 115–117, 121, 127, 217, 228); **imagen** (p. 19, 21, 23, 25, 27, 29, 31, 33, 35, 37, 41, 43, 49, 51–56, 59–66, 69–73, 77–81, 84, 85, 89, 90, 96, 97, 112, 113, 115–117, 121–123, 125, 126, 128, 131–134, 137–142, 147, 148, 151–153, 160, 163, 164, 166, 175, 181, 182, 185, 186, 188, 189, 193, 194–200, 204–207, 214, 216–218, 223, 224, 226–228, 232, 236, 242–246, 249–255); **psicoanálisis** (p. 31, 35, 223, 227); **subjetividad** (p. 48, 49, 85, 113, 122, 123, 126, 194, 197, 204–207, 223, 224); **virtualidad** (p. 42, 45, 47, 49, 116, 227, 236); **literatura** (p. 52, 93, 94, 101, 161, 165, 196, 224, 226); **Didi-Huberman, Georges** (p. 98, 189, 223, 228); **Zizek, Slavoj** (p. 227); **Lacan, Jacques** (p. 226, 228); **cuerpo** (p. 19, 21, 23, 25, 27, 31, 35, 37, 62, 66, 80, 93, 96, 117, 122, 152, 153, 161, 162, 177, 193, 194, 213–217, 224–226, 228, 231–237, 241–246, 253, 254); **cibercultura** (p. 232, 233, 235); **tecno-cultura** (p. 233); **tecnología** (p. 23, 42, 45–48, 54, 59, 122, 167, 206, 214, 224, 231–237); **enfermedad** (p. 224, 225, 231, 234–237); **cyberpunk** (p. 235, 237); **máquina** (p. 19, 21, 23, 54, 60, 64, 122, 147–152, 233–235, 237); **domesticación** (p. 71, 233); **prótesis** (p. 21, 231, 234–237); **Dery, Mark** (p. 233); **Stelarc** (p. 231, 233, 234, 237); **Le Breton,**

David (p. 234); **Artaud, Antonin** (p. 235–237); **Nancy, Jean-Luc** (p. 189, 235, 236); **Kaayk, Floris** (p. 235–237); **ser** (p. 27, 43, 52, 62, 90, 94, 122, 160, 198, 223, 241–244, 246, 253); **existencia** (p. 124, 125, 234, 241, 242, 250, 252); **vacío** (p. 35, 104, 241, 244, 246); **corporalidad** (p. 231–236, 241); **ausencia** (p. 72, 92, 93, 124, 177, 241–244, 246, 252, 253, 255); **fotografía** (p. 25, 35, 83, 84, 101, 121, 122, 125, 131, 132, 140–142, 150, 166, 181, 185, 186, 194–196, 199, 204–207, 215, 216, 242–245, 250, 251, 253, 255); **camuflaje** (p. 141, 243, 244, 246); **mímesis** (p. 105, 107, 111, 150, 122, 243, 245); **inmaterial** (p. 35, 153, 161, 233, 234, 236, 237, 242, 244); **desaparición** (p. 140, 232, 234, 235, 243–246); **fantasma** (p. 31, 33, 60, 69, 95, 125, 148, 228, 244); **efímero** (p. 35, 62, 66, 243, 244); **frágil** (p. 123, 243, 244); **Eco, Umberto** (p. 242); **Woodman, Francesca** (p. 242–244, 246); **Bolin, Liu** (p. 244–246); **creencia** (p. 41, 47, 184, 234, 249, 250, 251); **relato** (p. 55, 151, 224, 231, 250, 251, 253); **presencia** (p. 35, 37, 41, 44, 48, 49, 168, 183, 188, 193, 226, 227, 231, 232, 235, 241–243, 246, 253); **memoria visual** (p. 244, 250); **deseo** (p. 31, 54, 152, 213, 223, 225–228, 233, 234, 249, 250, 253, 255); **control** (p. 53, 54, 56, 62, 96, 123, 140, 147, 148, 204, 234, 249, 250, 252); **vigilancia** (p. 23, 27, 89, 148, 252); **opacidad**

(p. 29, 35, 37, 249, 252); **poder** (p.19, 21, 23, 25, 27, 29, 31, 35, 37, 41, 54, 71, 73, 79, 89, 123, 125, 126, 128, 141, 142, 149–151, 153, 183, 184, 199, 213–215, 223, 224, 246, 249–252, 254, 256); **Sontag, Susan** (p. 131, 249); **Warbug, Aby** (p. 90, 91, 97, 250); **Puelles Romero, Luis** (p. 254, 255)

AUTORES (P.260)

ÍNDICE DE ARTÍCULOS (P.270)

ÍNDICE ONOMÁSTICO Y DE CONCEPTOS (P.274)

INTRODUCCIÓN

Quizá el problema no esté sólo en las imágenes, sino en la teoría y, de forma más específica, en una cierta imagen de la teoría.

W.J.T. MITCHELL

Kant se preguntaba: ¿qué significa “orientarse en el pensamiento”? Desde que Kant escribió su opúsculo no sólo nos orientamos mejor en el pensamiento, sino que incluso la imagen ha ampliado tanto su territorio que hoy en día es difícil pensar sin tener que “orientarse en la imagen”.

GEORGES DIDI-HUBERMAN

Aparece una imagen. Se presenta como un nervio vivo que se retuerce y late. Su destello marca una tensión silenciosa a la que es difícil dar un sentido, es pura vibración. ¿Cómo traducir el silencio que nos inunda en el encuentro con la imagen?, ¿desde qué lugar podemos aproximarnos a ella e intentar significarla sin pretender clausurar su potencia?

Escribir es una manera de usar el lenguaje como señuelo, la palabra que pesca lo que no es palabra, un modo de orientar el pensamiento en torno a lo mirado. Situarse en el océano de imágenes resulta, hoy, una necesidad casi física, en tanto ellas insisten en proclamar su paradójica condición de promesa y amenaza, impulsando nuestra oscilación entre la fascinación y el temor.

La relación de la imagen y el pensamiento plantea una problemática compleja acentuada por el hecho de que ambos términos son difíciles de aprehender cabalmente. En cuanto a nuestra histórica relación con las imágenes, podríamos reconocer, desde una tradición occidental, una intención diseccionadora de la mirada –cuyas raíces se podrían encontrar en los postulados platónicos acerca del original y la mimesis– que consiste en analizar las imágenes como si fueran cosas, procurando un distanciamiento “objetivo” a fin de develar su significado. Por otra parte, es en las artes principalmente, donde es posible identificar dicha articulación a partir de una implicación, que más que analizar se propone sentir la imagen, ser uno con ella, moverse a su ritmo. No hay separación sino continuidad. Entre estas dos actitudes, entre analizar y sentir, encontramos el terreno para *pensar la imagen* a partir de un doble movimiento que

supone la implicación y el distanciamiento que, fundamentalmente, reconoce el potencial de las imágenes en su multiplicidad, desoyendo la tentativa de “encontrar su sentido”, su “verdad”. Más bien, consideramos que el sentido se construye y se despliega a través de un ejercicio de interpretación que tiene al lenguaje –siempre mutable e insuficiente– como instrumento ineludible para la colectivización del saber. Las interpretaciones, así como las imágenes, se mueven, se actualizan y se agotan: parecen tener vida propia.

El libro que el lector porta en sus manos es en muchos aspectos el resto de distintos estremecimientos provocados por la imagen, que se han vaciado como espacio de reflexión a través de una escritura atravesada por diferentes escenarios del deseo. Decimos el resto porque plantear una evidencia supondría la afirmación de un pensamiento estable. Sin embargo, no se trata de exponer iluminaciones sino objetos esbozados por la luz y la sombra de distintos saberes.

La imagen como pensamiento plantea un tipo de epistemología inestable que no ha decantado del todo, una relación afectiva que se define en los límites de lo simbólico. Por tal razón no es el momento ni el lugar para generar definiciones concretas, ya que creemos necesario extraviarse en la imagen un poco más para comprenderla en tanto posibilidad.

Nuestro principal interés al concebir el “1er Foro internacional de estudios visuales: *la imagen como pensamiento*” encuentra sus raíces en la urgencia de pensar las implicaciones de la imagen en la actualidad. A través de un repaso diacrónico sobre la constitución de este campo de estudio, observamos como punto nodal aquel congreso de estudios visuales organizado por el español José Luis Brea, que logró reunir a teóricos de la imagen, productores e investigadores interesados en aproximarse a la cultura visual y proponer, a partir de ella, nuevos enfoques para la generación de conocimiento, en un campo que reclama la investigación transdisciplinaria. Una década después de este evento, consideramos pertinente retomar la apuesta por un discurso crítico de la visualidad contemporánea, partiendo de las interrogantes planteadas en aquel momento pero, fundamentalmente, proponiendo nuevos desplazamientos y problematizaciones que atañen a nuestras actuales coordenadas de tiempo y espacio. *La imagen como pensamiento* aparece así como un vasto campo para el estudio de la cultura visual y como una clave de apertura para el debate a propósito de la imagen y sus posibilidades epistemológicas. En este sentido, tratamos de habilitar un espacio de convergencia que propicie diálogos e intercambios, por lo cual el formato del Foro, si bien mantiene un carácter universitario y académico, intenta retomar el espíritu de la tertulia, de la charla de café, de la conversación prolongada y atenta que alimenta, moviliza, conecta y cuestiona las ideas.

Entendemos que *la imagen como pensamiento* se ha materializado en un doble acontecimiento. Por un lado, en el tiempo pretérito y espacio compartido en la Universidad Autónoma del Estado de México del 13 al 16 de octubre de 2014 y, por el otro, en el presente libro, que se inscribe en dimensiones espacio-temporales particulares: su materialidad como geografía y su

organización como historicidad. Puesto que es un objeto portátil que sirve para (des)organizar el pensamiento, no resulta posible diferenciar el contenido de la forma, sino que estas dos dimensiones quedan rebasadas por la experiencia personal del vagabundeo errante que proponen sus páginas. Por ello, quizá, sugerimos una *imagen de la teoría*, tan inacabada como rizomática, a partir de aquello que expresaran Gilles Deleuze y Félix Guattari a propósito de la “literatura menor”:

Así pues, entraremos por cualquier extremo, ninguno es mejor que otro, ninguna entrada tiene prioridad, incluso si es casi un callejón sin salida, un angosto sendero, un tubo sifón, etcétera. Buscaremos, eso sí, con qué otros puntos se conecta aquél por el cual entramos, qué encrucijadas y galerías hay que pasar para conectar dos puntos, cuál es el mapa del rizoma y cómo se modificaría inmediatamente si entramos por otro punto (Deleuze-Guattari, 2001: 11).

El libro propone recorridos variados, singulares y recónditos. Retomando la metáfora arquitectónica, buscamos construir, más que un edificio, una madriguera con múltiples entradas y sin una sala principal a la que arribar. No hay escaleras ni accesos privilegiados, sino corredores que se conectan, incesantemente, entre sí. Por tanto, el lector encontrará pistas para experimentar su propio trayecto sin que ello implique prescindir de la organización estructural a partir de la que se desarrolló el Foro. De esta manera, hemos decidido mantener la agrupación de los textos en cuatro partes que se corresponden con una serie de interrogantes que ubicamos en cuatro ejes temáticos propuestos al inicio del proyecto:

1. *La educación artística: objeto y función en la era de la imagen electrónica.* En un contexto en el que la imagen se despliega en una multiplicidad de formas y procesos, es posible evidenciar una variabilidad de los modos de distribución, acceso y producción visual. En este nuevo escenario, pautado por la presencia de la imagen electrónica y por la expansión de las redes informacionales, se tiende a difuminar la barrera entre productores y consumidores de contenidos culturales. Los artistas y las escuelas de arte se ven así convocados a repensar críticamente su objeto de estudio y su función en la sociedad: ¿qué se enseña, cómo y para qué?, ¿en qué consiste el valor epistemológico de la imagen desde la universidad? y ¿cuál es el rol del artista en la actualidad?
2. *Cultura visual, imaginarios y colectividades.* La imagen ha desbordado los recintos que ostentaban el monopolio de su producción, circulación y análisis. En las últimas décadas los medios masivos de comunicación y las plataformas digitales han operado en un “desenclaustramiento” de las imágenes, interviniendo en la reconfiguración de la

cultura visual. Pero, ¿en qué consiste dicha reconfiguración?, o de manera general, ¿qué es la cultura visual y cómo abordarla?

Los estudios visuales se han propuesto replantear los términos de la investigación acerca de la imagen, ya no como dominio exclusivo del arte, la estética o la historia del arte, sino desde un ámbito que la conciba como un fenómeno expandido y presente en múltiples instancias que conforman nuestro habitar. Por tanto, se trata de pensar en una producción de imágenes y en una arquitectura de imaginarios que no se basen exclusivamente en la significación artística. En este contexto cabría preguntar: ¿cómo se construyen los imaginarios y en qué medida operan en la formación de identidades y comunidades? y ¿de qué manera el estudio de la visualidad puede constituir un enfoque relevante para la generación de conocimiento? La mirada y la cultura visual en tanto fenómenos complejos nos sugieren trascender la concepción meramente óptica de la imagen y reformular los modos de entenderla. Para ello, apostamos a generar un escenario que problematice las definiciones estabilizadas en torno a la imagen y la cultura visual, tensionando sus límites y potencialidades epistemológicas.

3. *Imagen y conocimiento: perspectivas transdisciplinarias.* Atendiendo la clara intención de los estudios visuales por ampliar el campo de estudio de las imágenes, esta instancia invita a generar desplazamientos hacia distintos lugares para pensar y discutir lo visual desde diversas áreas del saber. Así, se comprende la dificultad y la urgencia por trasladar el análisis de la imagen hacia nuevos universos de significación, a entenderla bajo sus características híbridas desde un matiz más epistémico que disciplinario: ¿sobre qué paradigmas la imagen opera como método de aproximación al mundo para la generación de conocimiento? y ¿de qué manera la imagen se vuelve relevante en el ámbito transdisciplinario? En definitiva, se trata de abordar los diferentes enfoques en donde la imagen cumple un rol epistemológico, tanto en las ciencias exactas como en las humanidades pero, fundamentalmente, la apuesta consiste en explorar y provocar puntos de cruce, donde la imagen se desborda de los compartimentos estancos y opera de manera transversal.
4. *Investigación y producción: el deseo como instancia de conocimiento.* Reconociendo las transformaciones de la cultura visual, resulta necesario pensar en la imagen como habitante obsesiva de todos los lugares. Esto implica entenderla como un fenómeno complejo, paradójico y en constante movimiento. Concebir que la imagen se constituye y se mueve a partir del deseo, es decir, que la imagen existe porque hay un deseo de ver, de mirar, de tener, de entender; plantea, en principio, algunos problemas fundamentales: ¿cómo la fuerza contingente del deseo desencadena procesos de investigación y producción simbólica? Y, en esta medida, ¿el deseo puede constituirse como instancia válida de

conocimiento a nivel académico y cultural? Lo anterior exige diversificar los enfoques metodológicos acerca de la relación entre sujeto, deseo, conocimiento e imagen, para aproximarnos a algo que no se deja significar del todo.

Cabe mencionar que los textos que conforman esta publicación han sido estructurados inicialmente para la oralidad, y que buena parte de ellos no se asumen a sí mismos como *estudios visuales*, ni responden obedientemente a los lineamientos antes descritos. Más bien, nos gusta pensar que las ideas se han desplazado más allá de voluntades específicas y han convergido azarosamente, trastocando la comprensión de los ejes mencionados.

Agradecemos a todas aquellas personas que han apoyado este emprendimiento, a los autores y a los lectores que permiten que el mismo no quede en el pasado. En definitiva, este libro recoge ideas, reflexiones y producciones de artistas e investigadores de múltiples orígenes culturales e intelectuales, quienes desde sus propios contextos, afecciones e intereses, se han dado a la tarea de *pensar la imagen*.

Fuentes de consulta

- Brea, J. L. (ed.) (2005) *Estudios visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. Madrid: Akal.
- Deleuze, G. y Guattari, F. (2001) *Kafka. Por una literatura menor*. México: Era.
- (2002) *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Buenos Aires: Pretextos.
- Didi-Huberman, G. (2012) *Arde la imagen*. México: Serieve.
- Fernández Christlieb, P. (2011) *Lo que se siente pensar, o la cultura como psicología*. México: Taurus.
- Mitchell, W.J.T. (2009) *Teoría de la imagen*. Madrid: Akal.

CONFERENCE

Gérard Wajcman

Comme il m'a été impossible de venir vous parler directement, en personne, le fait que je m'adresse à vous à distance, *in absentia*, grâce à des moyens électroniques prend finalement un sens plutôt amusant. Parce que ce dont je voudrais vous parler, c'est justement des images, de l'envahissement des images, et par là de quelque chose comme la virtualisation du monde, une virtualisation liée à ce qu'un scientifique français, un mathématicien appelait récemment, avec une passion heureuse, la «numérisation du monde». En fait, en vous parlant de ce qui m'oblige, parce que je suis en France et vous au Mexique, à faire appel à des techniques modernes de l'imagerie, je voudrais du coup vous parler ça et, par là, de notre civilisation.

Je voudrais vous parler de la question de la civilisation et du corps. Ça ne signifie pas qu'il s'agirait de parler de la place du corps dans notre civilisation aujourd'hui, parce qu'en vérité il y a un lien intime, fondamental entre ce qu'on appelle la civilisation et le corps. Freud a parfaitement vu ça. Je veux dire qu'en utilisant comme je le fais les moyens de la vidéo, de l'ordinateur et d'internet pour me transporter jusqu'à vous, au moins mon image et ma voix, je me dis que j'accomplis ainsi ce que Freud considérait comme l'essence même de la civilisation. Il conçoit en effet, dans ce précieux livre qu'est *Malaise dans la civilisation*, qu'il publie en 1930, que les apports de ce qu'on nomme la civilisation consistent en tout premier lieu à perfectionner les organes du corps, à développer ses capacités motrices et sensorielles, à accroître sa puissance. Je cite Freud :

“Grâce à tous ses instruments [aux apports de la civilisation], l'homme perfectionne ses organes — moteurs aussi bien que sensoriels —, ou bien il élargit considérablement les limites de leur pouvoir. Les machines à moteurs le munissent de forces gigantesques, aussi facile à diriger à son gré que celle de ses muscles; grâce au navire et à l'avion, ni l'eau ni l'air ne peuvent entraver ses déplacements. Avec les lunettes il corrige les défauts des lentilles de ses yeux. Le télescope lui permet de voir à d'immenses distances et le microscope de dépasser les limites assignées à sa vision par la structure de la rétine. Avec l'appareil photographique, il s'est assuré un instrument qui fixe les apparences fugitives [...] A l'aide du téléphone, il entend loin, à des distances que les contes eux-mêmes respecteraient comme infranchissables.”

En mesurant que les conquêtes de la civilisation semblent aller dans le sens à la fois de libérer l'homme de son impuissance naturelle, de le sortir de ses limitations et d'accomplir les rêves les plus fous de l'humanité, Freud finalement s'exclame « On dirait un conte de fées! ». Evidemment, il note que tout ne relève pas du conte de fée. On devrait sans doute penser les effets et conséquences de toutes les inventions techniques. Tout n'est pas merveilleux, loin s'en faut ne serait-ce que parce que l'homme est la seule espèce vivante qui ait inventé les moyens de se détruire elle-même. Par ailleurs, Freud parle du téléphone mais le microphone, par exemple, aura eu un rôle politique considérable dans le 20ème siècle. Il a joué un rôle historique dans la constitution des foules. Qu'est-ce qu'aurait été Hitler sans microphone ? Celui qui s'est rendu parfaitement compte de ça, c'est Charlie Chaplin dans son film *le Dictateur*, réalisé en 1940.

Dans toutes les fonctions évoquées, la civilisation se présente donc comme un organe du corps en plus. En venant palier ses défauts par des appendices et des prothèses, la civilisation fait apparaître la finitude, ou la débilité essentielle de l'homme. Et en multipliant ces appendices et ces prothèses du corps, la science et la technique étendent son pouvoir d'action et de connaissance sur le monde. On mesure aussi que ce que les machines amènent comme perfectionnement du corps s'applique sur un corps pensé lui-même comme une machine. Et si, comme toute machine, le corps répond de l'impératif du maître qu'il faut que ça tourne et que ça tourne rond, nous sommes confrontés aux inévitables embarras du corps, à ses ratés. La médecine bien sûr est appelée là, la science la biologie, et on invente le bébé-médicament pour soigner les défauts du corps. Jadis, on pouvait penser à un corps aristotélien. Le corps aristotélien, c'est le corps pensé comme forme, dans son image, comme une forme totale et puissante. L'âme, la puissance vitale s'accomplit dans l'image totale du corps, la célébration du corps comme Un. En un sens, l'histoire de l'art occidental a été celle d'une célébration de ce corps en gloire. La peinture des corps racontait une genèse de l'âme au sens aristotélien. Mais ça, c'était le corps d'avant, un corps avant ou hors de la science. Parce qu'il est manifeste que cette époque est révolue, qu'on peut, qu'on doit dire adieu à la célébration de l'unité du corps en gloire. La science et la technique triomphent et avec elles s'affirme au contraire le triomphe d'un autre corps, qui est le corps cartésien, un corps articulé, un corps en pièces et en morceaux conçu comme une machine. Je regardais il y a quelques jours les images fascinantes d'Amee Mullins cette américaine handicapée qui est devenue athlète, top model et actrice, et qui porte deux prothèses de jambes. Elle est l'icône même du corps cartésien, chaque photo d'elle est l'image de la civilisation en gloire, mais de la civilisation de la science. Bien sûr, évidemment, si on s'occupe de trouver une icône du corps cartésien, je préfère évidemment penser à Amee Mullins plutôt qu'à Oscar Pistorius.

Mais il faut évidemment ajouter maintenant quelque chose. Oscar Pistorius peut y faire penser. C'est que la science et la technique qui perfectionnent le corps permettent évidemment un développement de la civilisation, mais on ne peut laisser de côté que cette célébration du nouveau corps machine marche avec la mort. Le développement des appendices techniques non seulement n'exclut pas mais au contraire inclut la pulsion de mort, parce qu'en augmentant les pouvoirs du corps, on augmente en même temps, comme mécaniquement, le pouvoir de destruction des corps. Bien sûr Freud dit que dans la civilisation on se croirait dans un conte, mais il n'oublie évidemment pas qu'il écrit *Malaise dans la civilisation* en 1929, c'est-à-dire après les désastres de la guerre de 14 et alors que la seconde guerre mondiale se profile à l'horizon. Il faut mesurer que la seconde guerre mondiale accomplira d'incroyables progrès de la science, à l'évidence dans l'invention de la bombe atomique ; mais aussi le nazisme a démontré que, même sans arme, la technique au niveau le plus simple peut servir des buts de morts : c'est ce qu'ont été les chambres à gaz, qui n'étaient pas du tout un fait de guerre, mais qui, par l'emploi du Zyklon B, de ce gaz qui était à l'origine un produit insecticide, ont été l'application des techniques les plus pacifiques du jardinage à la destruction massive de millions d'individus.

Je ferai maintenant une autre remarque à propos de notre civilisation et du corps. Elle concerne directement la place et la fonction de l'image. Je note qu'entre les lunettes, le télescope, le microscope et l'appareil photo, Freud souligne la place décisive des technologies de la vision. Du coup, je me rends compte que tout ce qui m'a occupé ces dernières années, tout ce que j'ai pu écrire concernant les caméras de surveillance, les drones et toutes les techniques d'imagerie actuelle, tout cela constitue un développement de la conception freudienne de la civilisation. L'importance de l'image aujourd'hui n'est plus à souligner. Ce qu'il faut simplement penser, c'est déjà qu'on est moins dans ce qu'on a pu appeler une civilisation de l'image que dans une civilisation de l'excès d'images. Dès lors qu'on a affaire aux images numériques, on est aujourd'hui confronté à ce que les informaticiens nomment la question du Big Data, qui est le problème du traitement du volume gigantesque des données. Compte tenu de la masse énorme d'images qui sont mises en mémoire, il est devenu impossible de voir toutes les images que nous produisons. C'est déjà en cela qu'on peut dire que nous ne sommes pas dans une civilisation de l'image, mais de l'excès d'images.

Il importe ici de faire une autre remarque. C'est qu'en commençant, tout à l'heure, j'ai relié naturellement l'image et la numérisation, pas seulement parce que l'image que vous voyez ici a été techniquement filmée avec une caméra numérique, mais ce qu'on appelle image aujourd'hui appartient essentiellement au numérique. Ce qu'il faut du coup comprendre, c'est que l'image dont on parle n'appartient plus entièrement au registre du visuel. C'est un changement, une rupture considérable dans la réflexion sur le visible et dans l'histoire de l'art. Jadis, même si la question du visible s'est toujours articulée à celle de l'invisible, l'image était entièrement pensée

dans son essence comme une modalité du visible, qu'il s'agisse en peinture de la couleur, du pigment ou plus proche de nous de la photographie dite argentique ou du film de cinéma. Or ce qu'on appelle pixel n'appartient pas directement au visible, c'est un algorithme, c'est du calcul, de la pure mathématique. L'image est un visible mais inscrit dans l'ordre du lisible. Le numérique produit des images, mais en vérité il nous masque la trame symbolique de l'image, que l'image n'est pas « visuelle », qu'elle n'est qu'un composé de chiffres et de lettres. L'image s'écrit. En quoi, avec les ordinateurs qui nous permettent d'accéder à toutes les images qu'on désire, on a une nouvelle fois tort de penser que nous serions dans une civilisation de l'image : la vérité est que nous sommes dans une civilisation de la mathématique, du chiffre, de ce qui s'écrit. On croyait naguère que l'image allait balayer l'écrit, et finalement, il faut se rendre à l'évidence que le numérique a développé une civilisation de l'écriture.

J'en viens maintenant à un autre retournement qui est pour moi le retournement central de notre civilisation. A savoir que nous ne sommes pas dans une civilisation de l'image, ni même de l'excès d'image, mais dans une civilisation du regard. Et c'est précisément cela qui donne sa raison à cet excès actuel des images. Ce que la civilisation, au sens de Freud, a développé, c'est qu'elle a appareillé notre œil.

La civilisation du regard dont je parle, c'est l'extension rapide et démesurée de la puissance du corps quant à son organe visuel. L'homme voit plus, mieux, plus vite, plus loin, il voit aussi plus profond, et d'abord plus profond en lui-même. On pourrait dire que jamais on a autant regardé, et jamais on a vu si bien. Non seulement, depuis la lunette de Galilée, le télescope a permis d'étendre notre vision du monde au-delà même du monde, non seulement, depuis la loupe et les opticiens hollandais, avec le microscope notre regard est entré dans l'intimité la plus infime de la matière, mais dans notre civilisation, la surprenante nouveauté, c'est que nous sommes devenus nous-mêmes l'objet privilégié de notre propre regard, de la puissance illimitée de ce regard. La terre toute ronde est devenue un gros globe oculaire qui nous regarde, nous surveille, nous ausculte. Walter Benjamin avait aperçu ça, qu'il y avait eu un bouleversement radical du regard au temps de la modernité, il écrivait en effet ceci, je le cite : « L'humanité qui jadis avec Homère avait été objet de contemplation pour les dieux olympiens l'est maintenant devenue pour elle-même ». J'ajoute moi que non seulement l'humanité est devenue un objet de contemplation pour elle-même, non seulement nous nous sommes pris de passion à nous regarder nous-même, mais, armé par la science et la technique, notre regard est entré au plus profond de notre corps. Jadis, on contemplait le portrait de quelqu'un et ce visage, l'image de ce corps étaient susceptibles de livrer une vérité intérieure de l'être, d'une âme. Aujourd'hui, avec la radiographie, l'IRM ou l'échographie, nous regardons nous-même à l'intérieur de nous-même, dans l'espoir peut-être d'apercevoir notre âme au plus intime de nous-même, mais dissimulée quelque part au fin fond des neurones.

En somme, la surveillance du monde va avec la surveillance de nous même. Mais surtout, on se rend compte qu'il n'y a plus de limite au regard. L'explosion actuelle des techniques d'imagerie dans tous les domaines, fait que ce qu'on tenait jusqu'ici, avec Kant, pour une propriété absolue de la matière, à savoir l'impénétrabilité, vient de lui être soustraite. Dans un temps où la puissance de la science se mesure à son omnivoyance, on considère désormais qu'il n'y a plus de résistance matérielle, que rien ne fait limite, obstacle au regard.

C'est aussi par là que se déploie l'idée que les corps sont virtuels. C'est-à-dire que, de ce point de vue là non plus, nous ne sommes pas dans la civilisation de l'image, mais dans une civilisation de la transparence. On veut voir tout, et que nous soyons donc transparents. Cela ne va pas sans l'idée que ce regard qui nous pénètre nous dématérialise. Dans ce nouveau millénaire, au temps de la transparence du monde, l'idée même du caché semble perdre son sens. On peut du coup faire remarquer que cette montée en puissance de la science et des techniques, qui tend à instaurer le règne de la transparence sur la terre comme au ciel, ce mouvement profond que je nomme l'œil absolu qui marque l'avènement d'une nouvelle civilisation du regard, accomplit fidèlement ce qui est pour Freud la logique même de la civilisation.

On a naguère dénoncé une civilisation de l'image menacée par les débordements qu'elle permettait d'une liberté de voir. Aujourd'hui Il n'est plus tant question de liberté, il y a un impératif généralisé de voir. Il habite le monde et anime l'esprit du temps. Nous sommes entrés dans l'époque du regard absolu. C'est une chose nouvelle dans notre société. Une mutation. La vue est devenue le sens premier. Bien sûr cela est vrai depuis ce qu'on a appelé la Renaissance. Mais à la différence de la Renaissance et de Léonard de Vinci, un artiste qui a joué un rôle majeur dans l'élévation de la vue comme sens premier, quand la vue devenait le sens majeur, et quand dans la hiérarchie des arts, la peinture était élevée au rang de « fleur de tout art », la vue était alors une faculté humaine. C'est-à-dire forcément limitée, partielle, marquée par la finitude de l'homme, qui ne détient pas le don divin de l'omnivoyance. Ça a donné la perspective. La perspective est la science de la vision humaine, c'est-à-dire de la condition humaine voyante, à savoir que notre vue est limitée, cadrée, qu'on ne voit pas tout, que la vue suppose le partage du visible entre ce qu'on voit et ce qu'on ne voit pas. C'est cela qui s'incarnait dans l'invention du tableau, de la fenêtre albertienne du tableau. Le tableau incarnait l'idée d'une dualité entre champ et hors-champ, comme on dirait aujourd'hui, à l'âge du cinéma, où entre le visible et le caché, l'image et l'irreprésentable. Or, avec la place régnante du discours de la science, le primat de la vision aujourd'hui ne renvoie pas à la faculté visuelle de l'homme, et donc à ses limites, mais à ce qui est la vue divine, à une omnivoyance qui aurait le pouvoir de réduire tout le réel à l'image. Or c'est la science qui s'est aujourd'hui arrogée ce pouvoir d'omnivoyance. C'est bien ça qui faisait question pour Freud qui disait : « l'homme s'était fait depuis longtemps un idéal de la toute-puissance et de l'omniscience, et il l'incarnait en ses dieux, Il leur attribuait

tout ce qui lui demeurait inaccessible, ou lui était interdit. On peut donc dire que ces divinités étaient des « idéaux culturels ». Et de là Freud en arrivait à cette conclusion que « Maintenant qu'il s'est considérablement rapproché de cet idéal, il est devenu lui-même presque un dieu ». Freud écrivait cela en 1930. Le problème, c'est qu'au 21^e siècle, avec les avancées de la science, l'homme ne se contente plus d'être « presque » un dieu. Le cadre du tableau, la fenêtre ont été explosés. On est maintenant dans une vision qui se veut intégrale, hors les murs, à travers les murs. Autant dire qu'on est au temps de ce qu'on nomme le mur d'écrans, c'est-à-dire que c'est en effet un mur mais le mur d'écrans est un mur qui suppose qu'on peut tout voir. Il n'y a plus aujourd'hui de hors-champ. Et pas plus non plus d'opacité ou de caché. Toutes les limites sont franchissables à l'œil du dieu moderne qui est l'œil de la science. Plus d'opacité ni de caché, c'est-à-dire aussi bien qu'il n'y a plus d'intime. Profondément, il y a cette idée que tout le réel serait visible, cette thèse hypermoderne que tout le réel serait réductible à l'image. C'est ce que dit le mathématicien que je citai quand il parle de la numérisation du monde. En ce sens, il se prend pour Dieu, le Dieu calculateur de Leibniz. Le mouvement général du discours de la science va vers une virtualisation du monde.

Freud disait que la civilisation tendait à accomplir nos rêves comme dans les contes, magiquement, mais aujourd'hui il se manifeste autre chose qui n'a plus rien à voir avec la magie et les contes. Le monde hypermoderne est celui d'un déchaînement de la pulsion de voir. Il faut entendre « déchaînement » dans tous les sens. C'est-à-dire que la passion de voir a envahit la société et qu'elle est l'exercice d'une liberté nouvelle. C'est-à-dire qu'il ne s'agit plus cette fois d'un droit, mais d'une libération totale, d'une pulsion du regard sans limite. On veut tout voir et on on voir tout de tout. Des interdits pesaient jadis sur le voir. Le droit de regard a été revendiqué. Il a été acquis, reconnu et protégé, inscrit dans un cadre juridique. Un pas a été franchi aujourd'hui. C'est qu'on est passé de ce droit à une appropriation sauvage, une dévoration cannibale de l'œil. Le regard tend à n'être plus réglé par rien. Dans les faits, si on considère le problème des paparazzi qui cristallise médiatiquement un aspect de la question du droit de regard aujourd'hui, les juges sont impuissants à fixer des limites, et il est massif que ce n'est plus la loi qui régit ce droit, mais l'argent et le marché.

Mais pris dans sa globalité, dans l'idée actuelle d'un droit de regard, il ne s'agit plus d'arracher un privilège au pouvoir, le droit de regard signifie aujourd'hui que c'est au réel que s'impose le devoir d'être transparent. On est passé du droit de regard à une exigence universelle de transparence.

En ce point il importe de souligner qu'à l'impératif de tout voir répond aussi celui de tout montrer. Le voyeurisme généralise fait couple avec un exhibitionnisme de masse. C'est vrai dans tous les domaines, y compris celui de la politique où on n'attend plus des hommes politiques qu'ils nous disent leurs pensées quant à la conduite de la cité, mais qu'ils nous confient

ce qu'ils aiment manger, qu'ils ouvrent les portes de leur chambre à coucher et qu'ils nous disent comment ils baisent.

La transparence est devenue idéal absolu et impératif absolu. Cela donne lieu à l'émergence d'une nouvelle pornographie. L'hypermodernité engendre une nouvelle forme de pornographie, symptomatique de cette quête exaspérée d'un réel qui ne se déroberait pas à l'image. Ce n'est plus la pornographie d'hier, parce que ce n'est pas la digue de la pudeur qui est abattue, mais la digue du dégoût, au-delà de laquelle les limites sont abolies. On n'est pas dans la transgression. La pornographie d'hier transgressait les limites de la pudeur pour découvrir quelque chose à voir qui était interdit ; aujourd'hui la pornographie numérique abolit les limites pour voir ce qui serait au-delà des images. Ce qui peut être le pire.

Le fantasme de la transparence se heurte à une limite désespérée dans la pornographie. Toute la question de la pornographie hypermoderne, de la pornographie électronique, est liée à ça, à un défaut essentiel : on n'en voit jamais assez, c'est qu'il n'y aura jamais assez d'images ; plus j'en vois, plus j'en veux, et plus je crois voir se dévoiler ce qu'une autre image me voilait, et plus m'échappe ce que les images sont supposées me montrer. Et ça, ça va à l'infini.

Il y a manifestement une cassure dans l'histoire moderne. Si on pense au début du 20^e, quand Freud inventa la psychanalyse, on en était à l'âge de la répression de la sexualité ; la fin du 20^e et le 21^e siècle sont marqués par la diffusion massive de ce qui s'appelle le *porno*, qui est le coït exhibé, devenu spectacle, un *show* accessible par chacun sur internet. De la fin du 19^e siècle victorien au règne du porno, nous ne sommes pas seulement passés de l'interdiction à la permission, mais à l'incitation, à l'intrusion, la provocation, le forçage. Le porno, qu'est-ce d'autre qu'un fantasme filmé avec une variété propre à satisfaire les appétits pervers dans leur diversité? Rien finalement ne montre mieux ce que Lacan nommait l'absence du rapport sexuel que le porno, la profusion imaginaire des corps qui passent leur temps à se donner et à se prendre.

On peut évoquer à propos de cette pratique contemporaine du porno ce que fut le déferlement des effets du christianisme dans l'art, des effets qui ont été portés à leur acmé par le baroque. Lacan parle de ça. A propos de la peinture baroque, il note dans son Séminaire *Encore* que : «tout est exhibition de corps évoquant la jouissance». Mais la différence du baroque avec le porno c'est que l'exhibition religieuse des corps pâchés laisse toujours hors de son champ la copulation même. Or à l'ère de la technique, la copulation ne reste plus confinée dans le privé, à nourrir les fantasmes particuliers à chacun, elle est désormais réintégrée dans le champ de la représentation, qui est elle-même passée à une échelle de masse. Une seconde différence est encore à souligner entre le porno et le baroque. Tel que défini par Lacan, le baroque viserait la régulation de l'âme par la vision des corps, la scopie corporelle. Il n'y a rien de tel dans le porno, nulle régulation, plutôt une perpétuelle infraction. La scopie corporelle fonctionne dans

le porno comme une provocation à une jouissance destinée à s'assouvir.

La diffusion planétaire de la pornographie par le biais de la toile électronique a des effets. En particulier ça crée du nouveau dans la sexualité dans les modes d'apprentissage chez les jeunes. Les masturbateurs n'ont plus à produire eux-mêmes des rêves éveillés puisqu'ils les trouvent tout faits, déjà rêvés pour eux. On peut aussi apercevoir les conséquences de cette pornographie constamment ouverte dans les mœurs des jeunes générations, quant au style des relations sexuelles, parce qu'elle semblent marquées par le désenchantement, la brutalisation et la banalisation. Ça amène à une sorte de choc paradoxal entre la pornographie et l'horreur. C'est que la furie copulatoire atteint dans la pornographie un *zéro* de sens qui fait songer à ce que Hegel dit dans la *Phénoménologie de l'esprit* de la mort infligée au moment de la Terreur dans la Révolution française ; il dit en effet de cette mort infligée qu'elle est « la plus froide et la plus plate, sans plus de signification que de trancher une tête de chou ou d'engloutir une gorgée d'eau ». On a vraiment l'impression que la copulation pornographique a la même vacuité de sens.

Rencontre entre la pornographie et la Terreur dans la Révolution, mais aussi avec le terrorisme aujourd'hui. La violence de ces images est à la mesure de celles des actualités télévisuelles qui nous bombardent en temps réel de toutes les horreurs de la planète. Il y a un terrorisme des images à l'œuvre aujourd'hui, comme l'ont d'ailleurs très bien compris Ben Laden et les autres maîtres de mort actuels, comme ceux du groupe dit de « L'état islamique en Irak », qui en usent résolument. J'ai vu pour ma part dans le 11 septembre à New York la volonté des terroristes de montrer qui étaient les vrais Maîtres des Images. Et j'ai été frappé par le fait que deux jours auparavant, le 9 septembre 2001, le Commandant Massoud a été tué en Afghanistan, par les talibans, mais on n'a pas assez souligné le lien étroit qui se manifestait entre ces deux événements par le biais de l'image, c'est-à-dire, vous vous en souvenez peut-être, que le Commandant Massoud a été assassiné par un groupe de terroristes qui s'étaient fait passer pour des journalistes de télévision et ils ont organisé un attentat suicide qui a consisté à faire exploser une caméra piégée, la caméra qui était supposée filmer leur victime.

Quand on sait qu'aujourd'hui les membres d'un groupe comme ceux de « L'état islamique » filment la décapitation de leurs otages, je me dis que la nouvelle pornographie contemporaine signe en ce sens l'intrusion dans la sphère de l'intime de cette surenchère d'images insoutenables, en particulier celles de ces corps égorgés, décapités comme on tranche une tête de chou, ou explosés et réduits en bouillie dans les attentats comme on boit une gorgée d'eau. Ce qui me trouble, c'est que le terrorisme qui traite les corps comme s'il n'étaient rien rencontre en un certain sens le pouvoir de pénétration de l'image des technosciences, parce que la numérisation du réel, la virtualisation des corps est une façon de traiter tous les corps comme des corps morts. La virtualisation est une dématérialisation. Cela culmine dans cette nouvelle

technique dite de la virtopsie qui consiste à autopsier non plus des cadavres mais l'image numérique des cadavres. On peut souligner que le mot « autopsie » signifie en grec « voir de ses propres yeux », je veux dire qu'il n'y a rien dans ce mot qui spécifie le cadavre par rapport au vivant. Finalement, la science exerce aujourd'hui un pouvoir d'autopsie sur tous les corps, indifféremment, qu'ils soient morts ou vivants.

De tout cela je tire que le temps est venu d'entrer en résistance contre l'image. Il ne s'agit pas du tout de prôner un nouvel iconoclasme, mais de lutter contre l'envahissement des images sans frontières, contre la virtualisation du monde, et contre cette sorte de nouvelle pornographie des images. J'ai l'idée qu'il s'agit de dresser les corps contre l'image, d'affirmer l'opacité, l'imperméabilité contre la transparence, d'opposer la présence réelle à une virtualisation généralisée. En fait, c'est déjà ce qui se passe. Comme spontanément, en ces temps de virtualité, toutes les formes sociales qui favorisent la rencontre réelle des corps réels prennent de plus en plus de valeur, le théâtre par exemple. C'est aussi la chance de la psychanalyse. Très simplement, contre l'ennui, la vanité du virtuel, rien ne semble valoir la présence réelle des corps. En vérité, on ne peut s'en passer. C'est aussi comme ça que j'explique les développements aujourd'hui en art de la performance. Cela ne concerne pas simplement la forme historique de la performance dont l'histoire s'est construite entre ses premiers actes futuristes ou dadaïstes, jusqu'à la fin des années 1970, sur des principes liés à l'éphémère, à l'action, au geste, à la parole, au public, et surtout au corps, qui en est l'essence même. C'est aussi comme ça que je vois ce qui se passe quand un artiste comme Tino Sehgal vide entièrement le Guggenheim Museum de New York afin d'offrir la totalité de l'espace à une œuvre sans objets, sans textes de présentation, sans catalogue, sans vernissage, et avec un interdit de photographier. Cette œuvre radicalement immatérielle qui entraîne les visiteurs dans une expérience esthétique singulière mettait en jeu les corps, la rencontre des corps des spectateurs et puis des enfants, je crois, qui parlaient tout bas. Il n'y avait rien, aucun objet, et rien à voir, mais ce rien imposait une présence et l'opacité d'une énigme à laquelle on se heurtait.

La mise en jeu des corps réel est une façon de résister par la présence, par l'épaisseur des corps, par leur pesanteur, par leur opacité, au pouvoir dissolvant de l'image, à son pouvoir de transparence. Je me rends compte qu'un certain nombre de pratique artistique aujourd'hui tente de lutter en ce sens contre l'image. Je crois qu'il importe aujourd'hui de résister par l'opacité de la présence à l'entreprise néantisante de la transparence. Préserver quelque chose de l'opaque, de l'énigme, de l'intime, du secret, de l'épaisseur irréductible de la matière, me semble une façon de maintenir une dimension humaine face à la puissance déshumanisante des images aux mains de la science.

CONFERENCIA

Gérard Wajcman

Traducción: José Luis Vera

Como me fue imposible venir a hablarles directamente, en persona, el hecho de que me dirija a ustedes a distancia, *in absentia*, gracias a los medios electrónicos, tiene finalmente un sentido más interesante. Porque de lo que yo quisiera hablarles es justamente de las imágenes, de la invasión de las imágenes, y por lo tanto de algo como la virtualización del mundo, una virtualización ligada a lo que un científico francés, un matemático, llamaba recientemente –con una feliz pasión– la “digitalización del mundo”. De hecho, hablando de lo que me concierne –debido a que yo estoy en Francia y ustedes en México– y recurriendo a las técnicas modernas de la imaginería, yo quisiera hablarles de eso y, por consiguiente, de nuestra civilización.

Quiero hablarles del asunto de la civilización y del cuerpo. Esto no significa que se tratará de hablar del lugar del cuerpo en nuestra civilización actual, porque hay en verdad una relación íntima, fundamental, entre lo que denominamos la civilización y el cuerpo. De manera precisa, Freud vio esto. Me refiero a que utilizando los medios electrónicos –como yo lo hago– sea el video, la computadora y el Internet para transportarme hasta ustedes, por lo menos mi imagen y mi voz, me hago consciente de que cumplo con lo que Freud consideraba la esencia misma de la civilización. Él concebía, en efecto, en ese precioso libro que es *El malestar en la cultura*, publicado en 1930, que las contribuciones de lo que llamamos civilización consisten, en primer lugar, en perfeccionar los órganos del cuerpo, en desarrollar sus capacidades motrices y sensoriales, en acrecentar su poder. Lo cito:

Gracias a todos sus instrumentos (a las aportaciones de la civilización), el hombre perfeccionó sus órganos –tanto motores como sensoriales– o bien, amplió considerablemente los límites de su poder. Las máquinas de motor le procuran fuerzas gigantescas tan fáciles de dirigir a su voluntad como sus músculos; gracias a los barcos y aviones ni el agua ni el aire pueden impedir su desplazamiento. Con los lentes, él corrige los defectos de las lentillas de sus ojos. El telescopio le permite ver inmensas distancias y el microscopio le permite transgredir los límites asignados a su visión por la estructura de la retina. Con la cámara fotográfica, se ha asegurado de un instrumento que fija las apariencias fugitivas [...]. Con la ayuda del teléfono, él escucha lejos, a distancias que los mismos cuentos estimaban como infranqueables.

Evaluando que las conquistas de la civilización parecen orientarse en el sentido de liberar al hombre de su impotencia natural y a la vez de sacarlo de sus limitaciones y de cumplir lo sueños más extravagantes de la humanidad, Freud finalmente exclama “Se diría un cuento de hadas!”. Evidentemente él toma en cuenta que no todo está incluido en los cuentos de hadas. Sin duda se debería pensar en los efectos y consecuencias de todas las invenciones técnicas. No todo es maravilloso, lejos de ello, sobre todo porque el hombre es la única especie viva que ha inventado los medios para destruirse a sí misma. Por otro lado, Freud habla del teléfono, pero el micrófono, por ejemplo, ha tenido un rol político considerable en el siglo xx. Ha jugado un papel histórico en la constitución de las masas. ¿Qué hubiera sido Hitler sin micrófono? Quien perfectamente se ha dado cuenta de esto es Charles Chaplin en su película *El gran Dictador*, realizada en 1940.

En todas las funciones evocadas, la civilización se presenta entonces como un órgano más del cuerpo. Viniendo a paliar sus carencias a través de apéndices y prótesis, la civilización hace aparecer lo finito o la debilidad esencial del hombre. Y multiplicando esos apéndices y esas prótesis del cuerpo, la ciencia y la técnica amplían su poder de acción y de conocimiento del mundo. Se dimensiona también que lo que las máquinas conllevan como perfeccionamiento del cuerpo, se aplica sobre un cuerpo pensado él mismo como una máquina. Y si, como toda máquina, el cuerpo responde a la exigencia del amo que debe hacer que eso gire y gire alrededor, estamos confrontados a las inevitables vergüenzas del cuerpo, a sus pérdidas. Hay que llamar entonces, por supuesto, a la medicina, a la ciencia, la biología y se inventa el *bébé-medicament¹* para tratar las carencias del cuerpo. Antes se podía pensar en un cuerpo aristotélico, el cual es pensado en su imagen, como una forma total y poderosa. El alma, el poder vital se realiza en la imagen total del cuerpo, la celebración del cuerpo como Uno. En un sentido, la historia del arte occidental ha sido la de una celebración de este cuerpo en esplendor. La pintura de los cuerpos narraba una génesis del alma en sentido aristotélico. Pero este era el cuerpo de antes, un cuerpo anterior a o fuera de la ciencia. Puesto que es evidente que esa época se ha ido se puede, o más bien, se debe decir adiós a la celebración de la unidad del cuerpo en esplendor. La ciencia y la técnica triunfan y con ellas se afirma, por el contrario, el triunfo de otro cuerpo, es decir, el cuerpo cartesiano, un cuerpo articulado, un cuerpo en piezas y en fragmentos, concebido como una máquina. Hace algunos días veía las fascinantes imágenes de Aimee Mullins, esta norteamericana minusválida devenida atleta, *top model* y actriz que lleva dos prótesis como rodillas. Ella es el ícono mismo del cuerpo cartesiano, cada foto de ella es la imagen de la

1 *Bebé-medicamento* o *bebé doble esperanza*, es un niño concebido con la ayuda de una selección de un embrión con un doble diagnóstico preimplantable (DPI, en francés), para que sea inmune a la enfermedad genética que sufre un hermano o hermana y que sea inmuno-compatible con él, lo que permite la curación del niño afectado gracias a la muestra de sangre del cordón umbilical. (N. Del T.)

civilización en esplendor, pero de la civilización de la ciencia. Seguro que, es obvio, si se trata de encontrar un ícono del cuerpo cartesiano, yo prefiero pensar, sin dudarlo, en Aimee Mullins más que en Oscar Pistorius.

Pero falta agregar algo. Oscar Pistorius nos puede ayudar: que la ciencia y la técnica que perfeccionan el cuerpo permiten evidentemente un desarrollo de la civilización, pero no se puede dejar de lado que esta celebración del nuevo cuerpo-máquina marcha con la muerte. El desarrollo de los apéndices técnicos no solamente no excluye, sino por el contrario, incluyen la pulsión de la muerte, porque aumentando los poderes del cuerpo, se aumenta, al mismo tiempo y de manera mecánica, el poder de destrucción de los cuerpos.

Por supuesto que Freud dijo que en la civilización se creería en un cuento, pero no hay que olvidar que escribió *El malestar en la cultura* en 1929, es decir, después de los desastres de la guerra de 1914 y mientras que la Segunda Guerra Mundial se perfilaba en el horizonte. Hay que tomar en cuenta que la Segunda Guerra Mundial realizó increíbles progresos en la ciencia, como lo evidencia la invención de la bomba atómica. Pero también el nazismo ha demostrado que, aun sin arma, la técnica en el nivel más simple puede servir para fines mortales: por ejemplo, las cámaras de gas, que no eran en absoluto un asunto de guerra, sino que, a través del empleo del Zyklon B –ese gas que era originalmente un insecticida–, ha sido la aplicación de las técnicas más pacíficas de jardinería destinadas a la destrucción masiva de millones de individuos.

Haré otra observación con relación a nuestra civilización y al cuerpo. Conciérne directamente al lugar y la función de la imagen. Noto que entre los lentes, el telescopio, el microscopio y la cámara fotográfica, Freud señala el lugar decisivo de las tecnologías de la visión. De pronto, me doy cuenta de que todo lo que me ha ocupado estos últimos años, todo lo que yo he podido escribir concerniente a las cámaras de vigilancia, los drones y todas las técnicas actuales de creación de imágenes, todo eso constituye un desarrollo de la concepción freudiana de la civilización. Actualmente ya no es necesario destacar la importancia de la imagen. Lo que hay que pensar simplemente es que se está menos en lo que se ha podido llamar una civilización de la imagen que en una civilización del exceso de imágenes. Desde que nos ocupamos de las imágenes digitales, estamos confrontados a lo que los informáticos nombran como la cuestión del *Big Data*, que es el problema del tratamiento del gigantesco volumen de datos. Teniendo en cuenta la enorme masa de imágenes que se archivan, resulta imposible ver todas las imágenes que producimos. Es por esto que se puede decir que ya no estamos en una civilización de la imagen, sino del exceso de imágenes.

Es importante remarcar otra cosa. Al comenzar, he conectado de manera natural la imagen y la digitalización, no solamente porque la imagen que ustedes ven de mi conferencia ha sido técnicamente filmada con una cámara digital, sino que lo que se llama imagen actualmen-

te pertenece esencialmente al universo digital. Lo que hay que comprender de inmediato es que la imagen de la cual se habla ya no pertenece completamente al registro de lo visual. Hay un cambio, una ruptura considerable en la reflexión de lo visible y en la historia del arte.

Antes, aun si el cuestionamiento de lo visible se ha articulado siempre al de lo invisible, la imagen era completamente pensada en su esencia como una modalidad de lo visible, se trate ya sea del color en la pintura, del pigmento o –más cercano a nosotros– de la fotografía llamada argéntica o del film del cine.

Ahora bien, lo que se llama pixel no pertenece directamente a lo visible, es un algoritmo, es un cálculo, es matemática pura. La imagen es un visible inscrito en el orden de lo leíble. Lo digital produce imágenes, pero la verdad es que nos enmascara la trama simbólica de la imagen, de manera que ésta no es “visual”, la imagen no es más que un compuesto de cifras y de letras. La imagen se escribe. De ahí que con los ordenadores –que nos permiten acceder a todas las imágenes que se desee– tenemos una nueva ocasión de equivocarnos en pensar que estaríamos en una civilización de la imagen; la verdad es que estamos en una civilización de la matemática, de la cifra, de lo que se escribe. Hasta hace muy poco se creía que la imagen iba a barrer con lo escrito, pero finalmente, hay que rendirse a la evidencia de que lo digital ha desarrollado una civilización de la escritura.

Ahora, abordo el cambio que para mí ha sido central en nuestra civilización. A saber, que no estamos en una civilización de la imagen ni aun del exceso de imagen, sino en una civilización de la mirada. Y es precisamente eso lo que le da su razón de ser a este exceso actual de imágenes. Lo que la civilización ha desarrollado –en sentido Freudiano–, es que ella ha emplazado nuestro ojo.

La civilización de la mirada que hablo es la extensión pronta y desmesurada del poder del cuerpo en cuanto a su órgano visual. El hombre ve más, mejor, más rápido, más lejos, también ve con mayor profundidad y, en principio, de manera más profunda en él mismo. Se podría decir que nunca se ha mirado tanto y nunca se ha visto tan bien. No solamente desde el catalejo de Galileo, el telescopio ha permitido entender nuestra visión del mundo más allá del mundo mismo, no sólo, a partir de la lupa y la óptica holandesa, con el microscopio nuestra mirada ha entrado en la intimidad más ínfima de la materia, sino que en nuestra civilización, la sorprendente novedad es que hemos devenido nosotros mismos en el objeto privilegiado de nuestra propia mirada, del poder ilimitado de esta mirada. Toda la tierra gira y se convierte en un gran globo ocular que nos mira, nos vigila, nos ausculta. Walter Benjamin se había dado cuenta de esto, que había sucedido una convulsión radical de la mirada en los tiempos de la modernidad, lo cito: “La humanidad que anteriormente, con Homero, había sido objeto de contemplación para los dioses olímpicos, ha devenido ahora objeto de contemplación para ella misma”. Yo agregó que no solamente la humanidad ha devenido en un objeto de contemplación para ella

misma, más bien, además de la pasión por mirarnos a nosotros mismos, armada por la ciencia y la técnica, nuestra mirada ha entrado en lo más profundo de nuestro cuerpo. Anteriormente, se contemplaba el retrato de alguien y ese rostro, la imagen de ese cuerpo, era susceptible de suministrar una verdad interior del ser, de un alma. Hoy, con la radiografía, el IRM (imagen por resonancia magnética) o la ecografía, vemos nuestro propio interior, con la esperanza, quizá, de percibir nuestra alma en lo más íntimo de nosotros mismos, pero disimulada en alguna parte en lo más profundo de las neuronas.

En suma, la vigilancia del mundo va con la vigilancia de nosotros mismos. Pero sobre todo, se percibe de que no hay límite para la mirada. La explosión actual de técnicas de creación de imágenes en todos los dominios, hace que lo que se tenía hasta aquí, –con Kant– como una propiedad absoluta de la materia, es decir, lo impenetrable, se le ha sustraído. En una época donde el poder de la ciencia se mide por su omnivigencia, se considera en adelante que no hay más resistencia material, que nada limita ni obstaculiza a la mirada.

También, debido a esto, se despliega la idea de que los cuerpos son virtuales. Es decir, que desde este punto de vista tampoco estamos en la civilización de la imagen, sino en una civilización de la transparencia. Se desea ver todo y que seamos, por lo tanto, transparentes. Esto no va sin la idea de que esta mirada que nos penetra nos desmaterializa. En este nuevo milenio, en la época de la transparencia del mundo, la misma idea de lo oculto parece perder su sentido. Se puede de pronto remarcar que esta potenciación de la ciencia y de las técnicas, que tiende a instaurar el reino de la transparencia sobre la tierra como en el cielo, este movimiento profundo que yo nombro *El ojo absoluto* y que señala el advenimiento de una nueva civilización de la mirada, cumple fielmente lo que es para Freud la lógica misma de la civilización.

Se ha denunciado una civilización de la imagen amenazada por los desbordamientos que ella permitía de una libertad de ver. Actualmente ya no se trata de libertad, sino de que hay un imperativo generalizado de ver. Habita el mundo y anima el espíritu de la época.

Hemos entrado en la época de la mirada absoluta. Es algo nuevo en nuestra sociedad. Una mutación. La vista se ha convertido en el sentido primario. Por supuesto que esto es verdad desde aquello que se ha denominado el Renacimiento. Pero a diferencia del Renacimiento y de Leonardo Da Vinci –un artista que ha jugado un papel mayor en la elevación de la vista como sentido primario– cuando la vista devenía en el sentido mayor y cuando en la jerarquía de las artes, la pintura era elevada al rango de “Flor de todo arte”, la vista era entonces una facultad humana. Es decir, fuertemente limitada, parcial, marcada por la finitud del hombre, que no detenta el don divino de la omnivigencia. Esta concepción generó la perspectiva. La perspectiva es la ciencia de la visión humana, es decir, de la condición humana vidente, a saber, que nuestra vista es limitada, encuadrada. Que no se puede ver todo, que la vista supone la división de lo visible entre lo que se ve y lo que no. Es eso que se encarnaba en la invención del cuadro, de

la ventana albertiana del cuadro. El cuadro encarnaba la idea de una dualidad entre campo y fuera de campo, como se diría ahora, en la edad del cine o entre lo visible y lo oculto, la imagen y lo irrepresentable. Ahora bien, con el lugar en que reina el discurso de la ciencia, la primacía de la visión actualmente no reenvía a la facultad visual del hombre y, por lo tanto, a sus límites, sino a lo que es la vista divina, a una omnivigencia que tendría el poder de reducir todo lo real a la imagen. Porque es la ciencia quien hoy se ha agenciado ese poder de omnivigencia. Algo que preocupaba a Freud, quien decía: “el hombre se había hecho desde hace mucho tiempo un ideal de omnipotencia y de omnisciencia, y él la encarnaba en sus dioses. Él les atribuía todo lo que le era inaccesible, o le estaba prohibido. Se puede entonces decir que esas divinidades eran ideales culturales”. De ahí que Freud llegaba a la conclusión siguiente: “Ahora que [el hombre] se ha acercado considerablemente a este ideal, él mismo ha devenido casi un dios”. Freud escribió esto en 1930. El problema, es que en siglo XXI, con los avances de la ciencia, el hombre no se contenta en ser “casi” un dios. El marco del cuadro, la ventana, han sido demolidos. Ahora se está dentro de una visión que se desea integral, fuera de los muros, a través de los muros. Lo mismo decir que se está en el tiempo de lo que se nombra como el muro de pantallas, es decir, que es en efecto un muro, pero el muro de pantallas es un muro que supone que se puede ver todo. Al día de hoy ya no hay más fuera de campo. Ni tampoco opacidad y ocultamiento. Todos los límites son franqueables al ojo del dios moderno que es el ojo de la ciencia. No más opacidad ni ocultamiento, es como decir que ya no hay intimidad. De manera profunda, hay esta idea de que todo lo real sería visible, esta tesis hipermoderna de que todo lo real sería traducible a la imagen. Es lo que dice el matemático, que yo citaba, cuando habla de la digitalización del mundo. En este sentido él se toma por Dios, el dios calculador de Leibniz. El movimiento general del discurso de la ciencia se dirige hacia una virtualización del mundo.

Freud decía que la civilización tendía a cumplir nuestros sueños como en cuentos, mágicamente, pero en el día de hoy se manifiesta otra cosa que no tiene nada que ver con la magia y los cuentos. El mundo hipermoderno es el de un desencadenamiento de la pulsión de ver. Hay que entender “desencadenamiento” en todos los sentidos. Es decir, que la pasión de ver ha invadido la sociedad y es el ejercicio de una nueva libertad. Es decir, que no se trata esta vez de un derecho, sino de una libertad total, de una pulsión de la mirada sin límite. Se desea ver todo y deseamos ver todo de todo. Antes, las prohibiciones pesaban sobre el ver. El derecho de mirar ha sido reivindicado. Ha sido adquirido, reconocido y protegido, inscrito en un marco jurídico. Se ha cruzado un umbral hoy. Se ha pasado de este derecho a una salvaje apropiación, una voracidad caníbal del ojo. La mirada tiende a no estar reglamentada por nada más. En los hechos, si se considera el problema de los *paparazzi* que cristaliza médicamente un aspecto de la cuestión del derecho de mirar en el día de hoy, los jueces están imposibilitados para fijar límites y es generalizado el hecho de que no es ya la ley quien rige

este derecho, sino el dinero y el mercado.

Pero, tomado en su globalidad, en la idea actual de un derecho de mirar, no se trata más de arrancar un privilegio al poder, el derecho de mirar significa hoy que es a lo real a quien se impone el deber de ser transparente. Se ha pasado del derecho de mirar a una exigencia universal de transparencia.

En este punto es importante señalar que al imperativo de ver todo responde también el de mostrar todo. El voyeurismo generalizado hace mancuerna con un exhibicionismo de masas. Esto es verdad en todos los dominios, comprendiendo el de la política, donde no se espera que los políticos nos digan sus ideas en cuanto a la conducción de la ciudad, sino que ellos nos confían lo que le gusta comer y abren las puertas de sus recámaras y nos dicen como ellos aman.

La transparencia se ha convertido en ideal absoluto e imperativo absoluto. Eso da lugar a la aparición de una nueva pornografía. La hipermodernidad engendra una nueva forma de pornografía, sintomática de esta búsqueda exasperada de un real que no se ocultaría a la imagen. No es la pornografía de ayer, porque no es el trofeo del pudor lo que ha sido abatido, sino el de la aversión, más allá de la cual los límites son abolidos. No se transgrede. La pornografía de ayer transgredía los límites del pudor para descubrir algo que ver y que estaba prohibido. Hoy la pornografía digital suprime los límites para ver lo que lo que estaría más allá de las imágenes. Lo que puede ser lo peor.

El fantasma de la transparencia se confronta a un desesperado límite en la pornografía. Todo el asunto de la pornografía hipermoderna, de la pornografía electrónica, está ligada a eso, a un defecto esencial: no se ve nunca lo suficiente, es por eso que no habrá nunca suficientes imágenes; entre más veo, más deseo ver y entre más yo creo ver revelarse lo que otra imagen me oculta, más se me escapa lo que las imágenes supuestamente me muestran. Y así, al infinito.

Hay manifiestamente, una ruptura en la historia moderna. Si se piensa en principios del siglo xx, cuando Freud inventa el psicoanálisis, se estaba en la era de la represión de la sexualidad; el fin de ese siglo y el inicio del siglo xxi están marcados por la difusión masiva de lo que se ha dado en llamar el *porno*, que es el coito exhibido, convertido en espectáculo, un *show* accesible para cada uno en Internet. Desde el fin del siglo xix victoriano al reino del porno, no solamente hemos pasado de la prohibición a la permisión, sino a la incitación, a la intrusión, la provocación, le activación. El porno ¿no es otra cosa más que un fantasma filmado con una variedad susceptible de satisfacer los perversos apetitos dentro de su diversidad? Finalmente nada muestra mejor lo que Lacan denominaba como la ausencia de la relación sexual que el porno, la profusión imaginaria de los cuerpos que pasan su tiempo en darse y tomarse.

Se puede evocar, a propósito de esta práctica contemporánea del porno lo que fue el desencadenamiento de los efectos del cristianismo en el arte, efectos que han sido llevados a su apogeo por el barroco. Lacan habla de eso. A propósito de la pintura barroca, él señala en su

Seminario *Aun* que: “todo es exhibición del cuerpo evocando el placer”. Pero la diferencia del barroco con el porno es que la exhibición religiosa de los cuerpos desfallecidos deja siempre fuera de su campo a la propia copulación. Ahora bien, en la era de la técnica, la copulación no queda confinada más en lo privado, en nutrir los fantasmas particulares de cada quien, ella está, en adelante, reintegrada en el campo de la representación, la cual ha pasado, ella misma, a una escala masiva. Es necesario señalar una segunda diferencia entre el porno y el barroco. Tal y como es definido por Lacan, el barroco contemplaría la regulación del alma por la visión de los cuerpos, la escopía corporal. No hay tal cosa en el porno, ninguna regulación, más bien una perpetua infracción. La escopía corporal funciona en el porno como una provocación a un placer destinado a apaciguarse.

La difusión planetaria de la pornografía por la vía de la pantalla electrónica tiene efectos. En particular eso crea novedades en los modos de aprendizaje en los jóvenes en cuanto a sexualidad. Los masturbadores no tienen que producir ellos mismos sueños mientras están despiertos, puesto que ellos los encuentran ya hechos, ya soñados. Se pueden también percatar de las consecuencias de esta pornografía constantemente abierta en las costumbres de las generaciones jóvenes, en cuanto al estilo de las relaciones sexuales, porque éste parece marcado por el desencanto, la brutalización y la banalización, lo que conlleva a una especie de *shock* paradójico entre la pornografía y el horror. Es lo que la furia copulatoria alcanza en la pornografía, un cero de sentido que hace pensar en lo que Hegel dice en la *Fenomenología del espíritu* acerca de la muerte infligida en el momento del terror en la Revolución francesa; él menciona, en efecto, de esta muerte infligida, que es “la más fría y la más plana, sin más significado que el de cortar una cabeza de col o de absorber un trago de agua”. Se tiene verdaderamente la impresión de que la copulación pornográfica tiene la misma vacuidad de sentido.

Reencuentro entre la pornografía y el terror en la Revolución, pero también con el terrorismo actual. La violencia de esas imágenes está a la medida de las actualidades televisivas que nos bombardean, en tiempo real, todos los horrores del planeta. Hay un terrorismo de las imágenes en los hechos actuales, como por otro lado lo ha comprendido muy bien Bin Laden y los demás actuales maestros de la muerte, como los del grupo llamado “El estado islámico de Irak” quienes la usan con determinación. Por mi parte, he visto en el 11 de septiembre en Nueva York la voluntad de los terroristas de mostrar que eran los verdaderos maestros de las imágenes. Y yo he sido afectado por el hecho de que dos días antes, el 9 de septiembre, el Comandante Massoud había sido asesinado en Afganistán por los talibanes, pero no se ha señalado suficientemente la estrecha relación que se manifestaba entre esos dos eventos por la vía de la imagen, es decir, ustedes recuerdan quizá que el Comandante Massoud fue asesinado por un grupo de terroristas que se habían hecho pasar por periodistas de televisión, los cuales han organizado un atentado suicida que ha consistido en hacer explotar una cámara escondida, que se

suponía iba a filmar a su víctima. Cuando se sabe que al día de hoy los miembros de un grupo como los de “El estado islámico” filman la decapitación de sus rehenes, yo me digo que la nueva pornografía contemporánea señala en este sentido la intrusión en la esfera de lo íntimo de esta escalada de imágenes insoportables, en particular las de esos cuerpos bloqueados, decapitados como si se arranca una cabeza de col, o explotados y reducidos a pulpa en los atentados como se bebe un trago de agua. Lo que me preocupa es que el terrorismo que trata a los cuerpos como si no fueran nada, reencuentra en un cierto sentido el poder de penetración de la imagen de las tecnociencias porque la digitalización de lo real, la virtualización de los cuerpos, es una manera de tratar todos los cuerpos como cuerpos muertos. La virtualización es una desmaterialización que culmina en esta nueva técnica llamada virtuopsia, que consiste en hacer la autopsia no de cadáveres, sino de la imagen digital de los cadáveres. Se puede señalar que la palabra “autopsia” significa en griego “ver desde sus propios ojos”, quiero decir que no hay nada en esta palabra que especifique al cadáver en relación con lo vivo. Finalmente, la ciencia ejerce hoy en día un poder de autopsia sobre todos los cuerpos, indistintamente que ellos estén muertos o vivos.

De todo esto deduzco que el tiempo ha acabado por entrar en resistencia contra la imagen. No se trata en absoluto de predicar un nuevo iconoclastismo, sino de luchar contra la invasión de las imágenes sin fronteras, contra la virtualización del mundo y contra esta especie de nueva pornografía de las imágenes. Yo tengo la idea de que se trata de preparar a los cuerpos contra la imagen, de afirmar la opacidad, la impenetrabilidad contra la transparencia, de oponer la presencia real a una virtualización generalizada. De hecho, esto es lo que pasa ya, todas las formas sociales que favorecen el reencuentro real de los cuerpos reales toman poco a poco más valor, el teatro, por ejemplo. Es también la oportunidad del psicoanálisis. Muy sencillo, contra el problema de la vanidad de lo virtual, nada parece validar la presencia real de los cuerpos. En verdad, no se puede prescindir de ellos. Es así como yo explico los desarrollos actuales en el arte del performance. Eso no concierne solamente a la forma histórica del performance cuya historia se ha construido entre sus primeros actos futuristas o dadaístas hasta finales de los años 70, acerca de principios ligados a lo efímero, a la acción, al gesto, al habla, al público, pero sobre todo al cuerpo, que es la esencia misma. Es así también que yo veo lo que pasa cuando un artista como Tino Sehgal vacía completamente el museo Guggenheim de Nueva York con la finalidad de ofrecer la totalidad del espacio a una obra sin objetos, sin textos de presentación, sin catálogo, sin coctel de inauguración y con la prohibición de fotografiar. Esta obra radicalmente inmaterial que involucra a los visitantes en una experiencia estética singular, ponía en juego a los cuerpos, el reencuentro de los cuerpos de los espectadores y por supuesto de los niños, que hablaban en voz baja. No había nada, ningún objeto y nada que ver, pero este vacío imponía una presencia, así como la opacidad de un enigma con el que se reencontraba.

La puesta en juego de los cuerpos reales es una manera de resistir –por la presencia, por el espesor de los cuerpos, por su pesadez, por su opacidad– al poder disolvente de la imagen, a su poder de transparencia. Me doy cuenta de que un cierto número de prácticas artísticas actualmente tratan de luchar en este sentido en contra de la imagen. Yo creo que es importante resistir por la opacidad de la presencia a la empresa anulatoria de la transparencia. Preservar algo de lo opaco, del enigma, de lo íntimo, del secreto, del espesor irreductible de la materia, me parece una manera de mantener una dimensión humana de cara al poder deshumanizante de las imágenes en las manos de la ciencia.

PARTE 1

semiótica (p. 43, 45, 46, 52, 81); **educación** (p. 41, 42, 44, 116, 140, 147, 251); **arte** (p. 21, 25, 27, 31, 35, 41–45, 47, 48, 52, 59, 60–66, 69–72, 81, 84, 93, 94, 101–103, 121, 122, 125, 127, 132, 152, 159–162, 165, 166, 170–173, 175, 181, 186, 193, 195, 200, 241, 244, 250); **táctica** (p. 41, 42); **prácticas instituyentes** (p. 42); **saber artístico** (p. 42); **conocimiento** (p. 21, 41, 42, 44, 45, 47, 48, 52, 55, 56, 60, 66, 90, 127, 160, 167, 170–172, 175, 177, 182, 188, 207, 223, 228, 253); **representación** (p. 33, 48, 49, 52, 59, 60, 63, 65, 69–72, 77, 85, 89, 102, 103, 106–108, 113, 116, 117, 121, 122, 125, 131, 147, 148, 150, 152, 153, 159, 161, 162, 165, 182–186, 188, 196, 199, 204, 206, 207, 213, 214–218, 231, 235, 236, 249, 250, 251–255); **ficción** (p. 42, 43, 47, 48, 93, 125, 176, 203, 226, 228, 235, 237, 253); **imagen digital** (p. 35, 43, 51, 53, 56, 69, 132, 199); **gramática** (p. 42, 44, 45–49, 94); **estética** (p.) ; **Peirce, Charles Sanders** (p.

46, 49); **Morris, Charles William** (p. 46, 49); **De Certeau, Michel** (p. 41, 49, 189); **Gervais, Bertrand** (p. 48, 49); **estudios visuales** (p. 51, 52, 56, 69, 70, 77, 81, 84, 113, 132, 150, 181); **humanidades digitales** (p. 51–53); **metodología** (p. 45, 51, 56, 172, 205, 206); **homecasting** (p. 51, 53, 55, 56); **enseñanza** (p. 42, 44, 52, 56, 174, 182); **aprendizaje** (p. 33, 52, 53, 55, 182, 204); **remezcla** (p. 53, 60, 63); **academia** (p. 53, 77, 170); **memoria** (p. 44, 53, 90, 96, 111, 127, 134, 152, 161, 175, 177, 188, 189, 236, 243, 244, 245, 250, 255); **youtube** (p. 51, 53–55, 84, 112, 113, 115); **meme** (p. 53, 111–117); **web** (p. 54, 115, 117, 214, 236); **deseo** (p. 31, 54, 152, 213, 223, 225–228, 233, 234, 249, 250, 253, 255); **visibilidad** (p. 56, 70, 218, 227, 251, 252, 253); **investigación** (p. 41, 42, 53, 55, 56, 62, 71, 124, 203–207, 215, 223, 224); **Van Dijck, José** (p. 51, 53); **audiovisual** (p. 51, 53, 55, 59,

60–66, 96, 115, 128); **tiempo real** (p. 33, 59, 60–66, 89); **Brea, José Luis** (p. 56, 59, 65, 69, 70, 89, 188); **Bourriaud, Nicolás** (p. 63–66, 72); **Bergson, Henry** (p. 65, 66); **imagen** (p. 19, 21, 23, 25, 27, 29, 31, 33, 35, 37, 41, 43, 49, 51–56, 59–66, 69–73, 77–81, 84, 85, 89, 90, 96, 97, 112, 113, 115–117, 121–123, 125, 126, 128, 131–134, 137–142, 147, 148, 151–153, 160, 163, 164, 166, 175, 181, 182, 185, 186, 188, 189, 193, 194–200, 204–207, 214, 216–218, 223, 224, 226–228, 232, 236, 242–246, 249–255); **visualidad** (p. 51, 56, 61, 69, 70–73, 77, 83, 113, 115, 131, 200, 218); **poder** (p. 19, 21, 23, 25, 27, 29, 31, 35, 37, 41, 54, 71, 73, 79, 89, 123, 125, 126, 128, 141, 142, 149–151, 153, 183, 184, 199, 213–215, 223, 224, 246, 249–252, 254, 256); **violencia** (p. 33, 72, 138, 142, 194); **Kircher, Athanasius** (p. 60, 61, 71); Jay, Martin (p. 70, 89)

RE-CONOCER; APUNTES, ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Humberto Chávez Mayol

El nombre que he escogido, *Re-conocer; apuntes, estrategias y tácticas* trata de ubicar un conjunto de reflexiones a propósito de la educación artística en esta época. Puntos problemáticos que sin duda tienen que ver con esta, digamos, “era de la imagen electrónica”. No sé si mi tema de investigación acerca de la educación artística debería estar ubicado en este apartado puesto que, a mi parecer, la aparición de la imagen electrónica no es la única problemática de la educación artística contemporánea y el fenómeno es más complejo. Tal vez deberíamos juntar este texto en el apartado de “Imagen y conocimiento: perspectivas transdisciplinarias” o tendríamos que hablar de la educación artística como un proceso epistémico... En realidad, aunque de manera muy general, eso es lo que voy a hacer.

Digo en principio “re-conocer” en el doble sentido de: nuevamente comprender el arte como un conocimiento (*cf.* Shiner, 2004), pero también de observar los desplazamientos de las prácticas artístico-sociales en el desvanecimiento de las fronteras disciplinarias institucionales tanto en las formas de mostrar (una sintaxis), de designar (una semántica) y de conocer (una pragmática). Sin duda la imagen electrónica es una sintáctica tecnológica que ha transformado nuestra experiencia de eso que podríamos llamar real (cada quien definirá esta palabra a partir de su postura conceptual) modelando un confuso juego de virtualización con diversos efectos semántico-pragmáticos. Hace tiempo que creo que “nunca antes hubo tanta realidad y tan pocos creyentes”.

Digo apuntes, porque considero que cada día es más necesario apuntar las observaciones sin caer en la tentación de definir los hechos desde un saber estabilizado que obliga, que instituye, que determina la correcta forma de re-presentar (con guión intermedio) el mundo, como si ese (cualquier mundo) fuera estable en su presencia. Repito, apuntar las observaciones para en cada desplazamiento distinguir, relacionar, representar (sin guión intermedio) el conjunto de fenómenos que provocan nuestra creencia de realidad.

Como se puede escuchar, estos apuntes ya toman un sentido semiótico, mismo que utilizaré como estrategia pragmática para hablar tanto de la educación como del fenómeno artístico.

Estrategia y táctica son dos conceptos que uso en el sentido que propone Michel de Certeau (2000: 42):

Llamo “estrategia” al cálculo de las relaciones de fuerza que se vuelve posible a partir del momento en que el sujeto de voluntad y de poder es susceptible de aislarse de un “ambiente”. La estrategia postula un lugar susceptible de circunscribirse

como un lugar propio y luego servir de base a un manejo de sus relaciones con una exterioridad distinta. La racionalidad política, económica y científica se constituye de acuerdo con este modelo estratégico.

(...) llamo “táctica” a un cálculo que no puede contar con un lugar propio, ni por tanto con una frontera que distinga al otro como una totalidad visible. La táctica no tiene más lugar que el del otro.

(...) Lo propio, [lo táctico] es una victoria del lugar sobre el tiempo. Al contrario, debido a su no lugar, la táctica depende del tiempo, atenta a “coger al vuelo” las posibilidades de provecho. Lo que gana no lo conserva. Necesita constantemente jugar con los acontecimientos para hacer de ellos “ocasiones”.

Así entendido, me muevo en un territorio de relaciones sígnicas donde las tácticas son los desplazamientos temporales de todos y cada uno de los saberes como nuevas prácticas instituyentes enfrentando necesidades específicas.

Sin duda hay muchas posturas respecto de la tecnología digital y su relación con la educación artística. Algunas tratan de reconocer, por ejemplo, la transmisión del conocimiento artístico por medio de las nuevas tecnologías, otras al universo artístico contemporáneo alimentado desde una sintaxis tecnológica, una nueva forma simbólica creadora de ficciones; o las que ven el discurso de la virtualidad como una gramática de “realizaciones” que facilita la creación artística en una constante actualidad expresiva, y tal vez, esos temas sean tratados aquí.

Mi intervención va más encaminada a las transformaciones conceptuales que implican la relatividad del conocimiento como elemento fundamental del arte contemporáneo y sus repercusiones en la educación, y desde ahí, trataré de ubicar el papel fundamental que juega el desarrollo digital tecnológico, visto éste como expansión gramática representacional que sin duda se extiende con gran rapidez en las prácticas comunicativas, que en mucho rebasa la posibilidad pragmática de los usuarios, pero que al mismo tiempo, abre un caudal de formas instrumentales de producción.

Así, mi primer apunte se dirige a algo que podría llamar *la conciencia epistémica del saber artístico*. Creo que es fundamental comprender qué relación tiene éste con las prácticas metodológicas que se aplican en la enseñanza del arte, que (dicho sea de paso) en la época contemporánea se constituyen al abrigo de las maquinarias universitarias. Sin duda aparece ahí un conflicto ente las visiones esencialistas del arte, tan socorridas por muchos modelos educativos y las visiones epistémicas de corte relativista.

A propósito de ese “proceso representacional” quiero citar, a manera de *collage*, algunas ideas y segmentos de textos, presentados en la última década en el seminario de “Educación arte y signo” del Centro Nacional de Investigación, Documentación e Información de Artes

Plásticas (CENIDIAP). Creo que bajo una visión semiótica más extendida hecha en la suma de anotaciones, es posible buscar con más claridad el lugar que podría ocupar la imagen digital o la digitalidad en el proceso educativo.

1. La producción artística en la época contemporánea se ha caracterizado por la expansión, manipulación y/o ruptura (pero no desaparición) de códigos a través de la producción creativa de sucesos, de acciones discursivas (textuales o no) de sentido. La propuesta es crear algo que transforme la aparente legalidad cultural desde alguna vivencia sensorial, afectiva, lógica, tecno-lógica o sociocultural. Esta transformación debe tener el suficiente sustento para que su propia manera de ser o actuar, establezca un proyecto de significación independiente (esto no siempre es aparente) que por muy lejano que se encuentre de las formas comunes, pueda ser integrado a un plano de reconocimiento signico social. Por ejemplo: si el objetivo es presentar el desvanecimiento de una concepción estética, la obra debe desactivar un discurso, a través de uno o múltiples códigos (no siempre visibles) que transformen el sentido de otredad que impacta estratégicamente a un público.
2. Es importante destacar, en este proceso, la proliferación de sistemas signicos, en ocasiones indescifrables, que actúan en la producción y percepción de la obra; situación que paradójicamente, en múltiples ocasiones no sólo provoca confusión, sino un estado de incompetencia interpretativa.

Sería necesario implementar, un método (en el sentido más laxo) de la palabra, que detecte y analice la discursividad signica y su potencialidad relativizante, sin embargo, es una propuesta difícil de ubicar en el modelo educativo disciplinario tradicional, y aún más difícil de evaluar, en la concreción de resultados esperados.

3. Creo que el mayor problema que enfrenta la educación artística contemporánea es estar atravesada por una multiplicidad de discursos que crean y justifican algo parecido a una interminable ficción. En realidad lo más fácil sería pensar que el arte siempre ha estado envuelto en una nebulosa, pero satisfactoria ficción. Eso es efectivamente muy fácil, algo más complicado sería insinuar que toda la cultura funciona como una completa ficción y que (*cfr.* Lewis, 1956) nosotros hemos inventado el orden de la realidad desde nuestro pensamiento; así, en esta invención, el arte es tan sólo el trazo sináptico de un ejercicio vital, que se resiste a desaparecer en la repetición de dicho orden.
4. Ubicar el arte como una maquinaria ficcionante, relativa y ambigua que teje y desteje la esperanza de cambio, de renovación, de individualidad, en una cultura que inventa la rigidez de sus modelos. Esta maquinaria es puesta en marcha por el incierto desplazamiento de un ingenio, de un talento, de una gracia, de una conciencia o de una fe. Pero

a esto se une la plataforma social que estabiliza aquello que llamamos verdad. El arte es memoriosamente guardado como una victoria del sentido, del valor estético y a veces conceptual. Sin embargo, poco esfuerzo hay que hacer para que estética y concepto se diversifiquen en mil interpretaciones, todas distintas, hasta llevarnos a perder la confianza en el encuentro clarificador de un sentido.

5. La relatividad contemporánea debe ser abordada desde sistemas conceptuales no sólo relativizados, sino relativos en sí mismos. Sistemas conceptuales que puedan dudar de la presencia innegable de la realidad y la verdad, sin necesariamente negarlas. Que la propuesta sea múltiple y relativa no quiere decir que no tenga una gramática que la distinga como algo identificable, sino sólo que esta gramática está formada por procesos sígnicos con un alto nivel de transformación a partir de su relación con diferentes procesos interpretativos.
6. Desde este punto de vista, el nuevo paradigma del arte es la conciencia de ambigüedad que bajo diferentes códigos se expande en múltiples sentidos. Entender este proceso implica poder imaginar una organización del saber y la enseñanza en una propuesta económica y potente que pueda enfrentar la relatividad de sentidos, sin olvidar los registros de una memoria social.

44

Ahora presento otro apunte, digamos, de orden histórico. Hace dos décadas, en el momento de creación del Centro Nacional de las Artes (CENART), en el CENIDIAP y en la Dirección de Desarrollo Académico del CENART, iniciamos un conjunto de seminarios dirigidos a comprender el fenómeno contemporáneo artístico tratando de ubicar las problemáticas que afectaban el espacio educativo. Las más definidas entonces, en 1996 eran:

- a. El concepto de producción artística tradicional está idealizado; no enfrenta las nuevas necesidades reflexivas y técnicas que plantea el mundo contemporáneo.
- b. Las tradiciones disciplinarias no han comprendido las necesidades de una visión interactiva que enfrente las nuevas dinámicas culturales en el espacio educativo.
- c. Las construcciones epistemológicas con valores axiomáticos estabilizados sostienen inconscientemente maquinarias deductivas legalizadas y rigidizantes.
- d. No hay un sistema organizacional que permita la integración de múltiples saberes en la construcción de discursos fisurales específicos.
- e. La educación institucionalizada no ha dado suficiente importancia a la actualización y relativización del conocimiento ni a los procesos constructivos del sujeto (Los esquemas y saberes cotidianos y vivenciales no participan con la fuerza necesaria en la dinámica educativa).

En una evaluación hecha en 2008 encontramos casi las mismas, pero con algunos nuevos puntos de reflexión:

- La pérdida de fronteras disciplinares, no sólo entre las artes y las humanidades sino también entre los saberes científicos.
- La aparición de tecnologías digitales, ámbitos multimediáticos que transforman las gramáticas de producción, desde, por decir algo, la espacialidad, la temporalidad, la actualidad, la materialidad, la virtualidad.
- La necesidad de mantener las tradiciones artísticas al tiempo que impulsar las propuestas del arte contemporáneo.
- La rigidez institucional ante los anteriores problemas que indudablemente plantean una relatividad del conocimiento.
- La incapacidad del profesorado para transformar sus prácticas estabilizadas.

Desde los primeros años de trabajo pudimos concebir una metodología estratégica que tenía por fin distinguir los niveles de relativización del conocimiento que podrían engranar una transformación. Así, se pensó en el *pensamiento complejo*, como un macro sistema de aproximación interdisciplinar, la *semiótica* como un sistema relacional, que pertenecía a todas las disciplinas y el *constructivismo* como un sistema auto-elaboración de la experiencia cognitiva. Se podría hablar de estos tres temas por mucho tiempo, pero prefiero detenerme sólo en el segundo de ellos:

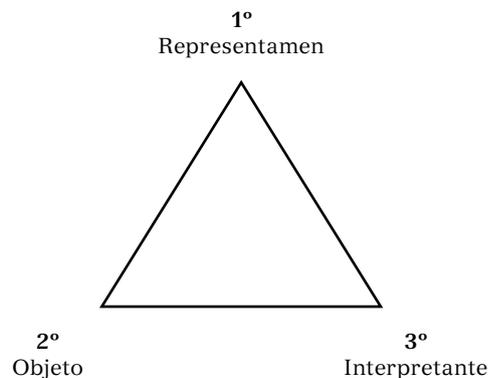


Figura 1
Seminario "Educación,
Arte y Signo", CENIDIAP-
INBA, Humberto Chávez
Mayol.

La semiótica desempeñó un papel fundamental puesto que, entrados en un ámbito representacional relativo, permitía distinguir los elementos y los actores que configuraban los procesos tanto de producción como educativos. Basados en la idea (lo digo de manera general) de que un signo es un algo que se refiere a otro algo para alguien, planteamiento en principio peirceano, ubicamos las dimensiones sintácticas, semánticas y pragmáticas (planteamiento morriseano). Así, pudimos distinguir prácticas diferenciadas, pero también ámbitos de conservación, transformación e intercambio.

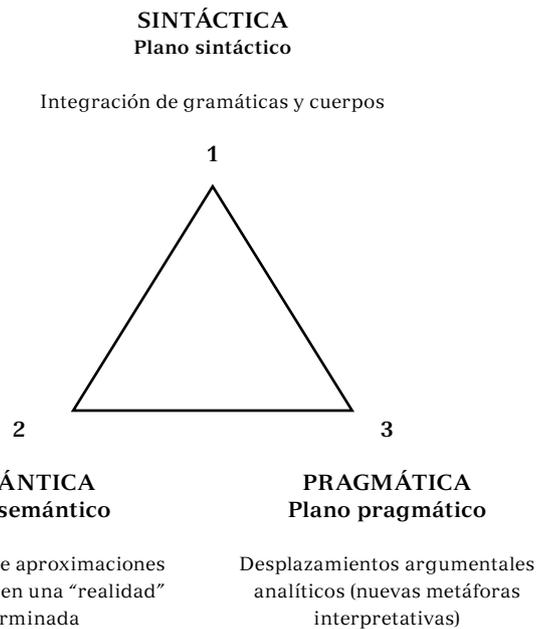


Figura 2
 "Dimensiones Semióticas de Morris" (2014).
 Seminario "Educación, Arte y Signo", CENIDIAP-INBA, Humberto Chávez Mayol.

Por poner un ejemplo simple, un pintor o un músico podría implementar la utilización de una tecnología digital en el ámbito sintáctico (el plano de producción) sin casi modificar el plano semántico que podría tener una proyección de comunidad específica, social, multicultural, et-cétera, y en el ámbito pragmático podría utilizar un planteamiento teórico literario o de corte

filosófico, histórico, sociológico, antropológico y, por qué no, matemático.

Este modelo se extendió a ámbitos universitarios que produjeron proyectos más concretos como lo es la escuela en la que hoy nos encontramos¹ o como la Escuela Superior de Artes de Yucatán.

El problema que se presenta en todos los casos es que es necesario mantener un proyecto epistémico complejo con prácticas de comunidades tanto de corte disciplinario tradicional, como de corte contemporáneo tecnológico; sumado a esto, es necesario distinguir en muchos casos (y aunque no lo reconozcan) los profesores productores de taller y los profesores con visiones teóricas con una conciencia conceptual de la producción. Y por último, y lo más difícil, es desaparecer o disminuir el contraste entre la voluntad de creación artística como objeto y la idea de artista como operador de sentido.

Lo planteado es un problema que debe de ser visto desde una pragmática interpretativa y no desde la sintáctica tecnológica expansiva.

Es ahí cuando comprendemos que el uso de las nuevas tecnologías no da solución a la inconsistencia epistémica en la comprensión del fenómeno artístico, pero libera aparente e instrumentalmente el conflicto creado por la expansión interdisciplinaria de las artes. Sin duda hay poca eficacia en la conservación de las tradiciones disciplinarias artísticas, porque éstas no son comprendidas como un proceso modelístico transformador del conocimiento y hay poca experiencia en el uso de estrategias relacionales en la implementación de procesos interdisciplinarios de creación.

La insistencia de comprender el arte como un objeto o un acto positivo en el mundo y no como una experiencia representacional ha producido el estancamiento reflexivo de las comunidades artísticas. Por otro lado, la conceptualidad (una suerte de sobre-argumentación representacional) como herramienta, descalifica el sustento de naturalización ideológica de las prácticas y las creencias socialmente estabilizadas. Por último, la virtualidad informática también ha producido una conciencia de realidad desdibujada en patrones múltiples de ficción.

El problema tal vez no está en el enfrentamiento entre el objeto o el concepto ni entre lo real y lo virtual, sino en la incompreensión de los procesos relativos representacionales.

El arte es un operador de sentido que bajo ciertas estrategias interpretacionales, individuales, colectivas, culturales y políticas, configura una función estética con raíces o prácticas antropológicas, sociológicas filosóficas, etcétera. Si el arte es un proceso de semiosis, su actividad pragmática abarca todas las disciplinas posibles en razón de los desplazamientos de un intérprete o una comunidad interpretante creadora o receptora, su actividad sintáctica puede utilizar las diferentes gramáticas del conocimiento tanto artístico como de otras disciplinas y su actividad semántica es la realidad posible. En ello, está otro de los elementos difíciles de comprender: que

1 El autor se refiere a la Facultad de Artes, Universidad Autónoma del Estado de México. (N. del E.)

el arte aparezca como una realidad no quiere decir que la realidad producida tenga una esencia-
lidad artística, sino sólo que es el producto de una o múltiples operaciones de sentido.

La tecnología es el emblema fehaciente de la expansión sintáctica, pero su utilización no
implica la comprensión del proceso representacional y argumental que crea la actividad artís-
tica. Cuando digo argumental, para nada propongo una figura de estabilización lógica, sino el
reconocimiento de las formas de pensamiento que organizan una experiencia, que la vuelven
sustentable, no como un producto objetivo, sino como la práctica que desliza el desorden-orden
subjetivo hacia una gramática de descubrimiento e innovación. No se descubre ningún objeto
positivo, puesto que la búsqueda no tiende a configurar una verdad matérica, sino más bien
intenta reconocer la multiplicidad discursiva de la subjetividad como un bien transformante.

Hace muy poco tiempo, en el 2° Encuentro de Arte y Significación “Signo, tiempo y arte”
realizado en Monterrey, tuve la oportunidad de escuchar la propuesta de Bertrand Gervais, en
la que busca comprender el triángulo semiótico como un proceso de flujo, no solamente el flujo
creado entre lo estable y lo dinámico, sino el flujo como una intensificada transformación de
un intérprete dinámico a partir de la exuberante información generada en los medios y en el
ciberespacio. En ese sentido, ya no hay un interpretante único, sino una suerte de “estética del
flujo” que constituye una nueva concepción artística.

Gervais propone el ámbito del objeto como una “estética de la presencia” que no necesari-
amente implica lo real, sino el mundo que se hace presente en la representación y la “estética
del trazo”, que no se refiere a un elemento estabilizado, sino un trazo móvil en constante trans-
formación. La interpretación se constituye como un flujo temporal constante.

Si bien este modelo fue pensado para analizar la producción artística en el ciberespacio, indu-
dablemente puede ser aplicado a cualquiera de las propuestas instalativo-artísticas contemporá-
neas que utilizan los desarrollos informáticos en razón de los flujos temporales que los atraviesan.

Es indudable que el sentido de estas tres estéticas abre una competencia compleja: flujo de



Figura 3
Conferencia “Estética
y ficción de flujo.
Elementos de descripción
de prácticas digitales”
dentro del segundo
Encuentro de Arte y
Significación (2012)”,
Bertrand Gervais.

los procesos dinámicos y de la naturalización de la representación en la presencia o en algo así como en una presentificación.

Es interesante pensar si en un futuro la gramática relacional digital devendrá el discurso virtual de una inter-subjetividad social.

La virtualidad es una de las temáticas características del arte contemporáneo, pero esto se ha vuelto notorio en su tercera generación; sógnicamente ya sería virtual la aparición del objeto en la realidad, la reproducción basada en la semejanza analógica sería una segunda generación y la constituida desde la correspondencia electrónica digital sería una tercera.

Desde mi punto de vista la imagen en esta “era digital”, es el efecto sintáctico expandido de nuestra propia lógica representacional.

Fuentes de consulta

- De Certeau, M. (2000) *La invención de lo cotidiano, El arte de hacer* (1ra. Ed.), Tomo 1, México: Universidad Iberoamericana.
- Gervais, B. (2012) Conferencia *Laboratorio NT2* de la Universidad de Quebec en Montreal (Canadá) Teatro del Centro de las Artes para el 2do. Encuentro Internacional de Arte y Significación–Signo, tiempo y arte. Nuevo León.
- Lewis, C. (1956) *Mind and the World Order. Outline of a Theory of Knowledge*. Nueva York: Dover Publications Inc.
- Morris, C. (1985) *Fundamentos de la teoría de los signos*, Barcelona: Editorial Paidós Iberica.
- Peirce, C. S. (1986) *La ciencia de la semiótica*, Buenos Aires: Editorial Nueva Visión.
- Shiner, L. (2004) *La invención del arte. Una historia cultural*, Barcelona. Editorial Paidós Iberica.

Figuras

- Figura 1. Humberto Chávez Mayol (2014) esquema para el Seminario “Educación, Arte y Signo” CENIDIAP-INBA.
- Figura 2. Humberto Chávez Mayol (2014) esquema sobre las dimensiones semióticas de Morris para el Seminario “Educación, Arte y Signo” CENIDIAP-INBA.
- Figura 3. Bertrand Gervais (2012) Conferencia “Estética y ficción de flujo. Elementos de descripción de prácticas digitales” dentro del segundo Encuentro de “Arte y Significación” CENART..

ESTUDIOS VISUALES Y HUMANIDADES DIGITALES: APROXIMACIONES NECESARIAS PARA EL ESTUDIO DE LA IMAGEN DIGITAL Y LOS NUEVOS SISTEMAS DE INFORMACIÓN

Adriana Marcela Moreno Acosta

Homecasting: Visualidades contemporáneas. Acerca de contenidos audiovisuales de producción casera publicados en el portal YouTube, es el título de un proyecto investigativo de carácter exploratorio con un enfoque descriptivo, alrededor de un fenómeno poco estudiado: el *Homecasting*. El proyecto de tesis doctoral, desarrollado durante los años 2009 a 2013, buscó aportar la definición y delimitación del fenómeno llamado *Homecasting*; el término fue propuesto por Van Dijk (2007) haciendo referencia a la producción casera de contenidos audiovisuales para ser publicada en Internet. Aplicando algunos conceptos y metodologías del estudio de la vida cotidiana y la antropología urbana al estudio de las interacciones en Internet, se propuso en el año 2009 hacer un estudio de caso específico en el cual se describieran y analizaran ejemplos concretos de producción casera audiovisual alojada en el portal *YouTube*, todo esto a partir de tres variables principales: sujetos, objetos y prácticas. El proyecto propone, entonces, una mirada transversal, que enfatiza en que lo audiovisual está en el centro de los cambios en el sentido de las experiencias estéticas contemporáneas.

51

Estudios Visuales y Humanidades Digitales

Asumir este proyecto implicó pensar en términos no sólo de una apuesta metodológica en donde la herramienta fundamental seleccionada fue la observación flotante (estableciendo así una clara metáfora con la ciudad para el estudio de los lugares de la cotidianidad en Internet), sino también pensar en las nuevas formas de acercarse a lo visual y lo audio-visual, pues la reflexión hecha desde diversos lugares geográficos y corrientes de pensamiento acerca de qué es una imagen, qué significa ver, qué sucede cuando vemos o qué transmiten las imágenes, claramente ha venido transformándose en una pregunta en donde el “qué” de la imagen ha sido desplazado por las preguntas por el cómo, el dónde, el quién y el por qué, es decir, que la

atención se ha centrado en entender cuáles son las maneras específicas de producir significados a través de lo visual y cómo dichas maneras están no sólo relacionadas, sino ancladas al ser humano, al mundo material que este crea y al espacio simbólico del que se dota (García Varas, 2011: 31). Los Estudios Visuales proponen, entre otras cosas, que las propiedades físicas de las imágenes son tan importantes como sus contextos y función social, poniendo en cuestión la esencialización, la reducción y la centralidad puesta históricamente, y casi de manera exclusiva en el carácter representativo de las imágenes, es decir, el pensar la imagen simplemente como ilustrativa, ornato, adorno, complemento de lo verbal y/o lo textual (*cfr.* Moxey, 2009), por lo que se hace necesario entonces, abrir los campos de reflexión en torno a lo visual más allá de la Historia del Arte, la Semiótica y/o la Estética.

Las Humanidades Digitales de forma similar a los Estudios Visuales, surgen de ciertas incomodidades disciplinares, de la necesidad de abrirse a otros campos del conocimiento, para comprender que en las sociedades digitales serán necesarios acercamientos multi y trans disciplinares, a través de los cuales sea posible describir y estudiar el denominado entramado sociotécnico. Lo que comenzó como una serie de interrogantes en escuelas de literatura y entre bibliotecólogos acerca de las relaciones entre informática y humanidades o las preocupaciones en torno a las maneras más eficientes de digitalizar grandes acervos –principalmente textuales y visuales– se transformó rápidamente de un cuestionamiento básico respecto de los posibles usos de herramientas computacionales en las humanidades, hacia un importante debate alrededor de las nuevas formas de organización, producción y distribución de la información y del conocimiento en la era digital, hasta llegar a proponerse el surgimiento de un nuevo humanismo en donde ninguna disciplina puede pensarse fuera de lo multimedia: el diseño, el código, la programación y la mezcla, y en donde la colaboración/confrontación disciplinar resultan ineludibles. De ahí que las humanidades digitales se postulen también como un campo de reflexión acerca de las nuevas formas de aprendizaje y de los retos que enfrentan los sistemas tradicionales de enseñanza.

El interés de las Humanidades Digitales por fijar la atención en los nuevos soportes pedagógicos y entornos de aprendizaje, las hace valiosas para el enfoque propuesto, en donde se considera lo visual y lo audio-visual como proceso fundamental para entender las nuevas formas de comunicación, trabajo y pensamiento. En este sentido, los planteamientos de las Humanidades Digitales responden a un importante momento histórico en donde para entender lo que significa ser humano en la era de la información en red, será necesario unir los valores, las prácticas de representación e interpretación, las estrategias de construcción de significados, complejidades y ambigüedades del ser humano en muy diversos ámbitos de la experiencia y el conocimiento. Esta aproximación que podría definirse como transhistórica y transmedia, al proponer formas alternativas para acercarse y entender no sólo los cambios ocurridos en

la sociedades contemporáneas sino el alcance de los mismos en las disciplinas, tanto dentro de la academia, como fuera de ella; no podría reducirse por lo tanto, a un sólo género, medio, disciplina o institución (cfr. Burdick, Drucker, Lunenfeld, Presner, y Schnapp, 2012). Las Humanidades Digitales promueven la remezcla, la apertura y la sabiduría de las multitudes, entendiendo que en la actualidad la información no debe ser entendida como una mercancía para ser controlada, sino como un bien social para ser compartido y reutilizado. Algunas propuestas de investigación surgidas desde las Humanidades Digitales plantean que estos entrelazamientos disciplinares puedan funcionar como la base de planes de estudio para las universidades del siglo xxi (cfr. Burdick *et al.*, 2012) por lo que estas reflexiones se convierten también en un buen lugar desde el cual contribuir a la reactivación no solo de las humanidades o de los estudios de lo visual, sino de la academia misma.

Uno de los puntos de partida para construir el proyecto de investigación acerca del *Homecasting* fue justamente el de pensar los cambios recientes en la imagen; específicamente la imagen digital planteada como posible clave de lectura, entendiendo que la digitalización de los procesos ha marcado un punto de quiebre en la producción de imágenes y que es a partir de estos cambios que surgen prácticas como la de producir contenidos audiovisuales por parte de personas que no se consideran a sí mismas como creadores y que no han tenido una formación institucionalizada, ni en muchos casos un acercamiento previo –más allá de sus exploraciones personales– con el denominado lenguaje audiovisual. Se trata de sujetos quienes a partir del acceso a los aparatos, acceso a la técnica, desarrollan toda una serie de procesos individuales y colectivos de aprendizaje y apropiación.

¿Sería posible considerar al portal *YouTube* como lugar actual de permanente construcción de documentos y memorias colectivas? –en este caso generadas principalmente por los *yousers* (cfr. Van Dijck, 2009)–. Al término de la investigación desarrollada entre los años 2009 y 2013, se propuso la reflexión alrededor de una inevitable revisión a muchas definiciones relacionadas entre otras cosas, con los procesos mismos de documentar y con lo que se considera un documento en términos históricos y de memoria, resaltando que desde este punto de vista, las producciones *homecasting* deberían ser entendidas no sólo a partir de consideraciones formales audiovisuales y/o estéticas, sino como importantes construcciones culturales contemporáneas. Si se digitalizó la información y por lo tanto las formas de aprender cambiaron, estudiar fenómenos como el *Homecasting*, los *memes* o las colecciones de fotos en *Flickr*, (por nombrar algunos) sería una posible puerta de entrada para pensar en las variaciones que está ocasionando la digitalización de los procesos, desde los más simples hasta los más complejos; considerables transformaciones que han llevado también a la eclosión de grandes volúmenes de información.

Nuevos Sistemas de Información

Vale la pena recordar que a finales de los años 90 surgió la visión de lo que se ha dado en llamar la *web semántica*. Las tecnologías de la *web semántica* buscarían desarrollar una web más cohesionada, donde fuera aún más fácil localizar, compartir e integrar información y servicios, para sacar un partido todavía mayor de los recursos disponibles en la red. La idea era que la *web semántica* estuviera formada al menos en parte por una red de nodos tipificados e interconectados. Esta idea de una red basada en metalenguajes que resuelven por sí mismos las “necesidades” de los usuarios fue una de las puertas de entrada para dimensionar el potencial del volumen de información que diariamente se produce en Internet (el cual incluye grandes cantidades de imágenes y sonidos) y cuáles serían las maneras idóneas de manejar y sacar provecho de dichos volúmenes, lo que por supuesto, interesó sobremanera a los grandes corporativos económicos del mundo globalizado.

Internet ya no podría considerarse un espacio solamente para la comunicación, pues se estaba convirtiendo en un espacio principalmente de la simulación (*cfr.* McKelvey, Tiessen y Simcoe, 2013). Los nuevos sistemas de información que incluyen la minería de datos y el análisis predictivo, están convirtiendo a Internet en una gran máquina de simulación, propiedad de quienes ejercen el poder y el control mundial en la toma de decisiones: los bancos, las corporaciones, los gobiernos. Con simulación, se hace referencia no a una reproducción de la realidad, sino más bien a una especie de realidad en paralelo, la cual genera sus propios conjuntos de datos (*cfr.* McKelvey, *et al.*, 2013). Nuestras actividades cotidianas en línea, alimentan el apetito de las máquinas impulsadas por algoritmos, diseñadas para facilitar la expansión de la ganancia y el poder mediante el ejercicio predictivo para la cuantificación y la modulación de nuestros deseos (*cfr.* McKelvey, *et al.*, 2013). De esta forma, los *social-media*, lugares como *Facebook*, *Twitter* o *YouTube*, resultan valiosos en términos económicos no por las opiniones y los deseos allí expresados, sino porque los datos que allí se producen (textuales, visuales y sonoros) proporcionan un recurso útil y absolutamente rentable para las finanzas, los negocios y el gobierno. Ahora más que nunca las personas se han convertido en lo más valioso de Internet, pero no precisamente por la participación libre y las posibilidades “para todos”, sino porque las múltiples actividades de millones de personas interconectadas permiten que los robots de búsqueda estén agregando entradas de datos como nunca fueron posibles cuando esas mismas personas eran consumidores en la era análoga.

De esta manera, el cándido argumento de que el acceso a la tecnología permite a los sujetos expresarse más libremente se pone en tela de juicio, pues dicha libertad estaría permitiéndose sólo en la medida en que los datos que arroje alimenten a los agregadores y simuladores que a nivel mundial generan ganancias para los nuevos monopolios en el negocio del ocio y la

comunicación en red. Pensemos, por ejemplo, en el volumen de información en formato video presente en el canal *YouTube*, eso es *Big Data* y está tan presente allí, en las aparentemente pequeñas producciones personales audiovisuales, tanto como en las cifras de la bolsa de Nueva York o en los datos con los que diariamente alimentamos un sin fin de aplicaciones en nuestros dispositivos tecnológicos. En este sentido, una de las conclusiones importantes del proyecto es que entender lo que sucede en un espacio pequeño como el de las prácticas *Homecasting*, directamente relacionadas con el audiovisual y las cuales podrían abordarse simplemente en términos de lo formal: visual y sonoro, o de las experiencias de enseñanza-aprendizaje que tienen lugar entre los *youusers*, es valioso, pero no debe perderse de vista la relación que lo que hacen los *youusers* guarda con quien es el verdadero dueño de lo que allí se produce, es decir: *Google*.

Por este motivo, estudiar el *Homecasting* o cualquier otro pequeño fenómeno relacionado con la producción y circulación de imágenes digitales, debería incluir siempre una alternancia entre el *zoom in /zoom out* (para ponerlo en términos audiovisuales), este movimiento nos permitiría al igual que en lo fotográfico, dimensionar la *profundidad del campo* en el que tienen lugar nuestras indagaciones. Pues es importante entender que las historias de los *youusers* pueden ser relatos personales de aprendizaje y exploración con el lenguaje audiovisual pero, al mismo tiempo, nos remiten a la revisión de los nuevos modelos de negocio en Internet en donde los *youusers* son vistos como una especie de “*Netslaves*” (cfr. Terranova, 2000). Estas miradas complejas pueden dotar a los proyectos de este tipo de una profundidad indispensable para intentar analizar tanto el panorama actual de los procesos de digitalización de las imágenes, como el de las nuevas estructuras de la información, pues queda claro que sería ingenuo hablar de uno sin hacer referencia al otro.

El proyecto, acerca del *Homecasting*, permitió constatar que la digitalización de la cadena de producción, de distribución y de consumo de imágenes ha generado el surgimiento de particulares prácticas culturales y que el trabajo de observación y exploración en lo micro, es apropiado como primer paso para familiarizarse y reconocer estos entornos digitales, sus prácticas y procesos. Si la digitalización está presente no sólo en la cultura visual, sino en todos los ámbitos de lo social, los sistemas de información cambiaron y por lo tanto cambian las dinámicas económicas, políticas y culturales, cambia el conocimiento, cambia la vida cotidiana y también debería cambiar la investigación.

Camino posibles

Las nuevas estructuras de la información plantean retos a los investigadores, quienes necesariamente deben estudiar, celebrar, alentar el trabajo y las expresiones surgidas desde los

intersticios, pero no perder de vista que todas las producciones y prácticas digitalizadas hacen parte de un gran sistema de producción de información controlado por intereses económicos y que, por lo tanto, el espejismo de la participación llana y libre en Internet debe ser debatido para permitirnos por un lado, avanzar hacia la conceptualización de la modulación como estrategia de control en la era de la información digitalizada y, por el otro, entender que procesos como los que ocurren al interior del *Homercasting* nos muestran como la imagen digital está en el centro de los cambios en el sentido de las experiencias estéticas contemporáneas. Es necesario que los investigadores pensemos en nuevas herramientas metodológicas que nos permitan crear cruces entre lo micro y lo macro (para el caso de este proyecto, entre el análisis de lo audio-visual y sus contextos sociales, económicos y políticos). El diseño de las metodologías para estudiar lo digital es un interesante reto que hará necesario y más frecuente un verdadero trabajo multidisciplinar y sería tarea de los investigadores acompañar atentamente estos procesos y en consecuencia proponer formas no sólo novedosas si no acordes para acercarse, entender y analizar estos cambios.

Si asumimos que gran parte de la producción cultural se encuentra ahora bajo el régimen de la reproductividad electrónica (*cfr.* Brea, 2007), esto significa asumir también los cambios en el conocimiento debidos a la informatización de los procesos para su producción, distribución y almacenamiento. Reflexionar acerca de estos cambios en donde la producción cultural y los procesos creativos operan bajo este nuevo régimen, debería ser objetivo fundamental de nuestros proyectos de investigación, ya que estamos frente a una función desplazada de lo cultural en estas megaindustrias del ocio, la comunicación y el espectáculo, por la cual la cultura habría dejado de ser simplemente un puente con el pasado y las tradiciones (*cfr.* Jameson, 1999) confirmando cómo las antiguas concepciones fundamentalistas del sujeto han sido reemplazadas por lo leve, en donde ocio y producción simbólica en algunos momentos parecen verse como iguales. Desde estos puntos de vista, el estudio de las producciones de la visualidad contemporánea al interior de las economías de la experiencia, en el marco de esta regulada hipervisibilidad que nos propone la vida *on-line* y con la teoría de la imagen electrónica como clave de lectura, deteniéndose en la descripción, pero intentando avanzar hacia el análisis de cómo se construyen los sentidos actuales de lo social, es por demás un campo de estudio interesante, fértil e indispensable.

El trabajo desde los Estudios Visuales y las Humanidades Digitales, será necesario para intentar construir mapas con visiones más abiertas, pero, al mismo tiempo, más profundas de las sociedades actuales. Sería tarea de nosotros investigadores y entusiastas de una u otra corriente, acompañar atentamente estos procesos y proponer formas metodológicas y teóricas que nos permitan comprender mejor las sociedades actuales, atravesadas por grandes cam-

bios como el de la digitalización de los procesos para crear, producir y compartir información (visual, sonora, textual), pero también inmersas en el contexto de las grandes mutaciones y transformaciones del capitalismo.

Fuentes de consulta

- Brea, J. (2007) *Cultura ram: Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*. Madrid: Gedisa Editorial.
- Burdick, A., Drucker, J., Lunenfeld, P., Presner, T. y Schnapp, J. (2012) *Digital Humanities*. Massachusetts: MIT Press Books.
- García Varas, A. (ed.), (2011) *Filosofía de la imagen*. Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca.
- Jameson, F. (1999). *El giro cultural*. Buenos Aires: Manantial.
- McKelvey, F., Tiessen, M. y Simcoe, L. (2013) We are what we Tweet: The Problem with a Big Data World when Everything You Say is Data Mined. [Blog] *culturedigitally.org*. Disponible en: <http://culturedigitally.org/2013/06/we-are-what-we-tweet-the-problem-with-a-big-data-world-when-everything-you-say-is-data-mined/#sthash.AL8HFDiz.dpuf> [Consultado 10 Dic. 2013].
- Moxey, K. (2009) Los estudios visuales y el giro icónico. *Estudios Visuales*, [online] 6, pp.8-27. Disponible en: http://web.archive.org/web/20110830152351/http://www.estudiosvisuales.net/revista/pdf/num6/moxey_EV6.pdf [Consultado 20 Ene. 2013].
- Terranova, T. (2000) Free Labor: Producing Culture for the Digital Economy. *Social Text*, [online] 18(2 63), pp.33-58. Disponible en: <http://web.mit.edu/schock/www/docs/18.2terranova.pdf> [Consultado 8 Jul. 2013].
- Van Dijck, J. (2007) Homecasting: The End of Broadcasting?. *Vodavone Receiver Magazine*, [online] 18. Disponible en: <http://www.receiver.vodafone.com/18-homecasting-the-end-of-broadcasting> [Consultado 26 Agosto. 2011].
- _____ (2009) Users like you? Theorizing agency in user-generated content. *Media, Culture & Society*, 31(1), pp.41-58.

AUDIOVISUAL EN TIEMPO REAL ¿ESPACIO INMERSIVO DE PRODUCCIÓN COLECTIVA O ESCENARIO DE LAS ARTES EFÍMERAS?

Georgina Montoya Vargas

La observación, análisis y posterior reflexión acerca de las imágenes visuales y sonoras presentadas en las producciones audiovisuales en tiempo real, por algunos artistas audiovisuales en Colombia; han permitido un acercamiento a los fenómenos estéticos que subyacen en la cultura electrónica en diferentes contextos audiovisuales, como son la creación audiovisual en directo, presentada desde el livecinema y el Vj. De aquí, que las posibilidades en cuanto a herramientas y medios adquiridos por la imagen en movimiento durante los últimos años, han posibilitado el cambio en los lenguajes y narrativas que acompañan dichas producciones.

Esta fuente primaria parte de la expectación frente a las narrativas y estéticas visuales que acompañan dicha práctica; se presentará entonces un panorama desde sus orígenes más cercanos proyectados desde las *rave*, aunque se podría señalar que tiene siglos en su experimentación.

Con el fin de analizar dicho fenómeno, se ha intentado identificar en su concepción las relaciones: imagen (visual-sonoro) – objeto (narrativas) – sujeto (experiencia), como características de su existencia; recurriendo también a la discusión estética de sus contenidos, reflexión fundamental para comprender su papel en el proceso creativo.

¿Qué dicen esas imágenes?, ¿qué narrativas las acompañan?, ¿qué soportes?, ¿para qué público?, ¿en qué espacios?, ¿qué aportes hace a la sociedad?, al campo del arte?

Muy disímiles pudieran ser las respuestas, pero me adscribo a lo planteado por José Luis Brea en su libro, *La era postmedia*:

El mayor desafío que las prácticas artísticas tienen en este contexto, bajo este punto de vista, no es tanto el de experimentar con las posibilidades de producción y experimentación material o formal ofrecidas por las nuevas tecnologías; sino el de experimentar con las posibilidades de reconfigurar la esfera pública que ellas ofrecen, de transformar sobre todo los dispositivos de distribución social, con las posibilidades de incluso alterar los modos de “exposición”, de representación pública de las prácticas artísticas. (2001: 22).

De esto, que el futuro de las prácticas audiovisuales en “tiempo real”, en tanto que efímeras, tienen aún mucho camino por recorrer en cuanto a su conceptualización y aunque, la espectacularización por las herramientas y medios, crean expectativas entre el medio artístico, la generación de sentido y las relaciones con el mundo que se puedan generar mediante el lenguaje de las imágenes, es un universo de conocimiento infinito que puede concebir en el individuo relaciones de tipo dialógico o, incluso, gestionar efectos simbólicos en el tiempo, a partir de esas imágenes fragmentarias, no-narrativas y remezcladas del tiempo real.

La creación audiovisual en directo o en tiempo real es uno de los fenómenos contemporáneos más debatidos y menos estudiados en lo que se refiere a imagen en movimiento, no obstante dentro de las especulaciones que esto ha traído, no se ha determinado aún una categoría que lo sustente como arte,¹ sin embargo, los indicios de su producción denotan una cierta ambivalencia entre el acto creativo y el simple hecho de lanzar imágenes para acompañar una sesión de música, en su mayoría electrónica.

Es necesario señalar que la proyección de imágenes en tiempo real no es un fenómeno que pertenezca exclusivamente a la era digital; sus inicios se remontan, desde mucho antes de la invención del Cinematógrafo; un ejemplo de esto es el teatro de las sombras desarrollado en Oriente; la máquina catrónica y las linternas mágicas del siglo VII creadas por Athanasius Kircher, las cuales se popularizarían con los espectáculos ópticos o fantasmagorías creadas por Robert Étienne Gaspard en el siglo XVIII.²

Durante siglos se ha intentado alcanzar la unión sensorial de vista y oído en la percepción de una composición audiovisual (imagen–movimiento–sonido), es decir, la experimentación de diferentes instrumentos dirigidos hacia este fin y que ya en el siglo XVII con la fabricación y diseño de diferentes artefactos dirigidos hacia la exploración de aparatos de ilusión óptica, la necesidad de pintar la música analizando el movimiento del color en una constante exploración de las equivalencias sonoras en la luz y los colores, se convirtió más adelante en un capítulo significativo en la creación de una serie de inventos que terminarían por concretarse con la invención del cinematógrafo creado por los hermanos Lumière en el siglo XIX. Este primer intento de crear una herramienta y medio de proyección en el que convergen los distintos dispositivos que posibilitan la producción y representación de la imagen en movimiento, fue punto de partida para lo que luego se convertiría en todo un universo de experimentación audiovisual que más adelante se vio evidenciado con la era digital y la creación del computador.

Toda esta evolución ha sido un referente significativo en la construcción y adecuación de

1 La presente reflexión no busca dar una categoría de arte a este fenómeno, pero es importante señalar que algunas instituciones no avalan esta práctica dentro del campo del arte.

2 Este artículo no pretende dar información acerca de la historia y evolución de los aparatos que dieron origen a la imagen en movimiento. Sólo es necesario señalar parte de su existencia para el análisis y comprensión de este fenómeno en la contemporaneidad.

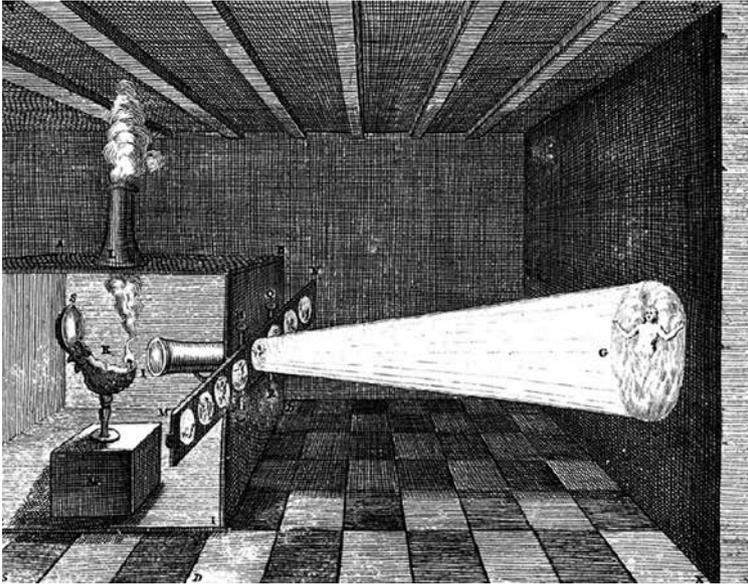


Figura 1
"Linterna mágica" (1680),
Athanasius Kircher.

La cámara oscura recibe imágenes del exterior e invierte el proceso proyectándolas al exterior.

diferentes prácticas de la visualidad, sin embargo, el estudio que nos compete tiene que ver con las posibilidades en cuanto a herramienta narrativa y quizá estética, es decir, la apropiación y aprovechamiento de los medios (en este caso audiovisuales) dirigidos hacia un público que apenas empieza a comprender lo que subyace a la imagen en movimiento y todas las posibilidades que ello amerita.

Si bien el párrafo anterior hacía referencia al siglo XVII y todo lo que allí sucedió hasta nuestros días (en cuanto a herramientas de proyección de la realidad o ilusiones ópticas) realmente el interés de este experimento se centra mucho más atrás en el tiempo. La datación de la imagen en movimiento se remonta al origen de los tiempos, la alegoría de la caverna de Platón es una de las referencias más antiguas en cuanto a imagen en movimiento y proyección de imágenes en tiempo real, donde el fuego actúa como primera herramienta de proyección de luz artificial.³

La transformación de las imágenes exigen la consideración de toda una trayectoria vinculada a dicho proceso. Es por ello, que el interés principal de este texto es considerar los diversos fenómenos que se van produciendo en el mundo del arte en torno a la idea de percep-

³ En el mito de la caverna de Platón se nos presentan las sombras como indicadores de la realidad que no son ellas, pero que suponen el continuo recuerdo y referencia de esa realidad del ser. La sombra, a caballo entre lo real y lo ficticio, entre el ser y el no ser, a medio camino entre lo mágico y lo religioso, suponen la imagen más palpable del mundo de lo abstracto, del mundo de las ideas, de aquello que trasciende lo que nuestros sentidos perciben.

ción, lenguaje y proceso audiovisual, que trae implícito la utilización del diseño como forma de creación de las artes audiovisuales y éstas como transformadoras del pensamiento del ser humano en la actualidad.

Ahora bien, analizando los orígenes de la imagen en movimiento y en busca de los referentes, encontramos sus raíces primigenias en las prácticas del *Wayang Kulit* o teatro de sombras, originario de India, que representaba el *Ramayana* a través de una escenificación con figuras en un teatro de sombras que posteriormente fue exportado, interpretado y producido en Indonesia dentro del año 930. El que controla las marionetas –*The puppeteer* o *Dalang*–, mueve los hilos entrando en un trance místico, absorbiendo y transmitiendo los espíritus de todos los personajes que interpreta en el espectáculo del *Wayang Kulit* (cfr. Gil, 2008).

De allí que esa búsqueda constante por representar o no la realidad por medio de “aparatos de ilusión óptica”, es una tarea que lleva siglos en su experimentación. La historia de la imagen en movimiento y su fusión con el sonido ha sido y sigue siendo uno de los paradigmas más importantes del arte en nuestro tiempo.

La relación sonido e imagen, se convierte entonces en un factor determinante y de investigación para muchos artistas que trabajan y experimentan diferentes formas de percepción, basados en la idea de inmersión a partir de los sentidos, desde las prácticas de la visión y la escucha. En este sentido el “tiempo real” cumple un papel fundamental en las producciones audiovisuales presentadas en este espacio de lo efímero, donde la relación con el cuerpo se hace



Figura 2.
“Wayang Kulit” (1890).

El wayang Kulit o teatro de sombras es un ritual tradicional de Indonesia y Malasia, donde un interprete llamado Dalang, trabaja a partir con marionetas a las que les da vida con su movimiento y con si voz. La representación se realiza entre una fuente de luz y un telón sobre el que se proyectan las sombras. Se creía que quienes asistían a un wayang estarían libres del mal.

cada vez más evidente desde la práctica un tanto performática suscitada por el artista del video en tiempo real, hasta la experiencia del espectador que es quien re-edita constantemente eso que se le presenta en forma de imágenes y sonidos.

Sin embargo, el carácter particular de una obra audiovisual en directo, no se basa tan sólo en el modo en el que se presenta, se percibe y se experimenta, sino que su historia y sus orígenes dan muestra de todo un legado en cuanto a las formas de representación y mediación de la imagen del mundo contemporáneo: “Condenados así a la obsecación de Narciso nos preguntamos enseguida: ¿Y para qué la imagen en tiempos de ceguera?” (Burgos, 2010: 4).

Establecer un sentido narrativo y definir desde el arte esas imágenes que se nos presentan de forma fragmentaria y no lineal podría ser peligroso, en tanto que sobrevienen al problema contemporáneo de la imagen; imagen pensada como lenguaje que nos habla en tiempo presente. “Entre el mundo y el ojo habitan imágenes.” Frases como las de María Belén Sáenz, curadora de la exposición, de Hanna Collins: *La revelación del tiempo*; inaugurada en noviembre de 2010 en el museo de la Universidad Nacional de Colombia, dejar ver esa necesidad del artista por mostrar por medio de la imagen, sea sonora o visual, el pensamiento asociado al “conocer” por medio de las imágenes: “Las imágenes vienen siendo, como lo han venido siendo las palabras, la sustancia que encarna un devenir del pensamiento en las cosas del mundo” (Saézn, 2010:19).

Puede resultar un poco pretencioso intentar establecer en las prácticas audiovisuales del tiempo real, parámetros que indiquen la forma correcta de lectura de una imagen, sobre todo en el contexto de lo contemporáneo, donde el sentido de las imágenes presentadas ya no obedecen a esa idea platónica de *hacer* visible lo invisible, sino que las imágenes se inclinan a patrones de pensamiento, un tanto fragmentario, que le suceden otras imágenes emitidas por medios como la televisión e Internet. Desde esta perspectiva, puede resultar interesante para quienes trabajan con el audiovisual en directo o en tiempo real la utilización del reciclaje o la remezcla para la creación de sus propias narrativas y estéticas visuales (incluida la música). Todo esto, desde una perspectiva relacional entre el realizador audiovisual en tanto que lenguajes, significados, propósitos y la experiencia producida en el espectador frente a la obra, mediante la generación de sentido que estas imágenes visuales y sonoras puedan producir en él, así la combinación de elementos como repetición, *loop*, *remix*, experiencia, performatividad, se convierten en conceptos importantes al momento de producir y experimentar un trabajo audiovisual del tiempo real.

Asistimos, entonces, a una lectura del mundo que se acomoda un poco al pensamiento fragmentario y no lineal de nuestro mundo mediatizado, donde los límites entre autor y espectador se desdibujan y quizá hacer ¿Hacer invisible lo visible?: “Ese reciclaje de sonidos, imágenes o formas implica una navegación incesante por los meandros de la historia de la cultura – navegación que termina volviéndose el tema mismo de la práctica artística” (Bourriaud, 2007: 15).

En este sentido, y para tratar de cerrar un poco esta exposición, es fundamental establecer características que denoten cuáles son los conceptos, medios y modos de decir, que vinculan la creación audiovisual en directo, su relación con el espectador y los posibles espacios de exposición. Frente a esto las reflexiones realizadas por Bourriaud, en cuanto a las formas de decir del artista contemporáneo se hacen evidentes en la apropiación de lenguajes y material existente, para luego crear las narrativas e imágenes que acompañan una pieza audiovisual. No es extraño entonces que Bourriaud tome como ejemplo la figura del Dj (*disc. jockey*) o el programador para designar a los artistas que trabajan con materiales preexistentes generando así otros significados, (caso particular del artista audiovisual en directo).

Para este análisis, se han precisado tres conceptos que abarcan de forma general dicho fenómeno: La imagen: que se representaría por medio de lo visual y lo auditivo, estas dos unidas como un todo; el objeto: que serían las narrativas o modos de decir de la imagen en movimiento; el sujeto: que es quien re-edita la experiencia desde una muestra un tanto fragmentaria y efímera característica principal de dichas escrituras. Tratar de establecer una categoría explícita para este fenómeno se quedaría corta, puesto que parte de sus características se basan en la multiplicidad de herramientas, técnicas, formatos y trabajo colaborativo.

No suena descabellado, entonces, tratar de vincular la práctica del tiempo real, a las producciones realizadas por el grupo FLUXUS; que en los años de 1960 ya intuía la necesidad de con-



Figura 3
“Máquina del tiempo”
(2008), Zuluaga, Mc.

Las herramientas utilizadas por el colectivo individual están relacionadas con el videoarte como narración, instalaciones interactivas de espacio y de tiempo, música experimental electrónica realizada en vivo.

fluencia entre las diferentes artes. Artistas como John Cage, Joseph Beuys, Marcel Duchamp y Nam June Paik son precursores en las actuales formas de arte, basadas en *el Happening*, videoarte y escultura social. ¿No es el arte, en palabras de Marcel Duchamp, “(...) un juego entre todos los hombres de todas las épocas”? (Duchamp en Bourriaud, 2007: 15).

Es esencial tomar como antecedente a estos artistas y su posible relación con la creación audiovisual en directo, en el sentido de recoger una historia, analizar las posibles convergencias con otras disciplinas y tratar de identificar los espacios que este habita, es indiscutible que una práctica como ésta, no se puede abordar únicamente, tomando como antecedente los postulados de arte contemporáneo y mucho menos desde la perspectiva de la era digital. Su trayectoria tiene siglos de experimentación.

De esta manera se podría decir que la creación audiovisual en directo a “evolucionado” la forma de representación, en cuanto a sus herramientas, medios, espacios expositivos y modos de decir, sin embargo, es necesario establecer algunos paradigmas que impliquen nuevos ordenes en la forma de lectura de esas imágenes fragmentarias, no –narrativas, que dejan a un lado el texto, para ser comprendidas en acción colaborativa con un músico o *deejay*-. Así pues, la experiencia artística, y en este caso, la experiencia audiovisual se vislumbra como potente generador de ideas y de cambios en los modos de ver y de entender las narrativas y estéticas visuales actuales.

Desde este punto de vista y citando nuevamente a Brea, concluyo que existe una urgente necesidad del artista contemporáneo por la producción simbólica y por pensar los medios más allá de las herramientas:

Por mi parte estoy convencido de que una “forma artística” no nace por la mera emergencia de una novedad técnica y ni siquiera por el descubrimiento añadido de un vocabulario formal asociado a ella; si no solo cuando a una práctica de producción simbólica le es dado el ejercicio de la auto-crítica inmanente” (Brea, 2002: 28).

Una aproximación al tiempo real y sus posibles convergencias

(...) El universo dura. Cuanto más profundicemos en la naturaleza del tiempo, tanto más comprenderemos que duración significa invención, creación de formas, elaboración continua de lo absolutamente nuevo. (Bergson, 2004: 19).

El tiempo real va ligado a una práctica del “ahora de las cosas” actuando así como sistema abierto, donde artistas y espectadores se enfrentan a una obra audiovisual del tiempo real

desde su relación con el mundo, llevados un poco por esa estética relacional que menciona Bourriaud: “Donde la obra se presenta ahora como una duración por experimentar, como una apertura posible hacia un intercambio ilimitado” (Bourriaud, 2006: 13-14). Desde esta perspectiva se puede determinar una lectura de esas imágenes de lo fragmentario y no lineal, como nociones características de la sociedad contemporánea en cuanto a las narrativas que configuran sus territorios y pensamiento.

Entender el tiempo real proyectado desde las producciones audiovisuales en tanto que fenómeno que tiene convergencias con el performance y la música, no es una tarea fácil, sin embargo esa relación en cuanto a tiempo, cuerpo y espacio, permiten posibles convergencias entre el tiempo y las reflexiones realizadas por Henry Bergson y su concepto de tiempo en cuanto a *duración o tiempo vivido*, que es diferente al tiempo de la ciencia, en tanto que medible: “sucesión de instantes estáticos”. El tiempo para Bergson es entonces la duración en mí, lo vivido, no como relación, sino como un absoluto.

Las reflexiones sobre el “tiempo real” en tanto duración, entendida desde Bergson, le suceden ese transcurrir que de manera inmediata genera relaciones con el cuerpo, haciendo más evidente ese acontecer que permite que el tiempo cambie. Asimismo, las imágenes y sonidos del tiempo real presentadas en el contexto de lo contemporáneo nos acercan a la experiencia del cuerpo, experiencia vista como factor determinante para la comprensión del fenómeno del tiempo real en tanto forma de conocimiento.

El conocimiento percibido desde la obra de arte a partir de la experiencia, donde la experiencia de ésta, es la experiencia del tiempo. Momentos diferentes acerca de la superficie, mediante la superposición de elementos. Así pues, el tiempo real, proyectado desde el audiovisual, se puede considerar desde elementos como: el tiempo de ejecución (que puede ser parte del problema del tiempo en el arte), el tiempo representado (que sería el instante) y el tiempo de la percepción, lugar donde aparece el sujeto como determinante de la experiencia y está como forma de conocimiento: medio–imagen– cuerpo: experiencia.

Imagen que parece la realidad misma, un tiempo que parece el tiempo mismo. Develar que el concepto de “tiempo real” es en realidad un simulacro del tiempo, en la lógica de desdoblar la imagen, poder mirar el tiempo a través de una metáfora de tiempo, quizá el concepto de “tiempo real” no es el tiempo real como tal, sino que es una metáfora para mirar el tiempo que directamente no se puede ver: “Una imagen en tiempo real, es una imagen que representa tiempo vivido” (Chion, 1993)

Aún no se tiene certeza sobre el futuro de las prácticas relacionadas con la creación audiovisual en directo, y aunque su conceptualización va de la mano con el carácter efímero de su existencia, el encuentro con ellas es un encuentro inédito. No hay responsabilidad histórica porque aún no se ha hecho. Es casi validar su existencia para un encuentro a futuro.

Fuentes de consulta

- Bergson, H. (2004) *Memoria y vida: Textos escogidos por Gilles Deleuze*, España: Alianza Editorial.
- Burgos, A. (2010) *La lujuria de la mirada*, Bogotá: Museo de arte Universidad Nacional de Colombia.
- Bourriaud, N. (2006) *Estética relacional*, Argentina: Adriana Hidalgo.
- (2007) *Postproducción. La cultura como escenario: Modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*, Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Brea, J. L. (2002) *La era postmedia. Acción comunicativa y prácticas (post) artísticas, y dispositivos neomediales*, Salamanca: Editorial CASA.
- Chion, M. (1993) *La audiovisión: introducción análisis conjunto de la imagen y el sonido*, Madrid: Paidós.
- Gil, C. (2008) "Demiurgos de la luz" en *academia.edu* [página de internet]. Extraído el 23 de Junio de 2012 de: https://www.academia.edu/423712/Demiurgos_de_la_Luz
- Sáenz, M. B. (2010), *Vivimos nos entretajamos y somos*, Bogotá: Museo de arte Universidad Nacional de Colombia.
- Ustarroz, C. (2010) *Teoría del vjing: realización y representación audiovisual a tiempo real*, España: Libertarias-Prodhufl.

Zielinski, S (2006). Archivo: "Linterna mágica". En *Physiologia kircheriana experimentalis.jpg* - Recuperado: Noviembre 22, 2013, de: <http://es.scribd.com/doc/6798293/Siegfried-Zielinski-Genealogias-Comunicacion-Escucha-y-Vision#scribd>.

Figuras

Figura 1. Zielinski, S (2006). Archivo: "Linterna mágica". En *Physiologia kircheriana experimentalis.jpg* - Recuperado: Noviembre 22, 2013, de: <http://es.scribd.com/doc/6798293/Siegfried-Zielinski-Genealogias-Comunicacion-Escucha-y-Vision#scribd>.

Figura 2. Wayang Kulit (n.d). Archivo: *Wayang Kulit - dalang - wayang the culture of java. Jpg*. – Recuperado: Noviembre 8 de 2014 de: <http://cacahlima.blogspot.com/2011/10/dalang.html>

Figura 3. Zuluaga, Mc (2008). Archivo: "Federico Daza". Jpg – Recuperado: Marzo 16, 2015 de: <https://www.facebook.com/federico.dazamarin/photos>.

IMAGEN DESCENTRADA

Alberto Carlos Romero Moscoso

Desde el horizonte de reflexión de los Estudios Visuales acerca de lo artístico valdría la pena hacer dos observaciones antes de comenzar. La primera, en consideración a que, como es bien sabido, emergen como una particularidad de los Estudios Culturales que por un lado, intentan derrumbar “el muro infranqueable que en las disciplinas dogmáticamente asociadas a sus objetos separaba a los artísticos del resto de los objetos promotores de procesos de comunicación y producción” (Brea, 2005: 7) en referencia clara a la Historia y Teoría del arte, asunto que a la luz de los últimos años no parece haber sido alcanzado, en términos del continuo en la consolidación de las estructuras mencionadas, desde la acción y producción de discurso; y que bien preveía M. Rampley (*cfr.* Brea, 2005: 57) en *La amenaza fantasma*.

La segunda, atendiendo a que asuntos como: la pérdida por parte del artista “del estatuto de sujeto singular” (Brea, 2010: 17), al que Brea hace referencia cuando señala al artista como singular y que hoy pudiera ser leída como una reducción de las nociones de imagen productor de imágenes, marcando el acento en que es esta condición la que lo convierte en sujeto y obra como equivalentes. No obstante, la idea del arte como un *espectáculo integrado*, en la propuesta de lo que Brea consolidó como *Forma discursiva* (Brea, 2010: 139) en el que la imagen parece ser sustituida por la obra, permite sin duda una mejor comprensión de lo que los estudios están formulando en términos de la visualidad artística.

Así, la premisa de partida es la siguiente: primera parte; obra de arte e imagen son cosas distintas aunque en algunas circunstancias hayan estado próximas la una de la otra y aunque el saldo que presenta una historia del arte –que seguramente seguirá siendo revisada por varias vías– sea el del cúmulo de las imágenes devenido en el arsenal de las obras de arte. La valoración democrática que proponía entregar como imagen desde la obra de arte, pasando por la imagen mediática e incluyendo la imagen digital y otras, perdió fuerza en términos de que si bien la imagen aglutinaba ciertas condiciones de lo dispuesto a la mirada, lo que resultaba fuertemente interesante era la noción de visualidad. En consecuencia la segunda parte de la premisa: el arte contemporáneo reclama a una visualidad descentrada.

Con respecto a la primera parte (imagen y obra de arte son cosas distintas) es posible decir que los problemas y las inquietudes ya no coinciden necesariamente; obra de arte e imagen pueden no ocupar siquiera el mismo lugar de discusión. En tal caso y superados ya a los límites de la estética de la representación y de la historicidad el arte se ha permitido no sólo el distanciamiento de las nociones de imagen y representación, sino también se ha propuesto dispensar

al aparato hermenéutico y argumentativo del arte, de la relevancia de las dos ideas. Es decir, no es preciso para hablar de arte en el mundo actual, hablar de imagen, tampoco de representación, puede sin embargo convertirse en un sólido lugar, en consideración por demás a los lugares disciplinares ya establecidos, ampliados y especializados. Pero la referencia no deja de ser contingente.

Paradójicamente y sin duda como evidencia del trasegar de los Estudios Visuales, se ha ampliado la discusión respecto de o con relación en ambas, pero en otras categorías de la visualidad, de tal manera que es posible que se estén nuevamente aproximando a la visualidad artística, por una vía distinta al discurso hegemónico del arte.

En el mismo sentido, visto el robusto aparato conceptual de los Estudios Visuales y su consolidación como una línea para aproximarse y articular el amplio horizonte de reflexión en torno a la imagen. Cabe señalar que la invitación a seguir la pista de una imagen que evoluciona linealmente y que va progresando, en consideración particularmente a los medios técnicos que la permiten, como puede resultar luego de una mirada desprevenida de *Las tres eras de la imagen* (Brea, 2010), se tornó siempre en un inconveniente. Sorpresivo resulta que sea tal vez allí, en una aproximación de carácter arqueológico, en donde hoy se recoge una prospera discusión. Quizá la consolidación más juiciosa del tema de la visualidad, *Ojos abatidos* (Jay, 2008) y de la que se desprende claramente la certeza del imperio de la imagen en el mundo occidental, intuición que habría al fin cobrado sentido, enmarca además un debate acerca de la denigración de la mirada que recoge la posmoderna filosofía continental.

De manera tal, consolidado el problema de la imagen, por el que se había desplazado en un primer momento el aparato teórico de los Estudios Visuales, la deriva por la visión, la mirada y la visualización adquiere la ventaja necesaria, no sólo para estructurar nuevamente el campo, sino para advertir su fuerte contenido discursivo. En la *Arqueología de los medios* (Zielinski, 2012) se instaurará el punto de partida que va a consolidar la práctica y transformación del medio como fundamental, insistiendo que este no es el producto de una evolución predecible, sino de la visualización de circunstancias para la comprensión del mundo.

Así, desde la producción artística actual, parece oportuno señalar (segunda parte de la premisa) si bien no es una particularidad sólo de este momento, que lejos del interés por el medio y en el mismo sentido por el contenido en tanto captura del mundo, la imagen deviene en un rastro, en una pista para la comprensión de algo mayor. Nada tiene que ver con que tenga valor icónico o iconográfico, o que desde ésta pueda ser planteada una exploración hermenéutica; simplemente la imagen se advierte como el tránsito a la visibilidad.

Quizá habría un acuerdo entre aquellos que se interesan por el arte hoy día, con respecto, por ejemplo, al entusiasmo por la obra de Alberto Durero, sus retratos y obras mayores serán sin duda primordiales, los cuatro libros de la medida lo pondrán en un reducido grupo

de artistas investigadores, pero los grabados en los que trata las formas y herramientas de domesticación de lo visual para limitarlo al restringido espacio de la pintura, adquieren sin duda un sentido fundamental. De manera que, puede ser interesante aún visitar nuevamente a un autor sumamente tradicional que además se encuentre inscrito en el decurso historiográfico más habitual y mirar sus procedimientos y herramientas, primero como estrategias para la representación y luego –más importante aún– como pistas para la articulación de los discursos sobre el poder de la imagen, la mirada y su domesticación.

La incierta lista de autores con las intenciones acabadas de mencionar, para el caso de Dure-ro estaría seguramente encabezada por el investigador de finales del siglo xvi, Giovanni Battista Della Porta y Athanasius Kircher, jesuita del siglo xvii, pero sin duda podría llegar hasta nues-tros días. La preocupación ciertamente no sería la imagen, quizá la mirada, pero más acertado aún la visualidad. No los ordenaría un saber disciplinar ni las herramientas y estrategias de sus investigaciones. Serían una lista de espíritus inquietos por las formas de la visualidad.

La visualidad como la estrategia de presentación a partir de la cual se puede hacer com-prensible un horizonte de reflexión. No el lenguaje en el que este horizonte se presenta (como lenguaje científico, por ejemplo) tampoco la estructura disciplinar que ordena su forma discurs-iva y menos las formalizaciones y evidencias resultado de su práctica.

El arte contemporáneo puede, en consideración, ser el lugar de esas visualizaciones. No porque el lenguaje con el que se presente sea el lenguaje del arte (que seguramente ya no lo es) tampoco porque emerja en el sereno lugar del arte (la práctica artística sabemos bien apa-rece en los lugares no sólo menos esperados, sino quizá más espinosos) y menos porque sus formalizaciones y evidencias sean el resultado de su práctica (las obras no les interesan a los artistas).

De manera que el arte no es sólo una descentralización de la mirada, sino que deviene en una descentralización de la visualidad, de algo que ha descentrado la primacía de la imagen.

Si bien ya se ha discutido, quizá demasiado dirán algunos, a propósito del tránsito del arte a la idea y del mismo modo acerca de la idea de desmaterialización de la obra de arte. El arte ya no está invitando a sentir desde la imagen, sino a pensar desde ella, a que se convierta en una pista para comprender el universo que emerge y que no es posible ver. Deviene en una imagen descentrada que no dispone nada a la mirada, que está en tanto certeza de la comprensión de la existencia del arte o del mundo, como el viejo registro del acontecimiento que no es posible ver.

La imagen descentrada no refiere a una imagen total ni a una condición de la imagen, es más bien una condición de quien mira, que ya no se basa en la mirada, desbordada e insatisfe-cha. La imagen le sugiere sólo una ruta para comprender el mundo; en el arte, esa ruta no es la que dispone para ser vista es la *visualidad* que esta promete articular. “El arte contemporáneo, más que representar, modela, se inserta en el entorno social, en lugar de ser inspirado por él”

(Bourriaud,1999: 18) es visualidad no en términos de lo que dispone a nuestra mirada sino lo que nos hace posible visualizar.

Formas de visualidad descentrada del arte contemporáneo.

José Alejandro Restrepo particularmente en *Musa Paradisiaca* –a propósito de la violencia bananera de los ochentas y noventas en Colombia, obra en la que cobra importancia mayor la idea de consolidar una noción de realidad que desde la analogía al nombre científico de la planta de plátano–, pueda hilarse una reflexión respecto de la condición de violencia que se ha ejercido en una porción del territorio nacional por actores de dispar procedencia e intereses, a lo largo de la historia del siglo xx y xxi; la historia y crítica del arte presenta la obra, en palabras de Fernández Uribe de la siguiente manera:

(...) empieza a establecer relaciones entre los múltiples sentidos antropológicos, sociales, económicos y políticos vinculados con el banano, dentro de los cuales se destacan, por supuesto, los que hacen referencia a algunas de las etapas más violentas de la historia de Colombia (Uribe, 2007: 65).

72

Puede que sí, pero en realidad es una forma de visualidad. No es la instalación que se dispone ante nosotros, es más bien la condición en la que nos pone frente al mundo.

De la misma manera la obra de Doris Salcedo, que desde el comienzo con *Atrabilarios* (1991) enfrentó la violencia en Colombia como el argumento central de su trabajo; seria y sutil no recurre a la representación tangible de la violencia, sino a la eficaz arma de la metáfora (*cfr.* Olivares, 2006: 390) puebla sus obras con los rastros del desplazamiento y la ausencia al tiempo que compone territorios objetuales de desesperanza con los enseres y pertenencias de los que han sido desaparecidos u obligados a desplazarse. De manera que zapatos, sillas, camas y mesas devienen en testigos de los infortunios de la nación. No parece posible ver zapatos ni sillas tampoco camas.

Francis Alÿs y la cosa se va ajustando; lo simple cobra el carácter de evidencia del destino. En *Cuando la fe mueve montañas* (2002) logró convocar a quinientos voluntarios a las afueras de Lima a que sirviéndose de palas movieran una montaña, en alusión a las promesas de la tradición cristiana que se implantó en territorio Inca.

Santiago Sierra quizá me permita aclarar lo que quise decir. Aborda los múltiples aspectos de la discriminación, quiere con su obra señalar las innumerables maneras a partir de las cuales el mundo contemporáneo margina, clasifica y discrimina. La piel, el lugar de procedencia, el

tamaño, el trabajo, el salario o el dinero son excusas para proponer ejercicios o articulaciones a partir de las cuales reflexionar las condiciones actuales. Por ello, aborda controvertidos temas sociopolíticos de exclusión social, explotación y contaminación del medio ambiente. Sierra acomete la tarea de poner en evidencia los sistemas de poder.

En una foto de Sierra, de una calle cualquiera de Madrid, tomada en la noche, se perciben con claridad, carros, postes de luz, árboles, contenedores de basura, etcétera. No se ve a nadie, no aparece ninguna persona en la foto. Sierra pagó a cien emigrantes indocumentados para que se escondieran. El problema no es de imagen, me parece, es de visualidad.

Fuentes de consulta

- Bourriaud, N. (1998) *Esthétique Relationnelle*,
Dijon: Press du réel.
- Brea, J. L. (Ed.) (2005) *Estudios Visuales*.
Madrid: Ediciones Akal.
- Brea, J. (2010) *Las tres eras de la imagen*.
Madrid: Ediciones Akal.
- Fernández Uribe, C. (2007) *Arte en Colombia*.
Medellín: Editorial Universidad de
Antioquia.
- Jay, M. (2008) *Ojos abatidos*, Madrid:
Ediciones Akal.
- Olivares, R. (2006) *100 Artistas
Latinoamericanos*, Madrid: Exit
Publicaciones.
- Werner, H. (2009) *100 Contemporary Artists*,
Berlin: Editorial Taschen.
- Zielinski, S. (2012) *Arqueología de los medios*,
Bogotá: Universidad de los Andes.

PARTE 2

cultura visual (p. 55, 77, 78, 84, 85, 116, 117, 137, 142, 152, 153, 182, 186, 199); **estética** (p. 35, 43, 44, 47, 48, 51-53, 56, 59, 61, 63, 65, 66, 69, 77, 81, 92, 93, 97, 102-104, 106-108, 112, 113, 125, 131, 147, 148, 150, 189, 215, 217, 218, 219, 226, 253, 255); **Bal, Mieke** (p. 78, 86, 150); **Moxey, Keith** (p. 52, 57, 77, 81, 84, 85, 186, 190); **Hernández, Carlos Iván** (p. 81, 83); **mirada** (p. 25, 27, 29, 51, 55, 69, 70-72, 89, 92, 117, 124, 125, 127, 132, 133, 150, 163, 164, 176, 182, 183, 189, 199, 204, 217, 241, 243, 244, 250, 251-253); **fragmento** (p. 21, 89, 90, 92, 93-97, 177); **transparencia** (p. 27, 31, 35, 37, 89, 90, 97, 249, 256); **Bentham, Jeremy** (p. 89); **Baudrillard, Jean** (p. 89, 92, 97); **Benjamin, Walter** (p. 24, 25, 90, 93, 97, 98, 122, 129, 148, 154, 189, 228, 256); **Calabrese, Omar** (p. 92, 93, 102); **Deleuze, Gilles** (p. 67, 149, 234, 252); **Deleuze-Guattari** (p. 92, 98, 152); **Greenaway, Peter** (p. 93); **Burroughs, William** (p. 94-96); **espacio** (p. 35, 44, 52, 54, 55, 59, 62, 64, 65, 66, 71, 83, 92, 93, 96, 101, 102-104, 106-108, 116, 117, 121-124, 128, 147, 148, 150, 160-163, 165-167, 170, 175, 176, 181, 184, 199, 200, 206, 215-217, 219, 231-233, 241, 243, 244, 251); **videojuego** (p. 101, 102,

108); **jugador** (p. 104, 105, 107, 108, 113); **paisaje** (p. 83, 85, 96, 101, 105, 106, 108, 131, 133, 162, 182, 254); **representación** (p. 33, 48, 49, 52, 59, 60, 63, 65, 69–72, 77, 85, 89, 102, 103, 106–108, 113, 116, 117, 121, 122, 125, 131, 147, 148, 150, 152, 153, 159, 161, 162, 165, 182–186, 188, 196, 199, 204, 206, 207, 213, 214–218, 231, 235, 236, 249, 250, 251–255); **Thi Nguyen, Christopher** (p. 101, 105, 108, 109); **Piranesi, Giambattista** (p. 101, 102, 104, 106–108); **Panofsky, Erwin** (p. 102, 103, 109); **Günzel, Stephan** (p. 103, 104, 109); **meme** (p. 53, 111–113, 115–117); **redes sociales** (p. 111–113, 115, 116, 117, 189, 194, 199, 200, 237, 256); **internet** (p. 19, 31, 51, 54, 55, 56, 63, 111, 112, 113, 115–117, 139, 181, 236); **visualidad** (p. 51, 56, 61, 69, 70–73, 77, 83, 113, 115, 131, 200, 218); **Dawkins, Richard** (p. 111, 118); **Mitchell, W.J.T.** (p. 77, 112, 113, 118, 132, 134, 150, 153, 154, 186, 190); **Manovich, Lev** (p. 116, 118, 150); **fotografía** (p. 25, 35, 83, 84, 101, 121, 122, 125, 131, 132, 140–142, 150, 166, 181, 185, 186, 194–196, 199, 204–207, 215, 216, 242–245, 250, 251, 253, 255); **imagen técnica** (p. 89, 121–123, 126); **ideología** (p. 123, 125, 126, 184, 227); **sujeto** (p. 41, 44, 51,

53, 54, 56, 59, 64, 66, 69, 85, 92, 113, 122, 123, 125, 126, 149, 150, 152, 153, 205, 207, 223, 224, 225, 227, 228, 232, 236, 255); **Dubois, Philippe** (p. 121, 122, 129); **Freund, Gisèle** (p. 121, 129, 197, 200); **Flusser, Vilém** (p. 98, 121, 122, 129); **Silva, Ludovico** (p. 122, 123, 125, 129); **De Sousa Santos, Boaventura** (p. 124, 125, 126, 129); **Google Street View (GSV)** (p. 131, 132, 133, 134); **Geimer, Peter** (p. 132, 134); **Damisch, Hubert** (p. 132, 134); **Rafman, Jon** (p. 132–134); **cultura militar** (p. 137); **poder:** (p.19, 21, 23, 25, 27, 29, 31, 35, 37, 41, 54, 71, 73, 79, 89, 123, 125, 126, 128, 141, 142, 149–151, 153, 183, 184, 199, 213–215, 223, 224, 246, 249–252, 254, 256); **imaginarios** (p. 77, 84, 85, 113, 116, 124–127, 147, 151, 160, 231, 235, 237); **narcotráfico** (p. 77, 78, 81, 84, 138, 142); **Mirzoeff, Nicholas** (p. 116, 118, 137, 142, 144, 150, 186, 190); **Agamben, Giorgio** (p. 137, 142, 143); **aparato** (p. 53, 60, 62, 70, 82, 116, 121–123, 125, 126, 132, 133, 147, 149, 150, 153, 199); **Farocki, Harun** (p. 147, 148, 149, 153–155); **Déotte, Jean-Louis** (p. 147, 149, 150, 153, 154).

IMAGINARIOS-NARCO: GUSTOS ALTERADOS, DESAFÍOS ESTÉTICOS

Iván Ruiz

Instituto de Investigaciones Estéticas
Universidad Nacional Autónoma de México

La incorporación en el *Diccionario de Americanismos*¹ de términos como “levantón”, “narco-corrido” o “plomear” produjo desconcierto entre los círculos más conservadores de nuestra lengua a razón de una suerte de reconocimiento lingüístico y por ende cultural, a la jerga de los narcotraficantes; sin duda, uno de los grupos más estigmatizados de este país a causa de su actividad ilícita y criminal. Sin embargo, como bien lo explicó José G. Moreno de Alba — entonces director de la Academia Mexicana de la Lengua— “la cultura del crimen organizado y los narcotraficantes mexicanos es un nuevo campo semántico que debemos conocer” (2010: 3). En este sentido, el *Diccionario de Americanismos*, publicado hace apenas cuatro años, constituye un precedente notable acerca del interés que deberíamos prestar al fenómeno del narcotráfico en nuestra historia reciente, más allá del descrédito o el rechazo inmediato a raíz de las heridas profundas que sin duda han segregado a una parte considerable de la población civil de este país. De nueva cuenta, en palabras de Moreno de Alba: “Una sociedad que quiere estar bien informada necesita saber este tipo de vocabulario. Y si ahora, en la vida cotidiana, la delincuencia organizada es un ingrediente de los problemas, tenemos que conocerlo [...] Ahí está, no hay que negarlo y es parte también de la lengua española” (Ibid Ibidem).

En el desarrollo de este trabajo, buscaré dirigir el desafío de comprensión lanzado por este lingüista hacia un horizonte más amplio en torno al narcotráfico, el cual defino con el término, en plural, imaginarios. Pienso los imaginarios-narco no en un sentido convencional, esto es, como conjuntos de representaciones no-lingüísticas susceptibles de ser categorizadas y jerarquizadas en el universo visual, más bien, en constelaciones irregulares que cargan un rastro de verbalidad y de donde emanan imágenes inestables, imprecisas, y por tanto de difícil definición. Estas imágenes son precisamente aquellas que pueden ser aprehendidas desde los estudios visuales, pues como recuerda Mitchell citado por Moxey, “(éstos) atienden a las variadas e incongruentes familias a las que pertenece la cultura visual, así como a la naturaleza cambiante de la visualidad y la percepción” (2009: 14).

¹ Tesoro ambicioso realizado por las diferentes academias de la lengua que buscó recoger todas las palabras propias del español de América.



Tal y como Mieke Bal propone pensar a la cultura visual —esto es, como movimiento y no como una disciplina con fronteras bien establecidas (*cf.* Bal, 2004: 12)— el narcotráfico podría a su vez ser imaginado como un flujo contagioso dentro del movimiento incesante de una cultura dominada por imágenes. Me parece pertinente la metáfora médica en tanto el flujo que emana del narco posee partículas referidas a la decadencia, crueldad y opulencia material, rasgos innegables de una patología que oscila entre lo físico y lo mental. Esta patología, además de generar escenarios escalofriantes que operan en el nivel de la vida cotidiana (pensemos, por ejemplo, en los diferentes tipos de “colgados” en puentes peatonales de distintas metrópolis), también se ha materializado en imágenes laudatorias de un gusto ecléctico, alterado con respecto de la mezcla de estilos en apariencia irreconciliables.



Figura 1
Imágenes extraídas de la cuenta de Instagram de “el Chino Antrax” (José Rodrigo Aréchiga Gamboa), la cual fue cerrada en días posteriores a su detención.

Algunos meses previos a su captura en el aeropuerto de Amsterdam el pasado 31 de diciembre de 2013, el sicario conocido como Chino Antrax —quien fuera líder del brazo armado que protegía a Ismael “el Mayo Zambada”— publicó en una de sus cuentas de Instagram numerosos retratos y *selfies* en donde mostraba, sin pudor alguno, su estilo de vida, que oscilaba entre la de un millonario trotamundos y la de un traficante con gustos sofisticados. En estas imágenes llama la atención tanto la fascinación narcisista del Chino Antrax —reforzada con la reproducción de poses provenientes del imaginario cinematográfico—, como la intervención *buchona* en la ropa y accesorios de firmas ultra costosas, produciendo con ello un reajuste con respecto al prototipo del narcotraficante humilde proveniente de la sierra. A pesar de que el Chino Antrax es originario de uno de los barrios más pobres de Culiacán, su poder de imaginación —esti-

mulado por unos cuantos millones de pesos— lo condujo hacia una zona ambigua entre el culto al cuerpo, la alta costura intervenida y la glorificación de un estilo de vida que cohesionan a los mafiosos con los magnates; nada ajeno a los excesos de un capitalismo global que, a decir de Roberto Saviano, ha colocado a México en el centro de las operaciones al hacer de la cocaína el negocio más rentable alrededor del mundo.²



Figura 2
Titular de *El Imparcial*,
jueves 25 de noviembre
de 1993.

Estas imágenes apoloéticas de un gusto alterado —extravagante y, por ello mismo, provocador a los sentidos— son las manifestantes de ese flujo patológico que ha contagiado esferas que trabajan precisamente con aspectos referidos a la sensibilidad y la intelección,³

² “México es el origen de todo. El mundo en el que ahora respiramos es China, es la India, pero es también México. Quien no conoce México no puede entender cómo funciona hoy la riqueza de este planeta. Quien ignora a México no entenderá nunca el destino de las democracias transfiguradas por los flujos del narcotráfico. Quien ignora a México no encuentra el camino que distingue el olor del dinero, no sabe cómo el olor del dinero criminal puede convertirse en un olor ganador que poco tiene que ver con el tufo de muerte miseria barbarie corrupción” (Saviano, 2013: 57).

³ A mi parecer, en el arte contemporáneo la demostración más efectiva de este contagio se expresó en el título de la muestra que fue seleccionada para representar a México en la Bienal de Venecia en 2009; un título formulado como interrogante: *¿De qué otra cosa podríamos hablar?*, proyecto curatorial de Cuauhtémoc Medina en torno a la obra de Teresa Margolles. La formulación retórica de la pregunta es implacable: esa edición de la Bienal de Venecia corrió en paralelo con el periodo más álgido de la denominada “guerra contra el narcotráfico”, impulsada con vehemencia por el ex-presidente Felipe Calderón. La muestra de Margolles enfoca y pone en primerísimo plano los estragos de esta batalla a través de una conceptualización en torno al cadáver, sus flujos y los desechos de los ajustes de cuentas. La exhibición que dio forma al Pabellón de México —polémica por su naturaleza y ampliamente debatida en el medio— representa en definitiva el vínculo ominoso entre arte y narcotráfico. Lazo que también explorarán, en un periodo temporal coincidente, otros artistas desde diferentes medios: Watchavato en el estencil e intervenciones callejeras, Lenin Márquez Salazar y Omar Rodríguez-Graham en pintura, o Gustavo Monroy en dibujo, entre otros.

contribuyendo así a un cuestionamiento que concierne directamente a nuestro pensar con y desde las imágenes. A través de la exploración de algunos proyectos en donde arte, vida cotidiana y narcotráfico establecen vasos comunicantes y dan forma a imágenes que con frecuencia irritan la percepción, me interesa volver a pensar la activación de la estética, no más como una teoría estética pura —ocupada de elaborar juicios estéticos a partir de objetos que poseen una finalidad sin fin—, sino como un *ámbito abierto*⁴ de reflexión en torno a la experiencia sensible que se forja en una zona visual abominable, donde se mezcla lo admisible con lo inadmissible, lo repudiable con lo fascinante, lo representable con lo irrepresentable, lo enunciado con lo no-enunciado... Es en esa zona donde el sentido se manifiesta como un sin-sentido, esto es, como una deformación significante. A pesar de esta obturación del sentido, como lo planteó Keith Moxey en su revisión al campo de los estudios visuales, es necesario “prestar atención a aquello que no puede ser leído, a lo que excede las posibilidades de una interpretación semiótica, a lo que desafía la comprensión respecto de la base de la convención, y a lo que nunca podremos definir” (2009: 9).



Figura 3.
Fotografía de la serie
“Despojo” (2013-2014),
Carlos Iván Hernández.

El 20 de noviembre de 1993, agentes antinarcóticos de la Procuraduría General de la República (PGR) decomisaron dos mansiones; una de ellas ubicada en la colonia Pitic —zona residencial

⁴ La idea proviene de un giro que Néstor García Canclini propone en torno a la reactivación de la estética: “buscamos formas no separadas radicalmente de todo tipo de función, representaciones más interesadas en el conocimiento —incluso de lo que no existe— que en la verdad, experiencias despreocupadas por algún tipo de trascendencia e interesadas más bien en abrir posibilidades en un mundo sin normas preestablecidas” (2010: 39).

de Hermosillo, Sonora— la cual despuntaba de la arquitectura inmediata por su excentricidad. Esta mansión, conocida localmente como “la casa de Las mil y una noches” debido a sus cúpulas aceballadas de influjo árabe, se encontraba en obra blanca y al momento de su aseguramiento algunos albañiles aún trabajaban en los lujosos detalles interiores. Al día siguiente, aparecieron algunas notas periodísticas informando sobre este decomiso; extraigo información de una de ellas, escrita por Juan Antonio Arciniega: “Dentro de la residencia de ‘Las mil y una noches’ sólo se encontraban cajas de azulejo, dos aparatos de refrigeración central todavía empacados y herramienta varia de carpintería, pues aparentemente se trabajaba en los closets y puertas de cedro” (Arciniega, 1993a: 6/A). Pocos días después, el mismo periodista y otro más, ofrecieron una singular descripción del inmueble, que reforzaba la especulación en torno a la identificación del propietario (el “aladino” del titular de prensa), pues durante un tiempo prolongado nadie reclamó el proceso de incautación: “A la mansión a la que sólo tuvo acceso los agentes antinarcóticos que la catearon y donde se detuvo a cuando menos siete personas, albañiles la mayoría que habitaban ahí permanentemente, *no se le puede poner calificativo*” (Arciniega, 1993b: 5/A. Cursivas mías). Los periodistas explican a continuación que esta imposibilidad de adjetivación se debe tanto a la compleja arquitectura interior, así como a toda una serie de elementos ornamentales que nos harían pensar en una mansión mayestática. Leamos su extensa descripción:

82

Aunque en su interior se encontraron dos aparatos centrales de refrigeración y decenas de cajas de vitropiso listo para ser instalado, la gran ‘obra negra’, sus ventanales y cúpulas estilo árabe, ya hablaban de su majestuosidad. La casa en su interior cuenta con varias salas a desnivel, ocho amplias recámaras todas con jacuzzi en el baño y pesadas puertas construidas de cedro, todas ellas con terminado estilo árabe. En lo que se presume sería la recámara mayor, ubicada en el segundo piso, un amplio ventanal domina varias deutor del las salas así como la puerta principal de acceso. El baño cuenta además de un jacuzzi, con un sauna y un área de vestido con seis grandes closets de cedro ya terminados y donde una vez más, la realidad superó a la imaginación. La residencia resulta de entrada, un laberinto por varias escaleras que llevan a un segundo y tercer piso donde se encuentran más salas, así como habitaciones, algunas con terrazas. (Arciniega, 1993b: 5/A.)⁵

Si bien es innegable que en su momento el dicho “la realidad superó a la imaginación” tenía

5 N. de E. Las curvas son del autor

sentido debido a la materialización de una fantasía arquitectónica —desproporcionada incluso con respecto a la zona residencial donde se ubicaba—, el destino de esta mansión ha devuelto a la imaginación su facultad creativa. La especulación de que el propietario del inmueble era Amado Carrillo “el Señor de los Cielos” (versión que oficialmente nunca se confirmó), seguramente provocó que tanto los intentos de subasta de la mansión resultaran fallidos, así como las solicitudes de demolición por parte de los vecinos de la colonia Pitic. Durante estos veintinueve años transcurridos a su incautación, la casa de “Las mil y una noches” se ha transformado en un residuo virulento del paisaje urbano, que ha albergado lo mismo una muestra copiosa de *graffiti* urbano que un hogar temporal para vagabundos y, seguramente, un espacio para consumir encuentros sexuales fugaces.



Figura 4
“Te estoy viendo puto”
(2014), Carlos Iván
Hernández.

En su proyecto *Despojo* (2012-2014), Carlos Iván Hernández recurre a esta mansión para reelaborar —a través de la fotografía, el video y el fanzine— los diferentes niveles de visualidad que se encuentran imbricados en el devenir de este inmueble. Como construcción fallida y abandonada, los muros externos e internos abren un espacio de escritura colectiva anónima, donde se inscriben símbolos, grafías ilegibles y frases que van de la condición testimonial de quienes transgreden la propiedad privada para dejar un recuerdo de su visita, a quienes escriben leyendas que pueden ser interpretadas como una pequeña puesta en abismo. “Te estoy viendo puto” es una frase-espejo grafitada en una de las esquinas del interior de la residencia que sirve a Carlos Iván Hernández como motivo para desplegar una narración de esta mansión a través de un fanzine. Las fotografías se encuentran intercaladas con la transcripción de diá-

logos extraídos de un video de *Youtube*, subido por un grupo de adolescentes quienes visitan la casa de “Las mil y una noches” y se graban emitiendo sus opiniones al respecto. Tanto las fotografías como el video apropiado y el fanzine dan cuenta de la potencialidad significativa del despojo que subyace a esta mansión. Lejos de pensar en una degradación del objeto que exagera el origen perverso de esta construcción (asociado con el dinero ilícito y la crueldad de los narcotraficantes), vemos cómo diferentes recursos artísticos son susceptibles de aprehender las palpitations del objeto en la cultura visual contemporánea. Al respecto, Keith Moxey recupera una idea de Gumbrecht para resaltar esta tarea: “tenemos que estar en sintonía con la ‘intencionalidad’ de la naturaleza, la vida y el propósito de los objetos, su papel activo en el sutil vaivén de la experiencia” (2009: 10).

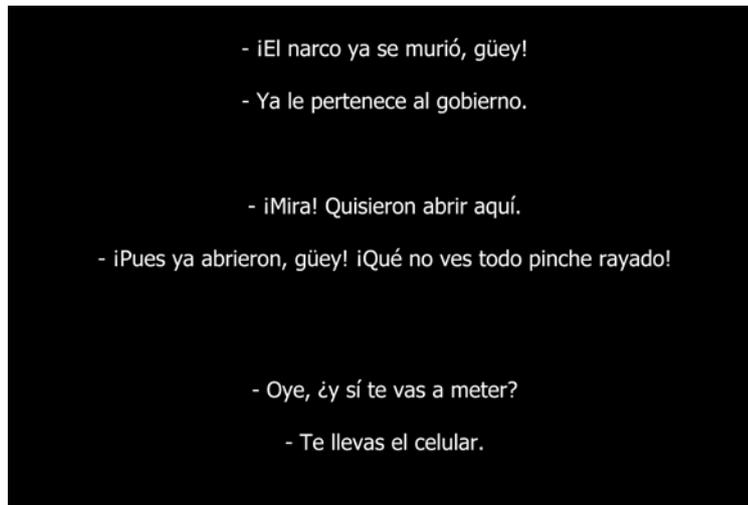


Figura 5
“Casas en Cali. La narcoarquitectura y sus contribuciones a la comunidad” (2004-2005), Luis Molina Pantin.

Esto es, a mi parecer, el desafío estético más preponderante frente a los imaginarios-narco: no se trata de generar una taxonomía que trate de estabilizar el influjo del narcotráfico acerca de la arquitectura o las artes visuales. Si bien el concepto de “narcoarquitectura” ha circulado en el mundo de las imágenes desde hace tiempo debido al proyecto del fotógrafo venezolano Luis Molina Pantin —titulado *Casas en Cali. La narcoarquitectura y sus contribuciones a la comunidad*, realizado entre 2004 y 2005—, es más apremiante para los estudios visuales comprender a estos objetos híbridos, estigmatizados, como una fuente de subversión de la experiencia sensible, la cual demanda una remodelación de nuestra capacidad de intelección. En este sentido, y

a pesar de que su contenido no pertenece a los imaginarios-narco, la serie *Esquinas gordas*, de la fotógrafa colombiana Rosario López, me resulta ejemplar para pensar en el desafío estético que supuso la aparición de un elemento arquitectónico excéntrico localizado en algunas construcciones de Colombia. Cito su propio relato:

Yo tenía un circuito establecido: caminaba entre mi casa —que quedaba en ese momento en la calle Veintidós, al lado de la Universidad Jorge Tadeo Lozano—, y el trabajo —en el Ministerio de Cultura—, que quedaba en la calle Once con Carrera Quinta. Caminaba sin fijarme mucho en el paisaje, pero al encontrarme con estas formas inmediatamente algo hizo ‘clic’ dentro de mí. Me remitieron a una de las obras de Robert Morris, que son unas piezas blancas, muy geométricas, rígidas y formales en su construcción; son unas piezas minimalistas. Las esquinas gordas me interesaron como algo post-minimalista, un gesto de minimalista totalmente criollo. (2013: 298-299).

Ese “hacer clic” que narra la fotografía representa no sólo la pregnancia del objeto hacia el sujeto, también su dinamismo para remover afectos y saberes ya incorporados a la subjetividad; de lo contrario la imagen latente de Robert Morris no hubiera surgido en esa trama *criolla post-minimal*. Como ya lo aclaré, aunque lejana de los imaginarios-narco, la serie y el discurso de Rosario López asumen, sin cortapisa, el desafío estético de conceptualizar un gusto fuera del centro de las formas convencionales de representación. Creo que en nuestro caso, aún queda pendiente la tarea de pensar en las imágenes emanadas de los imaginarios-narco más allá de su inmediato rechazo, descrédito o clasificación superficial. De pensar, por lo tanto, en ese gusto alterado como una forma que ha agitado nuestra sensibilidad al momento de pensar con imágenes y, por ende, ha revitalizado nuestra cultura visual, sin que ello suponga, bajo ninguna circunstancia, una apología hacia el tráfico de drogas.

Fuentes de consulta

- Arciniega, J. A. (1993a, 21 de noviembre) Incauta PGR residencias. *El Imparcial*, pp. 14/A
- Arciniega, J. A. y Padilla, H. (1993b, 25 de noviembre) Abandonan mansiones, *El Imparcial*, pp. 18/A
- Bal, M. (2004) El esencialismo visual y el objeto de los estudios visuales. *Estudios visuales*, 2, 2004, 11-49.
- García Canclini, N. (2010) *La sociedad sin relato*, Buenos Aires: Katz editores.
- López, R (2013) Geometrías ciudadinas. *Urbes mutantes. Latin American Photography, 1941-2012*, Colombia: Museo de Arte del Banco de la República.
- Moreno de Alba, J. G. (2010, 28 28 de octubre) La Real Academia reconoce el lenguaje del crimen organizado. *La Jornada*, p. 3
- Moxey, K. (2009) Los estudios visuales y el giro icónico. *Estudios visuales*, 6, 2009, 8-27.
- Saviano, R (2013) *CeroCeroCero. Cómo la cocaína gobierna el mundo*, Barcelona, Anagrama.

Figuras

- Figura 1. Imágenes extraídas de la cuenta de Instagram de “el Chino Antrax” (José Rodrigo Aréchiga Gamboa), la cual fue cerrada en días posteriores a su detención.
- Figura 2. Titular de *El Imparcial*, jueves 25 de noviembre de 1993.
- Figura 3. Carlos Iván Hernández, (2013-2014) De la serie “Despojo”.
- Figura 4. Carlos Iván Hernández, (2014) “Te estoy viendo puto”.
- Figura 5. Luis Molina Pantin, (2004-2005) “Casas en Cali. La narcoarquitectura y sus contribuciones a la comunidad”.

EL FRAGMENTO COMO CREADOR DE SENTIDO EN LA ERA DE LA TRANSPARENCIA

Cynthia Ortega Salgado

Cuarta pulsión escópica o régimen de la transparencia

Martin Jay escribió a principios de los años 90 acerca de los tres regímenes escópicos más vitales e influyentes de la modernidad: renacimiento, pintura holandesa y barroco (*cfr.* Jay, 2007). Cabe preguntarse ¿qué nuevo estadio de mirada se vive veinte años después? José Luis Brea sugirió en esos años la era de la e-imagen o las mil pantallas y a principios del siglo xxi Gérard Wajcman la nombró era de la vigilancia o del ojo absoluto. La idea en el año 1791 de la cárcel panóptica de Jeremy Bentham sigue cobrando sentido en la actualidad porque relaciona la mirada con el poder y con la creación de mecanismos totalizantes, contruidos para vigilar e interiorizar el acecho, exhibición íntegra de lo visible en todos los niveles de la maquinaria que Michel Foucault llamaría diabólica. El carácter moral que guio a Bentham para plantear el panóptico, se rigió por el principio de que al saberse observados, los individuos podrían reformarse y no pensarían en el mal, ningún daño podría caber en la mirada de los inspectores tras la torre principal o de la estructura orwelliana de la cárcel. Sin embargo, ¿qué lugar tendría el panóptico si a tal cantidad de luz la materia comenzara a transparentarse? Ninguno, en el régimen de la transparencia los objetos comenzaron a desaparecer para volverse representación de ellos mismos, como en el cuento de la fauna de los espejos de Borges¹, además adoptaron la inconsistencia de la imagen técnica, se virtualizaron en una operación que Wajcman llamó “caducidad de lo real: la materia se desmaterializa en imagen de la materia” (2011: 269) y acogieron características como: “Inmersión, inmanencia, inmediatez... No más mirada, no más escena, no más imaginario, no más ilusión, no más exterioridad ni espectáculo: el fetiche operativo ha absorbido toda exterioridad, reabsorbido toda interioridad, absorbido el tiempo mismo en la operación del tiempo real” (Baudrillard, 2008: 26).

89

¹ Este cuento es particularmente elocuente porque el escritor dice “...Las formas [de los espejos] comenzarán a despertarse. Diferirán poco a poco de nosotros, nos imitarán cada vez menos. Romperán las barreras de cristal y de metal y esta vez no serán vencidas”. Parte extraída de: <http://vtotoo.tumblr.com/post/17235786537/en-aquellos-tiempos-el-mundo-de-los-espejos-y-el>

Fragmento, práctica del detective

Si la era de la transparencia implica en primer término una revelación obscena de las cosas y una pérdida de la distancia para mirar, ¿bajo qué cualidades deberían de ser leídos sus frutos? El acercamiento hace imposible ver la figura completa y el total existe sólo concebido bajo una ontología divina. La imposibilidad de la totalidad podría ser verdadera en los regímenes postmodernos, por lo que una lectura desde lo mínimo se abre como contingencia, mirándolo desde el fragmento o desde el detalle. Éste último es un corte que habla de la totalidad a la que pertenece, no se desprende de ella ni se desplaza, por lo tanto, no se hablará a partir de él. Mientras que en el fragmento sí ocurre un desvío, puesto que es una manera de comprender la producción y recepción de lo visivo, además de una posibilidad de construcción de cierto conocimiento, es decir una forma de mirar y crear. En el fragmento reposa la configuración de nuestro imaginario moderno, un ejemplo de ello es la importancia al proceso y no a la obra final como el *Atlas mnemosyne* de Aby Warburg, inspirado en la organización de información militar durante la gran guerra. El resultado de colocar dos o más fragmentos juntos,² es decir, reunir recortes de realidad fue el montaje, que es la forma más franca de hacer memoria, y por tanto, refiere a una construcción histórica más verdadera. Remitamos la noción de fragmento a la *imagen instantánea*³ de Georg Simmel, bajo la cual comprendió un momento de la vida social que decía mucho más de lo contenido en el cuadro, fue su “manera de mirar las formas de la vida social...con una capacidad técnica de la lente fotográfica” (Aguiluz, 2005: 128). O la *imagen dialéctica* de Walter Benjamin que fue “detener una imagen del pasado en su fuga y hacer aparecer el tiempo detenido en ella”. (Vargas, 2012: 87), esta idea presiente la naturaleza de una imagen múltiple, que no está supeditada a una lectura desde el pasado o el presente, sino que es una “donde lo que ha sido se une como un relámpago al ahora en una constelación”. (Vargas, 2012: 95). El método que Benjamin usó en la preparación del proyecto *pasajes de París*, fue el de la imagen dialéctica, que actúa como figura anacrónica o dinámica ya que es leída desde el pasado, el presente y además anticipa algo de su futuro. Ésta corresponde al modo de ser del fragmento, pues compromete no sólo una manera de ordenar sino la elaboración de un modelo de conocimiento.

2 “El collage [...] es citación directa, repetición literal o citación de algo sacado de su contexto y colocado en otro. El montaje es el cortar y reunir de estos fragmentos de significado, imágenes, cosas, citas, préstamos, para crear nuevas yuxtaposiciones. El collage es sencillamente el cuestionar de la noción de la representación en cuanto que encontrar correspondencia alguna con una realidad exterior. [...] La finalidad es construir algo nuevo de algo viejo, conectar cosas entre sí que pueden parecer impares para lograr nuevas intuiciones e interpretaciones. [...] sin reducir las cosas encontradas a lo general (teoría, proceso, clasificación etc.)” (Shanks, p. 88-90 1992, citado por Konstantopoulou 2011).

3 “Esta percepción simmeliana es evidente al titular a su sección de colaboraciones en el semanario cultural *Jugend* de Munich, bajo el término “*Snapshots*” —*Momentbilder*...—, palabra que se usó por vez primera en el año 1890 para referir a las instantáneas fotográficas” (Aguiluz, 2005: 128).



Figura 1
"Panel número 49 del
Atlas Mnemosyne" (1924-
1929), Aby Warburg.



Figura 2.
"Atlas Mnemosyne"
(1924-1929), Aby
Warburg.

Pensado de manera simple el fragmento pertenece como parte o fracción a un todo, a algo completo, pero la verdadera inviabilidad radica en pensar en la integridad de la totalidad “Todo nuestro sistema, sea técnico o mental, tiende a la unicidad, a la identidad, a la totalidad, a costa de una simplificación extraordinaria [...] nuestras neurosis ponen de manifiesto los males y desvelos causados por esta simplificación. Pero la dualidad es indefectible. La que desfallece, a mayor o menor plazo, es la totalidad” (Baudrillard, 2008: 181). Si se considera lo absoluto de la totalidad, entonces, pensar de manera fragmentada suena a división, a una síntesis que dejaría al fenómeno reducido. Así, pensar lo mínimo aparece amenazante, si se le entiende como una dislocación del pensamiento racional, éste es el momento cuando el fragmento participa del margen. La parte y el todo son términos interdefinidos que no se pueden explicar solos, sino que mantienen relaciones de reciprocidad de acuerdo al criterio con el que se les mire.

En ese acercamiento a la parte, Omar Calabrese distingue dos formas: el corte y la ruptura.⁴ El corte es una incisión que sale limpia de la totalidad y la extiende, aunque se encuentre separado la precisa, la vive en cámara lenta. El detalle es una forma de exaltación, charla chismosa de cierta porción de la obra, es el evento condensado, la intención estética concentrada. El detalle refiere a un espacio y tiempo concretos de enunciación, pues la mirada de un sujeto se ejerce bajo una guía, al mostrar el detalle se le dice al espectador: mira aquí y mira más despacio. En cambio, el fragmento es una fractura que puede ser imaginada independientemente a la totalidad y constituirse con un sentido propio. El fragmento se vincula al objeto y no a la acción, ya que no importa quién la haya hecho, sino la presentación y lectura que de ella se desprendan. “Los confines del fragmento no son <<de-finidos>>, sino más bien <<interrumpidos>>” Inter-rotos” (Calabrese, 1999: 89). Calabrese sugiere atinadamente al principio de su libro “La era neobarroca” que el detalle involucra una “práctica del asesino”, mientras que el fragmento una “práctica del detective” (Calabrese, 1999: 86), refiriendo a que el segundo involucra una pesquisa descriptiva que emplea la ausencia como principal material de elaboración. Si remontamos a lo uno y lo múltiple de Deleuze y Guattari podremos advertir que la hechura de lo múltiple se construye “no añadiendo constantemente una dimensión superior, sino, al contrario, de la forma más simple, a fuerza de sobriedad, al nivel de las dimensiones de que se dispone, siempre n-1 (sólo así, sustrayéndolo, lo Uno forma parte de lo múltiple). Es decir en esta operación de disminución se da un lugar a lo mínimo pues siempre hay que “escribir a n-1” (Deleuze, Guattari, 2000: 12).

⁴ El semiólogo italiano lo refiere al corte hecho por alguien y da peso a la preposición “de” que “implica la precedencia de un estado anterior al del corte, como además la proveniencia del elemento cortado por un conjunto íntegro” (Calabrese, 1999: 86)

Una Z para Greenaway

Hasta este punto se ha concebido el fragmento como una forma de organizar, interpretar y producir una realidad visiva. En el cine puede revisarse en la película *Zeta y dos ceros* (1985) de Peter Greenaway, quien usó el ideal estético de la simetría, pero abordado desde lo fragmentario. La narrativa del film se desenvuelve en duplas: las esposas muertas, los gemelos zoólogos, la ausencia de un par de piernas, los huevos empollados,⁵ la dicotomía blanco y negro, etcétera.

La búsqueda de equilibrio se ejemplifica en varios momentos: la protagonista amputándose la pierna que le quedaba para lograr la perfección de Venus de Milo o la búsqueda del director galés por reelaborar las pinturas de Johannes Vermeer. Las escenas dialogan en un escenario fragmentado, pues se acompañan de otras secuencias que las envuelven y enriquecen. Greenaway crea una especie de antología, como Benjamin es un coleccionista, recopila extractos de sus bibliotecas más visitadas y arma una obra nueva. Así, la estética del film se basa en componer desde lo incierto, desde aquello que se escapa.

La muerte inicia y termina la película, completa la simetría. La historia comienza con la pérdida de las esposas de los siameses provocada por un cisne, misma que desata una búsqueda obsesiva tanto en el origen de las especies como en la putrefacción de frutas, animales y el mismo hombre. Lo anterior se incorpora con la proyección de programas científicos del inicio de la vida, cuerpos rotos de miembros amputados o el fragmento imaginario de la unión siamesa. Esta producción discurre acerca de la reconstrucción de la geometría en pos de otro tipo de disposición, el placer de fragmentar implica la "...descripción sin unidad" (Calabrese, 1999: 101). El *film* está unido en la medida en que los pedazos dialogan para formar "[...] una geometría propia" (Calabrese, 1999: 102), un estuche de pinturas que se completa con estudios sobre ciencia, arquitectura, pintura, literatura o teatro). Es prudente hacer dos señalamientos más, el primero es que la música también porta un signo de ruptura ya que Greenaway pidió a Michael Nyman escribir la obra con base a las ocho fases evolutivas de Darwin sin antes ver la película y dos, el manejo de las luces desarrollado por Sacha Vierny quien bajo diversas técnicas como la iluminación de planos compuso los espacios como pinturas de arte holandés en movimiento. La compilación del director anuda "[...] nuevas valorizaciones provenientes del aislamiento de los fragmentos, de su puesta en escena" (Calabrese, 1999: 104). Todas las piezas pierden su contexto y se unen para albergar una obra mayor, lo llamado continuo se reviste de diferentes disciplinas y provoca tiempos y espacios inéditos, ficcionales.

5 En resonancia con la copulación de un dios y un cisne del que resultan gemelos.

Burroughs y la interzona

Otro ejemplo de los modos de ser del fragmento, pero en la literatura, es la producción de William Burroughs, conocido principalmente por no buscar elaborar una narrativa tradicional o comprensible, sino lograr “un empeño tenaz de ampliar la conciencia para liberarla del tiempo” (Cohen, 2014: 91). El escritor dislocó el lenguaje, fue contra su orden natural, pues pensaba que la palabra escrita era un virus que no notábamos por la simbiosis hecha con el huésped, sin embargo esta buena relación había terminado y no se podía más que atacar mediante una vacuna ácida: un “lenguaje discontinuo contra la gramática esclavizante” (Cohen, 2014: 91)

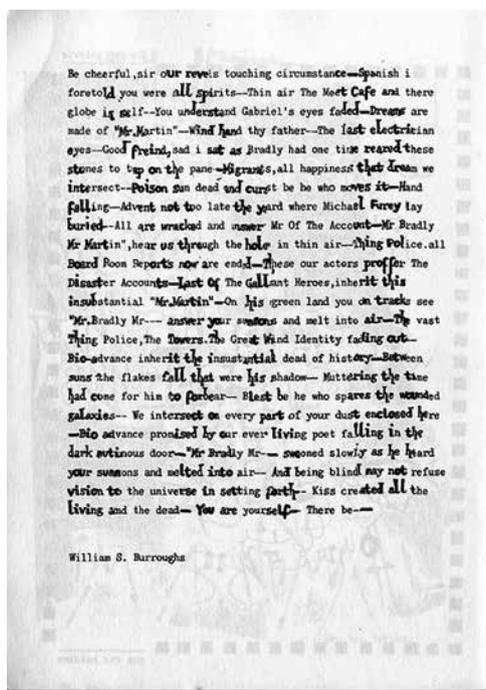


Figura 3
“Be cheerful, sir” (1962),
William S. Burroughs.

En el arte, influenciado por Brion Gysin usó el *shotgun art*⁶ y el *collage* que más tarde bautizaría como *cut up* o *fold in*, acciones cuyo objetivo era romper ciclos y rehacer a partir de retazos. El método Burroughs buscó a todas luces un quiebre de la realidad, un esfuerzo por hacer del

⁶ Particularmente revelador ya que utilizaba una pistola que hacía explotar latas de pintura, este proceder recordaba la manera en que su esposa Joan perdió la vida mientras ambos jugaban Guillermo Tell.

mundo algo menos inteligible. El fragmento “es un derramarse eludiendo el centro o el orden del discurso. No sin razón, siempre Barthes elige como emblema propio una frase de Gide:

<<La incoherencia es preferible al orden que deforma.>> (Calabrese, 1999: 102).

Como experto desarticulador, Burroughs, casi un fantasma, un hombre invisible, quiso consumirse hasta desaparecer, hasta entrar en un estado de gracia. Su deseo estuvo en el frío del yonqui, en la búsqueda de la ayahuasca, en la bocanada de heroína, dentro de ese curso de sueño escribió:

Tu buhardilla de San Luis da a un desván de Nueva York del que sales a una calle de Tånger. Allí está toda la gente que has conocido en tu vida. O bien: La mano derecha se le disolvía en una lamparita de cristal donde un agujijón de luz amarilla centelleaba agudo como un aguja hipodérmica (Cohen, 2014: 91).

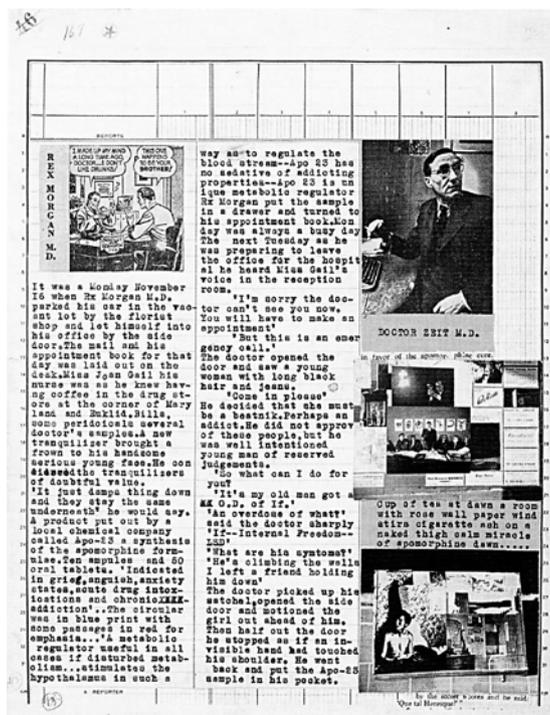


Figura 4
“Collage N° 43” (1965),
William Burroughs &
Brion Gysin.

El placer que encontró en el desconcierto lo condujo a condensar el fragmento como forma de producción, en ese extravío halló las unidades mínimas de comunicación que logran permanecer a nivel inconsciente. Burroughs dijo: “Liberarse por completo del condicionamiento del pasado es estar en el espacio” (Cohen, 2014: 93). Proponerse dejar atrás esta carga retaba a una rearticulación sistémica, así como a un olvido de la memoria totalizante de las palabras o cualquier contexto que limitara su uso.

[...] ¿Se han metido coca en la vena alguna vez? Pega directamente en el cerebro, activando conexiones de placer puro. El placer de la morfina en las vísceras: después de un pinchazo se escucha el propio cuerpo. Pero la blanca es electricidad en el cerebro y el hambre de coca es puramente cerebral, una necesidad sin cuerpo ni sensaciones. El cerebro cargado de coca es un billar eléctrico enloquecido, lanzando destellos azules y rosa en un orgasmo eléctrico. Un cerebro electrónico puede sentir el placer de la coca, los primeros latidos de la repugnante vida invertebrada. El ansia de blanca dura sólo unas horas, mientras permanecen estimulados los conductos de la coca. Naturalmente, el efecto de la C podría ser producido mediante una corriente eléctrica que activase los conductos de la C [...].⁷

El autor de St. Louis no sólo pensaba la rotura de las palabras a nivel escritura, sino a nivel de imagen y sonidos, es decir, la escritura como entidad audiovisual, capaz de constituirse en unidades calificadas para operar en la conciencia, estas premisas se conectan con películas como *Videodrome* o *Existenz* de David Cronenberg⁸ y también con la idea de control.

La desarticulación semántica del *cut up* cinematográfico creó la interzona, lugar donde se vive una realidad paralela que escapa a líneas de asociación ancladas a una narrativa tradicional, ahí corren pedazos de distintas historias y se generan espacios y tiempos imposibles. “El movimiento es de expansión inestable... reaparición de momentos relegados, emergencias imprevistas como despachos de la memoria involuntaria, irrisión de los lugares comunes, paisajes que son síntesis mentales, tesoros que conecta el tiempo plegados en sí mismos, a resguardo de la sucesión y el confinamiento” (Cohen, 2014: 91). El mejor ejemplo de la interzona está en la versión cinematográfica de *naked lunch*, que mezcla pasajes de la vida personal de Burroughs, con alucinaciones del personaje principal, el guión de Cronenberg y el caos propio de la novela del escritor, cuatro fugas moviéndose al ritmo de jazz.

⁷ Extracto de *naked lunch* recuperado de: <http://www.apocatastasis.com/txt/william-burroughs-naked-lunch.txt>

⁸ Ambas proponen sistemas paralelos de vida a la cotidianidad de los sujetos.

A modo de cierre

¿De qué podría servir recuperar el fragmento en la transparencia?, ¿qué no todas las formas desde lo moderno están o se inspiran en él? No es un método novedoso, pero sí uno pertinente que se debe actualizar con otras figuras que lo enriquecen como la *instantánea* simmeliana o la *imagen dialéctica* de Benjamin. Es un hacer que se convierte en práctica significativa, toda vez que es una forma de ordenar, pensar y traducir mundos visivos, conforma una estética y es una demarcación epistemológica.

Se trata pues de una “práctica del detective” generada por muchos artistas y filósofos que constituye una manera revestida de explicar fenómenos de la realidad, como los *atlas* de Gerhard Richter o de Aby Warburg, métodos que incluyeron saberes transversales y otras dinámicas que se escurren a la enunciación ya que “El secreto del mundo está [...] en el fragmento, en el aforismo [...], *aphorizein*: aislar, separar [...] Por el detalle pasa la anamorfosis, la metamorfosis de las formas, mientras que el conjunto omite este devenir por totalización del sentido o de la estructura” (Baudrillard, 2008: 205). Si se pudiese expresar un devenir para el fragmento este sería dispersarse en la forma, pasar de una a otra, cambiar, “[...] todas las formas son a la vez distintas y singulares, pero todas están encadenadas: y si llegamos a incluirnos en este ciclo del devenir, podemos re-involucionar sin fin de una a otra y gobernarlas a todas” (Baudrillard, 2008: 204).

97

Fuentes de consulta

Aguiluz-Ibargüen, M. (2005) “GS o mirar los cuerpos sociales y emociones desde Georg Simmel”, en *LiminaR. Estudios Sociales y Humanísticos*, vol. III, núm. 1, junio, pp. 120-132. Recuperado el 22 de septiembre de 2014, disponible en <http://www.redalyc.org/pdf/745/74511477009.pdf>

Baudrillard, J. (2008) *El pacto de lucidez o la inteligencia del Mal*, Buenos Aires: Amorrortu.
----- (2002) *Contraseñas*, Barcelona: Anagrama.
----- (2000) [1983] *Las estrategias fatales*, Barcelona: Anagrama.

- _____ (1989) [1987] *Cool Memories*,
Barcelona: Anagrama.
- Bauman, Z. (2011) [2002] *La sociedad
sitiada*, México: Fondo de cultura
económica.
- Calabrese, O. (1999) [1987] *La era neobarroca*,
Madrid: Cátedra.
- Cohen, M. (2014) [2003] "El combate por la
inmortalidad", en *La Tempestad*, vol.
16, núm. 96, pp. 90-93
- Deleuze, G. y Guattari, F. (2000) [1988]
*Mil Mesetas. Capitalismo y
esquizofrenia*, Valencia: Pretextos.
- Didi-Huberman, G. (2008) *Ante el tiempo.
Historia del arte y anacronismo de
las imágenes*, Buenos Aires: Editora
Adriana Hidalgo.
- _____ (2012) *Arde la imagen*. México:
Serieve.
- Flusser, V. (2011) *Hacia el Universo de las
Imágenes Técnicas*, México: Escuela
Nacional de Artes Plásticas/
Universidad Nacional Autónoma de
México.
- Jay, M. (2007) *Ojos abatidos, la denigración de
la visión en el pensamiento francés
del siglo XXI*, Madrid: AKAL.
- Konstantopoulou, D. (2011) "La huella del
montaje. Aby Warburg; Aldo Van
Eyck, Jerzy Grotowski", en *TDR
Tesis doctorales en red*. Recuperado
el 23 de septiembre de 2014,
disponible en [http://www.tdx.cat/
handle/10803/108906](http://www.tdx.cat/handle/10803/108906).
- Mier Garza, R. (2012) "Fragmentos sobre la
lentitud", en *Tópicos del Seminario*,
núm. 27, enero-junio, pp. 147-228.
Recuperado el 22 de septiembre de
2014, disponible en [http://www.
redalyc.org/pdf/594/59424370007.pdf](http://www.redalyc.org/pdf/594/59424370007.pdf)
- Vargas, M. (2012) "El problema del tiempo
histórico y la imagen dialéctica",
en Walter Benjamin, *Revista
latinoamericana de filosofía*, vol. 38,
núm. 1, pp. 85-108. Recuperado el 22
de septiembre de 2014, disponible
en [http://www.scielo.org.ar/pdf/rlf/
v38n1/v38n1a04.pdf](http://www.scielo.org.ar/pdf/rlf/v38n1/v38n1a04.pdf)
- Virilio, P. (1999) *El ciber mundo. La política de
lo peor*, Madrid: Cátedra.

Figuras

Figura 1. Aby Warburg (1924-1929)

“Panel número 49 del Atlas Mnemosyne”. Recuperado de: http://elpais.com/diario/2010/05/01/babelia/1272672757_850215.html

Figura 2. Aby Warburg (1924-1929) “ Atlas

Mnemosyne”. Recuperado de: <http://www.gtr-cultural.com/test/arxiuprojecte/mnemosyne-atlas/>

Figura 3. William S. Burroughs (1962) “Be

cheerful, sir”. Recuperado de: <http://www.libroscrudos.com/centenario-burroughs/la-maquina-de-cut-up/>

Figura 4. William Burroughs & Brion Gysin

(1965), “Collage N° 43”.. Recuperado de: <http://includemeout2.blogspot.mx/2012/05/third-mind-william-burroughs-brion.html>

PRODUCCIÓN ESPACIAL EN LAS *CARCERI D'INVENZIONE* DE PIRANESI Y LOS CALABOZOS DIGITALES DE *DIABLO*

Daniel Chávez Heras

Uno de los aspectos más elusivos en el análisis de artefactos digitales y sus diversas configuraciones en el ecosistema mediático contemporáneo es sin duda la relación que dichos *media objects* guardan con tradiciones artísticas anteriores y en un sentido más amplio, con la historia y los distintos cuerpos teóricos de la filosofía del arte. Detrás de la consistencia sugerida por la simulación en alta definición de todos los medios, desde la pintura y la fotografía, hasta la música y el cine, el linaje estético de muchos de estos artefactos suele ser mucho más complejo cuando se le examina de cerca; en efecto, una de las consecuencias inesperadas de subsumir todos los medios a la lógica de su simulación digital es la fragmentación y el colapso de las ideas que animaron su creación en primer lugar, la circunstancia que los hizo posibles y catalizó su subsistencia en la actividad artística a través de los siglos.

Un caso ejemplar de esta confusión intelectual es el de los juegos de video, cuyo vertiginoso ascenso como industria y en el gusto de sus audiencias como objeto cultural, los ha desplazado hacia el centro del foco crítico, pero simultáneamente aislado de algunos de los discursos teóricos más pertinentes para su análisis. Tal es el caso de su dimensión espacial, frecuentemente subordinada a modelos de interpretación textual, bien equipados para explorar los aspectos narrativos y simbólicos de algunos videojuegos —particularmente en sus continuidades con el cine y la literatura— pero inevitablemente inadecuados para abordarlos como sistemas de producción espacial. La revisión académica más articulada de esta distinción metodológica es quizás la que hace Christopher Thi Nguyen, en su proposición de analizar juegos de video como sistemas espaciales:

Si hemos de tomar prestado de otro campo, bien haríamos en tomar herramientas del estudio del espacio, incluyendo arquitectura y urbanismo [...] el estudio del paisaje y los juegos de video son primos cercanos, y hay convergencias. Ambos lidian con el diseño de espacios lógicos a través de la manipulación de las condiciones de confinamiento, frecuentemente con el objetivo de permitir a sus usuarios agencia e involucramiento causal. (Nguyen, 2013: 1)

En este contexto propongo examinar la construcción del espacio de juego (*gamespace*) en los calabozos del videojuego *Diablo*, a través de la comparación con la construcción del espacio pictórico en las *Carceri d'invenzione* del grabador veneciano Giambattista Piranesi. La comparación se enmarca además en el proyecto académico más amplio de establecer una genealogía estética entre las tradiciones artísticas del barroco con los medios digitales contemporáneos.¹

Espacio pictórico y espacio de juego

Una de las primeras precisiones que haré es la distinción al referimos a espacio pictórico y espacio de juego. Ambos conceptos, aunque diferenciables entre sí, comparten estrato en el estudio filosófico del espacio y son entendidos aquí como construcciones mentales negociadas con el observador mediante la adopción y el dominio de sistemas de representación, tales como la perspectiva lineal —*Costruzione Legittima* Albertina en el caso de los grabados Piranesi, o el sistema de perspectiva axonométrica— proyección ortogonal isométrica en el caso de *Diablo*. Aunque el sistema de perspectiva axonométrica fue concebido en principio como una solución de dibujo técnico para arquitectura e ingeniería, comparte con la perspectiva lineal del arte renacentista la idea esencial de sistematizar la función visual del mundo externo en un plano representacional psico-perceptual coherente y aparentemente completo. En palabras de Erwin Panofsky: “la perspectiva matematiza el espacio visual”, y en ello propone un orden, un

102

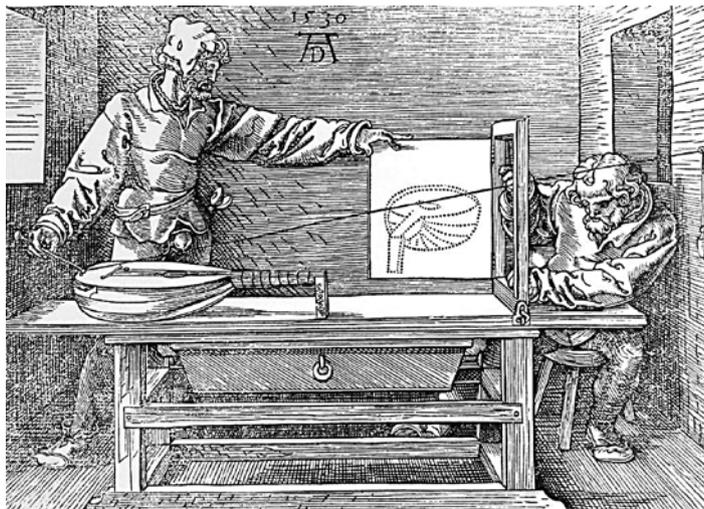


Figura 1
“Hombre dibujando un Laúd” (1525), Alberto Durero.

¹ Véase *Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment* de Angela Ndalanian y *Neo-Baroque: A Sign of the Times* de Omar Calabrese.

modelo de jerarquías intrínsecas al sistema de representación que sugiere distintas modalidades de fidelidad y afinidad al mundo exterior (espacio real). (1991: 72).

De tal modo que tanto el espacio pictórico como el espacio de juego no corresponden al plano físico que ocupan los lienzos y las pantallas, sino al espacio imaginario creado dentro de estos rectángulos planos, un mundo sintético negociado en el intersticio entre hombre y realidad. El genio de Panofsky consiste en entender que en la construcción de este espacio imaginario se dirimen cuestiones ideológicas y culturales, es decir, que los sistemas de perspectiva están invertidos en representar al mundo no sólo como es, sino como debería ser; y más interesante aún, en sugerir que precisamente por esto, la práctica espacial es una actividad fundamentalmente simbólica:

Al transformar la *ousia* (realidad) en *phaiomenon* (apariencia), la perspectiva parece reducir lo divino a un simple asunto de conciencia humana; pero es precisamente por esta razón, que por el contrario, transforma la conciencia humana en un vehículo de lo divino. (Panofsky, 1991: 72)

Si bien existe un interés renovado en el estudio del espacio y los juegos de video, la idea desde mi punto de vista más elaborada y la más cercana a Panofsky en este sentido, es la de Stephan Günzel, quien recupera el estudio triádico del espacio de Henri Lefebvre para sugerir que “lo que es ejemplificado en/por los juegos de video no es la imposibilidad de una descripción verdadera del espacio real, sino lo que entendemos por realidad de acuerdo a la ciencia del espacio” (Günzel, 2013: en línea). De tal modo que para Günzel, el objetivo al estudiar filosóficamente un juego de video consiste en explorar e identificar las modalidades mediante las que los juegos expresan conceptos espaciales, nociones a través de las que operan como sistemas de interacción.² Dichos conceptos están a su vez inevitablemente alineados a distintos cuerpos teóricos, se construyen frecuentemente en contrapunto y están por ende invertidos en una dialéctica histórica, lo que en turno nos permite ubicar estéticamente artefactos como los juegos de video en la genealogía más amplia de la historia y filosofía del arte.

La manera más sencilla de entender esta aproximación es mediante uno de los ejemplos que ofrece el mismo Günzel: *Tetris*. De acuerdo al alemán, *Tetris* es un sistema representacional que ejemplifica la idea aristotélica del espacio, en la que cada objeto tiene un lugar (*topos*) que colinda perfectamente con el espacio que ocupan todos los objetos que le rodean. De tal suerte que cuando percibimos que los objetos se mueven, en realidad sólo están intercambiando espacios —de acuerdo a Aristóteles—. Esta idea presupone un orden espacial en el que

² Günzel entabla su postura en contraposición a Espen Aarseth y Axel Stockburger, quienes consideran el espacio en los juegos de video como alegoría y como sistema kinestésico respectivamente.

no existen espacios vacíos, en virtud de que no deberían poder existir. *Tetris*, de acuerdo a Günzel, ejemplifica este concepto del espacio en su funcionamiento: mientras el jugador trata de ordenar los bloques de tal modo que encajen perfectamente y así despejar el espacio en pantalla, el sistema está diseñado para progresivamente evitar la colindancia perfecta y saturar así dicho espacio. Es esta tensión mediante la que se construye la experiencia estética de *Tetris*. El contraejemplo en este caso sería Tetris Hell, en el que concepto espacial aristotélico es sustituido por preceptos espaciales Newtonianos. (cfr. Günzel, 2013)

En este orden de ideas, propongo que la experiencia estética de *Diablo* puede ser entendida como la realización de una fantasía paisajista del siglo xviii: el *Capriccio* arquitectónico, específicamente en las ideas espaciales detrás de uno de los *capriccios* más célebres: las cárceles imaginarias de Piranesi.

Cárceles infinitas

Diablo —la conocida saga de *dungeon-crawlers*— estrenó su tercera entrega en mayo de 2012. No es muy sorprendente que tratándose de una franquicia multimillonaria y con una devota legión de *fans*, la fórmula del juego haya variado relativamente poco desde sus inicios:³ a grandes rasgos, el jugador asume el rol de un personaje —un héroe— al que guía en tercera persona a través de escenarios infestados de entidades demoniacas a las que despacha con progresivo grado de dificultad mediante intrincadas combinaciones de armas, habilidades especiales, encantamientos y amuletos. De ahí el frecuente uso del término *hack and slash rpg* (juego de rol de cortar y tajar).

Si bien es cierto que el jugador configura su personaje dotándolo de diversas armas, hechizos y amuletos, y concedo que en esta tarea hay cierto grado de agencia e individualización, creo que las decisiones tomadas en este ámbito son menos relevantes para la experiencia estética principal del juego, que ofrece en general poco margen de maniobra en cuanto a los modos de expresión de los personajes. Dicho de modo muy esquemático, aunque como jugador puedo personalizar a mi personaje en *Diablo*, al final del día mi médico brujo no es tan distinto de tu médico brujo; seguro, tienen amuletos y hechizos distintos, que en turno les conceden perfiles de combate diferenciados, pero las elecciones en este sentido no dejan de ser cuestiones de permutación, es decir, puedo cambiar una muñeca *Wanga voodoo* por una cabeza reducida para que mi médico brujo ejerza más daño, o por una serpiente *Uhkapien* para ganar en inteligencia y

³ En términos generales, el juego fue bien recibido tanto por su audiencia, que según Game Informer compró 3.5 millones de copias durante las primeras 24 horas a partir de su estreno, como por la crítica, que elogió el balance y los ajustes a la interfaz como mejoras bienvenidas a más de una década de la entrega anterior (*Diablo 2*, 2000; y *Diablo 2: Lord of Destruction*, 2001). Asumiendo dicha consistencia, en este texto me referiré a *Diablo* de manera general, aunque por cuestiones de conveniencia revisé la tercera entrega más que las dos anteriores.



Figura 2
"Diablo 3" (2012),
Blizzard Entertainment.

propiedades mágicas aleatorias, pero estas decisiones, por sí mismas, constituyen menos *tokens* de identidad que elementos de balance y dificultad.

Nguyen hace una diferenciación clave en este sentido, cuando recupera dos definiciones de juego que considera mutuamente irreducibles: juego como mimesis —*make believe*—, que toma de Walton (1990) y juego como esfuerzo —*strive*—, que toma de Suits (2005). La manera más sencilla de entender la diferencia, Nguyen argumenta, es revisando la forma en que evaluamos a los transgresores de cada sistema, el aguafiestas y el tramposo:

En el juego infantil de indios y vaqueros, cuando un niño se detiene para clarificar alguna de las reglas, no está haciendo trampa, pero está siendo aguafiestas. Por otro lado, cuando un jugador de ajedrez se detiene a preguntar por una regla, no está siendo aguafiestas, porque nadie que juega ajedrez tiene ningún interés en mantener ninguna ilusión. El ajedrez es todo esfuerzo, y nada de mimesis. (Nguyen, 2013: 7-8)

Nguyen nota además que una buena parte de los juegos operan simultáneamente en ambos esquemas y, ciertamente, considero que es el caso de *Diablo*. Sin embargo, también es cierto que pese a los elementos de rol, que en principio sugieren afinidad con juegos de simulación como *Dungeons and Dragons*, *gurps*, *Traveller*, o *World of Darkness*, basados esencialmente en el modelo de indios y vaqueros —*make believe*—, *Diablo* está invertido, por lo menos en igual medida, en el paradigma del juego como esfuerzo, específicamente como la superación de obstáculos espaciales: la aventura geográfica/arquitectónica de explorar un paisaje imposible. Es

en este sentido que encuentro una afinidad estética con las *Carceri d'invenzione*.

Las célebres cárceles de Piranesi son una serie de 16 placas para aguafuerte, creadas por el artista Veneciano entre 1745 y 1761.⁴ Piranesi estudió con el paisajista Giovanni Battista Tiepolo y se le asocia frecuentemente con el movimiento pictórico de los *vedutisti* italianos (creadores de vistas); Canaletto, Giovanni Paolo Panini, Sebastiano Ricci, Francesco Guardi —muchos de ellos, incluido Piranesi, con influencia flamenca y mecenas británicos—. De las *veduta di fantasia* de Paninni, en las que retrataba composiciones imaginarias de ruinas romanas, se derivó la vertiente de pintura paisajista conocida como el *Capriccio*, que consiste en la incorporación de elementos arquitectónicos y de paisajes reales, frecuentemente identificables, en composiciones pictóricas fantásticas que combinan estos elementos de maneras caprichosas e inverosímiles (*cfr.* Wilton-Ely, 1988).

Piranesi adoptó esta estrategia pictórica en sus cárceles, en las que retrata monumentales calabozos con cuerpos arquitectónicos desconcertantes y frecuentemente ambiguos. El grabador italiano consigue atraernos a su mundo subterráneo subvirtiendo dos estrategias representacionales: la coherencia dimensional y la unidad del espacio percibido (*cfr.* Roncato, 2007). Uno de los aspectos más atractivos de las mazmorras de Piranesi estriba en que dichas inestabilidades están creadas a partir de un sistema de representación concebido precisamente para evitar ambigüedad, tanto dimensional como de unidad espacial. Dicho de otro modo, la manera en la que Piranesi utiliza la perspectiva lineal que aprendió como arquitecto,⁵ hace evidente las ambigüedades inherentes a dicho sistema de representación. El resultado, como apunta Huyssen, es que “el espectador es atraído a un laberinto en el que proliferan escaleras, puentes, y pasajes que parecen conducir a profundidades infinitas” (2006: 15). La naturaleza paradójica de este espacio es a su vez recuperada por Aldous Huxley:

Nos sentimos abrumados por estructuras gigantescas, pero nos es imposible identificar sus cimientos o sus funciones. Cables y escaleras atraviesan el espacio pero es muy difícil decir a dónde van o cómo llegaron ahí. [...] La luz es extraña: ¿Cómo puede tan vasta oscuridad producir contornos tan precisos?... La manera en la que las estructuras están distribuidas, acopladas, e interconectadas, en este mundo subterráneo, la manera en la que luz brilla desde arriba solo para ser consumida por la oscuridad nuevamente. (Huxley and Adhémar, 1949: 11)

⁴ Existen de hecho dos versiones de las *Carceri d'invenzione*: la serie original fue creada alrededor de 1750, pero Piranesi regresó a trabajar en sus placas tiempo después, ajustando el contraste y agregando dos nuevas vistas, la II y la V. La serie completa se re-editó en 1761.

⁵ Piranesi firmó toda su vida como *architetto veneziano*, pese a tener una sola comisión arquitectónica hacia el final de su carrera: La iglesia de Santa María del Priorato, comisionada por el Papa Clemente XIII en 1764.

Aunque el espacio de juego de *Diablo* está construido a partir de un sistema representacional diferente, de muchos modos mucho más exacto y calculado que la mano ágil de Piranesi, la manera en la que el espectador negocia con este espacio es sorprendentemente similar a las de las *Carceri d'invenzione*: la parte fundamental de la experiencia estética del juego consiste en transitar por los mapas de una arquitectura imposible, la realización de una fantasía solamente factible en el espacio de simulación de un juego de video. En ambos casos, la negociación del espacio sintético —y en buena medida la experiencia estética asociada a este— se basa en la incertidumbre que causa la existencia de un espacio así *vis-à-vis* la certeza de que puede ser representado. Por un lado es difícil precisar las funciones de los distintos elementos arquitectónicos, el propósito de los arcos y los contrafuertes, lo que sostienen las cadenas, sus recónditos puntos de anclaje y su propósito en general. Si bien los calabozos de *Diablo*, en comparación con las *Carceri d'invenzione* son mucho más estables en cuanto a unidad del espacio percibido, comparten la ambigüedad en cuanto a coherencia dimensional; las dimensiones que se sugieren no son equivalentes a una edificación posible en el mundo real y, sin embargo, al negociar esta idea con el sistema de representación, el espectador/jugador encuentra una paradoja fascinante: es en efecto posible representar lo imposible mediante un sistema de representación de lo posible, o dicho de otro modo, el sistema de representación es de alguna manera más poderoso en cuanto a sus posibilidades expresivas de lo que sus límites en el espacio real pudieran sugerir, de hecho excede dichas posibilidades descriptivas para las que fue concebido y es, en este exceso precisamente, donde la imaginación puede entretener las ideas de lo que Edmund Burke llamó lo sublime:

Lo infinito tiene la tendencia de llenar la mente con una suerte de horror maravilloso, que es efecto y la prueba más genuina de lo sublime [...] No existe prácticamente ninguna cosa que podamos percibir a través de nuestros sentidos, que sea en realidad y de hecho infinita. Sin embargo, siendo el ojo incapaz de percibir los bordes de muchas cosas, las hace parecer infinitas, lo que produce el efecto de cómo si realmente lo fueran. Del mismo modo somos engañados cuando las partes de un objeto se continúan de manera indefinida, ya que la imaginación no encuentra un punto mediante el que pueda no extenderlas a voluntad.

(Burke, 1767, part II, section ix)

En este aspecto, por lo menos, se intuye ya en Piranesi los indicios de la imaginación del Romanticismo, a punto de superar, a través del Barroco, la mimesis representacional cifrada en los valores del renacimiento. El espectador de las cárceles es simultáneamente espectador de esta transición, en la que los límites de lo representable están a punto de despegar hacia lo



Figura 3
“Arco con Ornamento”
(1761), Giovanni Battista
Piranesi.

imaginario. De cierto modo, esta idea de configurar la sofisticación representacional euclidiana al servicio de lo imaginario y lo fantástico, encuentra su apogeo en la simulación completa de mundos sintéticos como el de *Diablo*; imposibles, pero verosímiles a nivel perceptual. De tal modo que tanto cuando vemos las cárceles de Piranesi como cuando jugamos *Diablo*, estamos en realidad involucrados en un esfuerzo de lo sublime, que es, en muchos sentidos, un esfuerzo espacial, un juego en el que —como apunta Nguyen— nos esforzamos por manipular las condiciones de confinamiento para incrementar nuestra agencia, y nuestra libertad, y que en el caso de una prisión infinita nos producen el vértigo de la paradoja: una prisión infinita no es realmente una prisión, o dicho de otro modo, una prisión verdadera, nunca es infinita, y es la búsqueda de estos bordes, el intento de nuestra imaginación de hacerse una idea completa del espacio de estos calabozos, lo que constituye, desde mi punto de vista, una parte esencial de la experiencia estética de *Diablo*. En otras palabras, no es tanto que *Diablo* sea en sí mismo un paisaje, pero en su configuración espacial y la manera en la que el jugador negocia con el confinamiento que propone, el videojuego ejemplifica las ideas espaciales de la práctica paisajista conocida como *capriccio* arquitectónico.

Fuentes de consulta

- Burke, E. (1767), *A Philosophical Enquiry Into the Origin of Our Ideas of the Sublime and Beautiful*, J. Dodsley. London, Printed for R. and J. Dodsley in Pall-mall.
- Calabrese, O. (1992), *Neo-baroque: A Sign of the Times*, Princeton University Press.
- Günzel, S. (2013), Antinomies of Space: Philosophy – Culture – Games. 7th International Conference on the Philosophy of Computer Games University of Bergen, Norway. <http://gamephilosophy2013.b.uib.no/video/> (Consultado en Agosto de 2014)
- Huxley, A. y Adhémar, J. (1949), *Prisons: with the "Carceri" etchings by G. B. Piranesi*, London, Trianon Press.
- Huyssen, A. (2006), Nostalgia for Ruins. *Grey Room*, 23, Spring, 6-21.
- Ndalianis, A. (2004), *Neo-Baroque aesthetics and contemporary entertainment*, MIT Press Cambridge, MA.
- Nguyen, C. T. (2013), Games as Landscape. *Conference on the Philosophy of Computer Games* University of Bergen, Norway.
- Panofsky, E. (1991), *Perspective As Symbolic Form*, New York, Zone Books.
- Roncato, S. (2007), Piranesi and the infinite prisons. *Spatial vision*, 21, 3-18.
- Suits, B. y Hurka, T. (2005), *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*, Peterborough, Ontario, Broadview Press.
- Walton, K. L. (1990), *Mimesis as Make-believe: On the Foundations of the Representational Arts*, Cambridge, Mass, Harvard University Press.
- Wilton-Ely, J. (1988), *The Mind and Art of Giovanni Battista Piranesi*, London, Thames and Hudson.

Figuras

Figura 1. Alberto Durero (1525), "Hombre dibujando un Laúd", disponible en: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:D%C3%BCrer_-_Man_Drawing_a_Lute.jpg

Figura 2. Blizzard Entertainment (2012), "Diablo 3" disponible en: <http://us.blizzard.com/es-mx/games/d3/>

Figura 3. Giovanni Battista Piranesi (1761), "Arco con Ornamento" disponible en: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Piranesicarceri.jpg>

UN ACERCAMIENTO A LOS MEMES, COMO LUGAR DE RE-APROPIACIÓN DE SENTIDO(S) EN LAS REDES SOCIALES VIRTUALES

Alexis Castellanos Escobar

Siempre miramos la relación entre las cosas y nosotros mismos.

JOHN PETER BERGER

A modo de contextualización: de la biología evolutiva a la Internet

El científico Richard Dawkins en el año 1976 publicó el texto *El gen egoísta*, donde por primera vez apareció el concepto y el término “meme”, propuesto desde una perspectiva sociobiológica que surge como un esfuerzo por entender el comportamiento humano con fuertes influencias darwinistas. La apuesta fundacional de Dawkins plantea una noción híbrida entre “genes, memoria y mímesis” lo que da como producto el neologismo “meme”, desde donde intenta explicar la transmisión de la información cultural y sus características de fidelidad, fecundidad y longevidad. Empero, aunque los acercamientos teóricos a los memes parten desde el campo de la biología evolutiva y de la denominada teoría memética, en los últimos años el concepto “meme” ha dado un viraje hacia otras disciplinas, principalmente las ciencias sociales y humanas, las ciencias de la comunicación y los estudios culturales reconfigurándolo y enriqueciéndolo.¹

De forma paralela con la masificación y el uso de las redes sociales virtuales los denominados “fenómenos de Internet” tienen hoy popularidad y protagonismo, es así como frases,

¹ Menciono algunos de los abordajes heterogéneos a este curioso “objeto de estudio” entre los cuales se encuentran el clásico libro *La máquina de los memes* de Susan Blackmore (2000); también emergen propuestas desde la sociología como la de Carl Chen (2012), quien plantea una discusión respecto de los memes en Internet en relación a temas como la esfera pública desde autores clásicos como Jürgen Habermas y la producción cultural de Theodor Adorno. Por su parte Cristián Santibañez (2001) realiza un abordaje desde la teoría social referenciando las propuestas sistémicas de Niklas Luhmann y las posturas sobre el lenguaje de Ludwig Wittgenstein. Otros autores de interés que se interesan en los memes son Michele Knobel y Colin Lankshear (2007), quienes esbozan tipologías para su clasificación a partir de una metodología de análisis donde evidencian las categorías de humor, intertextualidad y yuxtaposición haciendo mención de estudiosos del discurso como Norman Fairclough y Gunther Kress. Asimismo, Patrick Davison (2012) se interesa en los memes desde los estudios de los medios, la cultura y la comunicación; mientras el reconocido Cole Stryker (2011) describe desde su experiencia bloguera lo que representan los memes en la cultura de Internet, convirtiéndose en un lenguaje visual en un contexto globalizado.

imágenes, vídeos, jingles son compartidos por un sin número de internautas circulando, “evolucionado”, y popularizándose a nivel mundial. Desde aquí se podría tratar de definir los memes como unidades de transmisión cultural, lugares de re-apropiación de sentido(s), lugares comunes de significación, herramientas de marketing viral, tendencias comunicativas, formas aceptadas de comunicación en línea, vehículos para humorizar experiencias, expresiones de la cultura en Internet, resultados de la subcultura nerd, elementos que trascienden la lengua particular y plantean un significado más o menos universal.²

Si bien los memes en las redes sociales virtuales exacerbaban las situaciones, estos se convierten en un condensador de experiencias comunes con cierto tinte de humor.³ Gracias a su apariencia *kitsch* y una estética sucia que evoca a las imágenes visuales generadas desde Microsoft Paint, se difunden rápidamente por Internet a través de blogs, foros y especialmente *Facebook*, *Twitter* y *YouTube*. Entre los memes más conocidos y populares se encuentran: Bad Luck Brian, Willy Wonka, Ay Si, Por favor, Troll, Yao Ming, Disaster Girl, Futurama Fry, Bebe Exitoso, Filosauraptor, Forever Alone, Ancient Aliens, Challenged Accepted, Jackie Chan, Fuck Yea, Mr Bean, Bebe Furioso y Friki.

Bajo este contexto me propongo reflexionar tres ejes importantes, el primero de ellos tiene que ver con la relación simbiótica imagen-palabra que está en los memes; el segundo tema es el montaje, permitiendo su apropiación, re-apropiación y circulación. Finalmente se discute el uso de estereotipos y lugares comunes a los que recurren en sus narrativas.

La simbiosis imagen-palabra

Aunque esta relación es muy particular, es una asociación que resulta compleja y problematizadora, que ha sido cuestión de reflexión y análisis de intelectuales tan lúcidos como Michel Foucault (1993), John Berger (2000) y W.J.T Mitchell (1994), entre muchos otros. En el caso de los memes la relación imagen-palabra es un entramado de formas simbólicas co-dependientes constituido por una leyenda superior (*caption top*), una leyenda inferior (*caption bottom*) y la imagen visual de los personajes. Esta estructura juega a modificar los textos superiores e infe-

² Según un artículo de la reconocida *bbc* un meme es “*un estilo o idea cultural que se vuelve algo cotidiano a fuerza de repetición en la sociedad. Y su súbita popularidad –a pesar de que data de los setenta– se debe a que gracias a la red, hay más ejemplos de ella. El Diccionario de Inglés de Oxford define a meme como un «elemento cultural o característica de comportamiento cuya transmisión y persistencia consistente en una población»*” (Cuen, 2011). Adicionalmente el mexicano Dassaev García Huerta se acerca desde la antropología y las teorías de la comunicación definiendo meme como un “*medio que transmite un suceso, material o idea –que puede tener la forma de una imagen, vídeo, música, frase o broma– que es seleccionada o transmitida de persona a persona en Internet*”. También recopila de manera sistemática las propuestas de reflexión de múltiples autores sobre el tema. Véase, García (2014).

³ En algunas ocasiones son denominados técnicamente meme caricatura, rage comic, rage face.

riores, que contienen una premisa de apertura y una de cierre manteniendo la misma imagen, que es la que permite la categorización y temática del meme. La imagen los clasifica, nos da una línea de significado y de sentido, por su parte la palabra explora las oportunidades de interpretación por parte del sujeto. Como bien ha señalado W.J.T Mitchell (1994) este juego simbiótico entre imagen-palabra supera lo estructural y lo formal para incidir en procesos de sociabilidad y subjetividad, evidenciando que la re-presentación es un acto mixto.

Las imágenes visuales en el caso de los memes juegan a un re-conocimiento intertextual por parte del espectador, ya que son extraídas y yuxtapuestas de múltiples lugares y contextos como películas, series de televisión, *cartoons*, videos de *YouTube* con altos índices de visitas, o simplemente del mismo Internet lo que en muchas ocasiones evoca imaginarios que abarcan un repertorio de lugares, personajes y situaciones comunes, que difícilmente un sujeto que desconozca el entorno y contexto visual podrá dar cuenta del meme y de la experiencia allí narrada.

Esto nos lleva a pensar en las imágenes bajo “*las prácticas de representación visual y los principios de construcción visibles*” (Phail Fanger, 2011: 21) elementos de interés para los estudios visuales y las ciencias de la imagen, donde se ratifica con los memes que las imágenes visuales no son productos cerrados, convirtiéndose en un lugar de transitoriedad –por la misma dinámica y actualización del *timeline* de las redes sociales virtuales– donde, sin embargo, se construyen y se negocian significados, transmisión y flujo de ideas/conceptos.

Bajo esta línea el contexto de producción de los memes se convierte en un nicho de prácticas políticas, socioculturales, incluso estéticas donde la imagen y la palabra, son otras formas de relacionarme con el “Otro”. Ya en los procesos de circulación, consumo y apropiación el meme, pasa a ser un elemento cambiante, dinámico incluso “mutante” que logra transformarse de diversas maneras, gracias al montaje como veremos más adelante.

También es importante resaltar que muchos de los personajes de los memes surgen originalmente de un contexto totalmente distinto, al uso que normalmente recibe, es el caso de Neil deGrasse Tyson⁴ (meme Ay Si) reconocido científico estadounidense que ha incursionado en los medios. También el actor/director Gene Wilder quien personifica al meme Willy Wonka,⁵ en el film que lleva este mismo nombre. Otro claro ejemplo es el de Yao Ming⁶ exjugador de baloncesto en la nba en una rueda de prensa, cuya imagen visual es ahora un famoso meme en la Internet. Esto evidencia las prácticas de visualidad/viralidad que permiten las *e-image* en sus

4 Para revisar el vídeo de donde surge la imagen del meme ver: *El Origen Del Ay Si!!!... Neil deGrasse Tyson* [Internet]. Disponible en: <<http://www.youtube.com/watch?v=qGSS09esisA>> [Acceso el 27 de junio de 2014].

5 Sobre Willy Wonka revisar: *Willy Wonka meme ORIGEN* [Internet]. Disponible en: <<http://www.youtube.com/watch?v=FfoKY8W7b1w>> [Acceso el 27 de junio de 2014].

6 Sobre Yao Ming, puede consultarse en YouTube: *El origen del Meme “Yao Ming” Origen Reddit*. [Internet]. Disponible en: <<http://www.youtube.com/watch?v=jfw8fihm9g>> [Acceso el 27 de junio de 2014].

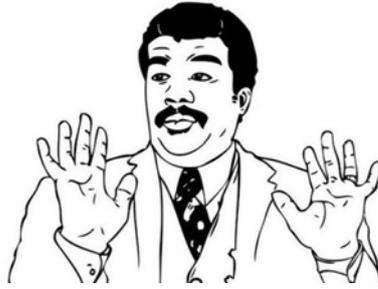


Figura 1
"Meme Ay sí, ay sí"
(2011), S/A



Figura 2
"Meme Willy Wonka"
(2011), S/A

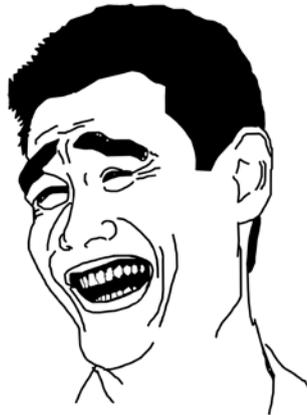


Figura 3
"Meme Yao Ming" (2010),
S/A

diversas pantallas aunadas a las nuevas formas de creación-participación.⁷

El montaje: clave en la difusión y circulación

Las efímeras tendencias en las redes sociales virtuales y su rápida re-configuración han hecho de los memes un elemento que emerge de la instantaneidad, incluso como respuesta inmediata para algún tema de la agenda en la red. La clave de esta dinámica se debe a la posibilidad del montaje que permite la fácil apropiación, re-apropiación y circulación de los memes, además de potenciar procesos de propagación y uso popular de manera importante en ecosistemas tecnológicos como *Facebook*, *Twitter* y *YouTube*. La posibilidad de editar imágenes con facilidad por medio de múltiples sitios web, generadores de memes en Internet, software y aplicaciones con interfaces básicas que ofrecen plantillas creadas a las que se puede añadir texto (leyenda superior e inferior)⁸ permiten un flujo infinito de posibilidades.

Sin duda la digitalización de contenidos y procesos que implican imágenes y vídeos, sumado a la masificación en algunos sectores de pantallas, ordenadores y de acceso a Internet ha aumentado la posibilidad de montaje, edición y distorsión de material visual, además, de la aparición de lo que podemos denominar “micronarrativas” en los memes y rage comics,⁹ imbricando la dimensión diegética de las imágenes con recursos “importados” de los cómics tales como planos, encuadres, viñetas, bocadillos donde cada elemento es importante para contar historias de la vida cotidiana, con tono sarcástico y cierto humor negro, incluso grotesco. Este tipo de memes se caracteriza por tener un *template* o plantilla, con un amplio repertorio de recursos expresivos y emoticones utilizados en nuestros lenguajes de mensajería. Gracias a su capacidad de mutación y adaptabilidad existen memes que circulan en otras pantallas y aplicaciones de uso personal como los dispositivos móviles, con frases normalmente sarcásticas que sirven como imagen de perfil o simplemente para cadenas de mensajes para contactos, evidenciando el yo-narrante a través de la visualidad.

Ya en proyectos audiovisuales, los memes, transitan en su mayoría por *YouTube*¹⁰ con

7 Existe en nuestra cultura visual contemporánea un uso de las imágenes como datos, donde las prácticas de creación son mediadas por el copy-paste.

8 Existen diversidad de sitios web para la elaboración de memes, que ofrecen la opción de crear nuevos personajes, enviar por correo, compartir por medio de vinculación con redes sociales virtuales <http://memegenerator.net/>, <http://www.generadormemes.com/>, <http://www.quickmeme.com/make/>, <http://www.mememaker.net/create>, <http://meme crunch.com/generator>, <http://www.memecreator.org/create>, <http://memebase.com/memes/>, <http://troll.me/create-meme/>, <http://diylol.com/>, <http://www.memecenter.com/>, <http://www.memekit.com/>, entre muchos otros que se pueden encontrar en la Internet de manera gratuita.

9 Un sitio web como Rage Maker <http://ragemaker.net/> permite por medio de una interface sencilla generar las caricaturas, con 4 viñetas y viralizarlas.

10 Dos casos que circulan en YouTube son *Memes - In Real Life 1* [Internet]. Disponible en: <<http://www.youtube.com/watch?v=dXzItYgobKQ>> [Acceso el 27 de junio de 2014]; y *Memes - In Real Life 2* [Internet].

vídeos, montajes y animaciones de usuarios de diferentes lugares del mundo. La imagen entonces, como objeto de construcción de identidades en la red, se convierte en un espacio de interacción, co-creación, o creación colectiva, donde no sólo hay consumidores ni productores, sino prosumidores de imágenes.¹¹ En este punto es relevante mencionar como se aglutinan los individuos a través de grupos y comunidades particularmente en redes sociales virtuales como *Facebook* para generar memes a partir de diferentes temáticas. Particularmente en Colombia abundan los grupos o “fan page” de memes de universidades e instituciones de educación superior, donde de manera interesante se genera identidad no solo a partir de la institucionalidad o del vínculo que se tienen con una universidad, sino a partir de las imágenes virales que recrean experiencias de manera condensada, con narrativas de la cotidianidad.¹²

Estereotipos e imaginarios colectivos

«*La vida moderna se desarrolla en la pantalla*» (Mirzoeff, 2003: 17), con esta frase aforística Mirzoeff comienza su reflexión acerca de la cultura visual evidenciando la proliferación de las imágenes y la globalización de la virtualidad, fenómeno que comienza con la televisión. En un entorno de aparatos y dispositivos, las pantallas hoy son el lugar para presentar una re-presentación del mundo y a su vez difuminan las fronteras de la virtualidad, así como la maniquea discusión entre lo real y lo virtual. Los píxeles hacen parte de nuestra piel. Las pantallas de los ordenadores aunadas al Internet no están exentas de establecer ciertos estereotipos, allí también se ponen de manifiesto ciertas “re-presentaciones” que incluyen claras distinciones de género, raza y clase que finalmente construyen ciertas “representaciones de mundo”. Al respecto, Lev Manovich señala:

Igual que sucede con todas las representaciones culturales, las de los nuevos medios son también inevitablemente parciales. Representan y construyen algunas características de la realidad física a expensas de otras; se trata de una visión del mundo entre otras, de un sistema posible de categorías entre otros muchos. (Manovich, 2005: 60).

Disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=1LOu7Oio_2E> [Acceso el 27 de junio de 2014] realizados por PistolSchrims un sitio web de parodias de series, películas y humor negro.

11 Son evidentes las prácticas de creación, re-creación y co-creación de imágenes y contenidos a través de múltiples soportes que también reconfiguran disciplinas académicas y modelos de negocio.

12 Estas narrativas contienen micro-relatos que contienen sujetos-objetos que son congruentes con los estilos de vida, dinámicas sociales, improntas culturales y velocidades de nuestras sociedades contemporáneas.

En este mismo punto Michele White (2006) plantea discusiones con respecto a las representaciones del cuerpo en Internet, sospechando de los estereotipos emergentes en las interfaces de los ordenadores como por ejemplo el que encontramos en el cursor del mouse, que se presenta con una mano diestra y blanca.

Por su parte los canadienses Joseph Heath y Andrew Potter, hacen una lectura de los modos de resistencia que han caracterizado los últimos años nuestra cultura en la *Web*, ellos perciben que «*en muy poco tiempo Internet se dejó infestar por los individuos siniestros del «mundo real», es decir, los racistas, intolerantes y sexistas»* (Heath & Potter, 2005: 345) evidenciando una crítica a la popularización y uso que ahora tenemos de la red, dejando atrás la mirada entusiasta que tuvo la primera generación que los autores describen en un ambiente libre y descentralizado, sin jerarquías ni restricciones, anhelando un nuevo modelo de corte socioeconómico. Evidentemente se reanudan las discusiones sobre las prácticas populares de una cultura globalizada.

En esta línea los memes logran apelar a experiencias símiles y banales de los individuos, convirtiéndose en productos culturales que dan cuenta de la vida cotidiana, de situaciones que en las imágenes, narrativas y discursos “políticamente correctos” no serían avalados. El uso de estereotipos, *clichés* y experiencias comunes permite su asimilación y reinención, donde el meme se convierte en un espacio de reconocimiento de sí mismo y del “Otro”. De esta forma se moldean identidades glocales, pues teniendo en cuenta que los memes se producen y circulan a través de plataformas digitales, nuestra cultura visual contemporánea está atravesada por fenómenos que navegan lo local/global, un proceso que exagera lo visual y donde prima el ya reconocido “ocularcentrismo”. Empero, como he venido señalando la continuidad de los procesos de identidad y alteridad son regulados por las prácticas culturales, las improntas de los grupos sociales donde la imagen se convierte en un tejido y urdimbre de elementos políticos, culturales, sociales, estéticos y tecnológicos que producen sentido(s) en medios y plataformas de comunidad como los son las redes sociales virtuales.

Fuentes de consulta

- Alexander, B. (2011) *The new digital storytelling, Creating Narratives with New Media*, Denver: Praeger.
- Blackmore, S. (2000) *La máquina de los memes*, Barcelona: Paidós.
- Berger, J. (2000) *Modos de ver*, Barcelona: Gustavo Gili.
- Chen, C., (2012) "The Creation and Meaning of Internet Memes in 4chan: Popular Internet Culture in the Age of Online Digital Reproduction", en *Habitus*, año 3, pp. 6-19. Disponible en: <http://www.yale.edu/habitus/habitus_design_6.625_%283%29.pdf>. Consultado el 27 de junio de 2014.
- Cuen, D. (2011) "De memes y otros mundos virales", en BBC Mundo. Disponible en: <http://www.bbc.co.uk/blogs/mundo/un_mundo_feliz/2011/05/de_memes_y_otros_mundos_virale.html>. Consultado el 27 de junio de 2014.
- Davison, P., (2012) "The Language of (Internet) Memes", en archive.org. Disponible en: <<https://archive.org/details/The-SocialMediaReader>>. Consultado el 27 de junio de 2014.
- Dawkins, R. (2000) *El gen egoísta*. Barcelona: Salvat Editores.
- Foucault, M. (1993) *Esto no es una pipa*. Barcelona: Anagrama.
- García, D. (2014) "Las imágenes macro y los memes de internet: posibilidades de estudio desde las teorías de la comunicación", en *Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad*, año 4, número 6.
- Heath, J. y Potter, A. (2005) *Rebelarse vende. El negocio de la contracultura*. Bogotá: Taurus.
- Knobel, M. y Lankshear, C., (2007) "Online Memes, Affinities, and Cultural Production", en *A New Literacies Sampler*, Vol. 29, pp. 199-227. Disponible en: <<http://literacyandtech.pbworks.com/f/Text.pdf#page=11>>. Consultado el 27 de junio de 2014]
- Manovich, L. (2005) *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós.
- Mirzoeff, N., (2003) *Una introducción a la Cultura Visual*. Barcelona: Paidós.
- Mitchell, W.J.T., (1994) *Teoría de la imagen*. Madrid: Akal.
- Phail Fanger, E. (2011) "La imagen como objeto interdisciplinario", en *Razón y Palabra*, núm. 77. Disponible en: <http://www.razonypalabra.org.mx/varia/77%203a%20parte/44_McPhail_V77.pdf>. Consultado el 27 de junio de 2014]

- Santibañez, C., (2001) "Teoría social y memes", en *A Parte Rei*, No. 18.
Disponible en: <<http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/memes.pdf>>.
Consultado el 27 de junio de 2014.
- Stryker, C. (2011) *Epic Win for Anonymos: How 4chan's Army Conquered the Web*. Nueva York: The Overlook Press.
- White, M. (2006) *The Body and the Screen. Theories of Internet Spectatorship*, Cambridge: MIT Press.

Figuras

- Figura 1. S/A (2011), "Meme Ay sí, ay sí" disponible en: <http://www.generadormemes.com/meme/ay-si>
- Figura 2. S/A (2011), "Meme Willy Wonka" disponible en: <http://www.generadormemes.com/meme/willy-wonka>
- Figura 3. S/A (2010), "Meme Yao Ming" disponible en: <http://www.generadormemes.com/meme/yao-ming-2>

LA IMAGEN TÉCNICA EN LA NECESIDAD DE LOS PUEBLOS DEL SUR DE UNA NUEVA RACIONALIDAD NARRATIVA

Ana María Otero Borjas

A principios del siglo xix los experimentos físicos y químicos en torno al fenómeno de la luz, como la cámara oscura y las sustancias fotosensibles, se concretan en el invento que se atribuye a los franceses Nicéphore Niepce y Louis Daguerre: la fotografía. En 1826, en plena ebullición moderna de la revolución industrial se obtuvieron las primeras fotografías y la creación de imágenes sufrió un punto de giro,¹ el invento de la fotografía dividió la historia de las artes visuales y provocó un trastorno en las formas de representación y percepción social. Explica Gisèle Freund:

Cada momento histórico presencia el nacimiento de unos particulares modos de expresión artística, que corresponden al carácter político, a las maneras de pensar y a los gustos de la época. El gusto no es una manifestación inexplicable de la naturaleza humana, sino que se forma en función de unas condiciones de vida muy definidas que caracterizan la estructura social en cada etapa de la evolución. (Freund, 1974:7)

121

La fotografía aparenta una perceptible semejanza con la realidad producto de la técnica que permite la escritura directa, a través de la luz, de las apariencias de lo material sobre una superficie sensible. El pensamiento ilustrado europeo colocó en la imagen técnica la investidura de verdad que “aunque estrictamente unida a la naturaleza, sólo tiene una objetividad facticia”. (Freund, 1974:8). Ahora el hombre/mujer también produce imágenes técnicas: aquellas producidas por un aparato (*cf.* Flusser, 1990), dando nacimiento al nuevo lenguaje visual cargado de la confusa idea de objetividad que tendrá consecuencias en el desarrollo de la civilización humana a partir de ese momento. Philippe Dubois advierte la importancia histórica de este evento: “[...] la fotografía define una verdadera categoría epistémica, irreductible y singular, una nueva forma no sólo de representación sino más fundamentalmente todavía de pensamiento, que nos introduce a una nueva relación con los signos, el tiempo, el espacio, lo real, el

1 De la narrativa: es aquel acontecimiento que le da un rumbo distinto a la historia.

sujeto, con el ser y el hacer” (1990: 91).

A fines del siglo xix la fotografía alcanzaba otra gran hazaña producto del invento de la película negativa: la *reproductibilidad*, confeccionadora de la posibilidad de repetición y de allí de una impresionante capacidad colonizadora. El negativo va a permitir que la imagen pueda repetirse infinitas veces y a bajos costos. Walter Benjamin destaca en el debatido texto *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*: “Gracias a la reproducción técnica la copia puede además llegar a contextos inasequibles a su original. Y ante todo permite a la copia salir al encuentro del receptor” (1974: 96).

En 1895 los hermanos Lumière presentaron el invento del cine. La imagen en movimiento terminó de consolidar el inicio del nuevo discurso visual que inmediatamente comenzó a recorrer el mundo llevando representaciones de un lugar a otro. Tres décadas más tarde la imagen podía volar por el espacio en forma de onda –y luego por cables– para hacerse visible a través de un nuevo aparato que la decodificaría para reconstruirla casi que en cualquier parte del mundo: la pantalla de TV. Durante la segunda mitad del siglo xx incontables formas de imagen técnica aparecieron, unas con éxito y otras han desaparecido en el intento. Hoy, en el siglo xxi tenemos, como si fuese una extremidad de nuestro cuerpo, aparatos móviles que contienen, según la tecnología, innumerables aplicaciones cargadas de imagen técnica y que nos permiten el acceso casi inmediato a ese extraño nuevo espacio de convivencia virtual llamado ciberespacio.

Cerca de cumplirse 200 años de la aparición de la imagen técnica, ésta se ha extendido por el planeta y con ella el discurso ideológico; los dueños de las empresas de difusión de mensajes (que son los mismos amos de los modos de producción capitalistas) reconocen en este lenguaje las posibilidades colonizadoras e invaden con sus imágenes mediáticas las distintas culturas promoviendo el consumo infinito. Ludovico Silva advierte, para quienes investigamos estas categorías, que

[...] creer que la alienación de la sociedad de masas es el producto de las ideas que se difunden por los medios masivos es cometer un error ideológico; por el contrario, esas ideas y toda esa técnica diabólicamente persuasiva no surgieron sino como una necesidad de justificar el aparato material alienante del capitalismo altamente desarrollado y convertido en imperio. (Silva ,1971:24)

La introducción del aparato –la máquina– y el encandilante espejismo mimético de la escritura directa de la luz modificaron la fuerza discursiva de la subjetividad en la representación visual. De golpe apareció una supuesta forma de *objetividad*, un traumatismo en el mundo del arte y en la sociedad del siglo xix (*cf.* Dubois, 1990). Bien lo explica Flusser: “El carácter aparente-

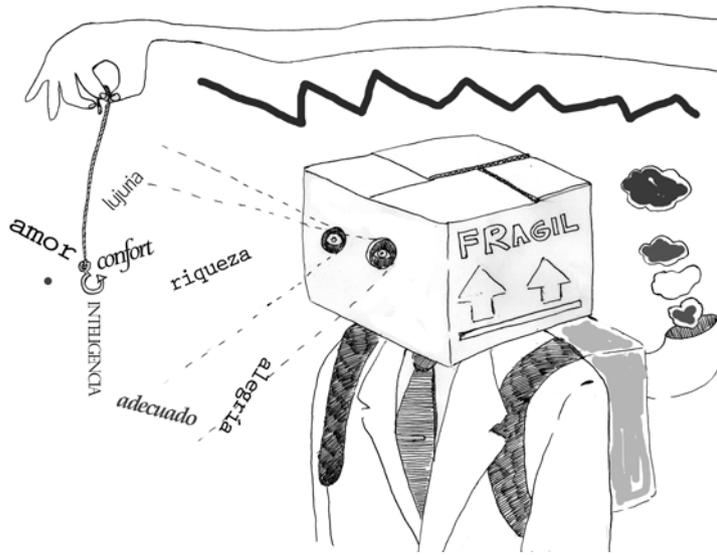


Figura 1
 “Frágil” (2015) Lucas
 Pérez y Jesús Madueño.

mente no simbólico, “objetivo” de las imágenes técnicas hace que el observador las mire como si no fueran realmente imágenes, sino una especie de ventana al mundo. El observador confía en ellas como en sus ojos” (1975:18). Tal espejismo de verdad ha sido utilizado hábilmente por los grandes poderes comunicacionales para ocultar la intencionalidad política del emisor. La subjetividad del creador aparece imperceptible, invisible. El sujeto que aprieta el botón del aparato ha estado escondido en la propia caja negra de la cámara.

La imagen técnica ha brillado como arma, instrumento y escenario del ejército colonizador en la guerra moderna de los símbolos; convertida en el *ojo del amo*, ha sido un excelente instrumento de control de lo que se ve y lo que se escucha y de cómo se ve y de cómo se escucha, de allí que también ha controlado lo que no se ve y lo que no se escucha. Silva lo explica al precisar que: “[...] todo proceso de producción basado en la explotación engendra una ideología que lo justifica. Y esta ideología será la de aquellas clases sociales que controlen el proceso, es decir, aquellas clases que representan al capital” (1971:116).

La imagen de lo bonito, lo adecuado, lo bueno, lo desarrollado, lo avanzado, la moda, lo *in* (dentro) y lo *out* (fuera) –entre infinitas caracterizaciones– ha estado perfectamente explicada en los discursos de la cultura de masas, que entra a nuestros sentidos junto al peso de la credibilidad de la imagen técnica. Pantallas de todo tipo han colonizado los espacios cotidianos y públicos de una sociedad que, frente a la idea de progreso, permitió la entrada de otros

imaginarios que vendrían a trastocar y desdibujar sus imaginarios locales.

La caracterización de conceptos como: *alegría, felicidad, salud, inteligencia, amor y riqueza*; ocupan espacios incontables frente a nuestro entorno perceptual urbano visual y auditivo con mensajes que representan un mundo distinto al que nos rodea, pero aparentemente posible. Ese mundo representado sirvió para graficar, durante la última mitad del siglo xx, la idea inscrita en varias generaciones de los países del Sur a quienes se les dijo que el camino a construir era parecerse a esas formas de vida que llamaban *desarrollo*: la meta, el ideal. Tal idea venía acompañada de otra, espacio-temporal, que aclaraba que ese mundo (ideal) quedaba en un lugar lejano llamado ‘países del primer mundo’. Nuestras formas de vida, en cambio, eran calificadas de *subdesarrolladas* y se nos decía, inclusive en los textos escolares, que habitábamos un lugar llamado *tercer mundo*, menos, claro, que aquel otro representado y prometido. Una mirada *otra* definió nuestro universo imaginario. En palabras de Lander:

Es la mirada del mundo que se realiza desde el centro de la construcción imperial; es la mirada desde la cual –a partir de la naturalización del orden existente– se establece la construcción jerárquica de tiempos históricos, de pueblos, de culturas, de las llamadas razas; es la mirada que clasifica al conjunto de la humanidad en un orden jerárquico en el cual hay pueblos inferiores y pueblos superiores, pueblos que están en el presente y pueblos que están en el pasado. Construcción que, a su vez, es la expresión de la construcción jerárquica del orden colonial. (2004:170)

124

Nos encontramos con las propuestas filosóficas del autor portugués Boaventura de Sousa Santos en el brillante texto *Epistemologías del Sur*, en el cual desarrolla la necesidad de “[...] un pensamiento alternativo de alternativas” (2010). Propone una dirección a la investigación que llama la *doble sociología transgresiva de las ausencias y de las emergencias* que “consiste en contraponer a las epistemologías dominantes en el Norte global, una epistemología del Sur” (2010:30).

Se refiere De Sousa Santos a la *sociología de las ausencias* como la investigación que tiene como intención:

[...] mostrar que lo que no-existe es, de hecho, activamente producido como no-existente, o sea, como una alternativa no creíble a lo que existe. La no-existencia es producida siempre que una cierta entidad es descalificada y considerada invisible, no-inteligible o desechable (De Sousa Santos, 2010:30).

El sujeto operador del aparato se ha transparentado, cual fantasma que lo ve todo pero nadie lo ve, sus ideas –al no ser evidente su existencia– son inteligibles, se supone que su conciencia no está siendo escrita en su representación, el aparato lo esconde en su simulada, adherida y difundida objetividad.

Tanto la fotografía publicitaria y el fotoperiodismo, como el universo del arte/masivo y los discursos cinematográficos y televisivos han hecho existir como sinónimos de poder la seductora estética del confort y del glamur, el discurso del especialista rodeado de credibilidad, la idea de superioridad dada por razas, títulos académicos y hasta tendencias sexuales, la idea apocalíptica de un imposible mundo mejor en relación con la madre tierra, la desigualdad entre los derechos y deberes de los sujetos dependiendo de su clase social, la imposición de la globalización como línea hacia el desarrollo y la exigencia de leer lo productivo como aquello que produce ganancias materiales, entre miles de ideas que desembocan en un solo lugar: en la justificación de los modos de producción y explotación capitalistas. Estas existencias, entre muchas otras, repetidas infinitamente y con infinitos artilugios descalifican todos los universos fuera de estos campos como: “[...] lo ignorante, lo residual, lo inferior, lo local o particular y lo improductivo” (De Sousa Santos, 2010:30), señalando con adjetivos como inadecuado, pasado de moda, de mal gusto, viejo, obsoleto, inferior, improductivo, subdesarrollado, atrasado, marginal y paremos de contar, a una inmensidad de costumbres, imaginarios y cualidades estéticas locales y particulares de nuestros pueblos, inclusive, desdibujándolas.

125

El uso de representaciones de la lujuria, la gula, la avaricia, la codicia, la pereza, la ira, la envidia y la soberbia, por utilizar la calificación que el cristianismo le dio a los vicios y nombró como pecados capitales, están presentes en el universo de la cultura *mass mediática*, claro está, repetidamente confundidos en la constante “subversión de los sentidos por parte del poder” (Hinkelammert, 2001:103).

La *mano invisible* ha revuelto la olla de la comunicación desdibujando la intencionalidad de los mensajes: la publicidad fundida con la propaganda, la noticia fundida con la promoción, la propaganda fundida con la cultura, la ficción confundida con la realidad, la realidad interpretada en la ficción, la mentira montada en la supuesta objetividad, la ideologización disfrazada de entretenimiento. La apariencia escrita en las imágenes delinearon el gusto y de allí los patrones de consumo: “Se trataba de dejar de ser *nosotros*, para asemejarnos a *ellos*” (Ornelas, 2012:26)

Hagamos un ejercicio y caractericemos un sujeto comunicador-amo-occidental-moderno: su mirada atraviesa los lentes del fetiche, mira a través del ojo de la ideología, representa en representaciones, cree que el consumo es el orden natural, coloca atributos en las mercancías más allá de sus posibles usos, representa “[...] valores de uso no para satisfacer las necesidades de los hombres, sino para cubrir las necesidades del mercado capitalista” (Silva, 1971:155). Es

dueño de los medios de producción, es dueño de las mercancías y quiere venderlas, dicta pauta frente a los sujetos asalariados que manejan sus aparatos, tiene en su ejército una inmensa diversidad de sujetos que comulgan, consciente o inconscientemente con su ideología. Una inmensa cantidad de personas que con tal de recibir dinero, aplausos, pequeños premios de la fama, aumento del salario, la poderosa mano del amo sobre el hombro (invisible en algunos casos, pero pesada), es la mano de obra que produce mensajes dirigidos al consumo y que justifican las formas de poder impuestas por el sistema hegemónico como si éste fuera el orden natural de las cosas. Justifican las ideas de sus mensajes expresando: ¡Es lo que vende! El sujeto comunicador-amo-occidental-moderno y su ejército de asalariados se confunden en uno sólo que igualmente se hace invisible, escondido o secuestrado dentro de la caja negra. Para él los pueblos son masas y los sujetos consumidores. Su ética es la ética del mercado. Este sujeto dice: ¡Mira. Cómpralo. Consúmelo!

Caractericemos otro sujeto, un sujeto inconforme con el discurso del sistema que no se siente cómodo con los lentes de la ideología y pretende representar al mundo asumiendo imaginarios locales y propios, apegados a las necesidades ecológicas de subsistencia necesaria para el planeta tierra y sus habitantes. Un sujeto que se mira y mira su contexto. Este sujeto dice: ¡Yo me miro. Yo *nos* miro! Estos sujetos han sido *descalificados* o señalados de *no-inteligibles*, produciendo rápidamente su invisibilidad al ser señalados por el *ojo del amo* como “[...] el ignorante, el retrasado, el inferior, el local o particular y el improductivo o estéril” (De Sousa Santos, 2010:43). Dentro de los medios de comunicación masiva hegemónicos las ideas y los mensajes de este sujeto no han ocupado segundos ni metros en las empresas de difusión de mensajes ni en los noticieros, a menos que sea para ser descalificado o para sostener su falsa fachada de denuncia y preocupación social. Este sujeto ha sido vetado, no difundido, no publicado.

Si quebramos el frasco (pantalla de los medios de comunicación masiva) ideológico occidental-moderno-capitalista-dominador y vemos de cerca las manifestaciones culturales-artísticas de los pueblos nos encontramos con un universo, distinto al mediático, de la imagen técnica, de poca difusión, donde el operador del aparato se sabe sujeto y al saberse narra-registra-recrea-representa desde sí mismo y desde y hacia su entorno inmediato. Este sujeto, el inconforme, se re-conoce atravesado por la ideología pero también la re-conoce y se revela contra ella como va pudiendo, con su emocionalidad y enfrentando el miedo a la desilusión (*cfr.* De Sousa Santos, 2010). Asumiendo su subjetividad como herramienta básica para la creación, creación que asume como sujeto cultural y político, habitante de un territorio. Este sujeto se deja ver detrás y no dentro de la caja negra.

En el afán de homogeneizar nuestro gusto y neutralizar nuestras propias luchas, nos señalaron que pensar en el cuidado del ambiente, en el cooperativismo, en la solidaridad eran

asuntos de gente *come flor*² y de gente *bruta/burra* para el caso de quienes se quedaron fuera de las ciudades. Nos hicieron sentir que defender el trabajo colectivo, la hermandad y la Patria eran asuntos de gente con la mirada hacia el pasado, lo cual dentro la *monocultura del tiempo lineal*³ parece un error, mientras que para nuestros pueblos originarios en el mirar hacia atrás, hacia el conocimiento ancestral, están las bases del trabajo colectivo, de la resistencia y del *Buen Vivir* en una relación equilibrada con la naturaleza.

Durante el desarrollo de la Revolución Bolivariana, se han dado pasos importantes para combatir el monstruo comunicacional fachada de la industria cultural/político/económica. Uno de los irrevocables logros producto del discurso y acción de Hugo Chávez consistió en que el pueblo venezolano pudiese reconocer su historia y a través de ello removió el suelo conceptual al hacer visible la riqueza de las referencias simbólicas de la base cultural venezolana, que durante siglos se desdibujaba en el escenario político/colonial/económico/cultural. Hugo Chávez, como líder político, creó un trauma irreversible en el orden comunicacional, rescató de la invisibilidad las formas narrativas de nuestros pueblos al reconocerlos, exigir respeto, realzar las coordenadas comunicacionales que atraviesan el territorio venezolano y defenderlas como formas de organización social.

Nicolás Maduro en su discurso a la Asamblea Nacional el 8 de marzo de 2013, cuando asumió la Presidencia a pocas horas la muerte de Chávez, expresó:

[...] una nueva narrativa ideológica y política que está en plena construcción y que es diversa y que nos pertenece a todos, que estamos alimentando y retroalimentando permanentemente con las reflexiones de la realidad. Chávez hizo posible la revolución porque la conectó a la realidad de la historia nuestra, la conectó al corazón de los pueblos, la hizo viable, la dotó de un proyecto político, estratégico y constitucional [...] (Maduro, 2013:7).

En el proceso de visibilización reconstitutivo de los imaginarios fundacionales, el arte y la comunicación tienen el deber de cumplir con su labor social. El discurso hegemónico ha intentado desdibujar las particularidades de los territorios, sin embargo, la memoria popular parece ser

2 Come flor: calificativo utilizado en tierras venezolanas para nombrar a una especie de forma ingenua de actuar y pensar, ser tonto útil, sin ninguna malicia.

3 Boaventura de Sousa Santos: “[...] la *monocultura del tiempo lineal*, la idea según la cual la historia tiene sentido y dirección únicos y conocidos. Ese sentido y esa dirección han sido formulados de diversas formas en los últimos doscientos años: progreso, revolución, modernización, desarrollo, crecimiento, globalización. Común a todas estas formulaciones es la idea de que el tiempo es lineal y al frente del tiempo están los países centrales del sistema mundial y, junto a ellos, los conocimientos, las instituciones y las formas de sociabilidad que en ellos dominan. Esta lógica produce no existencia declarando atrasado todo lo que, según la norma temporal, es asimétrico en relación a lo que es declarado avanzado”. (De Sousa Santos, 2010:43)

imborrable. La tradición que engloba el universo imaginario de los pueblos se manifiesta a través de las distintas formas comunicacionales y artísticas, historias originarias que no desaparecen de los territorios constituidos a partir de los propios mitos.

Desde las trincheras comunicacionales del pueblo y del Estado venezolanos, ya no tan recién nacidas, el Gobierno/Pueblo ha combatido *los brollos* que lanzan desde el discurso imperial, no solo desde la respuesta inmediata necesaria y urgente, sino desde la aparición de otros cuentos nuestros donde se sienten, ven y escuchan nuestras formas culturales y narraciones.

En la Venezuela actual podemos observar, por ahora, dos objetivos principales en la producción de contenidos audiovisuales; por un lado una comunicación combativa, que responde al discurso mediático de las fuerzas opositoras, y otra comunicación creadora resaltante de los saberes de nuestro pueblo. Una trinchera combativa en resistencia, y otra, tal vez la misma, que comienza a narrar desde nuestras formas, nuestro verbo y nuestras imágenes el acontecer de un pueblo en revolución. Esta voz del pueblo hecha imagen y sonido da respuesta a esa conexión con la realidad y que se evidencia al prender las pantallas revolucionarias y encontrar semejanzas con el entorno fuera de ella, los tonos de la piel, las formas orales, los espacios urbanos y privados.

La misión urgente, como lo expresa el Padre Numa Molina (2012), consiste en continuar impulsando una percepción crítica. Es necesario continuar propiciando procesos de formación en nuestros niños, y en nuestra sociedad en general, que desmientan el poder de los medios de comunicación y se apropien de las herramientas y las pantallas para instaurar una nueva racionalidad, que nos permita sobrevivir en armonía con el planeta y con el vecino:

[...] teniendo en cuenta que el neoliberalismo es el proyecto económico, ideológico y cultural más criminalmente homogeneizador -esto es, destructor de la biodiversidad- que jamás haya existido en la historia del capitalismo. (Vega, 2001: 206)

Trabajar en colectivo es la clave, escucharnos, vernos, movilizarnos, alzar la voz, dar voz, andar con los sentidos despiertos y el cerebro atento. Crear mensajes y difundirlos, reaprender a ver y a representar. Luchar sin cesar para que en nuestras pantallas se reproduzca la interpretación de un mundo que se reconoce nacido de la tierra y sus custodios.

Fuentes de consulta

- Benjamin, Walter (2008) *Sobre la fotografía*, Editorial Pre.textos. Valencia.
- De Sousa Santos, Boaventura (2010) *Refundación de Estado en América Latina. Perspectivas desde una epistemología de Sur*. Ediciones IVIC. Instituto venezolano de Investigaciones Científicas. Caracas.
- Dubois, Philippe (1990) *El acto fotográfico y otros ensayos*, La marca editora, Buenos Aires.
- Freund, Gisèle (1976) *La fotografía como documento social*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona.
- Flusser, Vilem (1975) *Hacia una filosofía de la fotografía*, México, Editorial Trillas.
- Hinkerammert, Franz (2011) “El utopismo neoliberal y la “Guerra de las Palabras””, en Renán Tomado de Vegas (ed.), *Neoliberalismo: Mito y Realidad*. Ediciones Pensamiento Crítico. Bogota
- Lander, Edgardo (2009) “Prólogo de Porto-Gonçalves”, en Carlos Walter, *Territorialidades y lucha por el territorio en América Latina*. Ediciones IVIC. Instituto venezolano de Investigaciones Científicas. Caracas.
- Maduro, Nicolas., (2013) “Juramento Patriota. La revolución continúa” Discurso de Nicolás Maduro Moros con motivo de su juramentación como Presidente(E) de la República Bolivariana de Venezuela, 8 de marzo de 2013. Palacio Federal Legislativo, Caracas. SIBCI, Sistema Bolivariano de Comunicación e Información.
- Ornelas, Jaime (2012) “Volver al desarrollo”, en *Revista Problemas del Desarrollo*, número 168. 36pp
- Silva, Ludovico (1971) *Teoría y Práctica de la Ideología México*, Editorial Nuestro Tiempo.
- Vega, Renán. (2011) *Neoliberalismo: Mito y Realidad*. Ediciones Pensamiento Crítico. Bogotá.

Figuras

Figura 1. Lucas Pérez y Jesús Madueño (2015), “Frágil”.

RESIGNIFICANDO EL MAPA ALGORÍTMICO. ESPECTROS DE LA HUELLA EN GOOGLE STREET VIEW

Julio Rodríguez Trujano

Introducción

En mayo de 2007 empezó a circular por ciudades de los Estados Unidos de América un vehículo equipado con nueve cámaras fotográficas, que registraban, a pie de calle, el paisaje citadino y que permitía a los usuarios visualizar y navegar por panorámicas de ciudades enteras. Esta herramienta, conocida como Google Street View (en adelante gsv), ha generado un nuevo modelo de representación que cambiará significativamente nuestro modo de percibir la realidad.

Tal poder de visualidad y visualización del mundo ha acercado a diversos artistas a la plataforma de gsv y muchos de los primeros proyectos que se han propuesto usando gsv como medio han tenido un sentido fotográfico. Quizá lo que los autores han percibido, o están tratando de descubrir, son nuevas poéticas y estéticas contenidas en la plataforma, creadas a partir del disparo automático y, sobre todo, a partir del acoplado de esas imágenes que nos permiten desplazarnos en gsv. En principio, gran parte de estos proyectos ha optado por esfuerzos similares de reenmarcar, resignificar y desagregar imágenes-mapa, buscando siempre las señas específicas, los errores del programa y las particularidades, con el fin de encontrar aquello que podemos significar como contingente, imprevisto y no programado.

Dicha exploración de lo contingente resulta en una búsqueda por restituirle a la imagen la huella de su referente, misma que, en el caso de la plataforma georeferenciada, devendría en residuo de un referente que existe, pero sólo en parte.

1. Vestigios de la huella

Históricamente, la fotografía, entendida como proceso, fue definida y valorada como huella, índice de lo real o evidencia de la realidad. Esta definición otorgó de facto a la imagen fotográfica un estatuto superior respecto a otro tipo de imágenes como la pintura y el grabado: “Las fotografías suministran evidencias” escribe Sontag (1977: 15) en *Sobre la fotografía*. Esto significa que en relación con el hecho fotográfico, se veía la existencia de un vínculo unívoco entre el referente u objeto y la fijación o registro de éste por medio de un proceso químico, dicha re-

lación, que fue descrita por diversos autores como huella, emanación, contigüidad o conexión óptica con el objeto, terminó por otorgar a la imagen fotográfica un valor sólido de verdad.

Hoy, con el uso y profusión de la imagen digital, el hecho fotográfico ha perdido su valor testimonial y la noción de huella se ha convertido en un vestigio obsoleto de la teoría visual, ya que a diferencia de la imagen analógica, la fotografía digital parece contener el potencial de ser manipulable y modificable desde sus cimientos, que por otro lado, no dependen más de una reacción química, sino de variables numéricas de cálculo. Si antes la imagen fotográfica confería confianza como testimonio, ahora, ante la posible manipulación de ésta, la postura es contraria.

Pareciera que dadas las posibilidades de recombinación algorítmica que tienen las imágenes digitales, no resultaría creíble o sostenible, entonces, seguir hablando de huella, contigüidad o índice de lo real, cuando ya no es viable distinguir entre el registro de un hecho y la construcción intencional de éste, como Mitchell menciona “el referente se ha despegado” (2000: 29-31).

2. Lo contingente sucede en la calle

Cómo se puede retrotraer, por lo tanto, la idea de huella en un tiempo en el que se habla del fin de la fotografía y del surgimiento de nuevos medios. En *Image as Trace*, Peter Geimer (2007) concluye su ensayo exhortando a conceder a lo contingente un lugar en los estudios visuales; él apunta hacia la necesidad de considerar la huella no como un valor de lo real, sino de lo circunstancial. La huella no enarbola una teoría de la verdad, sino de lo imprevisto, donde lo contingente cumple una función vital. En palabras de Hubert Damisch esto sería “aquello que aspira a ser arte cada que descubre el carácter contingente de las cosas” (2003:25).

Lo que diversos artistas han hecho sobre la plataforma gsv ha sido dirigir su mirada hacia lo que les parece contingente, circunstancial, no cotidiano o singular; descubriendo en todo aquello con apariencia de incierto, aleatorio, accidental o circunstancial, elementos capaces de generar un discurso distinto al del lenguaje de la plataforma. Por ejemplo, el artista canadiense Jon Rafman, en referencia a *9 eyes Project*, proyecto que realiza a partir de buscar imágenes en gsv, ha dicho que “se ha avocado a descubrir estas alteraciones intentando codificar y descifrar el mapa de gsv, reencuadrando aquello que descubre de nuevo al individuo” (Rafman, 2009: en línea).

Lo que Rafman en realidad descubre en la plataforma gsv es su propia mirada, resignificando escenas y hechos que han sido capturados de manera automática. A la lectura desinteresada del aparato, Rafman agrega la propia y esa doble operación es la que restituye la huella en la imagen, la que convierte a una fotografía de registro en una escena evocadora.

3. Rue des Poissonniers

Tomemos por ejemplo *Rue des Poissonniers* (figura 1) en donde la imagen gira en torno a un hombre que aparece en medio de la composición con un extraño aspecto; la persona está completamente cubierta de blanco y yace ahí, sentada, cómoda, expectante y resplandeciente ante la mirada de la cámara, ajena, al parecer, a la cotidianeidad que le rodea, poseedora de un hieratismo estoico, como una escultura de la antigüedad clásica, de las que tanto hablaba Winckelmann, que ha sido olvidada en mitad del camino. En principio, parecería que la presencia del hombre representó un evento no previsto por el programa, que sólo se limita a recabar los datos del sitio conforme al levantamiento predeterminado; sin embargo lo no previsto sucede en la lectura del artista, sobretodo sucede y sucederá en la mirada del observador ajeno a la vida del lugar dónde se genera la escena; como a aquellos exploradores del siglo xix que se internaron en el continente africano, el hecho le parecerá contingente y por lo tanto creará siempre un juicio sobre sí mismo y una nueva lectura.

Lo que permite esta suerte de doble lectura es la continuidad visual del aparato, la cual hace posible ir dejando huellas en el mapa. Como menciona Rafman, gsv posee una naturaleza textual que permite al artista resignificar y revalorar cada tramo de la geomántica, para generar así un segundo índice de imágenes. Con ello el artista crea una doble acción al indexar de nuevo una imagen ya indexada y recatalogarla en una poética del imprevisto. Ir más allá de la función inicial permite al artista reencontrar el sentido de la imagen-mapa y dotar de vitalidad al paisaje inerte y transparente de la plataforma.

133



Figura 1
“Rue des Poissonniers”
(2009), Jon Rafman.

4. La latitud visual numérica transformará nuestra experiencia de la tierra

Existe, entonces, una suerte de espectro de la huella en el mapa algorítmico, cuando se encuentra la posibilidad de resignificar y restituir sentido a la geomática de gsv. Es espectral porque su hallazgo no está ligado a un valor testimonial de lo real ni de lo verdadero. No existe, dentro de esta rudimentaria fenomenología de la plataforma, una intención de generar un discurso sobre el valor de la evidencia. El espectro de la huella tan sólo hace referencia al comportamiento particular de una imagen adherida a una espacialidad y tiempo impersonales. Es la intención del artista de restituir el valor de la huella lo que la transforma, convirtiendo el hecho en una acción política contra el automatismo y el olvido. Tales acciones generan siempre un residuo, por ello, la huella desde gsv se manifiesta como un espectro, lo residual de una experiencia no vivida, pero que ha quedado ahí, remanente en nuestra memoria. Es a esta huella residual a lo que apunta nuestra reacción al ver las imágenes reenmarcadas, es una manera de otorgarle voz a formas que de otro modo permanecerían silenciosas.

Fuentes de consulta

- Berger, J. (2014) *Entender una fotografía. La apariencia de las cosas*, España: Gustavo Gili.
- Damisch, H. (2003) *Five Notes For a Phenomenology of the Photographic Image* en Wells, L. (comp.), *The Photography Reader*, New York: Routledge.
- Geimer, P. (2007) "Image as Trace: Speculations About an Undead Paradigm", en *d i f f e r e n c e s*, año 18, núm. 1, pp. 7-28.
- Kracauer, S. (1993) "Photography", en *Critical Inquiry*, volumen 19, número 3, pp. 421-436.
- Mitchell, W. J. (1992) *The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Era*, Cambridge: Mit Press.
- Rafman, J. (2009) *Sixteen Google Street Views*, Chicago: Golden Age.
- Rafman, J. (2009) "img mgmt: The nine eyes of Google Street View. *Art Fag City* magazine", en *Artfcity*, (En línea), disponible en: <http://artfcity.com/2009/08/12/img-mgmt-the-nine-eyes-of-google-street-view/>. [Accesado el 9 de julio de 2014]
- Sontag, S. (1977) *Sobre la fotografía*, Barcelona: Edhasa.
- (2003) *Ante el dolor de los demás*, Madrid: Alfaguara.

Figuras

- Figura 1. Jon Rafman (2009), "Rue des Poissonniers" disponible en <http://9-eyes.com/>

LOS COLOSOS DE CALDERÓN O LA MILITARIZACIÓN DE LA CULTURA VISUAL EN MÉXICO

Nasheli Jiménez del Val

Instituto de Investigaciones Estéticas

Universidad Nacional Autónoma de México

El 3 de enero de 2007, Felipe Calderón Hinojosa se puso una chamarra verde olivo y un gorro militar con escudo de cinco estrellas para rendir tributo a las fuerzas castrenses mexicanas en Apatzingán, Michoacán. Así vestido, con una chamarra que le quedaba grande y un gorro que enfatizaba su corta estatura, Calderón marchó entre los más altos rangos castrenses, rindió homenaje a la bandera y declaró que su gobierno extendería las operaciones de seguridad implementadas en Michoacán a todas las entidades de la República que estuvieran amenazadas por el crimen organizado (*cfr.* Herrera & Martínez 2007). Este acto, más allá de ensalzar la inauguración de la llamada guerra contra la delincuencia que caracterizó al sexenio de Calderón, fue una especie de *preview* de los muchos y muy variados gestos de simbolismo militar que habrían de marcar la escena de la cultura visual mexicana a lo largo de los años 2006-2012. Desde anuncios espectaculares adosados a los edificios de la Secretaría de la Defensa Nacional (sedena) y de la Policía Federal, hasta imágenes de niños jugando a los soldaditos —como fue el caso de los hijos de Calderón portando vestimenta militar para el desfile del 16 de septiembre del 2007—, el sexenio se caracterizó por la proliferación de imágenes de las fuerzas castrenses en la esfera pública mexicana.

A través de la recopilación de una serie de objetos visuales que caracterizaron el momento histórico, este texto tiene por objetivo analizar el giro a partir del cual se otorgó preponderancia a imágenes que enaltecían al sector castrense en la iconografía política del sexenio calderonista. Asimismo, este ensayo busca examinar la relación entre la proliferación de imágenes militares y las estrategias de comunicación mediática desarrolladas por un gobierno pugnando por legitimarse frente a grupos de criminales organizados. De tal suerte, este texto retomará los argumentos de Nicholas Mirzoeff (2009) y Giorgio Agamben (2005) en tanto a la normalización de la cultura militar como estrategia para afianzar el estado de excepción, esto con la finalidad de recalcar la emergencia en el discurso de un militarismo que se ha normalizado y convertido en *status quo* de la cultura visual mexicana.

El presidente en su laberinto

A decir de Claudia Herrera y Ernesto Martínez (2007), el uso presidencial de uniformes militares no era práctica común entre los presidentes previos a Calderón. Si bien el expresidente Vicente Fox había portado vestimenta militar en ocasiones extraordinarias, tales como la supervisión de las obras de reconstrucción tras el huracán *Isidore* en Yucatán en 2001, se trató de momentos excepcionales muy contados. En cambio, Calderón lució indumentaria militar en una ocasión en la que tradicionalmente otros presidentes portaban vestimenta civil. Efectivamente, la decisión de vestirse de militar —en tanto su papel como comandante supremo de las fuerzas armadas— formaba parte de una estrategia más amplia en la que se desplegaba la presencia militar a lo largo y ancho del territorio nacional con el fin de combatir al crimen organizado que, en palabras del General de División D.E.M Arturo Olgúin Hernández, “viola el estado de derecho y vulnera la paz ciudadana” (2011: 1). Sin embargo, la llamada guerra contra el narcotráfico tuvo una serie de implicaciones que fueron más allá del combate frontal entre las fuerzas armadas y grupos delictivos. Como han documentado diversos autores, la estrategia calderonista de combate al narco terminó por debilitar al Ejército Mexicano al exponer a las fuerzas castrenses a escenarios de combate para los cuales no estaban entrenados. De tal suerte que, al sacar al ejército de sus cuarteles, Calderón generó un ambiente propicio para la corrupción de sus miembros, así como para “el descrédito del ejército ante la sociedad” (Hernández, 2012: 11). Ya para 2011, numerosas voces denunciaban las violaciones a los derechos humanos que cometía el ejército en las zonas donde estaban desplegados (*cfr.* Human Rights Watch, 2011a y 2011b; Carrasco Araizaga, 2011); en efecto, en poblaciones donde había mayor presencia militar surgían mayores acusaciones de corrupción y violaciones a los derechos humanos. Asimismo, la ampliación de las fuerzas de seguridad pública, y la correspondiente mutación de la Policía Federal Preventiva (pfp) en Policía Federal (con un incremento de 5 mil a 35 mil efectivos a lo largo del sexenio; *cfr.* Hernández 2012: 11), resultó en serias críticas a los crecientes índices de violencia en el país y a la escalada exponencial de muertes violentas relacionadas con el combate al narco.

Ante esta crisis de imagen pública, tanto de las Fuerzas Armadas como de la Policía Federal, surgieron una serie de campañas de relaciones públicas que buscaban mejorar la percepción de las fuerzas castrenses y de seguridad pública en el país. Por ejemplo, en 2011 la *Revista Militar Armas* publicó un número dedicado a “La Gran Fuerza de México”, una campaña de relaciones públicas que surgió como consecuencia de “un contacto más estrecho con la ciudadanía”, resultado del “cumplimiento de las órdenes emitidas por el Ejecutivo Federal [...de asumir] roles más protagónicos en la lucha contra la delincuencia organizada y la inseguridad” (Dirección General de Comunicación Social Sedena, 2011a: 5). Esta campaña de relaciones

públicas, titulada “Programa de Comunicación Social S.D.N. 2011”, tenía por objetivo:

Fortalecer la confianza y la imagen del Instituto Armado, a través de mensajes claros y efectivos, dirigidos a audiencias específicas, posicionando siempre los siguientes conceptos rectores: igualdad de género, respeto a los derechos humanos, cercanía con la población, profesionalismo y modernización. (Dirección General de Comunicación Social Sedena, 2011a: 5)

Como parte de la estrategia de relaciones públicas, se llevaron a cabo cinco campañas publicitarias, entre las cuales destacaba “La Gran Fuerza de México”, diseñada para estrechar el contacto con la población de acuerdo con los siguientes objetivos:

- Crear un vínculo emocional y de empatía con la gente.
- Acercar a la población civil con las tropas militares.
- Humanizar ante la sociedad al soldado mexicano.
- Lograr que la gente se sienta orgullosa del Ejército y la Fuerza Aérea Mexicanos.
- Mostrar modernización en la profesionalización y equipamiento de las tropas.
- Dar a conocer y fortalecer que todas las actividades que realiza el Ejército y Fuerza Aérea Mexicanos, se hacen con respeto a los Derechos Humanos. [...]

(Dirección General de Comunicación Social Sedena, 2011a: 6)

Con este fin, la sedena puso en práctica una estrategia integral de comunicación que comprendía el desarrollo de *spots* televisivos, publicidad exterior (incluyendo espectaculares, mobiliario urbano y tarjetas telefónicas), publicidad en internet y medios impresos, así como cuatro exposiciones (D.F., Monterrey, Puebla y Guadalajara) bajo el eslogan de la campaña “La Gran Fuerza de México”.

Soldaditos de juguete

La misma SEDENA subrayaba la importancia de la exposición “La Gran Fuerza de México” en su recuento de la campaña de relaciones públicas. Además de dedicarle un artículo en la *Revista Armas* (Dirección General de Comunicación Social Sedena, 2011b: 10-12), la Dirección General de Comunicación Social de la sedena recalca que, de entre todos los puntos de la estrategia de comunicación, destacaba dicha exposición con asistencia de poco menos de un millón y medio de visitantes en toda la República Mexicana entre las fechas del 6 de marzo al 18 de

septiembre de 2011 (Dirección General de Comunicación Social Sedena, 2011a: 6). El semanario *Proceso* cubrió dicha exposición en la explanada del Antiguo Colegio Militar, en Popotla, México D.F., calificándola de una campaña para mejorar la imagen pública del Ejército (*cfr.* Carrasco Araizaga, 2011 y Vera, 2011). Partiendo del objetivo de “fomentar la convivencia de las familias mexicanas y un mayor acercamiento del pueblo de México con sus Fuerzas Armadas” (citado en Carrasco Araizaga, 2011: 21), la exposición invitaba al público mexicano a observar aeronaves, armamento, uniformes, equipo militar, fotografías de armamento, presentaciones de grupos militares y bandas de guerra militares (Dirección General de Comunicación Social Sedena, 2011b: 11). La exposición se dirigía explícitamente a niños y jóvenes a partir de su objetivo de “fomenta[r] la integración y el esparcimiento de las familias, además de que se contribuye con la educación de la niñez y de la juventud mexicana” (Dirección General de Comunicación Social Sedena, 2011b: 10). De tal suerte, los niños y jóvenes asistentes podían disfrazarse de soldados con las caras pintadas de betún, recrear escenas del plan DN-III-E, conocer más acerca del armamento militar usado por el Ejército contra la delincuencia organizada, realizar operaciones de “contraaguerrilla”, “captura y control de áreas” o de “control de objetivos militares”, así como subirse a vehículos de las Fuerzas Armadas para tomarse la foto (*cfr.* Carrasco Araizaga, 2011; Dirección General de Comunicación Social Sedena, 2011b y Vera, 2011a).

La estrategia para resanar la imagen de las fuerzas armadas mexicanas no se limitó al recinto de la exposición “La Gran Fuerza de México”. Dentro de un programa de actividades semejante, la sedena inauguró el Museo del Ejército y de la Fuerza Aérea (muefa) ese mismo año. En este museo, niños, jóvenes y familias enteras pueden visitar, de manera permanente, la exposición dedicada a la historia del Ejército Mexicano. Entre dibujos de uniformes del ejército juarista, muestras del arsenal de la milicia, maniqués con uniformes revolucionarios, fotografías de soldados ejerciendo su oficio y videos invitando al público a conocer a “su ejército”, la sedena presenta una faz pública que pretende subrayar “el papel que ha desempeñado el Ejército y la Fuerza Aérea a lo largo de la historia de México [como] fundamental en el ejercicio de la construcción de la imagen de la nación” (Galván Galván, 2011: s/n). Esto en contraste con las cifras de un sondeo realizado por la empresa Parametría en 2010, en el cual entre 61 por ciento y 65 por ciento de los consultados relacionaban a los militares con violaciones, tortura y desaparición forzada de personas; mientras que más de la mitad de los consultados asumía que la comisión de estos delitos “es más frecuente que antes” (Tirado 2011: 27).

Haciendo eco a la campaña para “acercar al Ejército a su pueblo” con el fin de mejorar su imagen pública, la estrategia de relaciones públicas “La Gran Fuerza de México” optó por dirigir una parte de la campaña a niños y jóvenes en lo particular. Con este fin, desarrolló al personaje Sargento Juancho, un soldado animado representante de las Fuerzas Armadas. Concebido como un soldado de peluche amigable, el Sargento Juancho funge como una caricatura que

interactúa con la gente en los sitios oficiales de la sedena. También cuenta con una presentación en botarga para los eventos masivos y, de acuerdo con la Dirección General de Comunicación Social de la Sedena, será el protagonista de un cómic (un proyecto en fase de realización en diciembre de 2011). Este afán del Ejército por interpelar a los niños recuerda a la controvertida decisión de Felipe Calderón de vestir a sus dos hijos de soldados para el desfile del 16 de septiembre en 2007. Portando uniforme completo, con condecoraciones e insignias militares incluidas, los menores saludaron a la bandera y miraron atentos el desfile militar. Sin embargo, este gesto fue de suma controversia ya que, como argumentó la fracción del prd en la Cámara de Diputados con respecto a este suceso, se llevaba la militarización del país al entorno familiar (*cf.* Méndez, 2007). En otras palabras, la trivialización del estado de excepción provocado por la movilización de las fuerzas castrenses, mediante el presidente y sus hijos que jugaban a los soldaditos, hacía mofa del número inusitado de muertes violentas que había sufrido el país a lo largo del sexenio.

Colosos intimidantes, gigantes amables

Efectivamente, la campaña de relaciones públicas de las Fuerzas Armadas y de la Policía Federal oscilaba entre dos extremos muy difíciles de reconciliar. Por un lado, se pretendía demostrar que las fuerzas castrenses y policiales eran los garantes de la seguridad nacional cercanos al pueblo —sobre todo, cercanos a la familia—; por otro, se buscaba enfatizar el poderío y la modernización tecnológica del Ejército y las fuerzas de seguridad pública. Así, se produjo una campaña de comunicación bastante esquizofrénica, ya que por un lado el soldado debía percibirse como un amigo, pero por otro lado debía mostrarse armado, eficiente e intimidante.

Quizá las imágenes que mejor demuestran este doble mensaje son la serie de anuncios espectaculares que adornaron las fachadas de la Secretaría de la Defensa Nacional y de la Secretaría de Seguridad Pública durante el sexenio calderonista. Por su parte, la sedena colocó fotografías tamaño espectacular que hacían eco de su campaña “La Gran Fuerza de México”; así, en la fachada principal del edificio de la Secretaría se adosó la imagen de un grupo de soldados en camuflaje, apuntando sus armas, flanqueados por dos helicópteros, con el texto “La Gran Fuerza de México. Ejército y Fuerza Aérea Mexicanos”. Igualmente, en el edificio de la Secretaría de Seguridad Pública se colocaron dos espectaculares de elementos de la policía federal —un hombre y una mujer— ataviados con el más sofisticado equipo para el combate a la delincuencia, y acompañados del texto “Policía Federal. Trabaja para ti”. Estos gigantes, unos colosos armados, profesionales e intimidantes, velaban por la seguridad del pueblo mexicano. Y además eran altamente visibles para el público en general gracias a su estatura y espectacularidad.

En contraste, para los espectaculares laterales del edificio de la sedena se recurrió a imágenes mucho más amables; en la fotografía del portal izquierdo se puede ver a un soldado atendiendo a una persona herida sobre una camilla, mientras que en la del portal derecho se muestra a un soldado jugando con un niño y a una soldada abrazando a un bebé, acompañados del texto “Nuestra fuerza eres tú”. Igualmente, para la portada de la Revista *Armas* se seleccionó la ilustración de un soldado armado en primer plano protegiendo a una familia mexicana en segundo. De esta manera, con una segunda serie de imágenes se buscó enfatizar la cercanía del soldado al pueblo, como había declarado explícitamente la Dirección General de Comunicación Social de la sedena. Estas variantes del coloso protector y aguerrido, estos gigantes amables, protegían a la familia mexicana. Y si eran de un tamaño mayor al de cualquier hombre normal, era porque velaban por la seguridad de la población y de la nación.

El estado de excepción y la militarización de la cultura visual

Estas imágenes, entre muchas otras que se produjeron a lo largo del sexenio calderonista, formaron parte de un ejercicio programático que buscó mejorar la percepción pública de las fuerzas castrenses mexicanas. Pero, más allá de esta función algo evidente, estas imágenes también contribuyeron a la inserción del militarismo en la cultura nacional hasta convertirlo en *status quo*. Como argumenta Nicholas Mirzoeff (2009) con respecto al contexto estadounidense, las nuevas estrategias militares buscan normalizar la cultura de guerra como una manera de aculturar a sus ciudadanos para que acepten los excesos del poder e ignoren las violencias palpables que sufren. Así, la inserción del militarismo en la esfera cultural se torna en una técnica disciplinaria de normalización y gobernabilidad, de tal suerte que la militarización de la cultura fomenta una especie de “legitimidad que debe ser literal y metafóricamente visible para todos” (Mirzoeff 2009: 4). Los colosos de Calderón, más allá de formar parte de una estrategia de relaciones públicas fallida, contribuyeron a la normalización de la presencia militar en todas las esferas de la vida pública del país. Cuando el Ejército salió de los cuarteles para combatir al narcotráfico, también salió del clóset metafórico de la vida militar para insertarse de lleno en el imaginario público. Asimismo, la proliferación de estas imágenes en la esfera pública mexicana favoreció la normalización del estado de excepción que resultó de la guerra contra el narcotráfico de Felipe Calderón. Retomando la tesis de Giorgio Agamben (2005), el estado de excepción es aquél que se constituye como la ampliación de los poderes del estado ante una guerra perpetua contra un “enemigo” difuso a expensas de la ciudadanía y los derechos humanos. En este contexto, se produce un estado visiblemente poderoso a partir de las imágenes de las fuerzas armadas mexicanas, de tal suerte que se

pretende justificar y ampliar los alcances del estado. Así, los colosos de Calderón señalan una crisis de gobernabilidad en la cual se despliega la espectacularidad ultra-visible del soldado para buscar legitimar a un régimen en crisis.

Fuentes de consulta

- Agamben, G. (2005), *State of Exception*, Chicago, University of Chicago Press.
- Carrasco Araizaga, J. (2011), “La simulación castrense”, en *Proceso*, 13 de febrero, núm. 1789, pp. 20-24.
- Dirección General de Comunicación Social Sedena (2011a), “La Gran Fuerza de México. Ejército y Fuerza Aérea Mexicanos”, en *Revista Militar Armas*, año 71, núm. 462, pp. 5-7.
- Dirección General de Comunicación Social Sedena (2011b), “Exposición La Gran Fuerza de México. Perfecta integración entre Ejército, Fuerza Aérea y ciudadanía”, en *Revista Militar Armas*, año 71, núm. 462, pp. 10-12.
- Foucault, M. (1977), *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*, Londres, Allen Lane Penguin.
- Galván Galván, Gral. G. (2011), *Presentación Museo del Ejército y de la Fuerza Aérea, Muefa, Muefa, México*, archivo del autor.
- Hernández, A. (2012), *México en llamas. El legado de Calderón*, México, Grijalbo.
- Herrera, C. y Martínez E. (2007), “Vestido de militar, Calderón rinde “tributo” a las fuerzas armadas”, en *La Jornada*, 4 de enero. Disponible en <<http://www.jornada.unam.mx/2007/01/04/index.php?section=politica&article=003n1pol>>. Consultado el 30 de julio del 2014.
- Human Rights Watch (2011a), “México. Abusos generalizados en la “guerra contra el narcotráfico”, en *Human Rights Watch*, 9 de noviembre. Disponible en <<http://www.hrw.org/es/news/2011/11/09/m-xico-abusos-generalizados-en-la-guerra-contra-el-narcotr-fico>>. Consultado el 28 de julio del 2014.

- Human Rights Watch (2011b) “Ni seguridad, ni derechos. Ejecuciones, desapariciones y tortura en la “guerra contra el narcotráfico”, en *De México*. Disponible en <<http://www.hrw.org/sites/default/files/reports/mexico1111spwebwcover.pdf>>. Consultado el 28 de julio del 2014.
- Méndez, E., Aranda, J. y Muñoz, A. (2011), “Protestan por ropa militar de los hijos de Calderón”, en *La Jornada*, 18 de septiembre. Disponible en <<http://www.jornada.unam.mx/2007/09/18/index.php?section=politica&article=010n1pol>>. Consultado el 26 de julio del 2014.
- Mirzoeff, N. (2009), “War is Culture: Global Counterinsurgency, Visuality, and the Petraeus Doctrine”, en *PMLA*, número especial *War*, vol. 124, núm. 5, pp. 1-18. Disponible en <http://www.nicholasmirzoeff.com/Images/Mirzoeff_WarIsCulture.pdf>. Consultado el 20 de julio del 2014.
- Olguín Hernández, A. (2011), “Editorial”, en *Revista Militar Armas*, año 71, núm. 462, pp. 1.
- Tagg, J. (1988), *The Burden of Representation: Essays on Photographies and Histories*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- Tirado, E. (2011), “El objetivo: control de daños”, en *Proceso*, 13 de febrero, núm. 1789, pp.26-27.
- Vera, R. (2011a). “A mostrar las armas”, en *Proceso*, 13 de febrero, núm. 1789, pp. 22-23.
- Vera, R. (2011b), “La Sedena se maquilla”, en *Proceso*, 13 de febrero, núm. 1789, pp. 25-29.

NOSOTROS, ENTRE LOS APARATOS Y LAS IMÁGENES OPERATIVAS

Loreto Alonso Atienza

Las nociones de imagen operativa (*cf.* Farocki, 2013) y de aparato estético (*cf.* Déotte, 2012) ayudan a reformular cuestionamientos necesarios para entender las actuales condiciones para la percepción, experiencia y comunicación en las condiciones técnicas que habitamos.

La noción de realidad que compartimos se amplía en los flujos intermitentes de imágenes, palabras y sonidos, así como se desarrolla en territorios físicos y virtuales. Las imágenes circulan entre nosotros como entes migrantes y en diáspora que lejos de constituirse como objetos pasivos, se han “puesto a trabajar”. Representación e identidad, constituyen nuevos valores de cambio de un “nosotros”, una noción que ya no se explica como una asociación estable fraguada en el tiempo en largos periodos, como comunidades locales, ciudadanías, nacionalidades, sino que se configura atravesada por los procesos de la globalización y enredada en circuitos electrónicos, redes telemáticas y lógicas maquínicas.

147

I. Imágenes operadoras

El procesamiento de las imágenes en los últimos veinte o treinta años se ha transformado, las imágenes cinematográficas no son simplemente elementos para el entretenimiento o la educación, las imágenes se han convertido en campos de trabajo, no son ya piruetas caprichosas. El estatus de las imágenes ha cambiado y eso puede también constituir una oportunidad así como una nueva aproximación teórica, algo más allá de la estética, podemos comparar las imágenes a herramientas y máquinas, las manifestaciones estéticas como manifestaciones sintomáticas, huellas de su propio tiempo. (Farocki, transcripción de grabación personal.)

Los dispositivos electrónicos, digitales, telemáticos y en la red se imponen en todos los espacios públicos y privados que aspiran, al parecer, a controlar los tiempos de la vida social. La tecnificación del territorio se continúa en una tecnificación de los imaginarios y de las relaciones sociales y afectivas que nos vinculaban.

Harun Farocki plantea a través de su trabajo visual y en sus escritos, una particular dimensión activa de las imágenes como entes operativos que realizan funciones con efectos

en las realidades físicas y las condiciones de vida. Estas “imágenes-máquinas de guerra” más que representar, actúan en las realidades humanas y son capaces de localizar, de distinguir y de procesar información tanto del mundo físico como del electrónico. Su objetivo principal ha dejado de ser el entretener, asustar, asombrar, o convencer, para pasar a realizar las tareas precisas para las que han sido programadas.

Entender la recepción de estas imágenes se complica debido a esta funcionalidad operativa y su inmediata efectividad. Resulta necesario generar un intervalo de reflexión, un juego que resemantice su sentido. La disposición de las imágenes en una doble proyección como ocurre en lo que Farocki denomina *montaje blando*,¹ nos permite confrontar las imágenes entre sí para así cuestionar su sentido programado, se trata de la moderna aspiración benjaminiana sobre las imágenes dialécticas, como explica Farocki, “Más ensayo, menos afirmación. Evitar la univocidad de sentido sin perjuicio de la claridad. ¿Una nueva retórica precisa siempre una sintaxis propia? (2013: 116).

Este *montaje blando* es el modo en el que se expresa la obra *Ojo/máquina I y II* (2000-2003) una pieza en la que el autor presenta los desarrollos en robótica, videovigilancia y geolocalización en el contexto de la 2da. Guerra del Golfo. La presentación en dos videos simultáneos supone un cambio en la recepción de la imagen, ante la cual sus víctimas u objetivos no tuvieron tiempo de reaccionar, formalmente pareciera que lo que se está incorporando es el propio espacio de la producción de la imagen, la copresencia de imágenes es la estética propia del momento de montaje, una estética de la producción, como cuando las manipulamos en las cámaras y pantallas de las computadoras. Se trata justamente de un procedimiento, la edición digital, que no es una secuenciación sino una convivencia que puede llegar a establecerse como dialéctica.

Las imágenes operativas no sólo actúan en tiempos de guerra como “subjetivas fantasmas” (Farocki 2013: 118) de cámaras dispuestas en los misiles y los drones, o los programas de reconocimiento de objetos que unidos a los desarrollos robóticos se muestran en la pieza *Reconocer y perseguir* (2003), sino que demuestran su operatividad comopreciadas colaboradoras de los sistemas de control, tanto económico, como social y cultural. Respecto de *Naturaleza muerta* (1997), Farocki señala cómo los publicistas y fotógrafos de publicidad de hoy en día, se relacionan con la tradición pictórica de la cultura flamenca y holandesa del siglo xvii. Como describe Sveltana Alpers (1987), se puede interpretar esta pintura “de género” como una representación no sólo de la estética cotidiana, sino de las formas de valor y económicas que primaban. La incipiente burguesía europea ya se describía a sí misma por sus objetos de consumo y le gustaba no sólo rodearse de estos elementos de status sino retratarse con ellos y

¹ *Montaje blando*: “unir con fuerzas invisibles los componentes que, de otra forma, se dispersarían” (Farocki, 2013: 119). Podría decirse que la instalación de un conjunto de imágenes fijas o las videoinstalaciones, son el correlato exhibitivo de este montaje blando.

a través de ellos.

La palabra clave parece ser: consumo, y en nuestro contexto publicitario y propagandístico, la especialización y la inversión económica parecen no tener límites respecto a cómo sacar provecho de las imágenes. En *Los creadores de los mundos de consumo* (2001), Farocki documentó la planificación de centros comerciales para lo cual resulta fundamental conocer las prácticas y costumbres específicas de la comunidad a la que se dirige la venta. Es claro el interés por lo social y por lo comunitario, incluso, lo que no se justifica nunca de forma satisfactoria es el beneficio real en términos de mejora de las condiciones de nuestros vínculos con el entorno y con los otros sujetos.

Las comunidades en este caso, como en tantos otros se representan en el consumo y se identifican como *tarjets*, como objetivos a alcanzar. Las imágenes aquí no dirigen misiles ni drones, pero realizan operaciones que permanecen ocultas para el propio receptor.

II. Aparatos

Si queremos pensar los aparatos por sí mismos no hay que reducirlos a su uso ya que finalmente aparatos muy distintos pueden servir para las mismas tareas [...] Debemos preguntarnos por su funcionamiento y no por su uso, estudiar la lógica propia de los aparatos culturales en tanto que objetos técnicos. (Déotte 2012: 82)

149

Al igual que en el caso del término “máquina” introducido por Gille Deleuze, Jean-Louis Déotte aporta a la discusión de las articulaciones con los dispositivos técnicos y culturales una nueva metáfora: “aparato”. A diferencia del concepto de “dispositivo” propuesto por Foucault, que se planteaba como fenómeno en el contexto de las relaciones entre sujeto, poder y saber; el concepto «aparato» centra la discusión en el fenómeno perceptivo y estético, así como en las prácticas simbólicas y artísticas, inevitablemente asociadas a la construcción de una temporalidad, de una época.

El concepto particular de «aparato» para este autor, implica un agenciamiento de heterogéneos, un conjunto diverso que en un determinado momento constituye una condición muy específica de aparición. Por eso, para el autor, “los aparatos hacen época, inventan nuevas temporalidades y provocan la llegada de nuevas espacialidades” (Déotte, 2009).

Los «aparatos» hoy en día se plantean respecto de las innovaciones técnicas de los siempre mal llamados “nuevos media”,² pero estos aparatos contemporáneos se inscriben en una suce-

² Aludimos a la terminología frecuentemente mencionada de “nuevos media” como nuevos medios de comunicación y expresión, con la duda de que sea lo nuevo, lo que mejor las defina. Internet, por ejemplo, no

sión de conceptos técnicos, como el desarrollado en occidente alrededor del siglo xv, cuando se crea el espacio de representación que denominamos la perspectiva. Una constitución estética particular que genera un tiempo y un espacio particular que a su vez dan lugar al sujeto decartiano. Las temporalidades y espacialidades que inventan los aparatos no se sustituyen sino que se multiplican hasta llegar al momento actual en el que vivimos los tiempos de aparatos tan diferentes como son «el museo» «la fotografía» «el cine» o la «cura psicoanalítica».

En el señalamiento de todos estos aparatos Déotte está apuntando el definitivo papel que ocupa lo estético en la configuración de un marco de visión y el desarrollo de un modo de experiencia. El “aparato” no constituye un elemento tangible, no es la máquina ni tampoco su adscripción disciplinaria como «fotografía» o «cine», tampoco se define desde el dispositivo técnico que les da cuerpo, como es la cámara u otro dispositivo electrónico, sino que encuadra el problema desde un ámbito mucho mayor que tiene que ver con innovaciones técnicas de la mirada, del habla, de la escucha, etcétera.

En relación con la dimensión digital de los medios, Lev Manovich (2006) propone diferenciar una capa informática de una capa cultural, para luego canalizar los fenómenos transcodificadores entre ambas. Se trata de distinguir por un lado los modos de operación propios de los aparatos electrónicos, como son el proceso, el paquete, la clasificación, la concordancia, la función variable, el lenguaje informático y la estructura de datos y, por el otro, una capa de elementos desarrollados culturalmente como la mimesis, la catarsis, la tragedia, la comedia, la historia, la trama, la composición, el punto de vista, etcétera. Ambas capas se influyen y modulan mutuamente; formas culturales desarrolladas históricamente dan lugar a condiciones tecnológicas y nuevas posibilidades tecnológicas ejercen una enorme influencia en los procesos culturales.

Es fundamental, por ello, desvelar los dispositivos de percepción, experiencia y representación que constituyen los horizontes de una acción o interacción determinada. Los dispositivos foucaltianos, las máquinas deleuzianas y los aparatos deotianos hacen referencia a distintas preguntas acerca del poder, las formas de organización y la dimensión estética de la experiencia y constituyen conceptos útiles para señalar nuevas problemáticas que resultan frecuentemente invisibles con los acercamientos tradicionales. En este sentido también destacamos el propósito de desnaturalizar el carácter neutro de los dispositivos tecnológicos que denota el trabajo de los teóricos de los estudios visuales. Mitchell, Mirzoeff, Bal y Wajcman, entre otros, y de los estudios mediáticos, Manovich, Hutamo, Winthrop-Young, Stiegler, entre otros.

Las cambiantes interrelaciones que establecemos con las imágenes y con las lógicas y

puede ser considerado un medio nuevo para las varias generaciones de indígenas digitales que crecieron con él.

modos de operar digitales, electrónicos y telemáticos, configuran un panorama identitario complejo. La identidad, entendida como un fenómeno siempre en proceso, siempre dependiente de lo que fue y pendiente de lo que será, sería o fuera, se complejiza cuando se somete a una transformación muy acelerada e impuesta. Se podría decir que los procesos sociales y culturales que venían evolucionando y modificándose generación tras generación con disensos y puntos en común, se están volviendo débiles ante el poder de lógicas y contenidos de los media, globalizados, automatizados, industrializados, estandarizados y mercantilizados.

III. Nosotros

Un Yo que pretenda pronunciar unos enunciados racionales y universalizables siempre debería poder decir «nosotros» y esto es además lo que NOSOTROS hacemos aquí –al tiempo que «nos» preguntamos de qué «nosotros» hablamos y en nombre de qué o de quién «nosotros nos» permitimos hablar en «su» nombre. ¿Cómo, por qué y en qué condiciones todavía podemos decir «nosotros?» (Stiegler, 2001: 143).

Cuando ya no nos sentimos atraídos por las imágenes y ya no somos capaces de identificarnos con ellas como comunidad, se complica el vínculo entre individuos así como también su adscripción o identificación a un entorno estable.

Podríamos distinguir dos modos en los que los actuales procesos simbólicos están afectando a la configuración de un “Nosotros”. Por un lado la tecnificación del territorio físico a través de procesos técnicos de digitalización y automatización, mientras que por otro, la estandarización de los imaginarios que ahora se entrecruzan en un escenario deslocalizado y homogenizado globalmente.

Técnicamente, estamos asistiendo, a un monumental proceso digitalizador que homogeniza los formatos en un código propio para que las máquinas entiendan. Desde el código genético, hasta la factura de la luz, se inscriben en el mismo lenguaje funcional, todos los signos parecen sintetizarse en la misma forma binaria de 0 y 1; formas gráficas y auditivas, imágenes en movimiento, textos, estadísticas, etcétera son traducidos al mismo formato susceptible de ser programado, organizado, almacenado y operado por dispositivos electrónicos y digitales.

Culturalmente, el avanzado proceso de globalización altera los imaginarios locales específicos, acelerando el desarraigo de sus tradiciones, mitos, relatos e historias comunitarias. Los avances de las redes telemáticas amplían las opciones al tiempo que eliminan, la posibilidad de territorios y vínculos estables construidos progresiva y lentamente a través del tiempo con un alto grado de diversidad.

El aparato estético de las sociedades de la información parece estar sustituyendo las distancias físicas y temporales con circuitos en movimiento constante que condicionan la percepción, la experiencia y la representación colectiva.

Las imágenes no funcionan como espejos estáticos de una comunidad ni como signos que referencian una idea o una intención, sino como entidades operativas que circulan, se reproducen, mutan e intercambian, imponiendo sus propias lógicas. Los procesos de subjetivación de los individuos con los que interactúan las imágenes, se constituyen precisamente atravesados por estas lógicas de distribución. Las políticas culturales que en el siglo xx se articulaban en instituciones tales como el estado, el sujeto o el arte, se reconfiguran en modos telemáticos en los que suelen predominar intereses comerciales.

La operatividad de las imágenes se deriva de su funcionamiento como máquinas, las imágenes y otros datos surgen de memorias electrónicas que ya se encuentran liberadas de toda pasión, de toda pulsión humana y se rigen por lineamientos y programaciones estipulados. Esta diferencia entre las operatorias humanas y las no humanas es en parte la que nos ha llevado a pensar la máquina como subordinada, como extensiones de nuestros sentidos (McLuhan, 1996) pero habría que preguntarse hasta dónde la actual falta de distanciamiento entre estos dos polos, el humano y el maquínico, no está siendo experimentada como un ensamblaje que circula tanto por dispositivos electrónicos como por cuerpos vivos, convertidos ellos mismos en programadores, procesadores y almacenes de datos intercambiables con las máquinas y operatorias mercantiles.

Cabría destacar que la servidumbre maquínica, como señala Maurizio Lazzarato, “actúa sobre la dimensión molecular, preindividual e infrasocial (los afectos, las sensaciones, los deseos, las relaciones aún no individualizadas, no asignables a un sujeto)” (2006). La condición «máquina», propuesta por Deleuze y Guattari, altera la idea de sujeto social pues reformula en sí la propia noción de sujeto individual.

Las imágenes actúan en este panorama no ya como objeto de contemplación ni de recepción de los sujetos, sino ensamblados con ellos en estas formulaciones maquínicas. Las formas en los que se produce un “nosotros” no responden ya exclusivamente a tradiciones compartidas por comunidades o territorios históricos, sino a su lógica como entes técnicos.

Lo que tradicionalmente identificábamos como una comunidad de espectadores parece reconfigurarse en la cultura visual global, en audiencias fragmentadas en las que los cuerpos se encuentran en tránsito y las imágenes en disolución y recombinación constante.

Flujos que operan procesos coloniales e invasivos en asociaciones que se caracterizan por sus condiciones migratoria (*cf.* Appadurai, 2006) y en diáspora (*cf.* Bauman, 1998) y que rompen con cualquier esquema de centro y periferia porque todo lo que circula se encuentra distribuido, aunque esta distribución diste mucho de ser equitativa.

El intercambio de valores inmateriales, percepciones, intenciones e intereses se inscribe en lo que podríamos llamar una economía de la atención, una forma de poder en la que las imágenes adquieren un papel protagonista en sus capacidades como sujetos activos que exigen, se aprovechan o suplican ser tenidos en cuenta. El entorno para la percepción y para la experiencia se ha puesto a trabajar, la participación no es en sí una fórmula de inclusión y colaborar supone un intercambio del cual pocas veces analizamos sus efectos y sus ganancias.

Uno de los resultados más visibles de esta intensificación de la demanda de atención es la saturación cognitiva que sufrimos sometidos al constante bombardeo de imágenes, sonidos y movimiento. Las posibilidades de percepción, experiencia y representación surgen siempre acotadas a esta condición de empacho y desbordamiento que modifica las expectativas de la experiencia e induce a procesos de desafección y descompromiso de cualquier estímulo externo. Todos estos factores nos llevan a plantear algunos cuestionamientos en torno a la actividad de las imágenes, sus marcos de significación y los procesos subjetivos que modelan.

Partiendo de la noción de imágenes operativas que propone Farocki, se destaca el hecho de que además de agentes del sentido, éstas operan como distribuidoras de poder y constituyen elementos fundamentales de conformación política. Como recuerda Mitchell: “La cultura visual debe considerarse como la construcción visual de lo social y no únicamente como la construcción social de la visión” (2003: 26). Podría decirse que los efectos de esta cultura visual, a la luz de las nuevas funciones de la imagen, están trastocando el propio ámbito de la representación que habíamos experimentado en el siglo xx.

La concepción del «aparato» que introduce Déotte aporta nuevas perspectivas para considerar la técnica (en su sentido más amplio) como una cuestión central del modo de aparecer de lo sensible.

Al igual que las imágenes, los «aparatos» deben ser identificados y entendidos como fenómenos pero también como agente que inventan temporalidades y espacialidades específicas.

Por último, habría que preguntarse si estos cuerpos y datos movilizados pueden ser comprendidos desde lo que hemos socialmente entendido como un “nosotros”. Cuestionamiento fundamental que va unido a la posibilidad real de construir esferas públicas. La cuestión radica finalmente en cómo estamos afectados y cómo podemos afectar. La existencia de un “nosotros” diverso dependerá fundamentalmente de nuestra capacidad colectiva de activar modos de agenciamiento y emancipación ante la progresión de estos dispositivos y el veloz aumento de sus capacidades y habilidades.

Fuentes de consulta

- Alpers, Svetlana (1987) *El arte de describir*, Madrid: Herman Blume.
- Appadurai, Arjun (2006) "Disjuncture and Difference in the Global Cultural Economy", en Durham, M. y Kellnerby, D. (eds.), *Adventures in Media and Cultural Studies Media and Cultural Studies KeyWorks*, Malden y Oxford: Blackwell Publishing, pp. 584-604.
- Bauman, Zigmunt (1998) *Globalization. The Human Consequences*, Cambridge: Polity Press.
- Broncano, Fernando (2013) *Sujetos en la niebla. Narrativas sobre la identidad*, Barcelona: Herder
- Déotte, Jean-Louis (2012) ¿Qué es un aparato estético? Benjamin, Lyotard y Rancière Santiago de Chile: Metales pesados.
- (2011) "Intervención", en el Seminario *Walter Benjamin y la técnica*, Paris Nord, Universidad Paris 8/Maison des Sciences d'Homme, del 21 al 22 de noviembre. Disponible en http://www.dailymotion.com/playlist/x1un6i_Sayultepec_deotte/1#video=xn9mxi. Consultado el 1 de julio de 2014.
- Farocki, Harun (2013) *Harun Farocki. Desconfiar de las imágenes*, Buenos Aires: Caja Negra.
- (2014) "Transcripción del Conversatorio de Cuahutémoc Medina y Eva Snagiorgi con el cineasta en Cátedra Igmanr Bergman", en *Cine y teatro*, México, unam/ muac. Grabación personal de la autora.
- Lazzarato, Maurizio (2006) «La máquina», Consultado el 1 de Julio de 2014, en: <http://eipcp.net/transversal/1106/lazzarato/es>
- McLuhan, Marshall (1996) *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós.
- Mitchell, W. J. T. (2003) «Mostrando el ver», en *Revista Estudios visuales*, núm. 1, Consultado el 1 de julio de 2014 en: http://monoskop.org/File:Mitchell_WJT_2002_2003_Mostrando_el_Ver_Una_critica_de_la_cultura_visual.pdf.
- Stiegler, Bernard (2001) *La técnica y el tiempo*, tomo iii. Hondarribia (Guipuzkoa), Edición Cultura Libre.

Referencias videográficas

Obras de la exposición “Visión. Producción. Opresión” de Harun Farocki en el Museo Universitario Arte Contemporáneo, México (2014).

Ojo/máquina I (2001), 25 min.

Ojo/máquina II (2002), 15 min.

Ojo/máquina III (2003), 25 min. Disponible en: <http://arttorrents.blogspot.mx/2008/01/harun-farocki-eye-machine-1-2-and-3.html>

Naturaleza muerta (1997), 57 min. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=HaZnEQzLxOU>

Reconocer y perseguir (2003), Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=RHKYR333xaE>

Los creadores de los mundos de consumo (2001), 72 min. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=hlHEN4b4fYw>

PARTE 3

cultura (p. 19, 23, 43, 56, 59, 63, 77, 78, 112, 117, 123, 125, 137, 142, 177, 203, 204, 224, 251, 256, 257); **interpretación** (p. 48, 52, 81, 101, 177, 188, 203, 206, 228, 243); **hermenéutica** (p. 188, 203); **Geertz, Clifford** (p. 203); **fotorreportaje** (p. 203, 204, 206, 207); **Turner, Tyrone** (p. 203); **representación** (p. 33, 48, 49, 52, 59, 60, 63, 65, 69-72, 77, 85, 89, 102, 103, 106-108, 113, 116, 117, 121, 122, 125, 131, 147, 148, 150, 152, 153, 159, 161, 162, 165, 182-186, 188, 196, 199, 204, 206, 207, 213, 214-218, 231, 235, 236, 249, 250, 251-255); **fotografía** (p. 25, 35, 83, 84, 101, 121, 122, 125, 131, 132, 140-142, 150, 166, 181, 185, 186, 194-196, 199, 204-207, 215, 216, 242-245, 250, 251, 253, 255); **fotógrafo** (p. 84, 148, 195, 198, 204, 205); **mirada** (p. 25, 27, 29, 51, 55, 69, 70-72, 89, 92, 117, 124, 125, 127, 132, 133, 150, 163, 164, 176, 182, 183, 189, 199, 204, 217, 241, 243, 244, 250, 251-253); **antropología visual** (p. 196, 203, 205-207); **documental** (p. 194, 195, 204, 205, 237); **cine explorativo** (p. 204); **cinéma vérité** (p. 205); **subjetividad**; **MacDougall, David** (p. 206); **luz** (60-62, 89, 95, 106, 121, 122, 172, 174, 203, 208, 218, 243, 244); **materia** (p. 25, 27, 37, 45, 89, 160-162, 166, 168, 169, 170-172, 181, 182, 185, 186, 231,

232); **pintura** (p. 21, 25, 27, 31, 71, 89, 93, 101, 106, 131, 148, 165, 181, 182, 185, 186, 188, 189); **restauración** (p. 181, 186); **temporalidad** (p. 45, 149, 150, 153, 184, 228); **cultura visual** (p. 55, 77, 78, 84, 85, 116, 117, 137, 142, 152, 153, 182, 186, 199); **estudios visuales** (p. (p. 51, 52, 56, 69, 70, 77, 81, 84, 113, 132, 150, 181); **Mitchell, W.J.T.** (p. 77, 112, 113, 118, 132, 134, 150, 153, 154, 186, 190); **Brea, José Luis** (p. 56, 59, 65, 69, 70, 89, 188); **Didi-Huberman, Georges** (p. 98, 189, 223, 228); **sociología** (p. 124, 193, 196, 197, 199); **imagen** (p. 19, 21, 23, 25, 27, 29, 31, 33, 35, 37, 41, 43, 49, 51-56, 59-66, 69-73, 77-81, 84, 85, 89, 90, 96, 97, 112, 113, 115-117, 121-123, 125, 126, 128, 131-134, 137-142, 147, 148, 151-153, 160, 163, 164, 166, 175, 181, 182, 185, 186, 188, 189, 193, 194-200, 204-207, 214, 216-218, 223, 224, 226-228, 232, 236, 242-246, 249-255); **política** (p. 31, 42, 47, 55, 113, 117, 123, 127, 134, 137, 152, 153, 182, 193, 197-200, 216, 255); **fotoperiodismo** (p. 125, 193-195); **Becker, Howard** (p. 193-196); **Linfield, Susie** (193-195); **muerte** (p. 23, 33, 93, 127, 138, 141, 193, 194, 227, 234, 244); **Venegas, Christopher** (p. 194); **fotografía documental** (p. 194, 205); **imagen digital** (p. 35, 43, 51, 53, 56, 69,

132, 199); **Berger, John Peter** (p. 111, 112, 208, 233); **Mohr, Jean** (p. 195); **Velázquez, Diego** (p. 163); **sinestesia** (p. 161, 173); **teoría** (p. 159, 170, 171, 195, 225); **sistema** (p. 43-45, 51, 54, 56, 65, 73, 92, 101, 102-107, 116, 126, 148, 161, 166, 170, 171, 173, 176, 184, 195, 231, 234, 242); **percepción** (p. 43, 60, 62, 66, 77, 81, 121, 128, 138, 142, 147, 150, 152, 153, 160, 161, 167, 168, 171-174, 177, 184, 185, 188, 232, 244, 250, 254); **estilo** (p. 82, 170, 171, 205, 218, 219, 250); **geometría** (p. 93, 163); **física** (p. 52, 116, 148, 152, 161, 167, 169, 182, 224, 231, 232, 244); **ritmo** (p. 96, 160, 163, 166-169, 176, 218); **imaginación** (p. 79, 82, 83, 107, 108, 160, 170, 171, 176, 193, 196, 197, 198, 199, 218, 225-227, 254); **Bach, Johann Sebastian** (p. 165, 176); **Mozart, Wolfgang Amadeus** (p. 162, 165, 166, 172); **tiempo** (p. 25, 29, 31, 33, 35, 42, 59, 60-66, 72, 89, 90, 92-94, 96, 132, 134, 147, 150, 151, 160, 163, 165-168, 173, 181, 182, 184, 185, 188, 189, 196, 199, 200); **espacio** (p. 35, 44, 52, 54, 59, 62, 65, 66, 83, 92, 93, 96, 101-104, 106-108, 116, 117, 121-124, 147, 148, 150, 160-162, 165-167, 170, 175, 176, 181, 184, 199, 200, 215-217, 219, 231, 232, 241, 243, 244, 251)

EL ARTE DE LA ANALOGÍA

Julio Estrada

Instituto de Investigaciones Estéticas
Laboratorio de Creación Musical, Facultad de Música
Universidad Nacional Autónoma de México
Emérito del Sistema Nacional de Investigadores

Escucha desde el fondo del oído.
Oye el ahora y ensueña sin el signo.
El lance es a solas, sin nada que añadir.

Velia, ópera para leer.

Este artículo proviene de la conferencia realizada al inicio del año en el (poner título del encuentro por favor:), misma que aquí se expande con varias precisiones sobre la influencia que ejerce e incluso debe ejercer la libertad el proceso de creación en artes visuales sobre el de creación en música, lo que pide al lector abordar algunos aspectos propios de la teoría y la práctica de este arte por siglos a la deriva en cuanto a autonomía y desembarazo para alcanzar sus representaciones creativas. Como elemento conclusivo de las proposiciones contenidas en el texto, se añaden tres vertientes de mi trabajo producto del ensayo de participar en la apertura de distintos canales que aspiran conducir a una renovación del arte musical: ver la música, crear en vivo y nombrar la escucha.

159

La música del código escrito

Es frecuente en el creador de edad avanzada la exploración de su pasado en busca de proyectos inacabados en los que ocuparse durante los años por venir, cuando el yo creativo tiende a reconocerse con mayor paz y opta por ahondar en rasgos que yacen al fondo y persisten ante el fluir temporal. Ajena a la certidumbre narcisista que retrata sin tregua la misma obra, la

frontera con la última la esencia trae la oportunidad de alcanzar al yo maduro, paradigma del que emerge aún la flama solitaria del trazo propio. El anhelo, buscarse frente al abismo sin otro saber que el de intuir al desnudo el ensayo póstumo de la imaginación creadora, incertidumbre obligada para otear nuevas luces, también sombras que, a la distancia, inciten al impulso que acaso pueda encontrar otro allá en sus voces.

Enfrentar la historia privada desde el crear artístico lleva a distinguir el fruto como un reflejo del ser, en cuanto que el sueño propio del arte exime de las barreras del mundo real, retrata paso a paso al imaginario y con todos los sentidos se apropia del universo. La captación de la obra artística, estrecho encuentro entre imaginarios autónomos, conduce al privilegio de experimentar mediante la creación un conocimiento deductivo que emerge con la emoción, el afecto o la razón que se asocian de la vivencia, lo que hace presentir que la percepción y el ejercicio creativo del arte corren en paralelo al existir y, al liberar a la mente, procuran una alternativa de vida en lo íntimo.

Cada arte mantiene los bordes inequívocos de la especificidad de su materia y del perfil de sus propias vías, talantes que se imponen en lo perceptivo mediante la aprehensión que logra cada sensor; así, mientras que el contacto físico con los sólidos aporta datos múltiples y concretos –color, forma, textura, volumen u otros– la propagación del ritmo y del sonido en el ambiente es menos obvia y adquiere un aire abstracto e inexplicable que tiende a producir el contacto anímico con la música misma,¹ lo que incita a retener y registrar el tiempo y el espacio de su presencia fugitiva.

Ante el mundo real resaltan las ventajas de lo visual por encima de lo sonoro, como se aprecia al experimentar fenómenos que aun si comparten un mismo origen impactan de modo distinto a cada sentido –véase y escúchese el ejemplo paradigmático que procura el rayo y el trueno, donde los surcos y resplandores de la imagen visual se perciben de modo directo y concreto, mientras que la compleja configuración de las descargas, ecos y espectros prolongados dificultan el ensayo de dilucidar la imagen rítmico-sonora. Basten los más de ciento cincuenta siglos que conservan las imágenes ancestrales del arte de Altamira para comprender la permanencia de lo visual a lo largo de la historia, mientras que la música en ese mismo periodo sólo deja hacer escasas conjeturas dada la dificultad que ofrece el registro de lo auditivo, un aspecto que a su vez influye para requerir por siglos aliarse a la poesía, el drama y la danza –por sí sola, la música no ocupa más de mil años en tanto que arte independiente en China o en la India, cuando en Europa acumula apenas medio milenio de existencia.

La libertad en algunas artes nace de su mayor inmediatez para concebir y representar la idea creativa, como se observa en el arte visual y sus facilidades para plasmar de inmediato el

¹ Dicha condición deviene parte del arquetipo misterioso que predomina en algunas religiones al describir la formación del mundo.

trazo análogo al impulso imaginario sin que ello obligue a traducirlo con exactitud –coordinada cartesiana, edificación geométrica o combinatoria de formas, colores u otros elementos–; a su vez, el registro en la danza de la evolución discontinua o continua del cuerpo se facilita mediante una escritura unitaria cuyo objetivo principal es el registro gráfico del movimiento tridimensional.² Tanto en artes visuales como en danza la facilidad proviene de su autonomía respecto del intrincado régimen de signos que posee el arte musical, cuyos procedimientos constriñen al registro de cada uno de los factores mediante escalamientos distintos cuya superposición en una variedad de cuadrículas genera una maraña poco accesible para el no experto y un largo adiestramiento para quien aspire a serlo.

La estructura discontinua de la mayoría de los materiales a los que se liga la música por siglos –intervalos de duración, de altura, o timbres vocales e instrumentales inmutables– entorpecen sus modos de transformación y la alejan de la libertad de diseño en danza o en artes visuales a la vez que le exigen acercarse a sistemas cuyo funcionamiento permita articular la información mediante el código. Lejos de la facilidad de la literatura para evocar la realidad, el potencial de la música para imitar a la naturaleza tiende a quedar por debajo de una especial vocación para expresarse dentro de la pureza de lo inmaterial, desafío que la conduce a templar sus estructuras características, a aliarse a la cifra matemática y a enclaustrarse en el aura recóndita y complicada de su mecanismo perceptivo.

La invisibilidad de la materia auditiva exige una cadena de esfuerzos para el desciframiento de la información que implica el concurso del oído, la sinestesia incluso, la percepción o la memoria para que, de manera parecida a la que debe emprender el invidente, se especule ante la escucha y se intente entender a cada instante cómo es la materia física de las señales rítmicas y sonoras, de dónde viene, qué la produce, cómo se transforma, qué significa, cómo se registra o tantos otros factores para, sólo luego de su captura, aproximar dicha materia a la realidad con su reproducción. Todo ello contribuye a hacer del código escrito una referencia indispensable para que el músico escudriñe y ensamble sus estructuras mediante una proyección espacio-temporal individualizada de lo escuchado, una meta cuya complejidad, en el campo de la creación artística, no deja de perturbar –al menos retardar– la manifestación inmediata de la emoción y del afecto que pueden acompañar a la música.

En música es infrecuente que en la experiencia de representación interna de la creación musical se den las tentativas del imaginario para escuchar de forma analógica el movimiento fluido de una materia ajena a su sistematización; por el contrario el proceso generalizado es el de una ordenación digital que exige presentar datos precisos, como el nombre de cada altura de la escala, el valor de cada duración, el nivel de amplitud o contenido armónico de cada voz, la textura en que se integra, la evolución que sigue, etc., un recorrido elíptico que semeja al

2 Laban, Rudolph von (1950/1987). *El dominio del movimiento*, cuarta edición, Madrid, Fundamentos.

ensamblaje intuitivo del rompecabezas y reclama la tanto la especulación como la deducción mnemónica del arreglo espacio-temporal. La audición analógica de la música tiende al *imaginar digital* –un pensar en términos de lenguaje, aunque no lo sea debido a que la afirmación y la negación no existen en música–³ para luego codificarse por escrito en un documento que deviene la referencia para la versión analógica que, sólo al convertir el código, deje escuchar el resultado. El procedimiento implica un incesante ir y venir digital-analógico que hace del proceso creativo una proeza, como la que lleva a cabo el propio Mozart al imaginar-pensar su música antes de escribirla, un camino que hoy es menos feliz cuando se contempla la abundancia combinatoria que surge de una nueva materia rítmica y sonora, de sus relaciones espacio-temporales o del ensayo teórico y práctico que intente resolver su diversidad y multiplicidad.

La escucha tiene lugar en el universo escondido del oído, receptáculo de una materia dinámica hacia la cual la psique debe dirigir su atención para captar señales de distinto orden, de las más sencillas a otras más concentradas en información u otras aún en un código que incluso se ignora; de ahí que sea frecuente la necesidad inconsciente de reproducir con el sistema íntimo de fonación aquello que se percibe –obsérvese, por ejemplo, cómo durante la escucha de una obra musical se recrea la música con una gesticulación equivalente a la de cantarla en silencio–. El ámbito eminentemente privado de la experiencia de escucha, el carácter por lo general abstracto que origina la codificación musical y la imposibilidad de retener físicamente la evolución de la materia audible contribuyen en su conjunto a generar no sólo una práctica y un disfrute condicionados, sino una restricción que mantiene aislada a la música de las demás artes.

Del mundo visual al sonoro

La idea de aproximar la teoría a la realidad es fundamental en el arte para propiciar que las representaciones del imaginario logren convertirse del mejor modo, como tiende a suceder en la creación visual, donde pueden confluír con libertad lo continuo y lo discontinuo, la realidad de rostros, cuerpos, paisajes o formas concretas, o la abstracción de líneas, espacios o volúmenes que alcanzan a generar una riqueza compositiva que bien puede ilustrar Velázquez con “Las Meninas”, cuyo encuentro de perspectivas evidencia cómo la evolución de este arte desde

³ El filósofo del lenguaje Donald Davidson, en una conversación sostenida en 1999 en México, me hizo la observación de que la música no puede ser un lenguaje, aun si un vasto número de sus nociones estructurales depende de métodos propios de la poética, como la métrica, que fijan al ritmo mediante patrones parecidos al armado silábico o a las sonoridades de acuerdo con coincidencias cercanas a la rima. Véase Estrada, Julio, “El imaginario profundo frente a la música como lenguaje”, XXI Coloquio Internacional de Historia del Arte: *La abolición del Arte*, IIE UNAM, México, 2000, pp. 525-550; también, “Ruidos poco conocidos de Orfeo”, XXII Coloquio Internacional de Historia del Arte. *(In)disciplinas. Estética e historia del arte en el cruce de los discursos*, Instituto de Investigaciones Estéticas, UNAM, México, 1999, pp. 553-584.

épocas tempranas le ubica a la vanguardia de la innovación:

En 1656, Don Diego Velázquez se autorretrata dentro de una escena colectiva en el Palacio Real; el pintor realza el ambiente de su estudio con la tosca textura oscura del dorso de un gran lienzo que ocupa una tercera parte del cuadro y lo secciona con su gran diagonal, simetría innovadora que recuerda el cruce de lanzas en “La rendición de Breda”. Velázquez no es el único que ve lo que parece producir, sino también su amigo el aposentador de Palacio Don José Nieto Velázquez, detrás y a media escalera, quien con la claridad de una ventana de un ámbito posterior contempla el reverso de la escena: su configuración es opuesta a la del espectador. A unos pasos del artista y cercanos a la pared derecha de la que penden algunos cuadros se ubica la camarera mayor del reino, Marcela de Ulloa, junto a un personaje menos perceptible por su vestimenta oscura y aspecto inexpresivo; en una zona de luz delante de ambos resalta la Infanta Margarita, vestida de blanco al centro del ámbito: su mirada adquiere el tono espontáneo de la imagen fotográfica, curiosa para su tiempo al dar la impresión de entrar a escena y apreciar desde ahí el sitio que ocupa el espectador.

La grácil Princesa de Austria viene acompañada de dos ayas: una es Agustina Sarmiento y la otra Isabel Velasco, quien con una reverencia ofrece un jarro de agua; el atavío parcialmente blanco de ambas añade luz a la joven rubia. En oposición a esa dinámica, al frente y en el lado opuesto al lomo de la gran tela destaca la efigie grotesca de Mari Bárbola, enana que mira sin expresión hacia afuera del cuadro, y a su derecha la figura de Nicolasio Pertusato, enano de esbelto aire infantil que, junto con el mastín recostado en el que asienta el pie, no mira al frente. Detrás a la derecha se aprecia el ritmo de las ventanas, cuya luminosidad contrasta con el ambiente sombrío del techo, donde un par de lámparas dispersa hacia arriba su escasa luz. En la oscura pared del fondo se distinguen algunos cuadros de Tiziano que Velázquez llevó a Madrid luego de sus estudios en Roma –donde vive una experiencia amorosa que recoge la Venus desnuda de espalda en una cama y cuyo rostro sólo refleja con discreción un espejo de mano.

Entre las posiciones que ocupan Diego Velázquez y José Nieto se alcanza a reconocer un espejo en la pared posterior del estudio que desvela la imagen borrosa de una pareja que en la realidad de la escena sólo puede ser vista por ella misma, lo que nos crea un tiempo-espacio adicional –geometría especular que añade riqueza al artificio con el cual Velázquez desdibuja el rostro de su amada italiana–. El plano fuera del espacio principal hacia el cual se dirigen y entrecruzan cuatro miradas –Velázquez, Nieto, Margarita y Mari Bárbola– desvela la luz de otra ventana que

contribuye a resaltar el espejo al fondo en el que aparece la privilegiada pareja, Felipe IV y María Ana de Austria, espectadores del cuadro que vemos. Acaso la compleja composición espacial que plantea “Las Meninas” recurre a un par de espejos ensamblados a 90º y colocados al frente, artificio que dejaría al pintor ver la escena y corregir el efecto óptico que invierte la lateralidad.

Falta en esta mirada analizar el pardo lienzo a la izquierda: de todos, el único elemento cuyo contenido oculta el pintor y podemos suponer como “Las Meninas” en proceso de creación –lo que añade un segundo presente a la imagen–, aunque se puede admitir que la deducción imaginaria no impide a Don Diego pintar ahí a los reyes –sitio que Velázquez concede al futuro espectador para poder reconocerlos en



Figura 1
“Las Meninas” (1656-1657) Diego Velázquez.

el espejo de atrás– quienes a su vez son el objeto de interés entre los personajes que miran al frente. Y sin embargo, acaso toda la escena es un acto de magia que nos deja ver el lienzo, objeto que puede ocultar un tema distinto e inesperado a la vez que un tercer presente cuya incógnita lleva a la confluencia de tres espacios: el que vemos, el que no vemos y nos desvela el espejo, y el del lienzo que nunca podremos ver y que nos incita a imaginar la original apertura creativa de Velázquez (Figura 1).

“Las Meninas” vaticinan la renovación porque aun si el tema de la época obliga a incluir al rey no concede sus formas a dicha representación y se anticipa al arte de su tiempo y anuncia con su temática la belleza de la fealdad a la que acude dos siglos y medio después Picasso, o a la textura intrincada en lo micro que a su vez deja luego ver la mancha confiada en Tàpies, o a la construcción perspectiva de multi-espacios en Bacon, un avance no sólo para la pintura sino para el arte todo, donde por encima de cualquier complejidad la intuición mantiene una relación estrecha entre la analogía propia de la realidad y la analogía del fantasear que la desborda.

En cuanto a la música que en Europa es contemporánea a Velázquez, escúchense los logros de Claudio Monteverdi, cuyos madrigales y óperas tienden todavía a contar con el sustento de la literatura, una autonomía que consigue con precisión mecánica y rica libertad el *Arte de la fuga* (1750) de J. S. Bach, aunque es sólo a cuatro décadas de esa obra póstuma que Mozart deja intuir los múltiples cruces de perspectivas de “Las Meninas” con el último movimiento de la *Júpiter*: cinco elementos enunciados en la secuencia del tema principal aparecen al final de la sinfonía expuestos en una superposición que innova en el contrapunto, como simplifican dos proyecciones que, con el sencillo apoyo de cinco vocales, intentan aludir a cada elemento del tema:

165

Secuencia inicial: **a e i o u**

Superposición producto del ensamble:

a

e

i

o

u

Las diferencias entre el tiempo-espacio discontinuo de Bach y el tiempo algo más continuo de Mozart nos confrontan con dos formas musicales de entender y de operar con la materia musical:

- El modo discontinuo deja a Bach contabilizar, calcular, memorizar e imaginar con facilidad el ensamble de sus estructuras mediante la proyección en el tiempo y en el espacio de un conjunto de elementos idénticos para presentarlos a la manera de un mosaico que juega con el orden del modelo original a través del contrapunto imitativo, cuyo potencial algebraico se expresa aquí con las operaciones de inversión y reflexión de la letra **d**:⁴

d b
q p

- Mozart recurre igualmente a estructuras discontinuas –escalas, alturas, ritmos– aunque la flexibilidad de sus métodos tiene un carácter de tipo más continuo y hace mayores cambios en el sistema que le llevan a obtener con la *Júpiter* una nueva evolución en el contrapunto que trocea el tiempo dentro del espacio y genera un tiempo más elástico que el newtoniano y por ello más einsteniano.⁵

166

En las artes visuales se conoce y se practica de antaño el tránsito flexible entre el discontinuo y el continuo, y más aún en la modernidad que allana sus fusiones con el cubismo curvado de *Les demoiselles d'Avignon* de Picasso o con la estructuración abstracta continua en la obra de Antoine Pevsner, a lo cual se suma la temprana influencia de la fotografía que fija la imagen tridimensional y el cinematógrafo que la captura en movimiento.

Mientras que el imaginario del siglo XX accede a una continuidad nunca antes conocida, la música queda anclada en el escalamiento de sus estructuras y es sólo después de la posguerra que comienza a cobrarse mayor conciencia del continuo como un modo inédito de crear,

⁴ Estrada, Julio / Gil, Jorge, *Música y teoría de grupos finitos. 3 variables booleanas. Con un resumen al inglés*. Instituto de Investigaciones Estéticas, UNAM, México 1984.

⁵ En una entrevista Einstein declaró que prefería la música de Mozart a la de Bach porque se parecía más al Universo, idea que adopto en un cuento donde ambos autores presencian una carrera; para seguir de vista al corredor principal –melodía– Bach gira en círculo sobre sus pies –contrapunto imitativo– mientras que Mozart emprende una carrera en sentido opuesto o coincidente por instantes con el corredor –resonancia armónica– y genera dos tiempos que alternan de modo creativo, algo que recuerda el planteamiento del físico sobre dos hermanos: uno en tierra y otro que viaja al espacio, con lo que envejecen de modo distinto. Estrada, Julio, “Bach, Mozart, Einstein y el corredor X”, *Revista Diálogos*, volumen XXI, número 11, noviembre, pp. 36-39, Colmex, 1985.

fenómeno que produce la interacción creativa arte visual - arte musical derivada del espacio continuo pevsneriano y del tiempo-espacio continuo que propone Béla Bartók con el deslizamiento de la altura del sonido –*glissandi*– en cuerdas y metales, hasta su generalización en la textura inicial y final de *Metastaseis* (1954), del músico-arquitecto Iannis Xenakis.⁶

La práctica vocal e instrumental, así como la construcción de instrumentos tradicionales de aliento, percusión o cuerda contribuye al fomento de la discontinuidad del espacio y del tiempo musicales, por siglos tendientes a operar con la estructura de la escala, dado que la comprensión de la materia de la música exige, por medio del registro escrito, el análisis de sus cambios, procedimiento al que se acerca más nuestra época gracias a las tecnologías electrónicas y digitales. A pesar del vasto conocimiento técnico y teórico actual sobre la materia audible, los usos y costumbres de músicos y musicólogos se estancan todavía en conceptos de la Antigüedad que distorsionan la percepción y estorban a la relación científica que sostiene la física con la música. El sustento teórico que desde el primer tercio del siglo XX ofrece Henry Cowell, de que a toda altura sonora le corresponde una duración rítmica, pone en evidencia el vínculo exacto entre ambas frecuencias para dejar considerarlas como la misma materia;⁷ dicho referente es esencial para refutar la idea caduca de que sólo se puede escuchar el sonido, cuando en el tiempo-espacio einsteniano ritmo y sonido se integran dentro de un mismo continuo, lo que cuestiona la idea clásica de acústica y lleva a ampliarla a una noción más vasta, *cronoacústica*, tema que abordan las siguientes líneas:

La división del continuo de frecuencias entre ritmo y sonido proviene de la limitación psico-fisiológica humana al relacionarse con dicha información: lo que mientras en las frecuencias bajas procura la impresión de ser temporal al reconocerse el cambio de lo lento a lo rápido, comienza a dar la impresión de ser espacial a partir de la aceleración máxima, $1/16''$, donde inicia la identificación de las frecuencias sonoras y se tiende a observarse un cambio que va de lo bajo a lo alto, ascenso en altura del grave al agudo (Figura 2).⁸

6 El dibujo de las evoluciones de tipo continuo en dicha obra representa en coordenadas cartesianas al tiempo (X) y la altura (Y), ensayo de representar las transformaciones de orden continuo mediante un artificio visual que teje una superficie curva con varias rectas, un continuo de estructura discontinua que depende de la obligada referencia a las notas de la escala cromática de doce sonidos –las escalas de altura más continua se logran con divisiones finas, donde la percepción no alcanza a distinguir la diferencia entre dos puntos contiguos, como ocurre con los dieciseisavos de tono en Julián Carrillo o, en el caso del ritmo, con la aceleración extrema de los *Estudios* del estadounidense-mexicano Conlon Nancarrow.

7 Cowell, Henry D., *New Musical Resources*, with notes and accompanying essay by David Nicholls, Cambridge University Press –first published 1930–, 1996.

8 Estrada, Julio, *Théorie de la composition : discontinuum - continuum*, tesis doctoral, Université de Strasbourg, 1994.

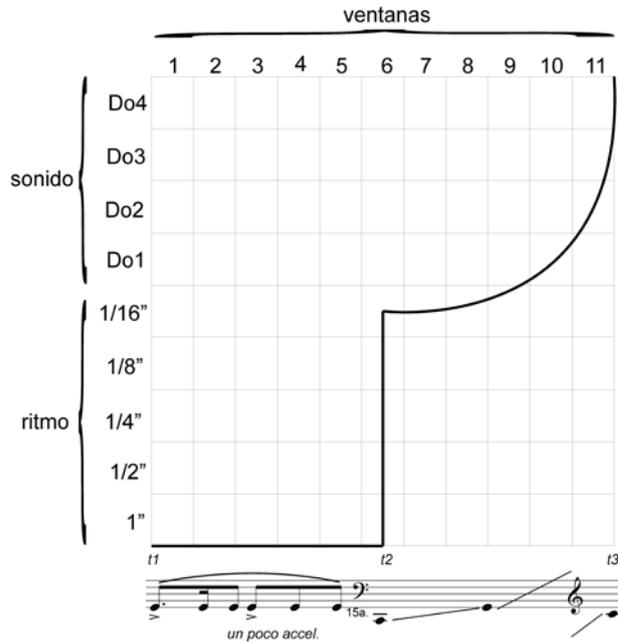


Figura 2
 “Théorie de la composition : discontinuum - continuum” tesis doctoral, Université de Strasbourg (1994), Julio Estrada.

Transición continua del ritmo al sonido.

En la parte inferior del gráfico se observa un patrón rítmico constituido por 6 ataques cuya repetición incesante y acelerada deriva en una altura en extremo grave –misma que hará que aquellos ritmos se escuchen como una forma de onda sonora– a su vez punto de partida de las diagonales que indican que debe deslizarse hacia arriba sin interrupción hasta alcanzar un registro medio. Mientras que la evolución del tiempo se cifra en la serie de ventanas en la parte superior del gráfico, el índice de aceleración de la frecuencia aparece en la escala de duraciones a la izquierda, que parten de 1'' y llegan a 1/16'' –donde la percepción escinde al ritmo del sonido–, cuya división sucesiva produce la serie de alturas que asciende del Do1 al Do4.

La noción de cronoacústica amplifica a su vez los componentes físicos de frecuencia, amplitud y contenido armónico sonoros a su complemento en el ritmo, cuyos componentes de baja frecuencia son el pulso, de amplitud el instante de ataque y de contenido armónico la serie de micro-duraciones que se producen como resultado de la conjunción del pulso y la evolución temporal de la amplitud. Dado que el conjunto de dichos componentes es indisoluble nuestra percepción auditiva requiere hacer consciente su presencia en la realidad para reconocer en un amplio espectro la evidente fusión de la materia rítmica y la sonora, lo que sintetiza la noción

de *macro-timbre* para referir a toda la información física presente en el objeto audible.⁹

El ejemplo grotesco de un estornudo es suficientemente útil para ejemplificar de manera accesible la integración perceptiva del ritmo-sonido que plantea líneas arriba la noción de *macro-timbre*:

Consideremos como componentes sonoros a la altura que asciende y desciende de forma continua, a la intensidad que parte de un respiro y deriva en el estallido, y al contenido armónico que corresponde a una entonación hecha de vocales y consonantes –“ah-schuuu...”–; mientras, los componentes rítmicos se reconocen en el pulso breve del inspirar y el pulso largo del expirar, el acento leve inicial y el acento fuerte inmediato, así como el contenido armónico, en este caso producto del gesto corporal que influye con su bullicio en la evolución rítmica de inicio a fin del evento.

Discontinuo y continuo se encuentran hoy al centro de la discusión del crear musical e inciden, por lo tanto, en nuevas formas y métodos de pensar, percibir e imaginar la materia de la música, como ilustran a continuación dos distintas figuras que dejan observar con claridad dichas diferencias (Figura 3):

- izquierda, una serie progresiva de 6 formas geométricas –del cuadrado al nonágono– esquematiza la división en escala de los componentes de un *macro-timbre* discontinuo –altura, intensidad y color; pulso, ataque y microritmos–;
- derecha, otro conjunto de 6 figuras varía de modo continuo –del círculo a óvalos cada vez más estrechos–; representan la transición continua de los componentes de un *macro-timbre* continuo –altura, intensidad y color; pulso, ataque y microritmos.

169

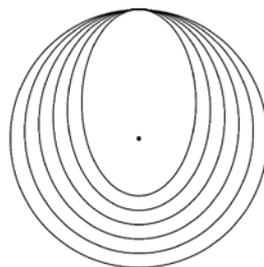
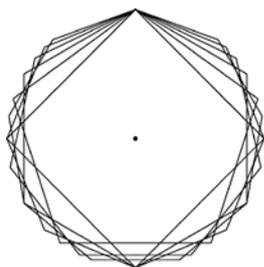


Figura 3
“Macro-timbres discontinuo y continuo”
tesis doctoral,
Université de
Strasbourg (1994), Julio
Estrada. Dibujo de
Christian Morales.

9 *Idem.*

El examen de los elementos contenidos en una y otra figuras mostraría la dificultad para distinguir de inmediato el tipo y el número de formas de la izquierda, dado que sus múltiples vértices tienden a formar una periferia dentada en la que se confunde la información; a su vez, si bien la curvatura de las formas de la derecha no deja ver su estructura a nivel micro, en todas se distingue una circularidad que facilita su reconocimiento, separación y conteo.

La primera de ambas figuras ilustra la adaptación que debe seguir el sistema compositivo en artes cuando recurre a materiales de orden discontinuo, cuyo conocimiento exige el análisis que permita comprender su estructura, el cálculo que deriva del escalamiento de todos sus objetos con operaciones matemáticas –combinatoria, álgebra u otros métodos–, además de un proceso perceptivo que requiere de una alianza con el factor mnemónico; mientras, la plasticidad que produce la alta resolución de los materiales de orden continuo no impone de entrada la organización sistemática de sus distintos espacios, lo que además de procurar mayor libertad al crear artístico tiene como ventaja una mayor apertura para poder hallar el respaldo de la búsqueda teórica más cercana al carácter de sus iniciativas.

Realidad e imaginación continuas

Lo hasta aquí expuesto ensaya transmitir la idea de dirigir la búsqueda teórica hacia una comprensión más clara y sensitiva de los objetos que constituyen la materia de cada arte, de modo que el proceso creativo pueda reducir al máximo los obstáculos que genera la normatividad de la academia, entelequia que enturbia la necesaria afinidad entre la realidad y la imaginación. En oposición a la idea, vieja pero aún influyente, que ubica al sistema al centro de la ocupación creadora e incluso de la obra –teoría-sistema-estilo, donde la teoría deviene insuficiente al no indagar con suficiente objetividad la realidad y enfocar su sustento en las bases del sistema; donde el sistema se cifra en soluciones pragmáticas para organizar las relaciones espacio-temporales, y donde el estilo es el ejercicio obediente de las reglas del sistema y no el dictado de la imaginación– hoy es indispensable formular un esquema más amplio cuya lógica propicie incluso mayor continuidad:



Las aperturas que ofrecen el vínculo entre estilo e imaginación y entre teoría y realidad duplican los vectores del proceso creativo y equilibran la posición que debe tener el sistema en tanto que referente inmediato al resultado, la creación: cuanto más clara sea la percepción de la realidad más transparente será también la comprensión de la obra que gesta la imaginación, la creación –como bien muestra Velázquez–. Del pasado al saber científico y tecnológico modernos resalta la evidencia de que la desarticulación del decálogo del sistema en artes lleva a la adopción natural de modelos de tono más subjetivo, propios de la experiencia sensitiva, para emprender un más claro discernimiento de la estructura natural de la materia, punto de partida de un nuevo saber que admite su orden continuo o discontinuo, tanto como la mixtura que generan sus fusiones.

En esencia, y por fuera de los lenguajes, las reflexiones anteriores conducen a una nueva ecuación en el ejercicio del arte que postula la necesidad de una percepción creativa que encamine sus esfuerzos hacia el tránsito continuo entre realidad e imaginación: primero, para indagar con el método científico cómo es en verdad la realidad; segundo, mientras sea verificable, para que al asimilar dicho conocimiento se dé fundamento al método generativo de la obra, y tercero, para hacer que dicho conocimiento de la realidad sea parte de las herramientas que dejen descifrar el imaginario y convertirlo a la realidad.

El carácter no racional de la fantasía creadora no exime al fundamento que la conduce con

una lógica afín a la de los sueños, cuya irrealdad se sostiene gracias a la invención expedita que se les brinda durante la vivencia –eso que nos hace creer que las situaciones, construcciones o argumentaciones que se les procura en paralelo son verdaderas– y que en la creación instantánea se tiende a percibir con emoción y goce artísticos. A pesar de la exuberancia del imaginario, de la proeza a la turbación en lo onírico, o del deleite a la consternación en lo creativo, el fantaseo se orienta con rapidez mediante intuiciones y deducciones de todo tipo que participan en la invención y en la comprensión del orden intrínseco que tienen sus frutos. Es igualmente obvio que el propio pensar inconsciente tiende a integrar en estos procesos la estructura de los lenguajes abstractos –matemáticas, lógica, juego–, los estados que emanan de la psique –emoción, afecto– o la conciencia que se tiene de los estados físicos de la materia –gas, fluido, magma o sólido– y que contribuyen a descifrar en buena parte lo contenido en las percepciones creativas.

El nuevo conocimiento de las ciencias duras, lo mismo que de otras suaves como la psicología, contribuye a la aproximación a un arte musical que, sin abandonar la aventura que caracteriza al territorio creativo actual, impacte en el imaginario y en la emoción de modo cercano al que tuvo la música del pasado, cuando la fantasía se carga de realidad y del yo al evocar la vivencia intensa, como Mozart al sublimar el arquetipo recóndito de la voz doliente del *Réquiem*, copia de la emoción del llanto. Hoy es imposible saber en qué parte de la evolución de dicho proceso nos encontramos, aunque sea posible intuir que el abismo entre el ayer y el futuro se contrae cada vez más y genera formas de creación que, distantes de las conocidas, son indispensables para persistir en esa forma de crear que descubre la expuesta articulación del arte nuevo, la búsqueda-hallazgo.

Para ilustrar el conjunto de ideas expuestas hasta aquí abordo enseguida tres distintas directrices de mi trabajo en las últimas cuatro décadas, ensayos de emparentar la creación musical con las artes visuales –ver la música–, con procesos ajenos al código escrito –crear en vivo– y con el concurso de la metáfora en poesía para divisar lo inasible del universo auditivo –nombrar la escucha.

Ver la música

Hacia 1975, el imperativo de una convocatoria me llevó al arrebatado creativo de dibujar la evolución completa de un proyecto, *Luz y sombra del tiempo*, cuya gráfica entera –15 metros por 25 cms. de ancho– convertí con laboriosa facilidad a la notación tradicional de una partitura de orquesta que no integro a mi catálogo, aunque el proceso me desveló una metodología de creación que no dejo de emplear, ver la música mediante dibujos que intuitivos que prescinden del

código y admiten la sinestesia para revolucionar el proceso de percepción. El dibujo original está formado por un conjunto cercano a 30 líneas o voces –cada una un instrumento de cuerda o un metal– cuya tendencia ininterrumpida a la curva crea una textura flexible y prolongada en el tiempo y cuyo único límite es evitar el rebase de la tesitura de cada instrumento.

Dispuse de mayor libertad que nunca antes con **eua'on** (1980), producida con un moderno sistema informático que al automatizar la conversión de cada trazo a un resultado sonoro electrónico redujo de modo considerable la labor de escritura, aunque la escasa calidad del sonido me condujo años después a crear **eua'on'ome** (1995), versión para orquesta representativa de mi intención creativa y cuya conversión a la escritura me desveló un planteamiento instrumental colectivo del macro-timbre.¹⁰ El procedimiento en su conjunto relaciona estrechamente dos analogías, la del imaginario que genera la música y la de escucharlo convertido en realidad sin la codificación que requiere escribir la música, una emancipación similar a la del arte visual (Figura 4).

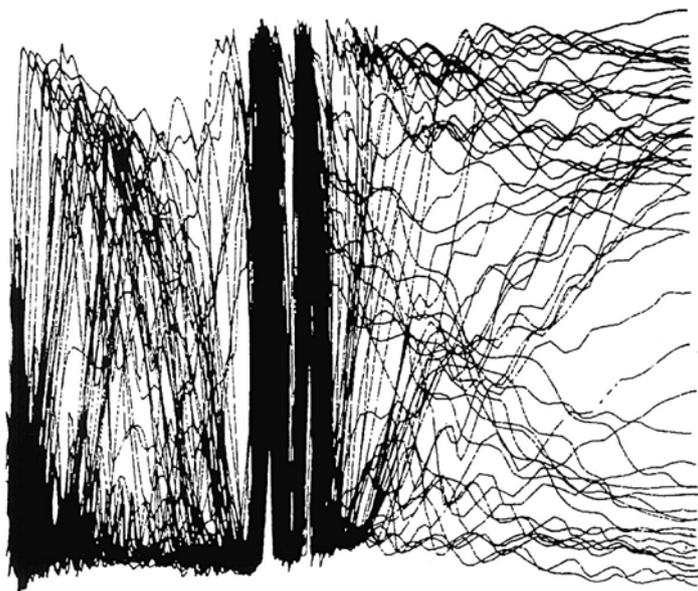


Figura 4
Fragmento del gráfico original de “eua'on”, voz electrónica (1980), base para la conversión posterior a eua'on'ome, para orquesta (1995). Julio Estrada.

En el dibujo se aprecian más de 60 distintas líneas, cada una corresponde a una voz.

¹⁰ En náhuatl, **eua**, emprender el vuelo; **on**, distante, lo que podría significar “emprender el vuelo a la distancia”: www.youtube.com/watch?v=9LUNXqcVUOg. En **eua'on'ome**, náhuatl, **ome**, número dos: www.youtube.com/watch?v=4Oth7NPOU3g

Crear en vivo

A lo largo de cerca de dos décadas he concentrado mi trabajo docente en investigar la importancia y generosidad que tiene el incitar a la manifestación del imaginario mediante la fantasía creativa, experiencia abierta que propongo a mis alumnos y que practico con regularidad en mi obra, para asumir el crear con naturalidad, lejos de la anulación de la espontaneidad que emana de la enseñanza musical académica. En las clases que imparto al fundar en 1995 el Laboratorio de Creación Musical en la Escuela Nacional de Música, hoy Facultad de Música de la UNAM, el trabajo se divide en dos grandes ramas: seminarios de exposición de la búsqueda teórica fundamental y sesiones de búsqueda en torno a las fantasías creativas individuales, tema que resumo así:

El estudiante debe recostarse en una mesa y mantenerse en un estado de relajación física y mental, como en un sueño despierto en el que no se piensa en nada sino sólo se deja que surja la libre fantasía, lo que implica no proyectar una obra ni remitir a problemas individuales que expondrían la intimidad al resto de la clase. Los miembros de ésta, previo acuerdo para poder presenciar la sesión, permanecen atentos en torno a la escena y en el silencio requerido para evitar la distracción. De modo discreto puedo intervenir en la sesión si no se alcanza a escuchar lo narrado, si un pasaje no es claro o si entreveo que se pasa de largo ante un elemento de interés en la exposición. Al concluir el relato en fresco de la fantasía, cercano a una hora, hago observaciones y un resumen que prepara al estudiante y al grupo presente para convertir de inmediato el imaginario en una realidad. En mi trabajo con los estudiantes de creación musical en la UNAM, en escuelas de provincia –Chihuahua, Mérida, Monterrey o Morelia– o en universidades del extranjero –EE UU y buena parte de Europa– he logrado entender que esas fantasías comparten su carácter al tratarse de vivencias que ocurren en un medio líquido que remitiría al ambiente del vientre materno, a la experiencia de pérdida de un ser cercano, al invento de instrumentos a través del tacto imaginario de materiales visuales, sonoros, aéreos u otros que como la luz desvelan percepciones de tono más abstracto. Cualquiera que sea el tema, el tránsito de de la fantasía a su realización inmediata constituye un momento de gozo artístico, a veces con el apoyo de instrumentistas profesionales que acuden posteriormente a la experiencia o incluso con la ejecución rústica del no experto y con los objetos que se tenga a mano en clase según el tema. La experiencia tiende por lo general a ser satisfactoria porque el estudiante se adueña de su idea y con ello comienza a entender cómo pedir lo que se debe realizar para producirla

—durante la previa evocación de la fantasía no se ha referido necesariamente a lo auditivo y no ha sido necesario discutir nada respecto a la forma de obtener el resultado—; en contra de toda pasividad el estudiante intuye muy pronto que el modo de moverse de las señales del imaginario basta para entender la evolución espacio-temporal de la fantasía que ha vivido y que, con la participación colectiva, escucha un instante después. Una vez lograda la fantasía en vivo surge un sentimiento de recompensa difícil de observar en otras condiciones pedagógicas, que aquí piden luego al estudiante redactar la fantasía con apoyo de la grabación permanente de la sesión, para proceder después al registro cronográfico de cada aspecto contenido en ella, de modo que los seres, objetos o movimientos participantes en la vivencia sean el material de base para elaborar una partitura cuyos macro-timbres vocales e instrumentales logren una clara definición musical.

El impacto que en lo personal ejerce en mí dicho método docente es el origen de procesos distintos de creación en vivo que he llevado a cabo, ya con experiencias de búsqueda o con proyectos concretos de creación;¹¹ destaco entre todos el de la *Rassegna di Musica Nuova* para crear, durante 7 días en las afueras de Roma y con 8 contrabajistas del grupo Ludus Gravis, *Bajo el volcán*, dedicada al amigo y entrañable creador musical y contrabajista Stefano Scodanibbio, a pocos meses de su fallecimiento. La experiencia fue registrada por la Radio Italiana en un concierto del festival que organizó por décadas este músico admirable en la ciudad de Macerata.¹²

La creación de cada una de estas obras consiste en reunirse con los intérpretes para ensayar la búsqueda de las imágenes que vienen a mi cabeza a veces al instante o las sonoridades que forman parte de mi propio repertorio, con lo cual los músicos se inician en el conocimiento tanto de nuevas articulaciones como del tipo de comunicación que requiero de ellos para obtener el resultado; en general una serie de tres o más reuniones con cada conjunto musical basta para que los intérpretes puedan presentarse solos ante el público sin recurrir ni a mi presencia ni a una partitura, dado que la vivencia tiende a incorporarse en la memoria individual y colec-

11 Entre otras, de 1998 a 2003, como visitante de la Orquesta Estudiantil de la Escuela de Música de Ensenada, Baja California, produje varias creaciones en vivo; en 2004 Radio Educación me solicitó una creación radiofónica en vivo, misma que realicé con la participación de tres violonchelistas; en 2011 produje un concierto en vivo con estudiantes de creación musical e instrumentistas profesionales de la Universidad de Córdoba, Argentina; también en la Universidad de Rosario, donde realicé un concierto en vivo con la participación de estudiantes de creación e interpretación musicales; en 2012 la Universidad de Nuevo México en Albuquerque me propuso un concierto en vivo con la participación de estudiantes de creación e interpretación musicales; la sociedad musical neoyorkina International Contemporary Ensemble me solicitó otra creación en vivo con un cuarteto instrumental integrado por flauta, clarinete bajo, guitarra y percusión, en un concierto en la universidad de Columbia; etc.

12 Estrada, Julio, *Bajo el volcán*, http://www.rassegnadinuovamusica.com/RNM2012/mp3/10_Estrada%20Bajo%20el%20Volcan.mp3

tiva de manera fácil y muy notoria. La experiencia tiene mucho del arte plástico en cuanto que el músico se asume como parte ejecutoria del proceso creativo, de modo que la directriz del mismo se mantiene intacta mediante la selección previa de cada uno de los materiales.

Nombrar la escucha

El proceso de explorar sin traducir el universo auditivo es posiblemente la faceta más importante de la práctica que ejerzo en permanencia del propedéutico al doctorado universitarios y que, se recordará, reside en verbalizar todo aquello que se percibe durante la experimentación de una fantasía creativa, cuya descripción sirve para comunicar la vivencia que luego debe convertirse en música. Mi trabajo más reciente de creación se nutre también de dicho influjo al emprender la mirada al pasado que evoca este escrito en su inicio y que me reconduce al intento de acceder a la música con la palabra, iniciativa que permaneció en un olvido pendiente y de la que se desprende desde hace menos de medio siglo la breve colección de cuentos y poemas que quise reunir en un pequeño libro, *Música ficción*,¹³ magro al no vislumbrar entonces la esencia: nombrar la escucha. Que el oído atendiese al mundo real o al imaginario, evitaba ya desde entonces recurrir, tanto a la onomatopeya –imitar anterior a la palabra que reposa en breves ritmos y sonidos– como al código musical –útil auxilio de la escritura para guiar a la creatividad musical dentro de los espacios discontinuos–; no así al sugestivo recurso de la metáfora mediante el cual, del poeta al científico, se incita de modo sencillo a una imaginación tan misteriosa como la que yace al fondo de la música.

Nombrar el mundo auditivo por fuera de la imitación y del código obliga a un encuentro directo y no simbólico entre los objetos que suenan y nuestra manera de describirlos, asunto que ilustra una sencilla aventura que sirve de prueba: explicar con claridad cómo se escuchan los fenómenos que nos rodean –sin decir cómo se producen o qué equivalencias les encontramos en algún sistema musical o acústico– sólo con describir lo que distinguimos en ellos, como si se tratara del primer encuentro:

Ensayo, lector, explicar con palabras lo que escuchas ante el sonar de una campana o de un violín, ante una avalancha o un trueno, un ladrido o un mugido, una carreta

13 Dicho libro no fue nunca publicado pero contenía varios de los textos que he escrito y difundido en algunas ediciones personales o en revistas. Estrada, Julio, "Solo para uno", partitura verbal, Experimental Music Catalogue, Londres 1972 –reedición como "Oído en embrión", Revista Siete, vol. 8, número 50, febrero, p. 49, SEP, 1975; "Imaginaria", partitura verbal, *juliusedimus*, 1972; "Cinco poemas y un cuento de primavera", Revista de la Universidad, vol. xxxiii, número 11, pp. 19-20, UNAM, 1980; "Canto alado", Pauta, cuadernos de teoría y crítica musical, número 1, pp. 71-72, UAM Iztapalapa, 1982, además del cuento arriba citado, "Bach, Mozart, Einstein y el corredor X".

o un avión, una voz hablada o una cantada, un suspiro o aquel estornudo, ejemplos todos a los que se sumará un larguísimo etcétera, porque, al menos en la historia de nuestra cultura, escuchar sin recurrir al código de la onomatopeya sino sólo a la vivencia auditiva, sin memoria, es algo que, oh sorpresa, tiende a pasar inadvertido.

Mi agujoneo para hacerte lector ingresar a dicha experiencia no implica que yo mismo me excluya de esa laguna, extensa herencia cuyos pormenores debe revisar nuestra percepción, difícil y constante equilibrio a lograr entre las señales que envía el oído y la interpretación que den nuestros conocimiento y capacidad de análisis instantáneo de su información.

Para ilustrar las ideas anteriores expongo a continuación un breve ejemplo de mis ensayos para procurar un acercamiento a esa nueva senda que quiero abrir y cuya lectura podría contribuir a captar mejor el proceso:

A ras del suelo flota un halo brumoso que se expande en el ambiente como el humo. Se palpa. Un suspiro eternizado deja apenas escuchar al aire.

Una argolla gruñe allá arriba y tiñe la pared con su aúllo arisco. El chillido áspero asciende y traza una ola. La fuerza de cada acarreo trae otro mayor. El oleaje aéreo arrecia el vuelo y vocifera de un modo distinto a cada giro.

Luego, un enorme arañazo, un latiguelo mudo, el grito atrapado en el golpe, varios estallidos ásperos, vuelcos agrios que mecen su rumor amargo en un bramido incesante. El aire se estremece por doquier.

El crudo golpeo se cuele en todo el cuerpo, tiembla en los músculos y palpita en cada cartílago. Del cráneo a los pies tiritan los huesos sin reposo. El tremolar asciende por la columna y se aloja en la cabeza, se cuele entre los labios y corre con su hormiguelo por encías y dunas del paladar. Invade nervioso la pared de las tubas, se frota en ellas y sube entre el moverse de estribillos y yunques, martillos y el traquetear de tamborcillos, cosquillea folículos e irrita pelillos del trago, se infiltra y se fuga en las conchas de las orejas y al llegar al oído deja escuchar un tono aterciopelado que anuncia el llamar bronceado de la campana.

El fragmento pertenece a *Velia*, mi segunda ópera aún en proceso, donde tomo distancia respecto de toda la música al eliminar la escena, a los cantantes e instrumentistas y su sonar físico, para incitar sólo al oyente a compartir a solas conmigo la ausencia de quien aún me acompaña a través de una audición del mundo sonoro que la evoca y con el que mi vez evoco al mundo que alguna vez escuchamos, aquí con la palabra para escuchar música sin la música, audición de la memoria y del oído del imaginario.

Fuentes de consulta

- Cowell, Henry D. (1996), *New Musical Resources*, with notes and accompanying essay by David Nicholls, Cambridge University Press –first published 1930–, 1996.
- Estrada, J. (2000). *El imaginario profundo frente a la música como lenguaje*, XXI Coloquio Internacional de Historia del Arte: *La abolición del Arte*, Instituto de Investigaciones Estéticas, UNAM, México, 2000, 525-550.
- _____ (1999). *Ruidos poco conocidos de Orfeo*, XXII Coloquio Internacional de Historia del Arte. *(In)disciplinas. Estética e historia del arte en el cruce de los discursos*, Instituto de Investigaciones Estéticas, UNAM, México, 1999, 553-584.
- _____ (1994). *Théorie de la composition : discontinuum - continuum*, tesis doctoral, Université de Strasbourg, 1994.
- _____ (1985). *Bach, Mozart, Einstein y el corredor X*, Revista Diálogos, volumen XXI, Colmex, México, 1985, 11, 36-39.
- Estrada, J. / Gil, J. (1984). *Música y teoría de grupos finitos. 3 variables booleanas*. Instituto de Investigaciones Estéticas, UNAM, México, 1984.
- _____ (1975). *Solo para uno*, partitura verbal, *Experimental Music Catalogue*, Londres, 1972 –reedición como *Oído en embrión*, Revista Siete, vol. 8, número 50, SEP, México, 1975, 49.
- _____ (1972-1980). *Imaginaria*, partitura verbal, México: juliusedimus.
- _____ (1980). *Cinco poemas y un cuento de primavera*, Revista de la Universidad, vol. xxxiii, UNAM, México, 11, 1980, 19-20.
- _____ (1928) *Canto alado*, Pauta, cuadernos de teoría y crítica musical, UAM Iztapalapa, México, 1, 1928, 71-72.
- _____ (2015) *Nombrar la escucha, 70 años*. Instituto de Investigaciones Estéticas, Instituto de Investigaciones Estéticas, UNAM, México, 2015 (en prensa).
- Laban, R. von (1950/1987). *El dominio del movimiento*, cuarta edición, Madrid: Fundamentos.

Obras musicales

Estrada, J. (1980), **eua'on**, electrónica
eua'on'ome, para orquesta (1995)
_____ (2012). *Bajo el volcán*, para conjunto de
contrabajos.
_____ (2011-). *Velia*, ópera para leer.

Figuras

Figura 1. Diego Velázquez (1656-1657) “Las Meninas” disponible en: https://es.wikipedia.org/wiki/Las_meninas#/media/File:Las_Meninas,_by_Diego_Vel%C3%A1zquez,_from_Prado_in_Google_Earth.jpg

Figura 2. Julio Estrada (1994) “Théorie de la composition : discontinuum - continuum”, Tesis doctoral, Université de Strasbourg.

Figura 3. _____ (1994) “Macro-timbres discontinuo y continuo”, Tesis doctoral, Université de Strasbourg. Dibujo de Christian Morales.

Figura 4. _____ (1980) Fragmento del gráfico original de “eua'on”, voz electrónica, base para la conversión posterior a eua'on'ome, para orquesta (1995).

MATERIALIZACIÓN DEL TIEMPO INCONSTANTE: ESTUDIOS DE LA IMAGEN EN OBRAS PICTÓRICAS NOVOHISPANAS DESDE EL ÁMBITO DE LA CONSERVACIÓN

Mariana Flores Hernández

El ritmo de vida de la sociedad actual nos envuelve en dinámicas impregnadas de tintes tecnológicos a tal grado que difícilmente podemos imaginar nuestra rutina diaria alejada de estos recursos. Nuestra disposición a *ver* en general ha sido afectada al grado en que a veces preferimos la comodidad de hacerlo de forma inmediata a través de un computador que tengamos a la mano para así evitar las posibles molestias o incomodidades que implican el trasladarse a otro lugar, donde esas imágenes digitales adquieren cuerpo y materia en diálogo con un espacio físico determinado.

Nuestra manera de acercarnos a observar y conocer bienes de nuestro patrimonio cultural también se ha modificado. Aun cuando contamos en nuestro país con una vasta riqueza patrimonial y tenemos la facilidad de visitar lugares de su resguardo como museos, zonas arqueológicas, comunidades o iglesias, muchas veces conocemos obras sólo por las fotografías que observamos a través de páginas de internet y eso nos hace formarnos imágenes mentales de ellas que distan de la experiencia que podríamos tener al contemplarlas —y más que eso, *vivirlas*— en su realidad tangible.

Desde la Conservación, los restauradores tenemos la posibilidad de estar en contacto con esas obras más allá de las fotografías, lo que deriva en experiencias —y responsabilidades— únicas. Esta proximidad física me ha invitado desde hace algunos años, a raíz de mi tesis de licenciatura en restauración dentro de la Escuela Nacional de Conservación, Restauración y Museografía “Manuel del Castillo Negrete”, perteneciente al Instituto Nacional de Antropología e Historia, así como de mi experiencia docente en la misma institución, para ahondar en el estudio del concepto *imagen* en la pintura de caballete novohispana desde la perspectiva de la Conservación, tema que me fue muy complejo desarrollar debido a que en esta profesión aún no se ha engranado el estudio académico con el ámbito de los Estudios Visuales. Adentrarme en ese campo fue para mí novedoso y me permitió ampliar la perspectiva de comprensión de las pinturas más allá de sólo recursos desde la Historia del arte con un enfoque historiográfico o iconográfico.

Como contexto: para facilitar a los estudiantes la comprensión de conceptos durante la intervención de las pinturas, el proceso de enseñanza-aprendizaje suele dividir su estudio en: a) el conocimiento de la materia y b) su imagen (enfocada en las formas pintadas). Esta división ha derivado en que a los restauradores nos sea habitual decir que la imagen son esas formas representadas, pero al estar condicionadas a las características físicas de su materia, me cuestioné si realmente podríamos en Conservación hablar de la imagen como algo aparte de la estructura material.

En estas obras, tanto la temática representada pictóricamente como la materia desde donde se proyectan —con sus respectivas transformaciones debidas al paso del tiempo, brindándoles en muchos casos atributos asequibles únicamente a través de los siglos— conforman imágenes que no se limitan sólo a aspectos formales e iconográficos. Desde esa realidad, el experimentarlas y comprenderlas como parte del ámbito de nuestra cultura visual contemporánea es fundamental para propiciar su preservación, situación que requiere ser asimilada tanto por los restauradores, quienes tenemos injerencia directa en el estado final en que serán apreciadas las obras, como por el público en general: espectador activo, intérprete y destinatario final quien se apropiará perceptual, lúdica e intelectualmente de ellas para darles un lugar dentro de su realidad.

La imagen en pintura de caballete novohispana: más allá de su iconografía

Miradas contemplativas, estados de éxtasis, paisajes fríos y distantes, colores contrastantes con figuras en primer plano, retratos solemnes de personajes asociados al virreinato, cartelas que denotan expresiones y descripciones en latín o en español; la pintura novohispana fue un recurso empleado hace varios siglos con fines diversos y aunque hoy no vivimos las mismas condiciones sociales, culturales ni políticas de entonces, conforma parte de nuestra identidad y nos permite tender puentes para conocer más de aquella época.

Formas y colores denotan pinceladas, empastes, veladuras, maneras personales de plasmar escenas específicas para lugares religiosos o civiles; cada representación pictórica es una realidad individual que a su vez conforma una realidad colectiva, es portadora de significados y de una capacidad expresiva dada por su materialidad y constituida por diferentes factores como los estéticos, artísticos y plásticos. Aunque conlleva también otros aspectos (tecnológicos, históricos, funcionales, etc.), el elemento que permite su conjugación en una unidad —y por el cual estos bienes se reconocen como *pinturas*— es la representación pictórica y su intención simbólica asociada a su contexto y asimilada desde nuestra actualidad.



Figura 1
 "Traslado de las
 monjas dominicas a
 su nuevo convento"
 (1738), anónimo.

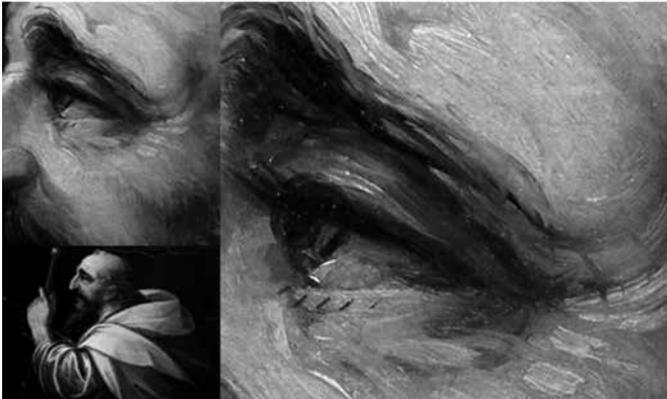


Figura 2
 Detalle del retablo
 mayor de la Iglesia
 de San Juan Bautista,
 Coixtlahuaca, Oaxaca
 (1560), Andrés de
 Concha (atr.).

Desde su etimología, el término *representatio* está vinculado con la evocación de algo ausente mediante figuras, palabras o actos; pretende sustituirlo en su realidad al tiempo que crea una nueva. Una representación implica dos efectos y dos posibles modos de actuar: una es desde su *ejecución* al haber quién disponga de los recursos para llevar a cabo ese 'hacer presente' (en este caso el pintor); y la otra, por la atribución de una presencia y poder propios a aquello representado, permite a quien la observa ser un *observador* quien puede representarse a sí mismo a través de su acto visual e interpretativo (Chartier, 2001:77-78). Su poder radica en el sentido engendrado por las formas y que en conjunto con la mirada del observador permite construir nuevos y diversos significados, sentidos y modos de ver. Tienen el poder de seducirnos y en el camino nos abandonamos a ellas: (se) despliegan *en* nosotros más que *ante* nosotros. (Enaudeau, 1999:49)

Las representaciones son también una manifestación social de identidades. A través del manejo de formas, su simbolización y sus prácticas de construcción material, son una vía donde plasmar, concretar, emitir y hacer circular conceptos de distintos niveles de complejidad. Se transforman en mediadoras de las formas de concebir y adquirir prácticas, saberes y percepciones, así como sistemas de creencias, valores y formas de poder; incluso llegan a incidir en las mentalidades, en los modos en que éstas construyen discursos y en que se construyen a sí mismas, en que reconocen y significan. Los ámbitos artísticos son espacios privilegiados para entramar, reproducir y/o transgredir representaciones sociales e ideologías de todo tipo.



Figura 3
“La Resurrección”
(detalle) Iglesia de
San Juan Bautista,
Coixtlahuaca, Oaxaca,
(1560) Andrés de
Concha (atr.)

En una representación pictórica de caballete influyen de manera conjunta: su estructura, su temporalidad (características acordes con el contexto de su momento de creación), su procedencia, su autoría y su devenir material en el tiempo. Este último está asociado con la relevancia de su función, uso y significado actuales (como la adecuación a un nuevo espacio o el estar en condiciones de almacenaje, en uso o en culto activo en el caso de muchas obras de carácter religioso), pues a partir de ellos se hacen comprensibles posibles modificaciones como la incidencia y frecuencia de intervenciones posteriores con distintos fines (repintes, re-barnizados, mutilaciones, reutilizaciones de los soportes, etcétera.). Aunado a eso, es fundamental considerar las transformaciones materiales que en muchos casos se traducen en

la conformación de su pátina, el paso plausible del tiempo, y por ende se vuelven una parte esencial e insustituible de las obras. (Philippot, 1996:372-373).¹ Se trata de la vinculación entre forma, materia y significado: una forma conlleva una materia, una materia una forma, y ambas un significado particular.

Por esta razón es imposible hacer una “traducción literal” de lo expresado y representado en un material (por ejemplo un dibujo a tinta) a otro (como una pintura al óleo), ya que cada material articula posibilidades inherentes a su consistencia y medios técnicos. Si cambia el material, cambia el significado (Zamora, 2010:108).



Figura 4
“Santísima Trinidad Antropomorfa” (detalle) ubicada en el Seminario Conciliar de Chihuahua, Chihuahua (s. XVIII), anónimo.

Dentro de la Conservación ha sido usual referirnos a esta representación pictórica como imagen, empero, considero que desde una perspectiva más amplia —y a la vez más precisa—, esto puede no ser lo más adecuado, pues la materia, más que sólo un soporte (incluyendo la tela, tipo de tejido, madera, color de la base de preparación), desempeña un papel muy relevante en lo que vemos.

Si la imagen de la obra realmente fuera sólo lo representado, entonces sería lo mismo estudiarla directamente en su soporte original que desde una fotografía o la pantalla de la computadora y en definitiva hay una gran diferencia. Implicaría que la imagen se refiere sólo a las formas plasmadas “originalmente” por el artista, a lo pintado en su momento de elaboración. Pero si consideramos que el término *original* se refiere no sólo a lo que fue de

¹ Paul Philippot concibe a la pátina como una cuestión de reflexión crítica ante la obra en la que se conjuga su historicidad y estética con su aspecto material actual (realidad estética). Es el paso “normal” del tiempo y la huella que deja sobre la obra, no en sí sólo una cuestión física o química. Además del amarillamiento del barniz, se conforma por los diversos patrones de craqueladuras que juegan un papel muy importante en la apariencia y textura de las obras.

origen, sino que a la obra se van añadiendo fortunas y desavenencias en sus siglos de existencia (repintes, recortes, envejecimiento material, pátinas, etc.), entonces eso que entendemos como imagen está supeditado a su conjunto material, a las propiedades únicas de cada obra, a su *autenticidad* (Muñoz, 2003:84-87),² de tal modo que si una pintura se craquela, se amarillea, tiene virajes de color, abrasiones, desfases en el soporte o bastidor e incluso pérdidas mayores, su imagen se *transforma* pues todo eso constituye parte de ella al igual que los numerosos efectos visuales generados por la elección de materiales y por el tratamiento plástico de los materiales pictóricos —como las texturas dadas por las pinceladas y por el tipo de soporte—. Todo esto marca una gran diferencia en nuestra percepción de ellas; no podemos apreciarlas de la misma manera en directo y mediante un profundo y consciente proceso de observación que por cualquier otro medio de reproducción cuyo objetivo suelen ser las formas representadas.

Desde el ámbito de la *cultura visual* (Mirzoeff, 2003:3-7)³, Mitchell plantea lo siguiente: “You can hang the picture on the wall but you cannot hang an image on the wall. An image is what comes off the picture. [...] The picture is an image in a medium, or an image that is mixed into some picture of an object. Even if the object is shaped as an image or the object has reflected on an image” (2004:2). Aunque él en primera instancia señala como *imagen* a las formas representadas en un soporte material, el cual es el *objeto* donde esa imagen aparece, en la pintura, al estar esas formas constituidas por materia que conforma parte de la estructura de la obra y a la vez al ser esa materia la que da estructura a las formas representadas —pues sin material pictórico (empastes, veladuras, etcétera.) no habría formas—, el vínculo entre ambas es indisoluble. A la conjunción entre esa *imagen* y el *objeto* la llama representación (*picture*), y ésta se logra a través del *medio*, es decir, el conjunto de prácticas materiales empleadas para su realización (*cf.* Mitchell, 2005 y Moxey, 2009). Debido a que en la Conservación estudiamos las obras en su integridad material y por la imposibilidad de disociar ambos aspectos, esas formas plasmadas entonces son la representación pictórica (a partir del uso de la pintura como recurso expresivo). Esto no quiere decir que en otros ámbitos de estudio (por ejemplo, en Historia del arte, Fotografía o Cine) sea incorrecto emplear el término *imagen* para las pinturas desde otra perspectiva, pero sí creo que por la manera en que los restauradores incidimos en las obras, lo más pertinente sería conceptualizar con claridad la diferencia entre las implicaciones de ambos términos. Brandi, importante teórico de la restauración del siglo xx, aborda esta relación al decir que la materia funge como medio para la transmisión o “epifanía de la imagen” (Brandi, 2003:19) que, dicho poéticamente, en esencia se traduce en ese punto de

2 Muñoz Viñas plantea algunos elementos a considerar en la determinación de la autenticidad de las obras: su estado original, su estado “prístino” o de lo que “debería ser”, el estado pretendido por el autor, y el estado actual.

3 Campo de estudio que se enfoca en aspectos culturales basados en imágenes visuales asociadas con medios tecnológicos diversos a raíz del creciente dominio de lo visual en la era moderna. Considera la producción de imágenes, su composición formal/visual y su recepción socio-cultural, de tal manera que su eje de estudio no son las imágenes per se sino la tendencia actual por retratar o visualizar (hacer visual) la existencia misma.



Figura 5
"Aparición del Niño
Jesús a San Antonio de
Padua" (s. XVII) Luis
Juárez (atr.).



Figura 6
"Cristo de Chalma"
(1729), Joseph de Mora.

convergencia entre ambas: la representación pictórica.

Si se quisiera hacer un estudio sólo del aspecto formal de esa representación en cuanto a su disposición visual o en cuanto a su contenido o significado, tendría que hacerse la precisión respectiva (estudio formal, iconográfico, semiótico, etcétera), pero los restauradores no estudiamos únicamente la representación visual en las pinturas, pues no sólo atendemos las formas pintadas para en dado caso recuperarlas como formas y colores; intervenimos su representación *pictórica* —porque involucra su materialidad; *tenemos que* prestar atención a las características plásticas para no alterarlas— y con ello invariablemente incidimos en su imagen pues ésta se ve modificada (positivamente) con todos los procesos que efectuamos en ella. La reflexión y toma de decisiones en cuanto al por qué, para qué, cómo, cuándo, hasta dónde y con qué intervenir desde una perspectiva crítica sobre las condiciones actuales de las obras y su finalidad, es justamente la médula de nuestro ejercicio profesional.

Desde esta perspectiva, las imágenes de las pinturas se convierten en una “promesa de eternidad” (Brea, 2010:9), de una memoria viva aún y con mucho más por dejarnos aprender a través de su presencia. Cobran sentido al integrarse en un circuito interpretativo socio y psicológico a través de una semejanza producida histórica y culturalmente, es decir, adquieren significados locales/universales cambiantes en el tiempo. No son objetos simbólicamente estáticos ni comprensibles sólo desde un dualismo significante-significado (Calderón, 2009); su proceso de significación implica la participación activa de nosotros como intérpretes para posibilitar la ampliación de nuestro conocimiento desde la comprensión y la existencia de un proceso ilimitado de inferencias por la relación del objeto con lo visual y lo enunciativo, con lo real e imaginario, con nuestra percepción-interpretación, con la construcción social del conocimiento e incluso de la sociedad misma. Nuestro papel como intérpretes es por tanto protagonista en este circuito y nos inserta en la hermenéutica como parte de un proceso de búsqueda de sentido.



Figura 7
“Escalera Regia y
el Claustro de San
Francisco” (detalle)
Museo de Guadalupe,
Zacatecas (s. XVIII),
anónimo.

Comprender estas imágenes como un ámbito complejo, dinámico y *anacrónico* (Didi-Huberman, 2000:18) que no se limita sólo a los elementos formales plasmados pictóricamente sino que abarca el conjunto íntegro de la forma, materialidad y posibilidades estéticas de cada obra, implica vincular nuestra mirada con nuestras experiencias, no sólo con el acto de ver mediante la vista (*cfr.* Lizarazo, 2004) Esa experiencia conlleva la puesta en juego de la memoria y la activación de nuestros pensamientos y nuestros sentidos, pues nunca podrán estar desvinculados. Por el contrario, todo aquello evocado con la mente tendrá repercusión en nuestras sensaciones y viceversa (*cfr.* Derrida, 2011).

Las pinturas de la época novohispana deben comprenderse e interpretarse desde su particularidad. No son obras sólo pertenecientes a otro tiempo, por el contrario, lo atraviesan, no dejándolo atrás sino creando puentes dinámicos con él y con nosotros al estar frente a ellas. Lo que solemos adscribir a rupturas dentro de rubros historiográficos es en realidad una continuidad reinterpretada y reapropiada en aras de miradas inmersas en contextos y situaciones distintos, mas no ajenos a nuestra actualidad, desde donde las asimilamos de un modo muy distinto a como lo hicieron sus contemporáneos, mientras recreamos en nosotros y compartimos reproducciones de sus imágenes e incluso *selfies* con ellas a través de las redes sociales.

Fuentes de consulta

- Benjamin, W. (1989) *“La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica”*, en *Discursos Interrumpidos I*, Buenos Aires: Taurus.
- Brandi, C. (2003) *Teoría de la Restauración*, Madrid: Alianza Forma.
- Brea, J.L. (ed.) (2005) *Estudios Visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*, España: Akal.
- (2010) *Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-image*, España: Akal.
- Calderón Sánchez, H. (2009) *Introducción al conocimiento de la imagen. Sociedad, medios, educación*, México: Siglo xxi.
- Chartier, R. (2001) *“Poderes y límites de la representación”*, en *Escribir las prácticas. Foucault, De Certeau, Marin*, Buenos Aires: Manantial.
- Debray, R. (1994) *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente*, Buenos Aires: Paidós.
- Derrida, J. (2011) *El tocar: Jean-Luc Nancy*, España: Amorrortu.
- Didi-Huberman, G. (2000) *Ante el tiempo*, París: Minuit.
- Enaudeau, C. (1998) *La paradoja de la representación*, París: Gallimard.

- Hernández, F. (2002) "Educación y cultura visual: repensar la educación de las artes visuales", en *Figuras, formas, colores: propuestas para trabajar la educación plástica y visual*, Caracas: Laboratorio Educativo.
- Lizarazo Arias, D. (2004) Íconos, figuraciones, sueños. *Hermenéutica de las imágenes*, México: Siglo xxi.
- Mirzoeff, N. (2003) *Una introducción a la cultura visual*, Barcelona: Paidós.
- Mitchell, William J. T. (1984) "What is an image?", en *New Literary History* 15, núm. 3. Disponible en http://users.clas.ufl.edu/sdobrin/WJTMitchell_whatisanimage.pdf (24 de enero 2014): 503-537.
- Mitchell, William J. T. (2004) "Pictures want to be kissed..." Entrevista, en *Iconic Turn Lecture Series* (Burda Academy of the Third Millennium). Disponible en http://humanities.uchicago.edu/faculty/mitchell/interview_pictures_kissed.pdf (13 de marzo 2014): 2 pp.
- Mitchell, William J. T. (2005) *What do Pictures want?: The Lives and Loves of Images*, Chicago: University of Chicago Press.
- Moxey, Keith (2009) "Los estudios visuales y el giro icónico", en *Revista Estudios Visuales* núm. 6. Disponible en http://estudiosvisuales.net/revista/pdf/num6/moxey_EV6.pdf (17 de enero 2013): 8-27.
- Muñoz Viñas, S. (2003) *Teoría contemporánea de la Restauración*, Madrid: Síntesis.
- Philippot, P. (1996) "The idea of patina and the Cleaning of paintings", en Price, Stanley (ed.) *Historical and Philosophical Issues in the Conservation of Cultural Heritage*, Los Angeles: Getty Conservation Institute.
- Zamora Águila, F.. (2010) *Filosofía de la imagen. Lenguaje, imagen y representación*, México, enap-unam

Figuras

Figura 1. S/A (1738) "Traslado de las monjas dominicas a su nuevo convento", Museo Regional Michoacano. Fotografía: Juan Carlos Jiménez. Disponible en: <http://miriadacolumna.blogspot.mx/2009/12/pintura-novohispanade-tamano-mural.html> (12 de diciembre 2013).

Figura 2. Andrés de Concha (atr.) (1560) Pintura de la predela del retablo mayor de la Iglesia de San Juan Bautista, Coixtlahuaca, Oaxaca (Detalle).

Figura 3. Andrés de Concha (atr.) (1560) “La Resurrección” (detalle) Iglesia de San Juan Bautista, Coixtlahuaca, Oaxaca.

Figura 4. S/A (s. XVIII) “Santísima Trinidad Antropomorfa” (detalle) ubicada en el Seminario Conciliar de Chihuahua, Chihuahua

Figura 5. Luis Juárez (atr.) (s. XVII) “Aparición del Niño Jesús a San Antonio de Padua” en el Museo Regional de Querétaro. Disponible en: <http://www.inah.gob.mx/boletines/250-proteccion-del-patrimonio/5239-restauracion-oleo-novohispano-degrandes-dimensiones>.

Figura 6. Joseph de Mora (1729) “Cristo de Chalma” ubicada en Santo Desierto de Tenancingo, Estado de México. Tomada de: Elena Fernández, Informe de trabajos realizados de la obra de pintura de caballete “Cristo de Chalma” (México: Informe de trabajo strpc/encrym/inah, material inédito, 1995), s/p.

Figura 7. S/A (s. XVIII) “Escalera Regia y el Claustro de San Francisco” (detalle) Museo de Guadalupe, Zacatecas.

LA PERTINENCIA SOCIOLÓGICA DE LA IMAGEN FOTOGRÁFICA

Teresa Márquez

En esta contribución busco atender a la invitación de discutir en torno a la imagen como pensamiento. Lo haré estrictamente desde la sociología¹ y cerraré arbitrariamente toda puerta, ventana y rendija por donde puedan filtrarse argumentos y conceptos ajenos a ella. Si bien la disciplina en las ocasiones que aborda lo visual abreva de la filosofía, la historia del arte y, recientemente, de los estudios culturales y visuales, y a pesar que los trabajos de los sociólogos que recogeré hayan sido nutridos desde esos senos, consideré en aras de no reiterar el discurso vigente en los estudios de arte, concentrarme estrictamente en aquellas reflexiones que surgen como producto de la reflexión y la práctica sociológicas. Por supuesto, no paso por alto que en la disciplina en la que me ubico el “giro icónico” continua ausente, es decir, las imágenes continúan importando (si acaso lo hacen con suficiencia) más como sentidos sociales incorporados a prácticas, que como formas y funciones en sí que imponen su presencia material en el juego social. Con todo, espero mostrar que uno de sus conceptos definidores, la imaginación sociológica (*cfr.* Mills, 2009), junto a la noción de generación específica (*cfr.* Becker, 1974), permiten sumarnos al argumento de la imagen como pensamiento de la mano de una discusión sobre las políticas de la imagen que configuran nuestros modos de ver, de relacionarnos y de imaginar mundos posibles y de una vía metodológica que permite su exploración.

193

El lugar del pensamiento

A inicios de 2014 Susie Linfield, directora del programa Reportaje cultural y crítico de la Universidad de Nueva York, daba cuenta en un artículo publicado en el *New York Times* de un viraje del actual fotoperiodismo de guerra que —de acuerdo a su análisis— habría pasado de una preocupación por exponer y denunciar atrocidades (siguiendo la tradición de Robert Capa), a una vocación por anunciar avisos de muerte (*advertisements for death*) a través de fotos “perpetradoras” de cuerpos mutilados o torturados (*cfr.* Linfield 2014). Nada más ajeno a la reflexión que la publicidad —es su argumento de fondo— pues la intención en esta prensa de muerte no es provocar una reacción movilizadora en el espectador, sino la de conseguir la foto

¹ Propósito que mantengo en el desarrollo de todo el argumento central y que se ha relajado sólo en el último apartado.

más impactante de manera autocontenida donde el contexto pierde densidad y se vuelve ícono. La fotografía de Christopher Venegas (fotorreportero del diario *La Vanguardia* de Coahuila) ganadora de la categoría “Temas Contemporáneos” del afamado concurso de fotografía *World Press Photo* en su edición 2013,² sería un ejemplo de lo que Linfield denuncia como periodismo de muerte. En ella cinco cuerpos embalsamados cuelgan de un puente o yacen magnificados por su propia sombra proyectada por una luz violeta que parece venir del mundo que ahora ocupan. En la parte inferior del plano en perfecta correspondencia con la regla de los tercios, unos agentes policiales aprecian la escena algo desdibujados y empequeñecidos por el protagonismo de la muerte que exige distancia y expectación antes que acción. Frente a imágenes que circulan en medios y redes sociales, donde la violencia y la barbarie son mucho más explícitas y crudas, la de Venegas con su esteticismo compositivo y cromático, resulta en una foto que colma con creces la definición de Linfield de un fotoperiodismo que vende muerte antes de denunciarla.

Sin embargo, ¿qué hace que la foto de víctimas del crimen organizado en México cuyos cuerpos cubiertos de vendas blancas abandonados en un puente de Saltillo, sea una imagen reconocida y apreciada por un jurado internacional? Aventuro una respuesta, la idea de muerte trágica que todos somos capaces de reconocer sin importar que conozcamos o no sus antecedentes históricos, su contexto social y sus implicaciones en la vida de unas familias, de una localidad y un país. Mi ensayo de respuesta considera que una “denuncia” se entiende como el momento culminante de una actitud de sospecha que sigue pistas y establece relaciones. Para desarrollar la hipótesis me remitiré a un tema que ocupó en los años setenta al sociólogo norteamericano Howard Becker al estudiar lo propio y valioso de la fotografía documental a través de lo que denominó *generalizaciones específicas*. El término se refiere a aquellas ideas generales —esto es, comunes a un grupo o a una sociedad— que los fotógrafos documentalistas logran de alguna manera incorporar en imágenes de gente, lugares y eventos que son específicos e individuales (*cf.* Becker 2002). El planteamiento permite sostener que la pertinencia sociológica de la fotografía —al menos la de tipo documental— parece estar en que dichas generalizaciones específicas son una prueba de existencia en el dominio de lo real de lo que nos interesa y estudiamos como científicos sociales (*cf.* Becker 1982 y 2007), esto es, aquellos vínculos que (de)construimos con más o menos éxito entre subjetividad y estructura.

La generalización específica

Howard Becker estudió las diferencias entre la fotografía de prensa, la artística y la documen-

² La información proporcionada permite al lector ubicar la fotografía a través de Internet.

tal (véase, Becker 1974; 1998 y 2002). Su punto de partida es un interés por establecer cómo el sistema organizacional del que forman parte cada uno de estos géneros fotográficos influye en la definición y, por tanto, en la lectura que se hace de cada una de ellas. Así por ejemplo, una de las diferencias que identifica entre el fotoperiodismo y el documentalismo es que el primero se ocupa de gente muy específica que tiene nombre, una dirección, y que juega un rol muy determinado en una escena noticiosa (víctima, héroe, testigo). Esta personalización que hace la foto de prensa y que es parte de su canon, incita a que el lector de la publicación se identifique con una situación muy precisa de modo que un tema social abstracto queda reducido de alguna manera, a una experiencia personal que produce algún tipo de emoción que puede ir desde la sorpresa hasta el odio. Incluso, un fotoperiodismo más especializado como el de guerra (en sus mejores versiones) que puede hablar de algo más universal como la condición humana puesta de manifiesto en situaciones extremas, se reduce de acuerdo a Becker —en última instancia— a buscar no una reacción intelectual, sino un impacto visual y emotivo tal como Susie Linfield lo denuncia en el artículo del *NYTimes* antes citado.

Por su parte, la fotografía artística o de autor (siempre siguiendo a Becker), estaría más orientada a causar un efecto visual casi irreflexivo, acudiendo a estereotipos o lugares comunes de modo que sea fácilmente leída por una amplia audiencia. De hecho, en ocasiones, por medio de la fotografía de arte conocemos profundamente personajes como sucede con el género del retrato, pero como espectadores no sabemos nada de las circunstancias que construyeron el interés fotográfico del autor. Así, tanto fotoperiodistas como artistas individualizarían —por las lógicas propias de la organización social a la que pertenecen (periodismo, mercado del arte)— temas que son más generales y complejos. La tarea de incorporar la sociedad en la imagen (y con ello pensarla y no meramente venderla) parece recaer para Becker en una fotografía más de tipo documental.

Becker es también autor de un amplio análisis sobre el libro *Seventh Men* de Berger y Mohr (para algunos el más logrado de la dupla), donde escritor y fotógrafo reúnen una serie de fuentes alrededor del tema de la migración europea combinando textos, estadísticas, poesía, argumentos de la teoría crítica y, por supuesto, fotografías (*cfr.* Berger y Mohr, 2010). Becker se ocupa del libro en la medida que encuentra en las imágenes capturadas ex profeso, evidencias para el análisis sociológico. ¿Qué quiere decir esto?, sin duda, no se trata de considerar las fotografías como marcas o huellas de una verdad objetiva (la migración laboral). A lo que Becker se refiere con ‘evidencia’ es que las imágenes contribuyen a la credibilidad de un argumento sociológico en la medida que incorporan una generalización. En otras palabras, las imágenes fotográficas del libro de Berger y Mohr son materiales para los estudios sociales cuando configuran casos específicos de un argumento general. Las fotografías aseguran (porque lo muestran) que la historia generalizada, abstracta, llena de teoría (*i.e.* la estructura social, la agencia,

la desviación) realmente existe (como realidad conceptual), del mismo modo que existe esa gente fotografiada que la representa.

En suma, la generalización específica se refiere a un proceso de representación fotográfica de gente ubicada en un contexto histórico, en unas circunstancias sociales y en una historia familiar y personal, es decir de gente específica, pero cuya representación fotográfica por sí misma contribuye a un argumento central en la medida en que incorpora no sólo una idea (*i.e.* lo bueno o lo malo), sino un argumento coherente y conectado (que es siempre más general y abstracto). Otra manera de ilustrar esta idea es remitiéndome a otro libro de los mismos autores. En uno de los capítulos de *Otra manera de contar* (*cfr.* Berger y Morh, 2007) muestran a través de 150 fotografías la vida de una campesina ficticia de las montañas de la Alta Saboya. Lo sorprendente es que no lo hacen echando mano de fotos de archivos o de álbumes familiares, sino de fotos que han tomado de aquí y de allá en la que nosotros como espectadores vemos lo que esta campesina habría visto, conocemos calles como las que habría transitado, un perro que habría tenido, las dos guerras que le habría tocado vivir, la ciudad a la que se aventuró, una cocina en la que envejeció. Las imágenes son pues generalizaciones (no objetivaciones) de un tiempo histórico y de una circunstancia personal que reconocemos (aunque dicha campesina “realmente” nunca existiera) y que podemos reconstruir emotiva y conceptualmente como una trayectoria de vida desplegada en toda su ambigüedad en la articulación campo/ciudad; comunidad/soledad; juventud/vejez; esplendor/ocaso rural.

La fotografía como imaginación sociológica

Ahora bien, recurrí a la categoría de generalización específica con el propósito de introducir cierta pertinencia sociológica respecto de la imagen, en particular de la fotográfica. Si la sociología tiene algo que decir al respecto cabe entonces la pregunta acerca de los criterios para valorar desde ella, la fotografía no sólo como práctica (tarea ya realizada por Pierre Bourdieu) o como registro etnográfico (como en la antropología visual), o como documento (como en la historia y en los estudios literarios), sino como objeto generalizador o dispositivo de pensamiento. Antes de avanzar resulta necesario establecer desde dónde podemos elevar a rango de criterio definidor de la pertinencia sociológica de la fotografía un término sobre el que el propio Becker no siguió trabajando. Propongo como respuesta que tal cosa es posible debido a la proximidad entre la idea de generalización específica y el concepto de imaginación sociológica entendida como la actitud o predisposición que define a todo analista social (sea institucionalmente legitimado o no). Esto es, la imaginación sociológica es un modo de observar y de pensar que las ciencias sociales ofrecen no sólo a sus militantes, sino a todo aquel ciudadano

de a pie que necesite responder a “la necesidad cada vez más urgente de dar expresión a su individualidad” (Freund, 2011: 8), sea mediante su trabajo cotidiano, sus luchas políticas o, por qué no, a través de la imagen fotográfica.

Este es el momento de precisar que cuando hablo de una predisposición sociológica no estoy haciendo referencia a la sociología o al análisis social como un campo académico o un marco institucional con reglas de pertenencia y exclusión, sino a una predisposición accesible a cualquiera de tal manera que es precisamente la objetivación visual de esta actitud (ya sea desde las trincheras de los profesionales o de los legos) lo que brinda a la sociología (ahora sí como campo de especialización) la oportunidad de discernir sobre el valor de una imagen fotográfica. En otras palabras, el pensamiento sociológico no es exclusivo de los sociólogos o demás científicos sociales, y a la vez, no se refiere únicamente a lo que pasa a nuestro alrededor ya sea en una dimensión local o en una global. Se trata de una forma de entendernos a nosotros mismos en relación con lo que pasa fuera de nuestra subjetividad. Al acuñar el término en una época de extravíos de sentido, de excesos de información, de pérdida de confianza, Wright Mills identificó que la gente común y corriente necesitaba algo para darle sentido a su vida y al rumbo de la humanidad, algo que la sociología podía proporcionar. Incluso, que era su deber hacerlo.

Lo que necesitan, y lo que ellos sienten que necesitan, es una cualidad mental que les ayude a usar la información y a desarrollar la razón para conseguir recapitulaciones lúcidas de lo que ocurre en el mundo y de lo que quizás está ocurriendo dentro de ellos. Y lo que yo me dispongo a sostener es que lo que los periodistas y los sabios, los artistas y el público, los científicos y los editores esperan de lo que puede llamarse imaginación sociológica, es precisamente esa cualidad. (Mills 2009: 25).

197

Para Mills la imaginación sociológica se afianza en la idea de que sólo podemos comprender nuestra propia experiencia en la medida que la ubiquemos como parte (es decir, como causa y consecuencia) en un contexto histórico. Todo evento de nuestra biografía personal por más nimio que parezca se ubica en la historia. Y, al mismo tiempo, el mero hecho de que vivamos y que tales hechos insignificantes nos ocurran, contribuye a dar forma a la sociedad y al curso de su historia. De manera que lo que necesitamos hacer para comprendernos a nosotros mismos y al mundo en que vivimos, es adquirir o potenciar cierta predisposición por relacionar constantemente, incansablemente, serenamente, las biografías (personales, institucionales, globales) con la historia y la relación entre ambas al interior de un colectivo o una sociedad.

Esa imaginación es la capacidad de pasar de una perspectiva a otra: de la política a la psicológica, del examen de una sola familia a la estimación comparativa de los

presupuestos nacionales del mundo, de la escuela teológica al establecimiento militar, del estudio de la industria del petróleo al de la poesía contemporánea. Es la capacidad de pasar de las transformaciones más impersonales y remotas a las características más íntimas del yo humano, y de ver las relaciones entre ambas cosas. Detrás de su uso está siempre la necesidad de saber el significado social e histórico del individuo en la sociedad y el período en que tiene su cualidad y su ser (Mills 2009: 27).

Lo que sucede o deja de suceder es una oportunidad para hacernos preguntas. Tales preguntas son viajes de ida y vuelta entre la periferia y el centro, entre lo privado y lo público, entre lo concreto y lo abstracto. Pero más allá, se trata de estrategias metodológicas que nos permiten abordar y, en su caso, evaluar la pertinencia sociológica de las imágenes fotográficas. Mills proporciona un listado amplio y desarrollado de las preguntas que (según él) buenos análisis sociales se han hecho. Me he permitido adecuarlas y formularlas de manera que sea posible con ellas llevar a cabo un trabajo de producción visual o de análisis sociológico de imágenes fotográficas. De modo sucinto las preguntas serían, ¿en qué consiste lo que observo?, ¿qué partes lo forman?, ¿cómo se relacionan éstas entre sí? Y, dando un paso a una mayor abstracción ¿qué rol juega lo que observo/pienso en el orden o desorden de las cosas?, ¿en qué consiste tal orden?, ¿siempre fue así y, por tanto debe seguir siéndolo, o no lo fue y, por tanto, es posible cambiarlo? Por último, pasando ahora a un nivel mucho más concreto, ¿quién soy yo y mis iguales (o los otros) dentro de este orden en esta época?, ¿qué hace que estemos de acuerdo con el orden que se nos impone o que disintamos de él?

Si bien, como he dicho, las preguntas que plantea Mills son otras y se refieren a aquellas hechas por buenos estudios sociales, las que propongo tienen la intención de mostrar cómo es posible incorporar en el día a día una predisposición por la imaginación sociológica de modo que nos permita hacer y reconocer generalizaciones específicas. No se trata de reservarla para grandes ocasiones como cuando se emprende una lucha en favor o en contra de alguna causa social, sino de incorporarla dentro de una práctica rutinaria de observaciones interesadas del mundo.

Políticas de la imagen

Todo lo anterior busca establecer que la imagen como pensamiento implica una disposición por develar vínculos que permitan identificar lo general en lo particular. Una imagen resultará sociológicamente interesante si su excedente de significación, es decir, aquello que escapa a la voluntad del fotógrafo sea lego o profesional nos habla de algo más allá del momento biográfico que se buscó congelar (Bourdieu 2003). Dicho a la inversa, en la imagen como pensamiento

—desde la sociología— está imprescindiblemente presente cierta capacidad y vocación por relacionar y tejer redes densas de sentido y concreción que Mills nombró imaginación sociológica. A su vez, las generalizaciones específicas (noción cercana a la de “parecido desappropriado³ de Rancière) son formas concretas de realización de dicha imaginación. Así entendida, la imagen como pensamiento nos permite trazar coordenadas de ubicación a través de los vínculos que ofrece develar. Estos vínculos pondrían en relación conceptos tales como dentro/fuera; concreto/abstracto; particular/general; individualidad/sociedad, continuidad/ruptura; ambigüedad/determinismo. Este universo de las conexiones posibles y no posibles, se dan asimismo en marcos culturales y políticos con sus propias zonas de luz y de oscuridad, con sus predisposiciones y sus (auto) exclusiones. Entramos con ello de lleno al reino de las políticas de la imagen. Grosso modo, se instalan ahí tanto las imágenes como política, es decir, como espacio de resignificación de la propia experiencia vital (*cf.* Olaya 2014), como la crítica política entendida como la capacidad de imaginar mundos posibles.

Lo político de la imagen está hecho de anudamientos de miradas en tensión donde dibujamos nuestro propio contorno y el de los demás y los posicionamos en un tiempo y en un espacio específico. Es por eso que el poder, de cualquier tipo y en cualquier escala, reclama siempre autorías o injerencias en las formas de representación. Desde el retrato y los álbumes familiares donde las disposiciones corporales, distancias, o gestos cuentan la historia de quienes somos como hijos, padres, poseedores de un status o aspirantes al mismo; hasta los sofisticados aparatos institucionales de administración de la cultura visual y del espectáculo. En todos ellos se instala la imagen y sus formas de lo político.

El poder de representación es objeto de pugnas. Al reconocernos en la imagen de alguien más (sea un autor personal o institucional) o al enunciarla nosotros mismos con una pequeña cámara fotográfica pegada a nuestro teléfono celular, estamos participando en un juego relacional con una estructura y reglas jerárquicas que ubican y clasifican, otorgan y quitan. En ese sentido ninguna fotografía es inocente, ninguna foto es sólo una foto pues si incorpora una generalización sintetiza una afiliación y, por tanto, una exclusión que es siempre histórica y social.

Del otro lado, la crítica política tiene en la proliferación de la imagen digital y su distribución por redes de información, un espacio de producción y enunciación sin precedentes no sólo por su magnitud cuantitativa (cualquier puede tomar una fotografía y subirla a las redes sociales), sino porque como consecuencia de ella es capaz de sustraerse a los discursos dominantes y/o a los cooptados por las instituciones públicas o privadas cuyo propósito es gobernar

³ Se trata de un parecido que no remite a ningún ser real con el cual se podría comparar una imagen. Es una presencia cualquiera cuya identidad no tiene importancia. El parecido desappropriado forma parte del concepto de *imagen pensativa* que Rancière propone como encuentro entre varias indeterminaciones como impronta o encuentro entre el sujeto, el fotógrafo y nosotros (*cf.* Rancière, 2008).

la visualidad. Para el crítico de arte chileno Justo Pastor, después de que las ciencias sociales y las humanas se convirtieran en simples ciencias de la gobernabilidad, las imágenes son incluso el único lugar donde la resistencia social y la crítica política son posibles (cfr. Pastor 2010). La imagen como pensamiento implica —aunque parezca una obviedad— pensar la imagen, es decir, sospechar vínculos y visibilizarlos. La visibilización es en sí misma una categoría que es necesario poner bajo el escrutinio sociológico pues implica relaciones necesariamente asimétricas (quién visibiliza, para quién, desde qué lugar, cómo y con qué propósitos). Hay pues muy poco por establecer y mucho por preguntar. En tiempos de hipervisibilización, ocularcentrismo y redes sociales, las imágenes continúan siendo como en Altamira, un espacio no de parecido o de duplicidad, sino de búsquedas.

Fuentes de consulta

- Becker, H.S. (1974) "Photography and Sociology", en *Studies in the Anthropology of Visual Communication*, 1, 1974, 3–26.
- Becker, H.S. (1982) *Exploring Society Photographically*, Illinois, Block Gallery-Northwestern University, Evanston.
- Becker, H.S. (1998) "Categories and Comparisons: How We Find Meaning in Photographs", en *Visual Anthropology Review*, 1998, 14, 3–10.
- Becker, H.S. (2002) "Visual evidence: A Seventh Man, the specified generalization, and the work of the reader", en *Visual Studies*, 17, 2002, 3–11.
- Berger, J. y J. Mohr (2007) *Otra manera de contar*, Barcelona: Gustavo Gili.
- Berger, J. y J. Mohr (2010) *A Seventh Man: A Book of Images and Words About the Experience of Migrant Workers in Europe*, Londres-Nueva York: Verso.
- Bourdieu, P 2003, *Un arte medio*, Barcelona: Gustavo Gili
- Freund, G. (2001) *La fotografía como documento social*, Barcelona: Gustavo Gili.
- Linfield, S. (2014) "Advertisements for Death", en *The New York Times*, 27 de enero, consultado el 30 de enero de 2014. Disponible en <http://www.nytimes.com/2014/01/28/opinion/advertisements-for-death.html>.

- Mills, C. W. (1961) *La imaginación sociológica*, México: Fondo de Cultura Económica.
- Olaya, V. (2014) "Políticas de la imagen e imágenes de lo político: memorias y formación", en Cátedra Magistral de la maestría en educación [Conferencia], Bogotá, 14 de mayo, consultado el 1 de junio de 2014. Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=xrO4Fwx2xGE&list=PL2jZhSApJ776vL60_5dSSkcKon6TosL8H&index=5.
- Pastor, J. (2010) "La función del arte y los artistas", en *El d_efecto barroco. Políticas de la imagen hispana*, entrevista realizada por el Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona, Barcelona, consultado el 13 de mayo de 2014. Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=GI41DlfsVY&index=4&list=PL2jZhSApJ776vL60_5dSSkcKon6TosL8H.
- Rancière, J. (2008) *El espectador emancipado*, Buenos Aires: Manantial.

NIÑOS DEL PEGAMENTO ESCRITOS CON LUZ. LAS POSIBILIDADES DEL FOTORREPORTAJE EN LAS INVESTIGACIONES DE ANTROPOLOGÍA VISUAL

Andrea López Ortiz

En su libro *La interpretación de las culturas*, Clifford Geertz propone un concepto semiótico de cultura, donde plantea que el hombre es un animal inserto en tramas o redes de significación que él mismo tejió. Esto lo lleva a considerar que el análisis de la cultura debe ser de carácter interpretativista en busca de significaciones y no en busca de leyes generales.

El autor enfatiza la idea de que el análisis cultural organiza un discurso acerca de los significados y por ello sus conclusiones serán comprensivas y no pretenderán agotar el significado de las cosas, sino que se tratará de interpretaciones circunstanciales.

El trabajo del antropólogo constará entonces en inscribir una parte del discurso social ya que no puede tener acceso total y directo al mismo. De esta manera se logra concebir a la investigación antropológica como una actividad basada en la interpretación y en el diálogo entre culturas.

Se puede incluso hablar de una hermenéutica cultural, en palabras del propio Geertz (2003, p.28):

En suma, los escritos antropológicos son ellos mismos interpretaciones y por añadidura interpretaciones de segundo y tercer orden. (Por definición, sólo un 'nativo' hace interpretaciones de primer orden: se trata de su cultura). De manera que son ficciones; ficciones en el sentido de que son algo 'hecho', algo 'formado', 'compuesto' —que es la significación de fictio—, no necesariamente falsas o inefectivas o meros experimentos mentales de 'como sí'.

El etnógrafo inscribe discursos sociales, o sea lo expresado en el hablar (el noema), lo pone por escrito, va más allá del hecho de hablar como tal.

A este respecto, abordaré el papel que juega o podría jugar el fotorreportaje como modo de inscribir un discurso social determinado en el campo de la antropología visual. Para ello tomaré como ejemplo el trabajo del fotoperiodista norteamericano Tyrone Turner, el cual se llevó a cabo en los barrios más pobres de Recife, Brasil. Dicho fotorreportaje lleva el nombre de *Glue*

Kids of Brazil (Niños del Pegamento) y trata de los niños y adolescentes adictos al pegamento de esta ciudad.

Propongo entender y utilizar la imagen fotográfica como un dato y una producción cultural a la vez que como una técnica de investigación por lo sumo legítima para el estudio antropológico. De esta manera, la fotografía se valora en tanto portadora de información en sí misma, como documento etnográfico que posibilita estudiar desde el acto de creación, de difusión e intervención y de dotación de sentidos de la fotografía. Pretendo se conciba la fotografía como representación visual que está en función de la relación interpersonal que se establece entre el fotógrafo, lo o los fotografiados, la cámara, el antropólogo (en el caso que este no sea quien toma las fotografías), la audiencia y la sociedad.

Esta forma de considerar a la fotografía y más precisamente al fotorreportaje se relaciona profundamente con el análisis formal y de contenido de la misma, que aportan al aprendizaje de mirar a través de la imagen y de indagar el contexto en el que se produce. En este sentido la fortaleza de la cámara no radica en la objetividad de la misma como medio, sino en el reconocimiento de nuestra mirada en la imagen y de las miradas de los otros, de las subjetividades y de los múltiples discursos humanos conversando. Dado que la antropología no estudia el mundo de los fenómenos observables, sino que analiza sus representaciones, y en especial la actividad simbólica de la mente humana, creo que la fotografía es por lo sumo legítima para abordar cualquier estudio antropológico.

Por tal, planteo que el fotorreportaje puede utilizarse como una técnica antropológica de construcción de datos que sirvan para la descripción de las formas de vida de un grupo humano, siendo en este caso la juventud de los barrios marginales de Recife. Esta técnica presupone la realización por parte del investigador/fotógrafo de una observación participante intensa de forma que pueda adentrarse y comprender la cultura elegida. Aquí la cámara pasa a formar parte del propio proceso de investigación, está estrechamente ligada a la mirada del antropólogo que la utiliza y participa con él en dicho proceso. La cámara fotográfica (como la de video) no captura hechos objetivos, sino que fija la relación entre el investigador y su contexto de investigación.

Esta manera de considerar el papel de la cámara fue ahondada por Claudine de France (1989), la cual se refería más que nada al cine, denominándolo cine explorativo para contraponerlo al cine explicativo o documental donde la investigación se realiza antes que la descripción fílmica. El cine explorativo, o la fotografía explorativa en este caso, se caracteriza primeramente por la incertidumbre ya que no se puede saber de antemano el orden que adoptará el trabajo. También será necesario adaptar la cámara al contexto en tanto ésta no posee control sobre el mismo, no dirige la acción, sino que la persigue. De esta mane la fotografía explorativa está sujeta a las condiciones de la investigación. Finalmente, la interacción que se da en el

campo entre el investigador, la cámara y los investigados establece el modo de representación del producto final.

Se debe tener en claro que la cámara fotográfica no es invisible, sino que por el contrario pasa a ser el foco de atención de aquellos a los que se pretende fotografiar, por lo que abre un nuevo campo de experimentación en el proceso de interacción entre el investigador y los sujetos participantes en el estudio, generando un nuevo tipo de datos que necesitan una nueva forma de análisis. El llamado *cinéma vérité* (cine verdad), propuesto por los autores Jean Rouch y Edgar Morin, reconoce la presencia de la cámara como catalizadora de la acción y con ella, la inclusión de la subjetividad del director en el filme o del fotógrafo en la fotografía. Están así reclamando que se reconozca la cámara en su condición participante.

Pese a que estos autores se referían a la cámara cinematográfica, se pueden aplicar sus ideas a la fotografía y con ello afirmar que la antropología visual puede incorporar la técnica de la fotografía en su metodología y en su reflexión teórica en tanto supone una nueva forma de abordar el estudio empírico y una manera distinta de relacionarse con los participantes de la investigación y con el estudio de las sociedades humanas en tanto productoras y consumidoras de imágenes.

En lo que compete a la antropología visual, es necesario que esta desligue a las imágenes (tanto sean fotografías, dibujos, videos, etcétera) del papel tradicional que se les ha atribuido como meras acompañantes de los textos antropológicos y revalorice el lugar de las mismas como portadoras de discursos propios.

En ciertas ocasiones los trabajos realizados por personas ajenas al ámbito de la antropología han sido de gran aporte para el estudio de esta disciplina, tanto que incluso han presentado nuevos campos de estudio que de no ser por dichas imágenes no se hubiese reparado en ellos. Tal es el caso de las fotografías de Turner, quien acompañado por un sociólogo ingresa y registra las acciones y modos de vida de la subcultura de los jóvenes adictos de Recife, intentando ponerlos a la vista de todos para que sean atendidos como grupo social portador de un discurso y necesitado de atención y consideración.¹

Las fotografías deben reconocerse como textos, como construcciones de discursos que deben ser leídos y explicados. También se debe tener en cuenta para su análisis el estilo y la forma en que se presentan las ideas que transmiten, lo cual intervendrá en el modo de ver el objeto de la investigación. Este proceso de construcción de la imagen que no permite decir que se está representando la realidad fielmente, dado que existe tal construcción, no debe considerarse un problema, sino que ello libera a la fotografía documental permitiéndole acercarse a las distin-

¹ Más allá de que el principal objetivo de Turner fue denunciar públicamente el abandono social que sufren estos jóvenes, su trabajo es más que valioso para emprender un estudio antropológico sobre la vida de esta subcultura brasileña, a la cual se le pueden encontrar numerosos puntos de contacto con otras subculturas latinoamericanas como ser la registrada por el uruguayo Mario Handler en su película documental *Aparte*.

tas formas que tienen los seres humanos de relacionarse con el mundo.

Una disciplina como la antropología visual debe pensar la cultura en términos dinámicos y no estáticos, debe considerar las interacciones e interrelaciones que se dan entre los diferentes actores de la investigación atendiendo a las transformaciones del proceso social. Las fotografías deben concebirse como complejos intercambios de ideas y sentimientos, tal como proponía David MacDougall que debía considerarse el filme cinematográfico. Todo ello conduce a ver al fotorreportaje de Turner como la inscripción de una experiencia intersubjetiva, donde no es posible delimitar con claridad dónde empieza y termina la objetividad y la subjetividad, ya que el investigador como los participantes de la investigación se ven afectados y/o transformados por la experiencia de interacción cultural. La manera en la que Turner dispone los elementos en el cuadro con la ayuda de picados y contrapicados, utiliza los claroscuros y las sombras, los fuera de foco, así como el hecho de presentar su trabajo en blanco y negro, no son gratuitos en tanto se conjugan en torno a una experiencia y a una interpretación e intención de presentar el discurso que sobre y de estos niños se pretende mostrar. No hay allí lastima, sino compromiso, desesperación, injusticia y denuncia. Los niños son fotografiados drogándose, compartiendo estos momentos entre ellos y con sus familias, en espacios tan íntimos como sus casas así como en lugares públicos de Recife en la interacción de estos con el resto de la comunidad.

El significado y la comprensión de una imagen fotográfica son producto del diálogo que se establece entre dicha imagen y quien la interpreta, teniendo como elemento intermediario el contexto desde dónde se produce y desde el cual ésta se observa. La fotografía como documento visual que comunica un significado determinado (o indeterminado en muchas ocasiones), expresa una interpretación de la realidad que es válida ya que surge del entramado de las relaciones sociales que se crean al realizar una investigación, siendo incluso consideradas más legítimas que el propio discurso textual.

En la antropología visual la fotografía se presenta como componente del proceso de reflexión sobre el contexto, sobre los participantes (investigadores e investigados) y sobre los acontecimientos que allí se suceden, lo cual nos lleva a concebir a la imagen como un instrumento y como un efecto de las diversas expresiones discursivas. La incorporación de la fotografía al trabajo de investigación antropológica aporta a la complejidad y a la calidad del mismo ya que con ella se pueden abordar temáticas difícilmente accesibles por el plano oral o escrito, debido a que el vínculo con lo emocional se torna más fácil a partir de la imagen fotográfica o de otro tipo de representación (pintura, dibujos, entre otros).

Finalmente, en cuanto a metodología se refiere, el trabajo con imágenes suele potenciar y enriquecer la documentación escrita. El uso de las nuevas tecnologías (cámaras fotográficas digitales y cámaras filmadoras digitales) le plantea a la antropología visual una reformulación de su trabajo, dado que conlleva una novedosa manera de recoger datos y con ello nuevos modos

de plantearse sus técnicas de investigación así como la divulgación de sus hallazgos.

Todo ello supone una nueva forma de pensar; pensar visualmente, pensar en imágenes y como consecuencia inmediata: pensar cómo es que miramos.

El sentido de una fotografía no está en ella misma, sino en nuestra forma de mirarla, puesto que lo que vemos en la imagen está determinado por nuestro conocimiento cultural, en palabras del antropólogo español Grau (2002, p.65): “La atribución de significado es fruto de un contexto, un bagaje cultural y una forma concreta de entender las situaciones humanas que llevan a connotaciones situacionales”.

En el fotorreportaje *Glue Kids of Brazil*, Turner nos deja un valioso documento que responde a un punto de vista específico, el cual devela la desatención que sufren los niños y jóvenes de Recife. Turner utiliza la cámara como una forma de aproximarse al medio cultural de estos adictos y revela así lo desahuciado de sus vidas. Mediante una cámara inmersa en los barrios marginales de Recife, este fotorreportero llegó a utilizar sus imágenes para influenciar a los fabricantes de pegamento para que modifiquen sus fórmulas y las hagan menos nocivas.

El trabajo etnográfico de Turner consta de una cámara observadora y participante en tanto interactúa con los participantes estableciendo un proceso comunicativo.

De esta manera, el trabajo de campo se pensó en tanto proceso de comunicación, en el que la cámara fotográfica no fue un simple instrumento mecánico, sino un elemento dinámico que interactuó creativamente con los sujetos en la relación entre el investigador (Turner y el sociólogo que lo acompañaba), el grupo social estudiado (los niños y jóvenes adictos al pegamento) y el contexto de investigación (los barrios marginales de Recife).

En *Glue Kids of Brazil* se puede apreciar cómo la cámara trastocó intensamente la forma de hacer el trabajo de campo, llevando así a repensar el proceso de investigación como proceso de producción y al proceso de producción como proceso de investigación. De esta manera, se reconsidera la relación que se establece con los sujetos estudiados, con las fuentes de información y con el investigador como procesador de esa información. Se trata de otra forma de analizar porque implica que el proceso de comunicación no termina cuando acaba la exploración fotográfica sino que el trabajo de campo se prolonga con su exhibición y con su función social.

A modo de conclusión, cabe resaltar el papel fundamental que puede adoptar el fotorreportaje en una investigación antropológica, en tanto modifica la forma de interacción de los sujetos involucrados en tal investigación (el investigador, los investigados y la audiencia), dando como resultado un discurso dinámico que se presenta inmerso en un proceso de comunicación que es el propio trabajo de campo. Asimismo, se comprobó la capacidad de la fotografía para abordar temáticas de difícil acceso para otros lenguajes por su carácter emocional o por su compleja representación en el terreno de las palabras. Finalmente, el fotorreportaje libera a la antropología visual al reconocer el valor del sujeto y de la subjetividad misma en la elaboración

de un trabajo antropológico, y concreta definitivamente lo expresado por Geertz al poner a conversar los diferentes discursos humanos.

Se puede entonces decir, que es posible escribir con luz.

Fuentes de consulta

- Ardevol, E., Pérez Tolón, L. (Ed.).
(1995) *Imagen y cultura. Perspectivas del cine etnográfico*, Granada: Diputación Provincial de Granada.
- Ardèvol, E. (1998) *Hacia una antropología de la mirada*, Madrid: Revista de Dialectología y Tradiciones Populares, CSIC.
- Berger, J. (1987) *Mirar*, Madrid: Herman Blume.
- De France, C. (1989) *Cinéma et ethnographie*, París: Editions de la Maison des Sciences de l'Homme.
- Grau, J. (2002) *Antropología audiovisual. Fundamentos teóricos y metodológicos en la inserción del audiovisual en diseños de investigación social*, Barcelona: Bellaterra.
- Geertz, C. (2003) *La Interpretación de las Culturas*, Barcelona: Gedisa.
- Rouch, J. (1998) *Cine documental y etnográfico francés*, Buenos Aires: INAPL.

Fuentes electrónicas

- Martín Nieto, E. (2005) El valor de la fotografía. Antropología e imagen. Obtenida el 12 de noviembre de 2009 de: http://www.ugr.es/~pwlac/G21_04Eva_Marti_Nieto.html
- Renobell, V. (2005) Hipervisualidad. La imagen fotográfica en la sociedad del conocimiento y de la comunicación digital. Obtenida el 17 de noviembre de 2009 de: <http://www.uoc.edu/uocpapers/1/dt/esp/renobell.pdf>
- López Carrera, J. (2005) La Hermeneútica en la antropología, una experiencia y propuesta de trabajo etnográfico: La descripción densa de Clifford Geertz. Obtenida el 19 de noviembre de 2009 de: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1311844>

PARTE 4

pornografía (p. 31, 33, 35, 213–219, 224); **representación** (p. 33, 48, 49, 52, 59, 60, 63, 65, 69–72, 77, 85, 89, 102, 103, 106–108, 113, 116, 117, 121, 122, 125, 131, 147, 148, 150, 152, 153, 159, 161, 162, 165, 182–186, 188, 196, 199, 204, 206, 207, 213, 214–218, 231, 235, 236, 249, 250, 251–255); **web** (p. 54, 115, 117, 214, 236); **imagen movimiento** (p. 217); **dispositivo** (p. 55, 59, 60, 115, 116, 147, 149, 150–153, 196, 213, 214, 217, 218, 231, 252); **escópico** (p. 89, 216, 217); **retórica** (p. 148, 213, 214, 215); **alternativo** (p. 124, 213–218); autor (p. 63, 71, 184, 195, 199, 213, 219, 244); **Foucault, Michel** (p. 89, 112, 143, 149, 189, 213, 219, 224, 241, 247); **fantasía** (p. 83, 104, 106, 107, 171, 172, 174, 176, 223, 226–228); **masturbación** (p. 223–227); **deseo** (p. 31, 54, 152, 213, 223, 225–228, 233, 234, 249, 250, 253, 255); **creación** (p. 27, 42, 47, 59, 60, 62–66, 115, 116, 121, 126, 159–162, 164, 171, 172, 174–176, 204, 223, 226, 228, 250, 254); **narrativa** (p. 59, 60, 61, 63–66, 93, 94, 96, 112, 115–117, 121, 127, 217, 228); **imagen** (p. 19, 21, 23, 25, 27, 29, 31, 33, 35, 37, 41, 43, 49, 51–56, 59–66, 69–73, 77–81, 84, 85, 89, 90, 96, 97, 112, 113, 115–117, 121–123, 125, 126, 128, 131–134, 137–142, 147, 148, 151–153, 160, 163, 164, 166, 175, 181, 182, 185, 186, 188, 189, 193, 194–200, 204–207, 214,

216–218, 223, 224, 226–228, 232, 236, 242–246, 249–255); **psicoanálisis** (p. 31, 35, 223, 227); **subjetividad** (p. 48, 49, 85, 113, 122, 123, 126, 194, 197, 204–207, 223, 224); **virtualidad** (p. 42, 45, 47, 49, 116, 227, 236); **literatura** (p. 52, 93, 94, 101, 161, 165, 196, 224, 226); **Didi-Huberman, Georges** (p. 98, 189, 223, 228); **Zizek, Slavoj** (p. 227); **Lacan, Jacques** (p. 226, 228); **cuerpo** (p. 19, 21, 23, 25, 27, 31, 35, 37, 62, 66, 80, 93, 96, 117, 122, 152, 153, 161, 162, 177, 193, 194, 213–217, 224–226, 228, 231–237, 241–246, 253, 254); **cibercultura** (p. 232, 233, 235); **tecno-cultura** (p. 233); **tecnología** (p. 23, 42, 45–48, 54, 59, 122, 167, 206, 214, 224, 231–237); **enfermedad** (p. 224, 225, 231, 234–237); **cyberpunk** (p. 235, 237); **máquina** (p. 19, 21, 23, 54, 60, 64, 122, 147–152, 233–235, 237); **domesticación** (p. 71, 233); **prótesis** (p. 21, 231, 234–237); **Dery, Mark** (p. 233); **Stelarc** (p. 231, 233, 234, 237); **Le Breton, David** (p. 234); **Artaud, Antonin** (p. 235–237); **Nancy, Jean-Luc** (p. 189, 235, 236); **Kaayk, Floris** (p. 235–237); **ser** (p. 27, 43, 52, 62, 90, 94, 122, 160, 198, 223, 241–244, 246, 253); **existencia** (p. 124, 125, 234, 241, 242, 250, 252); **vacío** (p. 35, 104, 241, 244, 246); **corporalidad** (p. 231–236, 241); **ausencia** (p. 72, 92, 93, 124, 177, 241–244, 246, 252, 253,

255); **fotografía** (p. 25, 35, 83, 84, 101, 121, 122, 125, 131, 132, 140–142, 150, 166, 181, 185, 186, 194–196, 199, 204–207, 215, 216, 242–245, 250, 251, 253, 255); **camuflaje** (p. 141, 243, 244, 246); **mímesis** (p. 105, 107, 111, 150, 122, 243, 245); **inmaterial** (p. 35, 153, 161, 233, 234, 236, 237, 242, 244); **desaparición** (p. 140, 232, 234, 235, 243–246); **fantasma** (p. 31, 33, 60, 69, 95, 125, 148, 228, 244); **efímero** (p. 35, 62, 66, 243, 244); **frágil** (p. 123, 243, 244); **Eco, Umberto** (p. 242); **Woodman, Francesca** (p. 242–244, 246); **Bolin, Liu** (p. 244–246); **creencia** (p. 41, 47, 184, 234, 249, 250, 251); **relato** (p. 55, 151, 224, 231, 250, 251, 253); **presencia** (p. 35, 37, 41, 44, 48, 49, 168, 183, 188, 193, 226, 227, 231, 232, 235, 241–243, 246, 253); **memoria visual** (p. 244, 250); **deseo** (p. 31, 54, 152, 213, 223, 225–228, 233, 234, 249, 250, 253, 255); **control** (p. 53, 54, 56, 62, 96, 123, 140, 147, 148, 204, 234, 249, 250, 252); **vigilancia** (p. 23, 27, 89, 148, 252); **opacidad** (p. 29, 35, 37, 249, 252); **poder** (p. 19, 21, 23, 25, 27, 29, 31, 35, 37, 41, 54, 71, 73, 79, 89, 123, 125, 126, 128, 141, 142, 149–151, 153, 183, 184, 199, 213–215, 223, 224, 246, 249–252, 254, 256); **Sontag, Susan** (p. 131, 249); **Warbug, Aby** (p. 90, 91, 97, 250); **Puelles Romero, Luis** (p. 254, 255)

DEL PORNO ALTERNATIVO A LA PORNOGRAFÍA DE AUTOR

Fabián Giménez Gatto

Y debemos pensar que quizás un día, en otra economía de los cuerpos y los placeres, ya no se comprenderá cómo las astucias de la sexualidad, y del poder que sostiene su dispositivo, lograron someternos a esta austera monarquía del sexo, hasta el punto de destinarnos a la tarea indefinida de forzar su secreto y arrancar a esa sombra las confesiones más verdaderas.

MICHEL FOUCAULT

1.

En las últimas tres décadas, el dispositivo pornográfico ha experimentado, gracias a la emergencia de subgéneros como el porno *amateur* –a principios de los años ochenta–, el *gonzo* –a partir de los años noventa– y el *altporn* –a inicios de la primera década del siglo xxi–, una vertiginosa potenciación de su lógica confesional. Si bien fenómenos disímiles, tanto el porno *amateur*, el *gonzo* y el *altporn*, funcionan bajo una misma retórica de la autenticidad; cada uno, a su manera, encarna el cándido deseo de arrebatarse al sexo sus “confesiones más verdaderas”.

En el caso del porno *amateur*, nos enfrentamos a una estrategia de sustracción, es decir, la ausencia de edición, iluminación especial, música incidental, maquillaje, filtros, sets, excusas argumentales y, lo que es más importante, de actores profesionales, producirá una especie de grado cero de la representación pornográfica, generando una suerte de “efecto de lo real”, habitualmente asociado a la representación de sexo real, entre personas reales, en lugares reales. En este sentido, el exhibicionismo, lo casero, lo artesanal, lo anónimo y lo no comercial, serán los signos por excelencia del porno *amateur*. Algo así como una prefiguración del voto de castidad de Dogma 95, el porno casero insuflará algo de realismo en el panorama pornográfico de los ochenta.

Por su parte, el *gonzo*, desde 1989 hasta nuestros días, hará de esta fórmula un producto perfectamente comercializable, producido por profesionales de la industria pornográfica, artesanos del *pov*, quienes, videocámara en mano, llevarán las pretensiones realistas del porno

amateur todavía más lejos, gracias a las convenciones representacionales del periodismo *gonzo*, ahora en clave sexualmente explícita. Pioneros como Ed Powers, John Stagliano y Seymore Butts, producirán representaciones que juegan con lo inmediato y lo inmersivo, a partir del uso y abuso de los primeros planos, las tomas sin cortes, el plano subjetivo y la narración en primera persona.

Más allá de estos aspectos formales –que hacen del *gonzo* una codificación pornográfica fácilmente identificable, brutalmente transparente y de una legibilidad aparentemente absoluta– valdría la pena mencionar algunos *tropos* que puntúan esta retórica de la autenticidad. Esta obsesión por lo real, heredada del porno *amateur*, ha llevado al *gonzo* a ampliar su repertorio e incluir prácticas sexuales no muy frecuentes o habituales en la pornografía *mainstream* (*extreme anal, fisting, gagging, enemas, vomiting, urination*). Ante las dificultades escópicas para capturar de manera verosímil el placer de las actrices, se ha optado por algo mucho más sencillo: el registro de prácticas extremas y sus efectos en el cuerpo femenino.

Pareciera que algunos directores, siguiendo los pasos del infame Max Hardcore, han tirado la toalla a la hora de intentar representar el orgasmo femenino, sustituyéndolo, metonímicamente, por una serie de intensidades que recorren los cuerpos y producen reacciones fisiológicas fácilmente registrables en video, al menos, en términos topológicos e hidráulicos: dilataciones, sofocamientos, arcadas, vómitos, lágrimas... Todo esto aderezado con cierta dosis de abuso verbal y físico, humillaciones y misoginia.

En el otro extremo del espectro, la pornografía alternativa –un fenómeno esencialmente digital, vinculado a la imagen electrónica, la Web 2.0 y las comunidades en línea– desplegará, desde hace más de una década, representaciones del cuerpo y sus placeres que intentan demarcarse de aquellas producidas por las tendencias dominantes del dispositivo pornográfico. En este sentido, frente a la misoginia rampante de buena parte del *gonzo* y del porno extremo, el porno alternativo se presenta como “*women-friendly*” (amigable con las mujeres), alejado de las formas de explotación características de la industria y vinculado a una suerte de empoderamiento femenino, a partir de representaciones y autorrepresentaciones que apuntan a la producción de formas de subjetivación erótica y no de objetivación pornográfica.

De esta forma, un número importante de productoras de *altporn* pretenden, al menos discursivamente, ubicarse bajo el cobijo del feminismo pro-sexo, el porno feminista, queer y transgénero, posicionándose como la versión “más auténtica” de las formas de agenciamiento femenino al interior del multifacético universo de la pornografía digital. Lo que no deja de asombrarme es la manera en que la retórica de la autenticidad subsiste, reinventándose como una nueva porno-tecnología del yo y entrando en simbiosis con las coartadas de este nuevo subgénero, ya no bajo la lógica de lo casero (en clave *amateur*) o de lo extremo (en clave *gonzo*), sino de lo expresivo (en clave *indie*).

En términos de contenido representacional, los modelos corporales se alejarán de las convenciones de la pornografía *mainstream*, es decir, de los estereotipos californianos de belleza femenina: largas cabelleras rubias, cuerpos delgados, caucásicos, bronceados, tonificados y siliconados y, en cambio, se apostará por *looks* prácticamente ausentes en el espacio pornoutópico, provenientes, principalmente, de subculturas urbanas. De esta forma, el *altporn* desplegará un variopinto catálogo de *clichés* corporales provenientes de diversas tribus urbanas: punks, goths, emos, ravers, hipsters, hippies, geeks, nerds, etcétera. Por otra parte, esta reconfiguración del cuerpo pornográfico hará de ciertas modificaciones corporales (en particular, tatuajes, perforaciones y cabellos teñidos de colores) los *tropos* de su estética alternativa, convirtiéndolos en sus signos más pregnantes, de mayor fuerza identitaria.

Las modulaciones visuales del *altporn*, como subgénero pornográfico, son tan variadas como la pluralidad de subculturas de las que se apropia, cubriendo registros representacionales diversos (por ejemplo, en sus vertientes *softcore* y *hardcore*), sin embargo, un objeto paradigmático, en términos de análisis, podría ser el sitio electrónico *Suicide Girls*. Fundado por Selena Mooney (*aka* Missy Suicide) y Sean Suhl (*aka* Spooky) en septiembre de 2001, *Suicide Girls* es una de las referencias obligadas en la mayoría de las investigaciones acerca de subculturas eróticas y pornografía alternativa. Si bien el sitio no es el primero ni el más alternativo, de los sitios *altporn*, se ha convertido en uno de los más populares y financieramente más lucrativos, constituyéndose, luego de más de diez años de existencia, en la forma más comercial y normalizada de porno alternativo.

La idea de una “belleza redefinida” a fuerza de tatuajes y perforaciones, una “belleza alternativa”, opuesta a la artificialidad quirúrgica presente en los estándares de belleza pornográfica, parece ser el *leit motiv* de esta nueva encarnación de la tan manida retórica de la autenticidad, ahora, en clave de empoderamiento erótico, expresividad, personalización y fotografía *softcore*. En fin, me queda la duda de por qué un tatuaje es más auténtico que unos implantes de senos, pero esa es otra historia, implicaría deconstruir ciertas falacias expresivas al interior de la discursividad alternativa, reconociendo el carácter convencional y codificado de *toda* modificación corporal, cuestionando, de esta forma, la supuesta expresividad *sin* mediaciones de algunas prácticas corporales y sus representaciones (auténticas) sobre otras (inauténticas, artificiales).

2.

Los *sets* fotográficos del sitio electrónico *Suicide Girls* se ubican, estilísticamente hablando, en lo que podríamos llamar –retomando la expresión de Dian Hanson– la nueva fotografía erótica.

En este sentido, sus imágenes están más cerca del erotismo que de la pornografía, o bien, más cercanas al *softcore* o porno suave que al *hardcore*. Es decir, las fotografías se enmarcan en los códigos representacionales del desnudo, iteraciones de las poses y encuadres clásicos de las formas más convencionales de representación del cuerpo femenino. En general, las modelos posan en solitario y la diégesis de las series recorre un proceso progresivo de desnudamiento, a la manera de un *striptease* o un espectáculo de *burlesque*. Por otra parte, la desnudez es casi siempre parcial y los desnudos totales evitan religiosamente los *beaver shots* o, dios no lo quiera, el *split beaver*, inscribiéndose, de esta forma, en el terreno políticamente correcto de la fotografía *pin-up*, sometida a un nostálgico reciclaje posmoderno.

Las alusiones a los placeres solitarios son recurrentes, sin embargo, las representaciones del auto-erotismo femenino no van más allá de los lugares comunes a los que nos tiene acostumbrados la fotografía erótica. En el caso de series que incluyen dos o más modelos, las alusiones sáficas son casi la norma, pero se limitan a la puesta en escena de prácticas eróticas confinadas al histrionismo de las *lipstick lesbians*, besos, abrazos y caricias bajo la modalidad del sexo simulado. Por otra parte, las prácticas heterosexuales brillan por su ausencia, este gineceo pornoutópico no tolera, en su espacio representacional, la presencia masculina.

En este sentido, la elipsis de cualquier referencia a los números sexuales característicos de la discursividad pornográfica, paralela a un elegante tratamiento de la desnudez femenina, otorga al sitio un aura de artisticidad poco frecuente al interior de la industria del entretenimiento para adultos, convirtiéndolo en una suerte de versión hipster de la fotografía licenciosa del siglo xix. Un *snobismo* pornográfico que, más que proponer una alternativa ante sus versiones más extremas, recicla sus victorianos orígenes fotográficos, aderezándolos con modificaciones corporales, buen gusto y buenos modales.

Parafraseando a McLuhan, el tatuaje es el masaje, el pornograma por excelencia del universo escópico del porno alternativo. Es decir, si los subgéneros del porno responden a la iteración obsesiva de una práctica sexual o parafilía en la determinación de los límites de su universo discursivo, pareciera que el *altporn* prescinde alegremente de lo sexual, haciendo de la modificación corporal la zona erógena por excelencia, la fuente de todo placer visual, bajo una lógica de la distinción que es, más que nada, una cuestión de piel, de ornamentación corporal.

Esta desnudez segunda –puntuada por tinta, metal y tintes de cabello– es modelada, dócilmente, a partir de la actualización de una reserva de gestos, poses y posturas provenientes de las convenciones representacionales del *pin-up* y de la fotografía *cheesecake*. El *aggiornamento* alternativo de estas formas fuertemente codificadas de imaginería erótica se remonta, al menos, a la fotogenia de Bettie Page durante la década de los años cincuenta, así como a su renacimiento, como objeto de culto, de la mano de figuras como Dita Von Teese, desde inicios de los años noventa. Esta sensibilidad retro y salvajemente citacional parece dejar poco

espacio para la experimentación, produciendo, en cambio, un erotismo bastante derivativo, afectado y previsible, en la mejor tradición de la feminidad como mascarada: una sensualidad fríamente calculada a través de gestos estereotipados, poses repetidas hasta la náusea, lánguidas miradas a la cámara, formas de coquetería peligrosamente cercanas a lo cursi, en fin, pura performatividad fotográfica. Quizás ahí radique el encanto, un poco ingenuo e infantil, de las *Suicide Girls*.

A estas alturas, cabría preguntarse qué hay de alternativo en este universo imagístico que constituye, querámoslo o no, el objeto visual paradigmático del *altporn*, su figura más canónica hasta la fecha. No demasiado. No hay muchas diferencias, en términos representacionales, entre una *playmate* y una *suicidegirl*, aparte de una serie de significantes de lo alternativo inscritos en el cuerpo de la segunda. Más que una ruptura, creo que existe una línea de continuidad, parecidos de familia más que evidentes, entre las formas más amables de pornografía *softcore* y el porno alternativo, al menos, en sus encarnaciones más populares y estandarizadas.

Por otra parte, en el terreno de la representación sexualmente explícita y de la imagen movimiento –en películas de directores como Eon Mckai, Joanna Angel, Lew Xypher, Kimberly Kane y Rob Rotten, por ejemplo–, el *altporn* tampoco planteará diferencias significativas con respecto de su contraparte *mainstream*. Más allá del *look* alternativo de la mayoría de sus actrices y, en menor medida, de sus actores, algunos efectos de edición, ciertas dosis de narrativa más o menos afortunadas y algunas secuencias de enlace visualmente atractivas, los números sexuales son tratados, en términos fílmicos, de manera bastante convencional, respondiendo a las fórmulas genéricas del canon pornográfico (frecuentes *meat shots* poco imaginativos, largas secuencias sin editar y los infaltables *money shots*, forman parte, lamentablemente, de su reducido léxico visual). Ante este panorama, un poco desolador, quizá debamos explorar otros gradientes de lo alternativo al interior del dispositivo pornográfico, cartografiar otras variables de intensidad, ya no cosméticas sino estéticas.

3.

Las propuestas cinematográficas de los pornógrafos Jack the Zipper y Andrew Blake constituyen un buen punto de partida a la hora de intentar visualizar las potencialidades de una pornografía de otro modo. A pesar de sus diferencias, ambos directores comparten, además de una amistad, una misma fascinación por la experimentación formal, sus películas, pornográficas por donde se las mire, insuflan, sin embargo, una bocanada de aire fresco en nuestros viciados placeres escópicos, constituyendo, quizás, la prefiguración de inéditas estrategias representacionales, esbozando, tal vez, las condiciones de posibilidad para la emergencia de nuevas líneas

de visibilidad al interior del dispositivo pornográfico.

Con una docena de películas, grabadas en el transcurso de diez años, el *corpus* videográfico del director neoyorquino Jack the Zipper podría considerarse como uno de los discursos fundacionales del *altporn*, una referencia obligada en la genealogía de la pornografía alternativa, aún por escribirse. *StuntGirl* (2004), su opera prima, así como *Stuntgirl 2* (2004), *Squealer* (2005), *Blacklight Beauty* (2006), *Razördolls* (2006), *Fuck the World* (2008), *King Cobra* (2008), *Live New Girls* (2008), *Enter the PeepShow* (2009), *Xero* (2010), *Cannibal Queen* (2011) y *Killers* (2013), constituyen ejemplos puntuales, casos clínicos, de una suerte de paradoja pornográfica: las *formas* representacionales (composición, ritmo, estilo) importan tanto como el *contenido* representacional (sexo explícito).

El signo pornográfico exhibe, simultáneamente y en un delicado equilibrio, tanto su materialidad significativa como sus significados *de rigueur*. En este preciso punto, en esta visibilización de la dimensión significativa de la visualidad pornográfica, radica la radicalidad de lo alternativo. O, para decirlo de una forma salvajemente semiológica, la pornografía alternativa será una práctica significante, es decir, estética, o no será.

Hagamos, entonces, un breve esbozo de algunos rasgos que configuran la fisonomía de un estilo, ciertos signos que evocan una estética particular, a través de una serie de efectos asociados a un nombre propio, o en este caso, a un seudónimo, Jack the Zipper. En principio, una sofisticación y complejidad visual apabullante –considerando la ausencia de imaginación que caracteriza a buena parte de los pornógrafos–, altos valores de producción y una cuidada posproducción, bandas sonoras muy por encima de los estándares del género, montajes vertiginosos contrapunteados con largos planos secuencia, una diégesis mínima pero efectiva, interesantes secuencias de enlace y un tratamiento bastante creativo de los números sexuales, tomas en picado y contrapicado así como encuadres bastante inusuales en el registro pornográfico, efectos visuales como la cámara lenta o la aceleración, imágenes levemente distorsionadas gracias al uso de objetivos gran angulares, colores saturados, secuencias en blanco y negro, monocromías y una iluminación exquisita y variada –que abandona, por momentos, la luz blanda y explora el abanico de posibilidades de la luz dura, el contraluz, la oscuridad y el claroscuro, recursos prácticamente ausentes en la representación pornográfica–, son algunos de los signos de su estética alternativa.

En un apresurado ejercicio de pornografía comparada, no sería difícil encontrar en el trabajo de Jack the Zipper ciertas resonancias del estilo *punk rock* del fotógrafo Bob Coulter, una de las figuras más representativas del *altporn*. O bien, cierta afinidad electiva con el *glamour* erótico de Andrew Blake, considerado por algunos críticos como “el Helmut Newton del porno”, sobretodo, a la luz de algunas de sus películas más recientes: *Aria* (2001), *Justine* (2002), *Dollhouse* (2003), *Flirts* (2005), *House Pets* (2008), *Paid Companions* (2008), *Voyeur Within*

(2009) y *Sex Dolls* (2010), por nombrar algunas. Mismas que podrían leerse, también, como expresiones de esta estética alternativa, muy en sintonía con las estrategias metapornográficas, preciosistas y estetizantes, del fotógrafo Tony Ward, en particular, aquellas publicadas en sus libros *Orgasm* y *Orgasm XL*, de 2000 y de 2002, respectivamente.

Obviamente, esta suerte de enmarcado de la estética alternativa, a partir de un puñado de pornógrafos y algunas prácticas significantes que podemos asociar a ellos, no sería posible sin la puesta en marcha, en su sentido foucaultiano, de la función autor, sin los efectos de sentido propios de lo que podríamos llamar estilo. Quizá, la pornografía alternativa, tal como hoy la conocemos, no sea más que una coartada teórica que nos permitirá cartografiar, en un futuro no muy lejano, el espacio visual de un nuevo subgénero pornográfico probablemente mucho más interesante, gracias a su carácter periférico y subversivamente oximorónico: la pornografía de autor.

Fuentes de consulta

- Attwood, F. (2007) "No Money Shot? Commerce, Pornography and New Sex Taste Cultures", en *Sexualities*, vol. 10, núm 4, pp. 441-456.
- (2010) "'Younger, paler, decidedly less straight': The New Porn Professionals", en Attwood, F. (ed.), *porn.com: Making Sense of Online Pornography*, Nueva York, Peter Lang Publishing, pp. 88-104.
- (2011) "Through the Looking Glass? Sexual Agency and Subjectification in Cyberspace", en Scharff, C. y Gill, R. (eds.), *New Feminites? Postfeminism, Neoliberalism and Identity*, Gran Bretaña, Palgrave. pp. 203-214.
- (2012) "Art School Sluts: Authenticity and the Aesthetics of Altporn", en Hines, C. y Kerr, D. (eds.), *Hard to Swallow. Hard-core Pornography on Screen*, Nueva York, Wallflower Press. pp. 42-56.
- Brenda, L. (2008) *Burning Angel*, Frankfurt: Goliath.
- Coulter, B. (2003) *Crazy Babe*, Frankfurt: Goliath.
- (2005) *Bad Girls Hotel*, Frankfurt: Goliath.

- Cramer, F. (2007) "Sodom Blogging: Alternative Porn and Aesthetic Sensibility", en Jacobs, K., Janssen, M. y Pasquinelli, M. (eds.), *C'lick Me: A Netporn Studies Reader*, Amsterdam, Institute of Network Cultures, pp. 171-175.
- Foucault, M. (1989) *Historia de la sexualidad. La voluntad de saber*, tomo i, México: Siglo xxi.
- Gabor, M. (1996) *The Pin-Up: A Modest History* by Mark Garbor, Alemania: Evergreen.
- Hardy, S. (2009) "The New Pornographies: Representation or Reality?", en Attwood, F. (ed.) *Mainstreaming Sex: The Sexualization of Western Culture*, Nueva York, I.B. Tauris, pp. 3-18.
- Jacobs, K. (2007) *Netporn: diy Culture and Sexual Politics*, Lanham, Rowman and Littlefield Publishers.
- Paasonen, S. (2007) "Epilogue: Porn Futures", en Paasonen, S., Nikunen, K. y Saarenmaa, L. (eds.) *Pornification: Sex and Sexuality in Media Culture*, Oxford, Berg, pp. 161-170.
- _____ (2011) *Carnal Resonance: Affect and Online Pornography*, España: MIT Press.
- Ray, A. (2007) *Naked on the Internet: Hookups, Downloads and Cashing in on Internet Sexploration*, California: Seal Press.
- Riot, C. (2008) *Suicidegirls: Beauty Redefined*, Hong Kong: AMMO Books.
- Sabo, A. G. (2012) *After Pornified: How Women are Transforming Pornography & Why it Really Matters*, Washington: Zero Books.
- Ward, T. (2000) *Orgasm*, San Francisco: Last Gasp of San Francisco.
- _____ (2002) *Orgasm XL*, San Francisco: Last Gasp of San Francisco.
- Williams, L. (1999) *Hard Core: Power, Pleasure and the "Frenzy of the Visible"*, California: University of California Press.
- Yehya, N. (2012) *Pornografía. Obsesión sexual y tecnológica*, México: Tusquets.

ONANISMO: PUNTO DE FUGA ENTRE LA IMAGEN Y EL DESEO

Rocío Romero Aguirre

Uno de los grandes poderes de la imagen consiste en producir al mismo tiempo síntoma (una interrupción en el saber) y conocimiento (la irrupción en el caos).

GEORGES DIDI-HUBERMAN

La investigación en torno al tema del onanismo es escasa, se encuentra mayormente concentrada en estudios de psicología que abordan el tema como uno más en la agenda de la salud sexual contemporánea. Pocos estudios vinculan a la masturbación, como noción histórica y culturalmente localizable, con la imagen y con las formaciones de la fantasía subjetiva. Ciertamente el psicoanálisis ha sido el acercamiento más coherente al tema de la masturbación, pues ha podido señalar que dicha práctica está fundada en la creación subjetiva de una fantasía. Freud, en su ensayo *Pegan a un niño* (1919), advirtió la estructura general de dicha fantasía. Es necesario repasar brevemente esa estructura antes de poner a la fantasía masturbatoria en diálogo con el problema de la imagen. Freud se propone analizar la fantasía “Pegan a un niño”; se trata de una frase-imagen que sus pacientes confesaban avergonzados. Dicha fantasía de golpiza incorpora de forma implícita, es decir, inconsciente, dos fases previas y consecutivas entre sí: “El padre pega a un niño” y “Yo soy azotado por el padre”, al respecto, Freud afirma:

Este ser-azotado es ahora una conjunción de conciencia de culpa y erotismo; no es sólo el castigo por la referencia genital prohibida, sino también su sustituto regresivo, y a partir de esta última fuente recibe la excitación libidinosa que desde ese momento se le adherirá y hallará descarga en actos onanistas. (Freud, 2010: 186)

De esta forma, el onanismo para el psicoanálisis está anudado con las pulsiones fundamentales que estructuran a la subjetividad: el deseo incestuoso, la culpa y el erotismo. Por ello, cualquier abordaje del onanismo debe reconocer que es una práctica que da cuenta de algo esencial del sujeto y, en consecuencia, que la serie de imágenes que conforman la fantasía onanista también suponen un componente inconsciente.

En lo que sigue haré un breve recorrido por la historia cultural de onanismo, de su origen y sus relaciones con la modernidad, la transformación de la familia burguesa y de cómo se relaciona con el ejercicio literario. Para después indagar en el fundamento psíquico de dicha práctica y sus relaciones con la subjetividad en tanto práctica generadora de imágenes, ello me permitirá aportar una aproximación a la definición de imagen en el onanismo.

Chaqueta, paja, cinco contra el calvo, manuela, chambrita, jalarle el cuello al ganso, los placeres de la oca, puñeta, apuñalarse la ingle, darle al manubrio, afinarse el violín, sacarle el veneno a la serpiente, hacerse justicia por propia mano, jalársela, chaira, estrujar el salami, hacerse una carlotita, lavar a mano, pulirle el casco al soldadito, sexo solitario. Todas son formas populares para caracterizar la masturbación masculina y enfatizar lo vergonzoso de su ejercicio. La masturbación ha sido categorizada culturalmente como un pecado, un crimen, una enfermedad y, hoy en día, una práctica de libertad sexual que ha permitido a los sujetos explorar su cuerpo para reconocerse en él. Sin embargo, la masturbación como concepto, definido formalmente por la ciencia, fue introducido en la cultura hasta el siglo XVIII bajo la noción de “onanismo” como una “anomalía” anímica con consecuencias físicas atroces. En su investigación Thomas W. Laqueur muestra cómo el nacimiento de este neologismo ocurre, por un lado, en el marco de la transformación social de la modernidad que impuso el modelo de familia burguesa y, por otro, “en medio de la incipiente cultura popular impresa del siglo XVIII inglés” (Laqueur, 2007: 27), en medio del desarrollo de una creciente industria farmacéutica que venía convenientemente acompañada de pequeños libros que advertían, bajo un lenguaje aparentemente científico, respecto de ciertos males, su sintomatología y el tratamiento a seguir. Por lo demás, resulta interesante que este género de textos médicos (con toques pornográficos), dedicara buena parte de sus páginas al relato de las terribles enfermedades del “comercio con uno mismo”.

Esto último es fundamental, pues occidente ha centrado su atención en la descripción del vicio de la masturbación, particularmente porque se trata de una práctica en solitario que atenta contra la naciente sociedad moderna y aquí es necesario precisar una contradicción: la modernidad se inaugura gracias a la proclama de lo íntimo, a la reivindicación de la vida privada que coloca al individuo en el centro de sus preocupaciones y de las fuerzas sociales en construcción; simultáneamente, este acento en la vida privada mira con malos ojos a la masturbación justamente por ser de las formas íntimas la menos accesible a las pedagogías y la higiene médica que intentaban garantizar un tipo moralmente correcto de intimidad. Michel Foucault dedicará una buena parte de su investigación a la comprensión del fenómeno moderno de la producción de saberes sobre el cuerpo y el alma que permitirán una serie de tecnologías de poder.

En ese sentido, no es extraño que el sexo solitario se definiera como causa universal de to-

das las patologías, en su tratado médico Samuel-Auguste Tissot (1760), antóloga toda una serie de síntomas asociados a la masturbación; una conclusión inmediata es que todas las enfermedades y síntomas estaban ligados en mayor o menor medida al vicio onanista. Quiero citar uno de los testimonios que aparecen en el texto de Tissot:

Me estoy consumiendo por la pérdida casi continua de esperma: mi rostro está casi cadavérico, por lo pálido y plomizo que resulta. La debilidad de mi cuerpo provoca que mis movimientos sean cada vez más dificultosos [...]. Mis digestiones son tan defectuosas que presentan el mismo aspecto que tenían al introducirlos al estómago. (Tissot, 2003: 46)

Tissot pone especial énfasis en lo perjudicial que resulta la masturbación para el intelecto, a lo largo de su libro hay frases sembradas que afirman el peligro de la imaginación a que están sometidos los enfermos de onanismo. La justificación es expuesta en uno de los capítulos de su texto, y se debe a las teorías de Hipócrates, Demócrito y Galeno, extendidas por toda Europa, que afirman que el cuerpo, y principalmente la cabeza, producían un líquido vital que eventualmente se transforma en semen, por lo que un uso perjudicial de dicho líquido no puede más que repercutir en un debilitamiento generalizado y, fundamentalmente, del intelecto. Pero además, y este es el punto al que quiero llegar, el vicio de la masturbación está fuertemente ligado al uso (perjudicial) de la imaginación:

Pero es tal el grado de organización de las partes genitales, que su actividad y los deseos que la acompañan se ponen en funcionamiento no sólo por la presencia de un humor seminal sobre abundante sino también por la imaginación, pues influye enormemente sobre esas partes. Si se concentra en los deseos, la imaginación puede ponerlos en un estado que los provoca realmente, y entonces tal deseo conduce al acto, el cual es tanto o más pernicioso cuanto menos necesario sea. (Tissot, 2003: 83-84)

La capacidad, al parecer insospechada, de la imaginación sobre el cuerpo llega a un punto crucial en la reflexión del médico suizo: “El masturbador, únicamente dedicado a sus meditaciones indecentes, experimenta desde este punto de vista los mismos males que el hombre de letras cuando fija las suyas sobre una única cuestión” (Tissot, 2003: 83-84). Maravillosa forma de resumir en una misma figura, la del masturbador, el desasosiego de la vida intelectual, en la medida en que se trata de un “abuso” de la imaginación lo que hace de la masturbación un vicio; el hombre y la mujer de letras serían su correlato. A primera vista se deduce que la censura recae en acción de los sujetos de volcarse sobre sí mismos, de arrojarse en su interioridad.

Ambas prácticas, el onanismo y la meditación intelectual, implican placer y aislamiento social. Lo intolerable para la naciente sociedad burguesa puede precisarse de la siguiente forma: la masturbación provoca una reacción real a partir de un objeto imaginado, una suerte de engaño se juega en el placer del onanista y del literato. Este suplemento de lo real será sobre el cual Rousseau se interesará en sus confesiones:

Este vicio, que tan cómodo hallan los tímidos y vergonzosos, tiene además un gran incentivo para las imaginaciones vivas, que consiste en disponer, por decirlo así, de todo el sexo femenino y poder servirse a su antojo de la hermosura que les incita sin necesitar su consentimiento [...] y [yo] viviendo en casa de una mujer hermosa, cuya imagen estaba grabada en el fondo del mi corazón, viéndola continuamente durante el día, rodeado durante la noche de objetos que excitaban su recuerdo, y durmiendo en un lecho donde me consta que ella se había acostado ¡cuántos estímulos! (Rousseau, 2008: 96)

La imagen de la mujer que excita el pensamiento es usurpada, llevada de su cuerpo, de su presencia a la fantasía onanista, ¿no es ese el ejercicio de la creación literaria?, ¿no es esa la potencia de las imágenes? No por ellas mismas, sino por nuestros deseos de poseerlas y traerlas para nuestro placer. ¿Cuántas veces nuestra imagen habrá servido a los oficios imaginativos de algún masturbador, ¿cuántas veces la imagen de nuestro rostro, de nuestro cuerpo, cuántas veces nuestro nombre habrá servido como artificio del placer de un otro insospechado? Esa imagen reproducida y convertida en ficción, en narratividad devela la sustancia de la creación estética: la invención para el puro placer sexual ya en la masturbación, para el placer de la venganza en la imagen de los celos y del odio, para el puro placer de mirar en el artista anorado con el mundo. Una primera conclusión por ahora: nuestra imagen no nos pertenece, no es robada y refigurada o para decirlo de otra forma, no es a nosotros a quien ama nuestro amante, es a nuestra imagen robada y trabajada por la imaginación a quien besa cuando nos besa, Lacan dirá: amar es dar lo que no se tiene a quien no es.

En ese sentido, el comentario de Derrida a propósito del fantaseo en Rousseau muestra las funestas consecuencias de la imagen que pueden entreverse desde ahora: “Y es precisamente de lo imaginario que se trata. El suplemento que engaña a la naturaleza [...] Ahora bien, ese peligro es el de la imagen, el onanismo anuncia la ruina de la vitalidad a partir de la seducción imaginativa” (Derrida, 2005: 192-193).

Es claro que Derrida se refiere a la oposición escritura/habla que desarrolla en *De la gramatología* y la lleva a la oposición naturaleza/imaginación para mostrar que la cosa de la naturaleza, lo real, no puede ser deseada por sí misma, requiere del tamiz de la imaginación.

Y afirma que si el goce sin el suplemento de la imaginación fuera posible, sería mortífero.¹ Para decirlo de otro modo, el objeto que deseamos es inaccesible a nosotros, no sabemos qué deseamos, sólo sabemos que deseamos algo, lo sabemos porque su imagen nos acosa, se impone en nosotros bajo la forma de la fantasía. Es en ese sentido que debemos comprender el comentario de Derrida, por eso la muerte subyace a toda fantasía. La muerte sería ese objeto real, imposible de conocer. De esta forma es factible hacer un pasaje de la imagen a la fantasía, que me permitirá plantear una segunda conclusión: la imagen es visible porque es sostenida por una fantasía. Revisemos esta idea, digo que la imagen es visible porque parto de la idea de que la visibilidad se fundamenta en el deseo, por lo que no todas las imágenes son visibles; de esta manera, la fantasía hace visible lo invisible de las cosas reales pues las inscribe en una lógica, en una sintaxis, que sería la del deseo.

Cuando se trata de lo sexual, la fantasía hace posible justamente la concreción del deseo, en el acto sexual. Zizek, en *El acoso de las fantasías*, plantea de qué manera la fantasía sostiene a la ideología y sus modificaciones, explora los modos en que la fantasía sostiene el deseo en tanto el objeto de deseo se mantiene lejos, en la medida en que no es accesible, afirma que: “el contacto con otra persona ‘real’, de carne y hueso, que sentimos al tocar a otro ser humano, no es algo evidente, sino intrínsecamente traumático, que sólo cabe sostener en la medida en que ese otro entra en el marco de la fantasía del sujeto” (Zizek, 2012: 75).

Como he indicado antes, la mediación de la imagen o de la fantasía hace posible el amor y el acto sexual, pero ni siquiera con esa mediación la angustia del sexo queda desalojada. En el caso de la masturbación el sentimiento de culpa aparece como residuo de esa insatisfacción intrínseca al sexo; Zizek muestra cómo en *No amarás* de Kieslowski y en *Hamlet* la cercanía del objeto deseado, en este caso la mujer, materializa lo que la fantasía había recreado y, por lo tanto, el deseo se sustrae de la persona real. Uno se da cuenta que no es a él a quien uno desea, sino a esa versión del otro que mi fantasía ha creado. “El problema –afirma Zizek–, desde luego, es que, para que la sexualidad funcione con normalidad, necesita una mínima “síntesis de imaginación capaz de (re)crear su objeto” (Zizek, 2012: 75).

En *Ninfomanía* de Lars von Trier, Joe, enamorada de Jerome, decide no tener sexo con él, le niega el placer que vive con otros. Jerome escapa con su secretaria y deja a Joe abandonada y enamorada. Es así que conocemos el método del rompecabezas a partir del cual recrea la presencia de Jerome desde la configuración de su propio deseo.

Como lo explica el psicoanálisis, el objeto lejano y, por eso mismo, deseado, al acercarse pierde la potencia (virtualidad) que el deseo le había dotado. Jerome regresa y Joe, que le ha

¹ Pues esa presencia, a la vez, es deseada y temida, el suplemento transgrede y a la vez respeta lo prohibido. [...] El goce mismo, sin símbolo ni supletivo, el que nos acodaría (con) la presencia misma, si algo semejante fuera posible, no sería sino otro nombre de la muerte. (Derrida, 198)

pedido en un arranque sexual que llene todos sus agujeros, después de un tiempo deja de sentir. Como si el develamiento de la persona real inhibiera el deseo. El pedido de Joe, que Jerome llene todos sus agujeros, es imposible y esa imposibilidad no puede disfrazarse con fantasías, pues no tiene imagen. Ese es el drama de la protagonista de *Ninfomanía*, atrapada en la repetición incesante de la búsqueda del deseo colmado.

Pero ¿qué es lo que se muestra en la fantasía onanista?, ¿de qué están hechas esas imágenes? Ya sabemos que son robadas a la persona real, o sea que no se trata del otro.

Sabemos que la fantasía onanista dejar ver que en el encuentro con la pareja sexual es necesaria la mediación de una fantasía que haga tolerable lo insoportable del sexo. Y la imagen que produce la fantasía onanista en su narrativa erótica es, para decirlo con Freud, una serie de subrogados de uno mismo y de sus relaciones con su objeto causa de deseo. Para decirlo de otro modo, esa fantasía es una suerte de historia de uno mismo donde uno ensaya de formas múltiples y superpuestas los acercamientos a aquello que enciende el deseo, que lo hace arder. Aquí quisiera tomar prestada esta noción de Didi-Huberman que, si bien, remite a las tesis de historia de Walter Benjamin y la historicidad que subyace en la interpretación de Aby Warburg en *Atlas Mnemosine*; considero que es posible desplazarla al problema singular de la configuración de la imagen en el onanismo. Igual que en Warburg las imágenes en la fantasía onanistas son anacrónicas, se ordenan en la lógica del deseo y no de la temporalidad social. Todas ellas recubren una cosa: el modo en que cada uno de nosotros concibe su relación con el mundo, con uno mismo y con la imagen del otro. De suerte que ese palimpsesto, esa superposición, eso a lo que Lacan llama el fantasma, es lo que verdaderamente concebimos como realidad.

Para concluir, la imagen que el onanismo nos deja ver está impregnada por el deseo, por el deseo particular del sujeto y su estructura es una fantasía que provee al sujeto de una mediación con lo real del sexo. Esa fantasía convierte al sexo en placer, por ello el placer no es un atributo natural, sino cultural, yo diría que ficcional, en el sentido que sólo es posible por la capacidad de figuración o de fantaseo del sujeto. Por eso mismo, la imagen que me importa configurar en esta presentación es una creación subjetiva, que encuentra en el cuerpo la verdadera consecuencia de su potencia. La imagen entonces, es ese palimpsesto visible que encubre lo invisible. Y este es mi intento de configurar a la imagen como una forma de conocimiento que nunca se devela completamente, tal y como lo afirma Didi-Huberman: la imagen es *síntoma*; es decir una interrupción en el saber. Y en el onanismo ese conocimiento es subjetivo, es decir, un saber descentrado y múltiple, como la imagen misma.

Fuentes de consulta

- Derrida, J. (2005) *De la gramatología*, México: Siglo XXI.
- Didi-Huberman, G. (2012), *Arde la imagen*, México: Océano.
- Foucault, M. (2000) *Los anormales*, Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Freud S. (2010) *Pegan a un niño*, *Obras completas*, tomo XVII, Buenos Aires: Amorrortu.
- Laqueur, Thomas W. (2007) *Sexo Solitario. Una historia cultural de la masturbación*, Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Rousseau, J. (2008) *Confesiones*, Madrid: Alianza.
- Tissot, A. (2003), *Onanismo*, Madrid: Asociación española de psiquiatría.
- Zizek, S. (2012) *El acoso de las fantasías*, Madrid: Akal.

EXCESOS DEL CUERPO Y METÁSTASIS TECNOLÓGICAS

Alejandra Díaz Zepeda

Vivimos en una época de exceso e indiferencia. De aumento de prótesis y ampliación de los sistemas operativos. En una época de órganos sin cuerpos. De órganos esperando cuerpos [...]. Los órganos se extraen y se intercambian. Los órganos están diseñados e insertados. La sangre que fluye en mi cuerpo hoy en día podría estar circulando en su cuerpo mañana.

STELARC

Pensemos la tecnología como medio de exploración detallada y excesiva del cuerpo, como un proceso de develamiento y exteriorización de su materia, órganos, fluidos, carne, excrecencias. La representación de la herida y la producción de la enfermedad en los medios visuales se presentan como relatos minuciosos, excursiones corpóreas, que permiten desde la fragmentación de los cuerpos un acercamiento a lo real que viene del efecto que dichas representaciones generan. Así, la tecnología, más que una forma de volver ausente lo corpóreo, parece aproximarnos a la realidad de su presencia. En este sentido, los mecanismos de representación tecnológica gozan de una cualidad efectista en tanto posibilidad de cercanía al cuerpo. Existe, en los dispositivos tecnológicos, una reaparición de la puesta en escena del cuerpo, enmarcando, desde diversas prácticas artístico-culturales, una cuidadosa visión de la presencia, la cancelación y la penetrabilidad del cuerpo. Desde estas diversas prácticas quisiera recuperar la distinción entre tres imaginarios en torno a la relación cuerpo-tecnología y una sugerente participación de lo corporal en las mismas. Desde una irrelevancia o innecesaria participación del cuerpo y una biología insuficiente a una necesaria presencia de lo corporal para producir un cuerpo nuevo.

El primer imaginario al que quisiera hacer referencia, tendrá que ver con los cuerpos mediatizados. Estos cuerpos presentes sólo en espacios virtuales que se relacionan a partir de su distanciamiento, relaciones que nos remiten a una corporalidad no sólo ausente, sino innecesaria. La inmediatez con la que estos cuerpos se comunican actualmente tiende a la sustitución de una respuesta comunicativa por una simple reacción a la instantaneidad. La presencia de los cuerpos ya no tiene nada que ver con la física de los mismos, estar cerca del otro no es distinguirnos en tanto materia el uno del otro. Los encuentros se reducen al ruido del teclado,

los gestos faciales a abstracciones. Somos aquello que precede de la *cinetosis*, secuelas del accidente generado por la aceleración de la tecnología, del mal de los transportes rápidos al mal de las transmisiones instantáneas, que nos convierte en “minusválidos –motores y videntes–viajeros” (Virilio, 1999: 77). Hablamos de una desaparición del cuerpo por la aparición de una excesiva “cercanía”. *Proximidad mediática*, al decir de Paul Virilio, hablando de presencias inmediatas. Donde cualquier cualidad del sujeto es posible a distancia. Hablamos de sujetos que se fragmentan, que se mueven separados de sus extremidades, que se emocionan racionalmente y se desahogan en un *click*. Si es posible que las acciones de los cuerpos se dividan y se vuelvan independientes la una de la otra:

[...] surge la posibilidad inaudita de un brusco desdoblamiento de la personalidad del sujeto que ya no podría dejar intacta durante mucho tiempo “la imagen del cuerpo”, dicho de otra manera la PROPIOCEPCION del individuo... Tarde o temprano, esta íntima percepción de la masa ponderal perderá toda evidencia concreta, liquidando al mismo tiempo la clásica distinción entre el “adentro” y el “afuera”. (Virilio, 1993: 116).

Esta pérdida del cuerpo en la cibercultura, no sólo demuestra que el clásico dualismo cuerpo/espíritu no ha sido resuelto, sino que se discute un dualismo que tiene que ver ahora con la física de los cuerpos: cuerpo/mente. Ya no es sólo pensar la disolución del cuerpo, interior y exterior siendo la misma cosa, sino pensar que no se requiere de la relación íntima con los cuerpos para exteriorizarlos y es el cuerpo el que ahora aprisiona la inteligencia del sujeto. Se regresa a la condena del cuerpo, a la hostilidad que resulta de un pensamiento que insiste en su separación. La carne como fuente de corrupción, el cuerpo como prisión del alma. Ahora, el cuerpo como límite de la mente. David Cronenberg, advierte que gran parte del pensamiento filosófico gira alrededor de esta compleja dualidad y visión de la corporalidad separada de la mente. Según el director, “El fundamento del horror, y de la dificultad de la vida en general, se basa en que no podemos llegar a comprender cómo es que podemos morir. ¿Por qué debe morir una mente sana sólo porque su cuerpo esté enfermo?” (Cronenberg citado en Dery, 1998: 20).

La cibercultura, en este sentido, no desconoce que existe o se genera de manera accidental un sentimiento de incorporeidad que no sólo se expresa en sus necesidades tecnológicas, sino que es notado constantemente en la irrelevante e innecesaria existencia de los cuerpos para el desarrollo tecnológico. No se piensa en ellos, se producen constantemente espacios y necesidades que demuestren que es más efectiva la independización de nuestra fisionomía. Pues, evidentemente, estoy separada de mi cuerpo y del otro en espacios virtuales. ¿Para qué el cuerpo si está en desuso? Este sentimiento de incorporeidad, de lejanía con los cuerpos, vuelve más hostil el hecho de que tanto la mente como la materia conviven en el mismo

espacio. Se genera, al decir de Mark Dery “[...]un *odio al cuerpo*, una combinación de desconfianza y desprecio hacia la incómoda carne, que representa el factor limitante en los ámbitos tecnológicos” (Dery, 1998: 260). Es cuerpo, el *odio*, el desprecio a la carne, el repudio de sus interiores y salidas. Es en ocasiones, incluso, vergüenza, angustia o rechazo. Se pregunta Bruce Mazlish: “¿Quién no ha sentido a veces el “hedor” del cuerpo y el deseo de librarse de él?”, quién no ha sentido repulsión ante la “degradante” necesidad de evacuar los intestinos, y quizá incluso del sexo?” (citado en Dery, 1998: 260). Sabemos entonces, desde siempre, lo que suscita el cuerpo. Que no nos sorprenda ahora la torpeza que frente a la tecnología los cuerpos demuestran. Pero, en este sentido, la verdadera incomodidad de ser cuerpos es que, a la par que la tecnología crece, estos cuerpos estorban más. “La capacidad de ser un cuerpo se limita por tener un cuerpo”, dice Stelarc al recordar la distinción hecha por J.P Berger entre “ser un cuerpo” y “tener un cuerpo” (Stelarc, 1998: 117).

Así, condenados y privados del uso de nuestros cuerpos, avanzamos ahora como incapacitados a la obsesiva mutilación tecnológica. El segundo imaginario tendrá que ver con una suerte de domesticación de los cuerpos. Cuerpos ornamentados que se vuelven cuerpos adaptables a la tecno-cultura. Repensar estos cuerpos insuficientes, cuerpos extendidos que en su extensión se exhiben como obsoletos y necesitados de intervenciones. Esta insuficiencia nos lleva “[...] a la *intrusión intraorgánica de la técnica y sus micromáquinas en el seno de lo viviente*” (Virilio, 1993: 110). Sabemos que es común pensar en la cibercultura formas de desaparecer la corporalidad para darle entrada inmediata al artificio del cuerpo. Sin embargo, consideremos que lo que en realidad existe es una acción de sobreponer en el cuerpo, de añadir al cuerpo, de incorporar; e incorporar al cuerpo aditamentos extraños, en tanto rediseños de los mismos, no es más que una especie de ocultamiento del cuerpo, lo que hay entonces, son cuerpos clausurados por la tecnología. De la incorporación al efecto de incorporeidad. Y si bien, basándonos en que para muchos la lógica del cuerpo está en la carne, algunos quisiéramos pensar que la máquina que deviene de la carne pudiera ser una expresión del propio cuerpo que ha cedido a dejarse en su desvanecimiento. Sabemos que en realidad estamos siendo llevados a incorporarnos, por tanto, *corporalizarnos* en la tecnología por una necesidad de seguir siendo cuerpos presentes. Sin embargo, el cuerpo no debiera pensarse como el límite de esos cuerpos *otros* como no lo es en la genética, la evolución que se busca de los propios cuerpos debería darse en ellos y el fastidio de su imposibilidad de evolución termina produciendo *no cuerpos*. Pues ya no hablamos de un sentimiento de incorporeidad, sino de una necesidad de ya no ser este cuerpo insuficiente.

[...] la carne del hombre encarna su parte maldita, que innumerables dominios de la tecnología pretenden felizmente remodelar, “inmaterializar” transformar en

mecanismo controlables para librar al hombre del molesto peso en el que maduran la fragilidad y la muerte. Para remediar la desgracia de estar hecho de carne, el cuerpo es disociado del hombre que encarna y concebido como un en sí. Es sometido a innumerables subterfugios para escapar a su precariedad, a sus límites, para controlar esta parte inaprensible, para alcanzar una pureza técnica. Tentación demiúrgica de corregirlo, de modificarlo, ante la imposibilidad de hacer de él una máquina realmente impecable. (Le Breton, 2007: 20).

Sumergidos en los deseos de la inmaterialidad y la reconstrucción del cuerpo, nos entregamos a la fascinante mutilación tecnológica. Despojemos entonces a los cuerpos de sus entrañas, de sus órganos y fluidos para construir cuerpos nuevos. Y festejemos entonces, la llegada de las prótesis y el trasplante. Porque el cuerpo nuevo devendrá de la rasgadura de la carne, pues ésta es su exceso y desde ella se extiende el cuerpo. Así, la tecnología, desde su intrusión al cuerpo, intenta superarlo bajo la creencia, ya no de sustituirlo, sino de remodelarlo. Este segundo imaginario, intenta reconciliarse con el cuerpo bajo la creencia de no haber sido terminados o de que somos apenas un bosquejo. Si bien, aquí, la intención es operar desde el cuerpo, la incorporación a él de todo lo que lo modifique y lo haga al menos suficiente no escapa de una búsqueda de desaparición. Pues todo esto parte del sometimiento del cuerpo a una denigrante descripción que viene de su imperfección por la precariedad de lo que lo forma, debilidad emotiva y sensorial, enfermedad, dolor y muerte. Si hay entonces un futuro del cuerpo, este tiene que ver específicamente con su desaparición bajo la idea de reconstrucción.

Así, en el ámbito de lo artístico nos hemos encontrado con las constantemente propuestas citadas de extensión de los cuerpos en Stelarc. Quien a diferencia de propuestas como las de Marcel Lí Antunez que desde la tecnología se produce una máquina experimental, desorganizada y en potencia, para recordar a Deleuze; desde la radicalidad de un pensamiento que confronta la reconstrucción de la corporalidad Stelarc declara la obsolescencia de los cuerpos. El artista piensa que el cuerpo no puede hacer frente a la potencia tecnológica debido a que biológicamente no está equipado para hacer frente a este nuevo entorno. De esta forma, piensa el cuerpo, sobretudo como una estructura frecuentemente disfuncional, susceptible y con escasos parámetros de supervivencia. El artista propone potencializar los cuerpos, rediseñándolos modularmente con un sistema inmunológico hiperactivo que no haga difícil el remplazo de los “órganos” disfuncionales, alejando al cuerpo de la mortalidad por la facilidad del intercambio y sustitución de partes. De esta forma, piensa en cuerpos más accesibles y longevos, porque “(p)rolongar la vida ya no significa “existir” sino “ser operativos” (Stelarc, 2007: 120).

Así, como desde las propuestas de Stelarc, Paul Virlio encuentra en este cuerpo posevolutionista una caricatura del superhombre nietszcheano, yo encuentro, desde la enfermedad

en Antonin Artaud, una recuperación aún más sugerente para pensar un tercer imaginario. Hablo de considerar una evolución del hombre, desde el *cuerpo nuevo* que devela Artaud, el que nace por la enfermedad y la desorganización. Pensemos en un proceso de evolución que más que buscar la desaparición radical de los cuerpos clausurados por las prótesis o bien, desvanecidos por la inmediatez de su presencia, se da en la propia corporalidad. Esto partiría en un primer momento, de la aceptación de la intromisión que sufre el cuerpo por la tecnología. En el ámbito de lo clínico, sabemos que el desarrollo tecnológico resulta un tanto liberador. Aquí, a diferencia de los imaginarios anteriores, hay una necesidad de producir un cuerpo que sólo cumple la tecnología, por lo tanto se da un acuerdo de hospitalidad entre la tecnología y el cuerpo. En este sentido, cabría decir, en palabras de Jean-Luc Nancy: “Si ya tiene derecho de entrada y de residencia, si es esperado y recibido sin que nada de él quede al margen de la espera y la recepción, ya no es el intruso, pero tampoco es ya el extranjero” (Nancy, 2007: 11). Si bien es esperada y reduce su efecto intrusivo en el cuerpo, la prótesis permanece como ajena. Es mi cuerpo el que la acepta pero eso que acepta no es mi cuerpo.

En el sentido de la intrusión y de la aceptación de lo ajeno como lo propio, quisiera referirme entonces a este tercer imaginario en relación con una especie de exceso del cuerpo. La cultura *cyberpunk* ha llevado a la puesta en escena la relación tecnología-cuerpo en territorios de lo intimidante y el horror. El terror hacia una máquina contaminante ha sido representado en diversas prácticas comunes de la cibercultura, pero posiblemente la más incitante en términos de representación surja en el cine. Desde *Tetsuo* de Shinya Tsukamoto (1983), 964 Pinocchio de Shozin Fukui (1991) y el clásico cine de ficción de David Cronenberg, por mencionar algunos, llegamos a una propuesta que surge en 2006 aún más sugerente, *Metalosis Maligna* de Floris Kaayk. El cineasta aborda, a manera de docuficción, los efectos secundarios sufridos por el cuerpo al ser intervenido por la tecnología. Partiendo de la fragilidad del cuerpo y de la frecuente necesidad por el remplazo de sus partes, nos ubica en el supuesto departamento de enfermedades infecciosas del Hospital General de Edinburgh, donde el Dr. Neal Godfrey explica que las partes artificiales de los cuerpos generan infecciones y que todo aquel que posea una prótesis está en riesgo de contraerlas. Si bien este dato no nos resulta ajeno -pues sabemos que las prótesis utilizadas para la reconstrucción y regulación de los cuerpos, en ocasiones, más allá de un rechazo, generan infecciones ya sea por contaminación intraoperatoria o hematogena- lo que vemos en esta propuesta en relación con las consecuencias de estas intervenciones médicas es aún más perturbador.

Referida como *metalosis maligna*, Floris Kaayk imagina una enfermedad altamente destructiva con relación en la tecnología. Es debido a la *streptococcus metalomaligna*, nombre pseudocientífico de la bacteria atacante de las prótesis, que se genera un inquietante efecto en el cuerpo. Lo que vemos en la propuesta del cineasta es una verdadera colonización tecnológi-

ca. La prótesis se propaga, al ser invadida por la bacteria. Tan vivo como cualquier órgano, el metal está posibilitado de crecer invadiendo al cuerpo. Se produce una especie de ramificación del metal que sale y reemplaza la carne. La detección de la infección suele ser muy parecida a cualquier infección necrotizante. La piel suele mostrar una progresiva irritación, seguida de lo que pareciera “hinchazón” o inflamación del área. Pero más allá de una necrosis, en la siguiente fase de la enfermedad, el metal penetra la piel y comienza su salida del cuerpo desapareciendo completamente secciones de éste para ser reemplazado por el metal.

Recordando a Jean-Luc Nancy, es posible negar un carácter intrusivo a todo órgano o extremidad artificial por su derecho de residente en el cuerpo. Pienso ahora, desde esta propuesta, que al fungir como parásito no es sólo nuevamente intruso, sino invasivo. De esta forma me parece seductora la idea de imaginar un cuerpo que enfrenta la asepsia de la tecnología con la contaminación tecnológica. Floris Kaayk ha escenificado la fagocitación de Marvin Minsky, quien dice, dentro de un horizonte de sustitución, que: “[...] el espesor de nuestra masa ponderal se dilata a semejanza de la masa cósmica, para dejar lugar a un nuevo equipamiento posindustrial, pero sobre todo “posevolutivo” (Minsky citado en Virilio, 1993: 122). Contrariando así, la idea sobre la carne en Artaud, donde la podríamos pensar como órgano colonizador del cuerpo.

Ya hablaba Paul Virilio de una especie de enfermedad tecnológica en tanto adicciones del sujeto apegado a la tecnología, de los “[...] drogados por la redes de los múltiples medios de comunicación, las net- yonkis, los webadictos y otros ciberpunks afectados por la enfermedad iad (Internet Addiction Disorder), y cuya memoria se convierte en un baturrillo, un vertedero lleno de una pila de imágenes de toda procedencia, de símbolos usados, amontonados no importa cómo y en mal estado” (Virilio, 1999: 77). Desde aquí consideremos la evolución de los cuerpos por la enfermedad. En las distinciones que hace Paul Virilio, nos enfrentamos a la experiencia inmaterial del padecimiento en tanto virtualidad de los cuerpos. Una adicción que surge de una suerte de posibilidad de economía del cuerpo. En donde la corporalidad es sólo irrelevante o innecesaria. Lo que prima en este primer imaginario es la idea de que: “La realidad como fuerza antes que como idea oficiante de la representación [...]” (Lerardo, 2005: 14). Durante su estancia en la psiquiatría del “fármaco y el electroshock” (Lerardo, 2005: 14), Antonin Artaud desarrolla una visión de la enfermedad que no sólo se condena en su encuentros con la medicina y la liquidación del opio, sino que viene de la inmaterialidad y la fragmentación de los cuerpos. Pero en un mejor sentido, Artaud intuye otra corporalidad desde esta fragmentación, que no tendría nada que ver con un intento de cancelación o clausura del cuerpo.

Declara que un cuerpo en su adormecimiento habitual se fragmenta en distintas funciones. “La biología corpórea se fragmenta, se agota en la inmediatez de una función o tarea específica. Sólo al descender a un cuerpo como totalidad sensorial, libre de toda división o

fragmentación, puede acontecer el cuerpo nuevo [...]” (Lerardo, 2005: 20). Pienso la enfermedad como esta totalidad de los cuerpos, como posiblemente lo haría Artaud desde su esquizofrenia. Más allá de la inmaterialidad de la enfermedad, Floris Kaayk piensa en un virus que parasita al cuerpo, cuerpo totalizado por la enfermedad. Así, retomando del proceso evolutivo de los cuerpos las enfermedades vinculadas a virus y bacterias concibe un proceso post evolutivo considerando enfermedades basadas en la tecnología. La idea del virus electrónico recurrente en los medios tecnológicos reaparece como una variante maquina de la *flesh eating bacteria* en la propuesta del cineasta. Lo sugestivo de *metalsis maligna* viene de la actualización de esta posibilidad. La estrategia formal con la que es trabajada hace que lo posible se piense como probable. Trabajando con el lenguaje de un documental Kaayk presenta, entrevistas, estudios, pacientes, terapias, términos médicos y hasta un laboratorio en busca de una vacuna preventiva para la enfermedad. En el trabajo de Floris Kaayk, a diferencia del uso retórico del formato documental o periodístico como preámbulo de la ficción, en donde la introducción informativa a la que se recurre en gran parte de las propuestas *cyberpunk* es debilitada en el transcurso de la historia, siendo eso por supuesto la atracción del cine de ficción, lo vemos ausente en *metalsis maligna* y se mantiene a lo largo de todo el cortometraje, en términos de docuficción. Los dos imaginarios anteriores se presentan en una suerte de realidad. Lo que vemos en éstos ya no son sólo probabilidades, sino realidades. Desde el crecimiento exponencial de las redes sociales y vidas alternativas en mundos virtuales operamos como cuerpos ausentes al decir de Stelarc. Igualmente, nos encontramos no sólo con propuestas artísticas que amplifican los cuerpos utilizando prótesis sino que desde la medicina la potencialización de los cuerpos ya es un hecho. Ahora, más allá de la visión de la máquina monstruosa, y la posibilidad de ser destruidos por la tecnología, Floris Kaayk intuye desde la infección y perversión de la carne la construcción de un cuerpo nuevo.

Fuentes de consulta

- Artaud, A. (2005) *El arte y la muerte/otros escritos*, Argentina: Caja Negra.
- Dixon, B. J. y Cassidy, J. E. (1998) *Cyberotics, Technology and Post-Human Pragmatism*, Londres: Routledge.
- Dery, M. (1998) *Velocidad de escape. La cibercultura en el final del siglo*, España: Siruela.
- Nancy, J. L. (2007) *El intruso*, Buenos Aires-Madrid: Amorrortu.
- Le Breton, D. (2007) *Adiós al cuerpo. Una teoría del cuerpo en el extremo contemporáneo*, México: La Cifra.
- Virilio, P. (1999) *La bomba informática*, España: Cátedra.
- _____ (1993) *El arte del motor. Aceleración y realidad virtual*, Argentina: Manantial.
- Stelarc: *Extra Ear: Ear on Arm. Interview by Jens Hauser. First published in: Hauser, Jens (ed.): sk-Interfaces. Exploding Borders – Creating Membranes in Art, Technology and Society. Liverpool University Press. Liverpool/Chicago, 2008. P. 102-105*

CUERPOS AUSENTES

María del Mar Marcos Carretero

Nuestro cuerpo nos posiciona en el mundo, mediante él nos movemos e interactuamos con el todo que nos rodea. El reconocimiento del cuerpo propio es un punto decisivo en nuestra conformación como seres autónomos, en la medida que este reconocimiento nos brinda un lugar en el mundo, un lugar desde donde participar de la realidad, de la interacción.

En el pensamiento occidental se ha presentado una fuerte desvinculación del Ser y su cuerpo. El alma ha funcionado como un lugar más seguro para habitar ya que se nos presenta como imperecedera, entra y sale del cuerpo expandiendo las posibilidades de existencia del Ser, nos exorciza del cuerpo. Mientras el Ser observa el mundo desde el alma, éste se configura imperecedero y el cuerpo es rechazado, la carne es negada y el Ser se volatiliza, se expande al todo, a la posibilidad infinita.

Volver la mirada hacia el cuerpo es hacerlo también en el origen mismo de la realidad, puesto que nuestro cuerpo es ese puente único con la realidad, que nos da una posición, un lugar tan real como abstracto a partir del que actuamos en el mundo.

El cuerpo es el punto cero del mundo, allí donde los caminos y los espacios vienen a cruzarse, el cuerpo no está en ninguna parte: en el corazón del mundo es ese pequeño núcleo utópico a partir del cual sueño, hablo, expreso, imagino, percibo las cosas en su lugar y también las niego por el poder indefinido de las utopías que imagino. Mi cuerpo es como la Ciudad del Sol, no tiene un lugar pero de él salen e irradian todos los lugares posibles, reales o utópicos. (Foucault, 2010: 12).

Es la corporalidad el signo más inmediato de nuestra existencia y, a partir de ahí conformamos el mundo, lo modificamos y nos desarrollamos. Sin embargo el Ser contemporáneo resignado en un mundo abstracto y fusionado a su imaginería, ha sido desposeído de su cuerpo, por las manos de la sociedad de consumo, por las limitantes que el cuerpo presenta o por el mismo olvido. Estos puntos críticos en la historia son considerados como un factor decisivo e influyente en la formación de la sociedad y por tanto del arte en el siglo xx, que en las relaciones corporales vuelve la mirada sobre el papel que juega la corporalidad para el Ser y su relación con el mundo y la sociedad.

Cuando el cuerpo se encuentra en ausencia, hablamos de una posición que necesita ser llenada, de un vacío de la propia existencia humana que se evidencia ya no por la presencia del

cuerpo, ésta es sustituida por las huellas de su interacción con el todo, se vuelve algo que ya no está y así se nos presenta. Tomamos este acto de ausentismo, la vacuidad, como un nuevo motor que presenta ahora ya no al Ser como eje central, al individuo; discute ahora sobre su actuar, la modificación que realiza en su mundo, el tema se torna ahora sobre lo humano.

Desde el punto de vista conceptual es necesario ver la ausencia no como un estado puro en el que nunca ha estado el objeto ya ausente, por el contrario la ausencia del cuerpo cuando es evidente es siempre, por una eliminación inconclusa, pues son los signos de una existencia previa los que almacenan en sí mismos una nostalgia, un recordar, la relación del cuerpo y su entorno se vuelve una visión histórica. La ausencia no es incuestionable por sí misma, está ligada íntimamente al todo, en la medida que nuestro mundo está conformado por la diferenciación y comparación; diríamos entonces bajo este planteamiento que la nada, por ejemplo, es un concepto asignificante en sí mismo si no se tiene una idea del todo, de lo otro de lo que se diferencia. La ausencia es demostrada por la falta de una conexión y, a su vez por la importancia misma de este puente que lo relaciona todo, es la pieza faltante al final de armar el rompecabezas, inocua en el proceso de construcción y cuya presencia-ausencia cobra el peso solo cuando su no-estar es descubierto: “En un sistema estructurado, cada elemento vale en cuanto *no* es el otro o los otros que al evocarlos, los excluye... Pero dado que el sentido surge, es preciso que uno de los términos de la oposición se presente y *esté*. Si no está, no se descubre ni siquiera la ausencia del otro.” (Eco, 1986; 340).

242

El cuerpo ausente es una apofecía, un producto de su interacción con lo otro y, por tanto, un manifiesto de esta relación. Como el cazador que lee las pisadas en la tierra o las plantas quebradas que deja atrás su presa, así nosotros reconocemos e interpretamos hacia la existencia, aunque el cuerpo ausente se nos muestre como inalcanzable, inmaterial, es lo otro, lo que lo enmarca y lo evidencia, es la falta a partir de la cual nos formamos una idea de lo que existe, o de lo que existió.

Para discutir de este juego de dualidades que nos ostenta la no presencia, tomaremos como referencia la técnica fotográfica, que ya en sí es un juego de dualidad entre la presencia y la ausencia. La fotografía es el lugar donde la imagen se nos muestra siempre como lo que ya no, lo que se ha perdido para siempre y es imposible alcanzar, pues después del momento fotográfico sólo nos queda la luz del pasado. La fotografía es la imagen más superficial de algo que ya no existe en ese tiempo, el momento fotográfico está siempre en pasado y lo único que permanece es la superficialidad de lo desaparecido, lo fotografiado siempre ha dejado de Ser, por ello, la fotografía juega siempre el papel del historiador, la evidencia de la existencia del pasado. La fotografía es por estas características en su propia suerte siempre una ausencia.

En las series fotográficas tomadas por la artista Francesca Woodman vemos, desde varios puntos de vista, una imagen de lo que ya no está, de la no presencia. En sus series, la técnica de

la desaparición juega un rol fundamental para su interpretación y poetiza con la temática que la artista elige sobre su propio cuerpo.

Esa lectura dual desde la fotografía nos permite plantearnos aquello que vemos, conocemos e interpretamos de la artista desde lo que no es, y además su ausencia es inevitablemente protagonista en la obra. Mediante el uso de recursos de ejercicios de movimiento, el cuerpo de la artista se reta contra el lente, en frente del cual el cuerpo desaparece, se vuelve efímero en el ambiente, se fusiona con el aire. Largas exposiciones en lugares cerrados y con poca luz permiten a la artista esconderse, pronunciarse en contra de la espera, de la continuidad y de la memoria de la cámara. Woodman, que si bien figura como un personaje principal en la mayoría de sus imágenes, es un protagonista que escapa, que se percibe y se lee en la lejanía, que estando en la imagen se camufla y se desvanece como no queriendo estar.

De las series producidas en Rodhisland, alrededor de 1976, tenemos una Francesca cuyo cuerpo juega a desaparecer, a ausentarse de entre el todo. El cuerpo del artista se esconde y mimetiza con el ambiente, dejando de ser cuerpo y planteándonos como un objeto común del cuadro, el personaje que nos muestra huye de la mirada.

En una de las imágenes de Francesca Woodman podemos observar un cuarto olvidado, donde un cuerpo arrinconado se encuentra bajo una cubierta plástica, forzado a su estadía se muestra con la solemnidad de un mueble que fue olvidado en la mudanza, cubierto por un plástico que lo separa del espacio habitable. El protagonista de la imagen es lo humano que ha abandonado el lugar y se llevó consigo los muebles, los libros del estante, el abrigo del perchero, la cortina de la ventana, su presencia, pero olvido el cuerpo bajo plásticos como algo que no necesitaba llevarse.

Una imagen más de las series de Rodhisland nos muestra un panorama parecido, aquí la presencia del Ser se ha desvanecido también de más de una forma: marcas en el piso nos dejan imaginar algo que ya no se encuentra en su lugar, una chimenea apagada en un cuarto en escombros nos habla nuevamente de la partida de lo otro, el humano que habitaba el espacio se ha ido, pero al fondo ha quedado una alegoría, una imagen humana volátil y fundida a las texturas y colores de la pared, como si la artista nos dijera que quien se fue no ha sido el espíritu que olvidó su cuerpo, muy por el contrario el cuerpo es el que ha partido.

Francesca es aceptada para una beca para viajar a Roma y vivir durante un año en las instalaciones de la escuela en Palazzo Cenci, donde continua con sus trabajos fotográficos de desaparición, series como Ángel, donde ha continuado con su propuesta de separar el cuerpo del alma, o mejor dicho, de experimentar con estas posibilidades de la imagen. En sus fotos pareciera que ha logrado eliminar el cuerpo físico del cual persiste una vaga idea de este, que ya sólo es luz, que es intocable. El personaje, efímero ante la imagen fotográfica, se percibe frágil, intangible, y además sin relación con el espacio. Continuando su trabajo en sitios abandonados

ahora ha quedado una suerte de alma ligada, como algo ajeno que quiere mirarse, algo que se quedó estancado en el mundo físico; los fantasmas de Woodman son algo que parece plantearse desde su ausencia corporal y habitando lo vacío.

La obra de Francesca estiliza también hacia lo fantasmagórico, *Ángel* habla de lo inmaterial, el cuerpo que está y no está, que es efímero y frágil respecto de su entorno como habitando en una dimensión diferente. Los cuerpos de Francesca se vuelven luz y aire, llenando el ambiente con su ausencia casi nostálgica. Los fantasmas que crea Woodman es la misma imagen que se escapa del cuerpo, una vaga idea de la esencia, que al final significa al fantasma, es entonces que ya no es posible tocarlo, es ya solo una imagen, pura idealización y recuerdo, su cuerpo en la foto se vuelve luz inalcanzable.

La artista Francesca Woodman finalmente desaparece del mundo al terminar con su vida, hecho que si bien es independiente de la propuesta artística; la muerte del artista también ha tenido un efecto de relectura en las imágenes, han sido significadas como parte de un proceso de desaparición: el autor y modelo ya no se encuentra más, se ha vuelto inconcebible en nuestra realidad física, ya no se relaciona más con el mundo y finalmente se ha quedado referenciado como un espectro de luz en la imagen fotográfica.

Por su lado, producciones más recientes que utilizan como base la desaparición del cuerpo nos lleva a observar los trabajos corporales-fotográficos de Liu Bolin. El trabajo del artista de origen chino es una combinación de performance y arte multidisciplinario que utiliza su propio cuerpo como protagonista, el proceso de enajenación finalmente concibe una imagen, una memoria visual que registra la desaparición del artista del mundo.

La inmersión en el entorno que realiza Bolin juega a la catarsis de la desaparición del mundo, donde el cuerpo desaparece en un juego visual para que el espacio, lo otro, sea exaltado, la percepción de ese objeto cambia drásticamente volviéndose el protagonista de la imagen. El trabajo de este artista se trata de exaltación, de volver la mirada hacia la desaparición como acción, el lugar donde lo realiza se vuelve el protagonista, remitiendo a la mística del proceso en sí: Bolin se pierde como ser para que lo otro trascienda y se vuelva un personaje, en el proceso el artista se pierde para que lo otro tome protagonismo. En las imágenes de Bolin el cuerpo y su ser desaparecidos también han sido silenciados, el artista se vuelve su Ser parte de lo otro, y como resultado ya no se relaciona con nosotros, da un paso dentro del espejo para observarnos desde allí.

Liu Bolin trabaja con diversas personas en cada realización fotográfica, no siempre las mismas. La realización surge desde el artista, una realización en la que él se enajena y se transforma en lo otro, hecho que le impide a el mismo fotografiarse, maquillarse, o mirarse; entrega una parte de su voluntad a lo otro. Frente a su equipo de trabajo permanece inmóvil durante horas, mientras es camuflado como un camaleón que va desapareciendo poco a poco

de los ojos del depredador. El proceso en sí es toda una suerte performática, pues durante este proceso el artista se comienza a volver parte de lo otro transforma su cuerpo en un objeto, no tiene la posibilidad de actuar sobre sí mismo; son los otros los que realizan la acción de modificar, de ocultar e incluso de ver. El artista ha quedado desprovisto de toda posibilidad de acción, para poder desaparecer en el todo ha tenido que entregarse también a la voluntad de lo otro que permanece, lo que guarda silencio de palabra y de acción, lo que está sin actuar, lo que permanece inmóvil; Bolin ya no es aquello que mira, se vuelve parte del reflejo.

El protagonista de las imágenes de Bolin es el ambiente, lo que nos rodea, que ejerce una fuerza sobre nosotros en función de la relación que generamos con él. Por ese motivo él se ausenta en la imagen, le deja el papel protagónico a lo otro que está ahí, lo que nos conforma desde el exterior. Lo interior, el yo, lo personal, es reducido a su mínima expresión: el cuerpo.

Working on your own body is not like working on a template. I didn't choose my body because I was penniless, or because it was the only instrument I had. I chose it to express my curiosity in the most direct and personal manner, and my preoccupation for –and love of– life, which, as I see it, all art has been expressing for thousands of years, from Australia to Africa. Then I added my military uniform as a symbol of the apprehension brought about by war in the world. (Fondazione, Forma perla fotografia 2010: 42)¹

245

En este sentido podemos apreciar una dualidad que nos plantea el artista desde su mismo cuerpo, por un lado la carne que se vuelve el límite personal, que lo separa de lo otro, del todo; y sin embargo, su cuerpo es también memoria histórica, un objeto de uso social que simboliza y significa, desde ese uniforme militar que es memoria sobre el cuerpo, que no le permite estar desnudo en su totalidad. El cuerpo que Bolin desaparece frente a nosotros no es un cuerpo cualquiera, es el cuerpo que constituye a su ser más personal, el que guarda sus ideas y memorias, no solo es carne, es la idea de alguien quien desaparece.

Es por eso que podemos ver como la pertenencia y la identificación con el entorno por parte del artista también significan su desaparición en él. Bolin refiere a la relación que existe entre los animales y su medio ambiente, donde existe una aceptación a este y por tanto un acogimiento, una protección que viene del exterior. El ejemplo que el artista refiere es el de los camaleones que mimetizan para protegerse; sin embargo el humano que desconoce cómo de-

¹ “trabajar en tu propio cuerpo no es como trabajar en una plantilla. No elegí mi cuerpo porque no *tuviera un quinto*, o porque era el único instrumento que tenía. Lo elegí para expresar mi curiosidad de la manera más directa y personal, y mi preocupación por –y amor por– la vida, que como yo la veo, todo el arte ha estado expresando por miles de años, desde Australia hasta África. Entonces agregué mi uniforme militar como un símbolo de la apprehensión generada por la guerra en el mundo”.

fenderse a sí mismo niega y reconstruye su ambiente, Bolin por su parte se protege camuflándose, aceptando lo otro dentro de sí. Este particular punto de vista hacia su trabajo nos habla de una reconstrucción de la relación del hombre con su entorno, la desaparición del artista en diversos ambientes también construyen una relación de protección del Ser por el ambiente, por aquello que lo rodea, volviéndose no solo un mecanismo de defensa, sino que a su vez genera un diálogo y reconocimiento del Ser con lo otro, con aquello que rechaza el Ser como propio. Es en esta utilización del ambiente para camuflarse que se configura una aceptación del entorno, hay una comunión con él.

Each person chooses his/her own way in the process of contacting outside world. I choose to merge myself into the environment. Rather than saying that I disappear in the environment, it would be better to say that the environment has eaten me up and I cannot choose to be active or passive. (Serpotta, 2008: 34)²

Al estar presente el cuerpo y el ambiente interactúan como parte de lo mismo, ante la falta discutimos sobre la ausencia, el hueco, el ausentismo. La ausencia corporal delimita el cuerpo y también incorpora su idea, le brinda un lugar al cuerpo desde su falta, le permite actuar y completar el todo. Si los cuerpos de Bolin o Woodman no desaparecieran no podrían ser leídas sus imágenes, sus ausencias son la conquista del cuerpo desde la negación, un discutir sobre su enajenación, el Ser que es alcanzado desde lo que no nos muestra, es lo otro lo que nos lo vuelve evidente.

La desaparición corporal evidencia la presencia humana re- significando la ausencia como una presencia más poderosa, purificada, idealizada. Esta desaparición nos permite echar a andar la imaginaria para crear, pensar e interpretar. El cuerpo que se ausenta es leído en comunión con lo lejano; lo otro, que es aquello a lo que tememos y de lo que nos enajenamos, lo que rechazamos. El vacío demostrado como una presencia, llena y sustituye nuestra realidad, el menor acercamiento a la falta nos alerta de esta posibilidad y, sin embargo, la dualidad nos deja una sensación para considerar, si estos mismos mecanismos funcionan de manera contraria cabe la posibilidad de que en nuestra realidad nos rodeamos de la presencia de vacío y lo único que tenemos, nuestro única verdad vuelve a ser nuestro cuerpo.

² “Cada persona elige su propio camino en el proceso de contactar el mundo externo. Yo elijo fundirme a mí mismo en el ambiente. En lugar de decir que desaparezco en el ambiente, sería mejor decir que éste me ha devorado y no puedo elegir ser activo o pasivo”.

Fuentes de consulta

Eco, U. (1986) *La estructura ausente*, España: Lumen.

Foucault, M. (2010) “El cuerpo utópico: las heterotopías”. Disponible en <http://www.pagina12.com.ar/diario/psicologia/9-155867-2010-10-29.html>. Fecha de consulta 11 Julio 2014.

Serpotta, Elena (2008) *Skip intro.06 Liu Bolin*, Italia Shin Production.

Fondazione Forma per la fotografia (2010) *Liu Boling_Hiding on Italy*, Italia. Recuperado de <http://www.formafoto.it/2010/10/liu-bolin-hiding-in-italy-dal-21-ottobre-al-14-novembre-2010/>

LA OPACIDAD EN LA TRANSPARENCIA. LA CONSTRUCCIÓN DEL “OTRO” Y SUS AUTO-REPRESENTACIONES

Ana Inés Garaza Pagliasso

La sabiduría esencial de la imagen fotográfica afirma: «Ésa es la superficie. Ahora piensen –o más bien sientan, intuyan– qué hay más allá, cómo debe de ser la realidad si ésta es su apariencia».

SUSAN SONTAG

Introducción

A lo largo de su historia la humanidad ha buscado imprimir sus creencias, sueños, deseos y ambiciones a través de la creación de imágenes de diverso valor. El hombre primitivo dibujó en las cavernas sus experiencias cotidianas, quizás como forma de aprehenderlas, recordarlas, transmitir las a otras generaciones, o con el deseo de comunicarse con fuerzas divinas.

La historia ha demostrado que las luchas por el poder político se han jugado –también– en el campo de las representaciones simbólicas de lo social, lugar donde la imagen cumple un rol fundamental. Pero, ¿qué es lo que hace que las imágenes tengan tal importancia?, ¿por qué motivos las creamos, en lugar de qué se colocan y por qué se hace necesario tener control sobre ellas?

La creación de imágenes religiosas como objetos de devoción y culto hacia Dios excedieron el control que la Iglesia pudo tener en ellas. Desde los primeros siglos de la era cristiana las imágenes parecieron adquirir una autonomía propia, reproduciéndose e incidiendo sobre el desarrollo de las creencias de los fieles, por lo que el poder eclesiástico debió frenar y moderar estos impulsos. Como lo explica Casadidio (2012), en el Imperio Bizantino y más adelante a través de la reforma protestante se llevó adelante la llamada “revolución iconoclasta” encargada de destruir imágenes religiosas y detener su proliferación. De alguna manera, estos esfuerzos de control respecto de las imágenes tuvieron que ver con la necesidad de preservar *una* representación como verdadera y descartar otras, de forma de establecer consenso y aceptación social.

En la actualidad el desarrollo tecnológico ha permitido la generación de herramientas que

posibilitan el acceso masivo a la creación y distribución de imágenes. El tener un celular con una cámara fotográfica incorporada nos hace ver que el relato de los acontecimientos está en manos de cada habitante de este mundo. Más que en otras épocas hoy tenemos la posibilidad de crear nuestros propios relatos mediante imágenes y canales de difusión personales. De esta manera, la realidad se construye a través de diversas miradas, a veces opuestas y en ocasiones complementarias, ninguna más válida que otra. Lo que se tiene del mundo son, más bien interpretaciones y no verdades dadas, por lo que no tendríamos, entonces, *una* imagen del mundo sino que muchísimas, quizás tantas como personas.

Esto nos hace pensar que ya no valdría encargarnos de controlar la proliferación de imágenes, y por tanto de visiones acerca del mundo, porque éstas se han excedido del poder que podamos ejercer sobre su multiplicación. Sin embargo, y así como lo han afirmado distintos autores, existen ciertas imágenes que “no sólo no se olvidan sino que adquieren –con el tiempo– nuevos poderes”. (Malosetti, 2012: s/p)

Aby Warburg –1866-1929–, un estudioso del arte e investigador del Renacimiento italiano, se dedicó especialmente a la creación de un proyecto que denominó Mnemosyne (la diosa de la memoria). Construyó varios paneles donde colocó imágenes de diferentes momentos históricos y distintos estilos (pinturas, fotografías, publicidades, etcétera) encontrando similitudes de forma y contenido que le permitieron agruparlas. Partió de la idea de que existen huellas en la memoria visual: engramas mnemónicos, que persisten en la sensibilidad de los individuos, “[...] que orientarían no sólo la respuesta frente a determinadas imágenes sino también la creación de otras nuevas [...]” (Malosetti, 2012: s/p).

Parece ser, y siguiendo las ideas de Warburg, a fuerza de la reproducción masiva de ciertas imágenes, éstas se han quedado impresas en nuestras retinas e instalado en la memoria visual colectiva. Esto parece haber condicionado nuestra percepción y posibilidad de creación de imágenes, y por tanto de representaciones; es decir, como se decía más arriba, de dar sentido a nuestras creencias, sueños, deseos y ambiciones.

Podríamos decir que “uno de los pilares posmodernos –la estetización de la existencia– supone un desbordamiento de lo estético a todas las dimensiones de lo social” (Sztajnszrajber, 2012: s/p). Si algunas miradas tienen el poder de prevalecer sobre otras, quizás se deba a la admiración que pueden despertar en nosotros, pues en la época de la estetización de la existencia lo que prevalece es aquello que nos seduce, y que más atractivo se nos presenta (según los parámetros que hemos definido acerca de lo bello y lo que es seductor).

Lo que valdría pensar a través de qué mecanismos se logra tal seducción y cómo ciertas imágenes llegan a nosotros imponiéndose. Vale pensar en las herramientas de creación de imágenes (cámaras, pantallas, diversidad de ópticas), en sus soportes digitales, pantallas y medios virtuales; y en las decisiones que determinan aquello que es exhibido y aquello que es excluido.

Es necesario, también, pensar esos espacios en las representaciones donde puedan producirse quiebres y fisuras que logren instalar nuevas miradas para activar y reactivar nuevos poderes y sentidos. Quizás nuevas prevalencias que se instalen no por su poder de seducirnos sino por su posibilidad de enfrentarnos y despertar nuestro interés por discutir su contenido.

Lo bueno, lo malo, la foto

A través del proyecto *Viví Cultura* del Ministerio de Educación y Cultura, de Uruguay, se desarrolló el proyecto fotográfico “Lo bueno, lo malo, la foto”. La fotógrafa Antonella De Ambroggi dirigió diferentes talleres con los reclusos del centro penitenciario “Punta de Rieles”. Al finalizar esta experiencia se editó una publicación que contiene el trabajo de las imágenes tomadas por las propias personas privadas de libertad.

Quiero tomar lo realizado por esta fotógrafa y el grupo de reclusos de Punta de Rieles para completar las interrogantes que se plantean en el presente trabajo.

Las fotografías que componen este proyecto son relatos de personas a las que se les ha privado su libertad. Difícilmente puedan generar medios de expresión para referir sus vivencias, expectativas, sentires, etcétera; en su propia voz y generando sus propios relatos. Más bien lo que nos llegará serán discursos ya armados externos a éstos. La representación no será auto referida, sino que construida según las creencias y estereotipos que se han dado socialmente.

En este sentido, valdría que nos preguntemos acerca de los mecanismos mediante los cuales se construye cierta visibilidad y se excluyen ciertas miradas. Cuando nos llega una visión diferente a la que recibimos habitualmente, cuando ésta sale del ámbito privado, recluso y se distribuye, cómo la tomamos, cómo la incluimos (si es que logramos hacerlo) a una nueva representación que cuestiona una mirada ya construida.

Por último, quisiera abrir puntas hacia el entendimiento de las luchas por el sentido que se producen en varios niveles de nuestra sociedad. Comprender cómo las luchas por el reconocimiento también son afirmaciones de diferencias y qué implica construir nuestras propias miradas e interpretaciones ahí donde los discursos homogéneos abren sus grietas.

Vos lo viste, yo lo viví¹

Rossana Reguillo (2012) explica cómo a través de la historia el hombre desarrolló distintos es-

¹ El título hace referencia a una de las frases que aparece en una de las fotografías del libro “Lo bueno, lo malo, la foto”.

fuerzas científicas por acercar aquello que le era lejano y desconocido; y cómo la identificación de esto se convirtió en una visión acerca de lo otro, de lo diferente.

Pertenecer a un colectivo o grupo social, con una identidad determinada, implica construir un sentido de pertenencia en contraposición a una diferencia; a otra identidad distinta y externa. La identificación de lo propio trae consigo la exclusión de lo ajeno. Implica reconocer que existe un otro susceptible de ser diferenciado. En este sentido, las técnicas y estrategias para hacer visible lo otro son formas de ubicarlo, de modo que su diferencia no interfiera en la constitución de esa identidad que se quiere preservar.

Desde el fin de la Guerra Fría el mundo se no ha presentado como uno solo. Se han concentrado los esfuerzos en la transmisión de una mirada unificada de lo que las cosas son y los medios de comunicación han aportado en este sentido. Los intentos son por configurar al hombre occidental “normal”, con la intención última de tranquilizarnos en el mantenimiento de un orden.

Jonathan Crary (2008) habla de un mundo 24/7, es decir un mundo de siete días y veinticuatro horas dispuestos a que todo sea comunicable. Tomando las concepciones de Gilles Deleuze, acerca de las sociedades de control, Crary explica cómo los dispositivos de control que la sociedad puso a funcionar han excedido la vigilancia en lugares específicos, en instituciones claramente identificables. Se podría afirmar que toda nuestra actividad es susceptible de ser controlada, pues se han iluminado hasta las esferas más íntimas de nuestras vidas.

252

En un mundo donde todo se ve, todo es aprehensible. No hay fuera de escena, todo está dicho y expresado. El loco, el delincuente, el diferente toman forma, pueden nombrarse porque son vistos, se conoce su comportamiento, aparece en pantalla y puede clasificarse. Estas personas pueden ser ubicadas porque se ha construido y alimentado un estereotipo de ellas a partir de la visión que los medios han transmitido. En palabras de Rossana Reguillo “Los medios distribuyen una mirada dominante, son además productores -impunes- de esas representaciones, despliegan todo su poder clasificatorio y estigmatizador bajo la coartada de su exclusiva mediación tecnológica (2012: s/p)”.

Aunque todo parezca presentarse como transparente debemos reconocer que toda puesta en escena tiene una ausencia intrínseca y que toda visibilidad implica una decisión por ocultar o dejar por fuera de la mirada cierta perspectiva, cierto punto de vista en detrimento de otro. Es preciso reconocer que no existen miradas neutras, sino que cada mirada está situada. Debemos comprender que construimos una visión de las cosas a partir de una opacidad.

En un mundo *hiperconsumista* la imagen también se crea como objeto para ser consumido. El contexto que da sentido a la imagen es borrado, las condiciones que llevaron a su creación, así como los motivos que hacen que esa imagen sea, son olvidados, dejados de lado, pues lo que va a primar es la satisfacción por poseer algo. Va a ser más trascendente el tener imágenes en términos de publicidad y no tanto de información, la existencia misma es un hecho estético,

todo se juzga en las apariencias y en la potencialidad de las cosas de verse apetecibles a su compra (*cfr.* Sztajnszrajber, 2012).

Con relación en esto, valdría pensar qué sucede con esas imágenes que se crean con el deseo de trascender las lógicas de la estética. Esos productos que no buscan ser simples objetos para su consumo, sino que se crean con la finalidad de irrumpir en un discurso ya armado, despertando otras miradas.

Podemos tomar “Lo bueno, lo malo, la foto” como un ejemplo de un material visual que logra filtrarse con una visión alternativa a la construida socialmente con relación en la delincuencia y las personas privadas de libertad. Los mismos rostros que aparecieran en los medios con una máscara de píxeles, para que éstos no sean identificados, toman ahora visibilidad, y ya no con un sentido clasificatorio.

Parece producirse un desajuste. Las imágenes que ahora recepcionamos no son imágenes del horror ni del conflicto. Lo que vemos son personas que se nos parecen, que escriben notas a sus hijos, que se divierten representándose en el cuadro, y que juegan en el armando de una foto ficción. Estas personas ya no son aquellas lejanas y diferentes, sino que se nos presentan como iguales. El discurso de los medios acerca de los otros se escapa para colocarse en el lugar de la mirada sobre las personas “comunes”.

Esa otra mirada ya no es creada por un otro, sino que las mismas personas tienen la posibilidad, como lo expresa Rossana Reguillo (2012), de “producir su propio relato etnográfico”. En este trabajo la fotógrafa no toma las imágenes, sino que propone ejercicios y transmite los conocimientos técnicos para que los reclusos armen sus representaciones. Las fotografías son, en este caso, auto-referencias, auto-representaciones.

El trabajo realizado por los presos de Punta de Rieles presenta algo compartido, en lo cual podemos vernos reflejados; algo que también tiene que ver con nosotros, y que se nos ha borrado como posibilidad de ser con y a partir de los demás.

Eso que veíamos como lejano y anómalo y que ahora nos devuelve una imagen de nosotros mismos, evidencia que nos estamos identificando y reconociendo a través de una relación sesgada y que por tanto el imaginario colectivo que nos hemos dado es fragmentario.

La presencia de una ausencia

Estas imágenes conforman uno de los apartados del libro “Lo bueno, lo malo, la foto” denominado Diapo. La fotógrafa encargada de este proyecto propuso a los participantes del taller pasar delante de una proyección, con la consigna de que se imaginasen parte de las distintas escenas.

Las imágenes de gran tamaño se proyectan sobre los cuerpos que se introducen en la escena



Figura 1
“Lo bueno, lo malo, la foto” (2011) Antonella De Ambroggi.

e interactúan con lo que ocurre en ellas. Algunos fuman y toman mate en Nueva York, otros meditan a los pies de las pirámides de Egipto y otros logran mover un edificio con su propia fuerza.

Las imágenes creadas por los reclusos pueden verse como manifestación de la necesidad de los presos de verse siendo parte de otra escena, diferente y opuesta al encierro actual. La fotografía propone la consigna y ellos crean. En este ejercicio la imagen parece desplegar su poder imaginativo. Aquí las imágenes no se toman, sino que se arman poniendo el propio cuerpo. La creación supone acción y no recepción pasiva.

Según Luis Puelles Romero “Queremos siempre que la imaginación sea la facultad de formar imágenes. Y es más bien la facultad de deformar las imágenes suministradas por la percepción y, sobre todo, la facultad de liberarnos de las imágenes primeras, de cambiar las imágenes” (2006: 147).

Ahí donde los cuerpos traslúcidos crean una puesta en escena, lo visual conocido, esos paisajes que vemos como habituales, se opacan. Una nueva imagen se presenta y ese mundo homogéneo y brillante parece despertar un misterio. Aparece una pregunta, algo que no se ha dado a comprender totalmente, una parcialidad sobre la que aún no se ha echado luz.

Algo por fuera de las imágenes proyectadas se presenta con esas personas que actúan en el cuadro, generando una acción y dando vida a la figura inerte. Algo se hace visible. Algo que transfigura el tamaño y perspectiva de esa imagen primera nos hace pensar que la representación oculta más de lo que muestra.

Estas imágenes incompletas son la potencialidad de despertar la duda, algo que me lleva a intentar completar el misterio. La pregunta es sobre el contexto en el cual se desarrolla esta

creación, el deseo es por saber qué será más allá de la imagen. Tratar de conocer eso que no se dice, que tengo que descubrirlo ahí donde se establece un vínculo entre las expectativas de los reclusos y lo que la imagen que se proyecta representa.

A modo de cierre

Este proyecto es una expresión de un colectivo con la potencialidad de hacer ver de otro modo, de presentar la ausencia que se nos ha ocultado a través de distintas estrategias, de las cuales los medios de comunicación, el Estado y las lógicas del mercado son parte.

De cualquier manera, debemos reconocer que el producto de este trabajo también se presenta como un objeto más de consumo. Este material se ha pensado también a través de una estética determinada que responde a una pretensión institucional. En este sentido, deberíamos reflexionar hasta qué punto las representaciones que este libro incluye son también expectativas de un producto más de consumo.

Por esto, sería necesario continuar pensando cómo lo institucional incide en el resultado de este trabajo y cómo la técnica de la fotografía, con sus reglas particulares, condicional el resultado de este trabajo; para entender qué potencialidades tiene este lenguaje y qué características propias determinan la representación y cómo compiten con otras representaciones visuales y otros discursos.

Si vivimos en un mundo donde todo se ha tornado objeto estético, como ya se explicó antes, y la estetización ha alcanzado la política, consumida como un objeto más, quizá esta creación no escape a tal lógica. Valdría preguntarnos hasta qué punto las representaciones que se exponen en este proyecto no se construyen también como un elemento banal.

Si pensamos que pensar el mundo en términos de estética es situarnos no como “sujetos de acción” sino como “sujetos de afección” (Puelles, 2006), valdría pensar si este tipo de trabajo fotográfico, y otros que puedan hacerse con la intención de oponer la representación asignada, son capaces de generar resistencias, en el sentido de generar la posibilidad de desmarcarnos de discursos habituales y sesgados que nos modela y suscita experiencias sensibles.

Quizá lo que sea necesario es lograr apropiarnos de las representaciones, discutir esas imágenes que se nos han impreso en la memoria y determinan las respuestas que damos frente a ellas y que condicionan no sólo nuestras reflexiones, sino también nuestras sensaciones, en una lógica que ha encontrado normalizar hasta nuestros sentimientos. Para lograrlo deberíamos poder reapropiarnos del sentido simbólico, organizarnos para reasumir la propiedad de esos discursos que a diario imprimen en nosotros tales sentidos y no otros.

Reconocer el valor en poder imaginar “esos otros mundo posibles” es también situarnos

en el poder hacer, no sólo pensar sino que exteriorizar, en la acción, el poder emancipador. El esfuerzo está en des-cubrirnos, no en la transparencias propias que ya alimentamos, mostrando nuestra intimidad y compartiéndola con los demás a través de los medios electrónicos y las redes sociales, sino ahí donde no vemos. Lo que nos queda es la desarticulación de esas lógicas que determinan lo que es visible y lo que se decide invisibilizar.

Fuentes de consulta

- Abramowski, A. (2012) *¿Cómo mirar, mostrar, sentir y enseñar en un mundo que mira, muestra y siente demasiado?* Clase número 30 del Diploma en Educación, imágenes y medios, Cohorte 8, Argentina, Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales-FLACSO.
- Benjamín, W. (2010) *La obra de arte en la época de su reproducción mecánica*, Madrid: Casimiro Libros.
- Brenes, A., Burgueño, M. Casas, A. y Pérez, E. (2009) *José Luis Rebellato. Intelectual radical*, Uruguay: Extensión-EPPAL-NORDAN.
- Casadidio, G. (2009) *Iconoclasia y fetiche: repasos sobre la imagen fotográfica*, Ponencia presentada en la Universidad Nacional de Misiones, Argentina.
- _____ (2007) *Imagen, fotografía y cine en la escuela media: lineamientos curriculares y propuestas metodológicas*, Ponencia presentada en la Universidad Nacional de Misiones, Argentina.
- Crary, J. (2008) "Sobre los finales del sueño: sombras en el resplandor de un mundo 24/7", en *Estudios Visuales, 24/7: políticas de la visualidad en un mundo 2.0*, núm. 5, 8-21. Disponible en <http://www.estudiosvisuales.net/revista/index.htm>. Consultado el 20 de marzo de 2014.
- Dussel, I. (2012) *Escuela y cultura de la imagen: los nuevos desafíos*. Clase número 29 del Diploma en Educación, imágenes y medios, Cohorte 8. Argentina: Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales-FLACSO, Argentina.
- García Canclini, N. (2010) "¿De qué hablamos cuando hablamos de resistencia?", en *Estudios Visuales, Retóricas de La Resistencia*, núm. 7, 16-37. Disponible en <http://www.estudiosvisuales.net/revista/index.htm>. Consultado el 20 de marzo de 2014.

- Lizarazo Arias, D. (2005) *Icónicas del poder. Conflictos en torno a las imágenes simbólicas*. México: Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco.
- Malosetti Costa, L. (2012) *El poder de las imágenes*. Clase número 8 del Diploma en Educación, imágenes y medios, Cohorte 8. Argentina: Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales–FLACSO.
- Malosetti Costa, L. (2012) *La imagen en la cultura occidental*. Clase número 5 del Diploma en Educación, imágenes y medios, Cohorte 8. Argentina: Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales–FLACSO.
- Puelles Romero, L. (2006) “Entre imágenes: experiencia estética y mundo versátil”, en *Estudios Visuales, Estética, historia del arte, estudios visuales*, núm. 3, Disponible en <http://www.estudiosvisuales.net/revista/index.htm>. Consultado en 20 de marzo de 2014.
- Rancière, J. (2011) *El espectador emancipado*, Argentina: Manantial.
- Reguillo, R. (2012) *Políticas de la (In)visibilidad. La construcción social de la diferencia*. Clase número 6 del Diploma en Educación, imágenes y medios, Cohorte 8. Argentina: Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales–FLACSO.
- Sontag, S. (2006) *Sobre la fotografía*, México: Alfaguara.
- De Ambroggi, Antonella (comp.) (2011) *Lo bueno, lo malo, la foto*, Uruguay: Ministerio de Educación y Cultura.
- Sztajnszrajber, D. (2012) *Posmodernidad y estetización de la existencia*. Clase número 10 del Diploma en Educación, imágenes y medios, Cohorte 8. Argentina: Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales–FLACSO.

Figuras

Figura 1. Antonella De Ambroggi (2011), “Lo bueno, lo malo, la foto”, Ministerio de Educación y Cultura, Uruguay.

AUTORES

Parte 1

Humberto Chávez Mayol

Es Licenciado en Artes Visuales y cuenta con estudios de especialización en fotografía en el departamento de Fotografía del colegio de Artes de la Universidad de Nihon, Tokio y en el Departamento de Ingeniería y Ciencias de la Imagen en la Universidad de Chiba, Japón. Maestro en Estudios Visuales por la Facultad de Artes de la Universidad Autónoma del Estado de México. Su propuesta de investigación se dirige a los modelos complejos y la semiótica en el campo de la educación artística. Ha presentado diversas exposiciones individuales y colectivas tanto en México como en el extranjero y ha impartido cursos de análisis de imagen tanto en el Centro Nacional de las Artes (CENART) como en Centro de la Imagen. Ha sido profesor del seminario de titulación en la Escuela Nacional de Pintura, Escultura y Grabado “La Esmeralda” INBA-CENART, y de Semiótica en la Universidad de las Américas, Cholula, Puebla. Actualmente es investigador del Centro Nacional de Investigación, Documentación e Información de Artes Plásticas (CENIDIAP) INBA-CENART.

Adriana Marcela Moreno Acosta

Doctora en Comunicación por la Universidad Nacional de La Plata-Argentina, becaria

de la OEA (2010-2011) y becaria CONICET (2012-2013). Realizadora de Cine y Televisión y Magíster en Estudios Culturales por la Universidad Nacional de Colombia.

Investigadora, realizadora audiovisual y docente en Artes Audiovisuales, sus proyectos buscan propiciar encuentros entre teorías y metodologías provenientes de las Artes, las Ciencias Sociales y la Comunicación. Sus áreas de interés son: Audiovisual en Internet, Teoría de la imagen contemporánea, Vida Cotidiana, Sociología de la tecnología, Aprendizajes Extendidos, Estudios Culturales, Estudios Visuales y Humanidades Digitales. Es miembro de la Red de Estudios Visuales Latinoamericanos REVLAT e investigadora en el programa de investigación “Tecnologías digitales, educación y comunicación. Perspectivas discursivas, sociales y culturales” coordinado por la Universidad Nacional de Quilmes en Argentina.

Georgina Montoya Vargas

Artista visual y pedagoga. Maestra en Artes plásticas de la Universidad de Caldas (Colombia). Actualmente se desempeña como docente y artista donde desarrolla el proyecto “Apropiaciones del arte contemporáneo en la escuela, a partir de las prácticas artísticas contemporáneas, las estéticas expandidas y los sistemas experimentales en educación” en el cual traza diferentes formas en el aprender

desde la experiencia, utilizando el aula como laboratorio de creación y experimentación proyectado hacia posibles espacios de confluencia interdisciplinar. Ha sido ganadora de diferentes becas otorgadas por el ministerio de cultura de Colombia, lo que le ha permitido desarrollar parte de su trabajo como artista visual e investigadora. Desde el año 2001 expone en diferentes eventos y convocatorias a nivel nacional e internacional. Su trabajo apunta hacia las relaciones imagen – objeto – sujeto en espacios de confluencia contemporánea, centrándose principalmente en los espacios inmersivos, donde crea sistemas instalativos a partir de diferentes soportes como el video, software, el dibujo, el texto y los objetos intervenidos. Durante los últimos años se ha dedicado al tema de las autobiografías visuales, permitiendo desde esta perspectiva un trabajo hacia la reescritura del yo donde se inscriben las palabras y las formas visuales el “autor” como lugar o el artista como soporte de escritura.

Alberto Carlos Romero Moscoso

Adelanta actualmente tercer año de estudios doctorales. Magister en Filosofía Universidad del Rosario, Especialista en Cultura Visual Universidad de Barcelona (España), Maestro en Artes Plásticas Universidad Nacional de Colombia y Licenciado en Artes Universidad de París I (Francia).

Como artista plástico ha obtenido el Premio Nacional de Arte Joven y el Premio Nacional Artes del Fuego, además de distinciones y premios de carácter regional y local; ha adelantado exposiciones nacionales y en las ciudades de Barcelona y París; y ha participado como jurado de convocatorias públicas en arte y audiovisuales. Es coautor de dos libros de la colección Estética Contemporánea de la Editorial Javeriana, autor de artículos académicos y editor invitado de publicaciones académicas nacionales.

Parte 2

Iván Ruiz

Investigador del Instituto de Investigaciones Estéticas de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) en el área de arte contemporáneo. Es doctor en Historia del Arte por la misma institución y miembro del Sistema Nacional de Investigadores. Se ha enfocado en el análisis de las relaciones entre literatura y artes visuales, así como en el estudio de la fotografía contemporánea. Actualmente desarrolla el proyecto de investigación “Sinergia: articulaciones de la ficción-documental en las prácticas fotográficas contemporáneas”; con una beca del Fonca concluyó un libro de ensayos sobre el influjo del narcotráfico en la fotografía y otras artes visuales. Entre otros reconocimientos, obtuvo el Premio Nacional de Ensayo Alfonso Reyes (2006), la medalla Alfonso Caso de la UNAM (2006) y una mención honorífica en el Premio

Nacional de Ensayo sobre Fotografía (2010).
<http://soldadero.tumblr.com/>

Cynthia Ortega Salgado

Doctora en Estudios Latinoamericanos por la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) y Maestra en Artes por la Universidad de Plymouth, Inglaterra. Ha sido investigadora invitada en la Facultad de Humanidades, Universidad de la República, Uruguay. Publica en 2009 el libro “Procesos Culturales en el Arte y el Diseño Contemporáneo”; sus artículos comprenden prensa nacional y revistas indexadas como Educare, Legado de arquitectura y diseño, Encuentros Uruguayos, *Ra Ximhai* o *KARPA del College of arts & letters de la Universidad de California*. Ha dictado conferencias en México, Brasil, Argentina, Chile y Cuba. Actualmente labora como profesora investigadora perfil nacional PRO-MEP en la Facultad de Artes de la UAEM y es parte del cuerpo académico “Investigación cultural en literatura y estética”.

Daniel Chávez Heras

Daniel es originario de Toluca, Estado de México. Sin embargo ha tenido la fortuna de haber sido adoptado por otras ciudades, como el DF, de donde es residente intermitente desde hace casi diez años. Estudió Diseño Gráfico en la UAM Xochimilco, y luego Teoría y Análisis de Cine en King’s College London, en el Reino Unido. Ha presentado su trabajo de investigación en distintos lugares como el Internet Institute de la Universidad de Oxford, y publicado recientemente en el

Frames Cinema Journal de la Universidad de St Andrews, en Escocia. A nivel profesional Daniel tiene experiencia en producción de televisión, medios impresos, y diseño y estrategia para medios digitales. Actualmente es profesor de estética en la carrera de Comunicación y Medios Digitales del Tecnológico de Monterrey, campus Estado de México, y desde 2010 dirige y edita el sitio de cine y cultura visual RECÁSPITA! (<http://recaspita.com>). A principios del 2013 uno de sus cortometrajes fue seleccionado como parte del programa especial Diarios, Notas y Esbozos, del Festival Internacional de Cine de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM).

Alexis Castellanos Escobar

Diseñador Gráfico de la Universidad Nacional de Colombia y Magíster en Comunicación de la Pontificia Universidad Javeriana. Docente universitario en las cátedras de Teorías de la Comunicación, Comunicación Visual, Contexto de la Imagen Contemporánea y Seminario de Grado para Diseño Gráfico. Investigador en temas de diseño, comunicación, cultura visual, política, estética y tecnologías. Ha sido Director de Programa de Diseño Gráfico en instituciones de educación superior así como ponente en eventos académicos nacionales e internacionales que tienen que ver con el problema de la imagen. Miembro de la Asociación de Diseñadores Gráficos de Colombia - ADG Colombia y de la Asociación Latinoamericana de Investigadores en Comunicación - ALAIC. Actualmente es docente de la Corporación Universitaria Minuto de Dios - UNIMINUTO.

Ana María Otero Borjas

Nacida en Maracaibo-Venezuela en 1973, la imagen comenzó a ser parte de su desarrollo profesional cuando estudió la licenciatura en Comunicación Social en la mención Audiovisual en la Universidad del Zulia (1990-1996), en el año 1993 participó de un taller intensivo de Realización Cinematográfica en la Escuela Internacional de Cine y Televisión de San Antonio de Los Baños en Cuba. Posteriormente, becada por la Fundación Gran Mariscal de Ayacucho, realizó el Master en Artes Digitales del Instituto Universitario del Audiovisual en la Universidad Pompeu Fabra (1997-1999) en Barcelona-España; la fotografía documental, la realización audiovisual, la interactividad y la docencia se convirtieron en sus campos de interés. Trabajó como fotoperiodista para medios nacionales e internacionales. Dictó durante los años 2001-2008 cátedras en la Escuela de Comunicación Social de la Universidad Rafael Belloso Chacín: Cine, Producción de Cine, Fotoperiodismo y Comunicación Fotográfica. Desde el año 2007 es docente de la cátedra Fotografía en la Escuela de Artes Plásticas de la Facultad Experimental de Arte en Universidad del Zulia y desde el año 2008 participa en el proyecto CPAR (Centro de Producción Audiovisual y Radial) Escuela Comunitaria de Medios, donde realiza talleres, asesoría de proyectos y producciones audiovisuales en comunidades organizadas. Actualmente es estudiante del Doctorado en Ciencias para el Desarrollo Estratégico en la Universidad Bolivariana de Venezuela.

Julio Rodríguez Trujano

Ciudad de México 1978 Maestría en Artes visuales por la Universidad Nacional Autónoma de México, 2012. Mi línea de investigación gira en torno a las nuevas tecnologías de conexión, visualización y a las prácticas emergentes que dichas nuevas tecnologías suscitan.

Nasheli Jiménez del Val

(Instituto de Investigaciones Estéticas, UNAM)

Investigadora en estudios visuales del Instituto de Investigaciones Estéticas, Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Obtuvo su doctorado en estudios culturales de la Universidad de Cardiff, Reino Unido (2009); su maestría en estudios políticos y sociales (2005), y su licenciatura en comunicación gráfica (2002), ambas de la UNAM. Del 2012 al 2014 fue investigadora posdoctoral del programa Beatrú de Pinós (AGAUR-Universitat de Barcelona) y coordinadora general del grupo de investigación Art, Globalization, Interculturality (dir. Anna Maria Guasch). En el 2010 fue profesora en estudios latinoamericanos en la Universidad de Stirling, Reino Unido. Ha participado en diversos proyectos de investigación de talla internacional, tales como el grupo de investigación Art et mondialisation (J. Paul Getty Trust-Institut National d'Histoire de l'Art, 2003-2004) y la curaduría de la exposición Los pinceles de la historia: La arqueología del régimen, 1910-1955 (Museo Nacional de ArteMUNAL, 2001-2003). Es autora de la monografía Cuerpo material, cuerpo político. Una iconografía del

poder en el virreinato de la Nueva España, 1600-1821 (en preparación), editora del libro Body, between Materiality and Power (en preparación), y co-editora del libro Critical Cartography of Art and Visuality in the Global Age (con Anna Maria Guasch, Cambridge Scholars Publishing, 2014).

Loreto Alonso Atienza

Artista e investigadora, doctora en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid. Desde 2008 ha trabajado como profesora en distintas universidades mexicanas y actualmente como Subdirectora de Investigación del Cenidiap. Como investigadora forma parte del proyecto "Imágenes del Arte y reescritura de las narrativas en la «cultura visual global»" (www.imaginar.net) y es autora del libro "Poéticas del siglo XXI: La distracción, la desobediencia, la precariedad y lo invertebrado" entre otras publicaciones y artículos académicos. Como artista, realiza una producción individual así como con el colectivo C.A.S.I.T.A. (www.ganarselavida.net) su trabajo ha sido presentado entre otros en Matadero de Madrid, ARCO, PhotoEspaña 2012, Bienal de Bolivia 2013, MUSAC (León, España) 2014.

Parte 3

Mariana Flores Hernández

Escuela Nacional de Conservación, Restauración y Museografía "Manuel del Castillo Negrete"- INAH

Licenciada en Restauración por la EN-CRyM-INAH, Licenciada en Artes Visuales por parte de la Facultad de Artes y Diseño (antes ENAP)-UNAM. Ha realizado estudios en discursos curatoriales dentro de la Academia de San Carlos-UNAM y estudios varios (cursos, diplomados, simposios) en torno al análisis de la cultura y de la imagen en distintos centros educativos. Ha participado en diversos proyectos de restauración de bienes muebles e inmuebles por destino en México, así como en proyectos individuales y colaborativos en la rama de las artes plásticas a nivel nacional e internacional. Ha sido ponente y publicado artículos sobre temas asociados a conservación de bienes.

Actualmente se desempeña dentro de la planta docente de la ENCRyM en el área de análisis visual y pictórico en torno a la restauración. Este año fue aceptada para ingresar a la Maestría en Estudios de Arte y Literatura en la Universidad del Estado de Morelos para el ciclo 2014-2016.

Teresa Márquez

Licenciada en Ciencias de la Comunicación por la Universidad de Lima (Perú). Los títulos de maestría y doctorado los recibió de la Universidad Autónoma Metropolitana (Iztapalapa) en Ciencias Antropológicas. Es profesora de TC en el Departamento de Ciencias Sociales y Políticas de la UIA Santa Fe, en donde coordina la línea de investigación sobre sociología de la cultura. Trabaja temas relacionados con la mediación simbólica y social de la cultura material (TICs y fotografía)

y lidera la iniciativa VIZIO. Análisis social y cultural a través de la imagen, donde se propone la reflexión social (académica y ciudadana) a través y sobre la imagen fotográfica, y se exploran formas visuales de representación y objetivación del conocimiento científico. Por ello, actualmente viene incursionando en la foto y el video documental, la posfotografía y el fotolibro de artista como salidas para los resultados de investigación.

Andrea López Ortiz

Co-autora libro *Ciencia on the record*, Facultad de Información y Comunicación. 2013. Artículos sobre fotografía publicados en *indexfoto* (indexfoto.montevideo.gub.uy) y *Sala de Redacción / Facultad de Información y Comunicación* (sdr.liccom.edu.uy). Participación muestra *Marte Invita*, Centro Cultural Marte, Mdeo. 2012. Participación muestra colectiva del Taller *Seveso 33--3*, Museo Municipal, Treinta y Tres. 2012.

Muestra individual *Santomercado*, Sala Miguel Ángel Pareja, Instituto Escuela Nacional de Bellas Artes. Montevideo. 2011.

Segundo Premio en el Concurso nacional de fotografía *DINAGUA*, categoría aficionados, Uruguay. 2011.

Tercer Premio en el Concurso de Fotografía *MP Un barrio, una mirada*, Mdeo. 2011.

Julio Luis Estrada Velasco

Doctor en música y musicología por la Universidad de Estrasburgo, Francia.

Ha fungido como profesor invitado en prestigiosas universidades, entre éstas destacan: Stanford University (1980), en Estados Uni-

dos; el Centre d'études de Mathématiques et Automatique Musicales, en Francia (1980-88) y University of New Mexico en Albuquerque (1987). Nombrado miembro de la Academia de Ciencias de México y por el Ministerio de Educación mexicano Investigador Nacional. A lo largo de su trayectoria ha sido merecedor de diversas distinciones, tales como el Premio Kranischer, International en Musik FerienKurse (1972), el Premio de Creación Radiofónica, Radio Nacional de España (1992) y la Orden de las Artes y las Letras de Francia (1986). Actualmente, es profesor de la Escuela Nacional de Música (UNAM) y del Programa de Maestría, así como director de la revista especializada «Perspectiva Interdisciplinaria de Música».

Parte 4

Fabián Giménez Gatto

Cuerpo Académico Estudios Visuales
Facultad de Bellas Artes
Universidad Autónoma de Querétaro
Profesor de Filosofía por el Instituto de Profesores Artigas (Montevideo, Uruguay), Maestro y Doctor en Filosofía por la Universidad Iberoamericana (Ciudad de México). Profesor-investigador de tiempo completo de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Autónoma de Querétaro (México). Coordinador del Cuerpo Académico “Estudios Visuales”, donde es responsable del proyecto de investigación “Pospornografía y cultura visual”. Previamente, desarrolló

el proyecto “Representaciones del placer, placeres de la representación. Tecnología, voyeurismo y espectralidad en la visualidad contemporánea”, en el marco del Programa de Apoyo a la Producción e Investigación en Arte y Medios 2010, del Centro Multimedia del Centro Nacional de las Artes. Participó en la organización de *NO.POR.NO 1º Simposio sobre pospornografía y cultura visual* (marzo 2012), así como en la *Muestra Cine y Sexo. La mirada femenina* (agosto 2012), también ha colaborado en la curaduría de las dos ediciones de *21nilla Muestra de posporno latinoamericano* (febrero 2013 y marzo 2014). En los últimos años ha publicado numerosos ensayos sobre pospornografía, algunos de los cuales se incluyen en su libro más reciente, *Erótica de la banalidad. Simulaciones, abyecciones, eyaculaciones* (México, Fontamara, 2011). Actualmente, trabaja en su nuevo libro, *Pospornografías*, que se publicará a mediados del año próximo.

<http://fabiangimenezgatto.blogspot.mx/>

Rocío Romero Aguirre

Es profesora-investigadora del Departamento de Humanidades de la UAM Azcapotzalco, docente del posgrado en Literatura. Profesora de la Facultad de Artes de la Universidad Autónoma del Estado de México. Doctorante en Literatura en el posgrado en Humanidades de la Universidad Autónoma Metropolitana. Es Licenciada en Psicología y Maestra en Humanidades con especialidad en Teoría literaria. Desde 2005 cursa estudios de psicoanálisis lacaniano. Pertenece al grupo de investi-

gación “Discursos sociales y comunicación”. Coordina el cuerpo académico “Literatura y vida cotidiana: estudios de literatura, crítica y teoría”. Ha publicado artículos y presentado ponencias sobre literatura y arte del siglo XX. Sus líneas de investigación son el arte y la literatura del siglo XX, la autobiografía, teoría literaria y la relación entre la literatura, el arte y el psicoanálisis.

Alejandra Díaz Zepeda

Facultad de Bellas Artes, Universidad Autónoma de Querétaro

Alejandra Díaz es Dra. en Teoría Crítica por 17, Instituto de Estudios Críticos, Es profesora-investigadora de la FBA de la UAQ. Colaboradora en las actividades del CA en Estudios Visuales y coordinadora del Centro de Investigación y Producción Artística (CIPA) de la misma Universidad. Su trabajo de investigación, teoría y producción visual se desarrollan en el terreno de los Estudios Visuales vinculados a la temática del cuerpo y el arte contemporáneo, así como en el marco de lo pospornográfico, la feminidad y el feminismo. Ha participado como ponente en diferentes mesas dedicadas a la problemática del cuerpo y aproximaciones a lo pospornográfico en el arte contemporáneo, así como colaboradora en diversas revistas académicas y libros colectivos. Actualmente participa en el proyecto “Géneros y sexualidades, retóricas y políticas” coordinado por la Dra. Elsa Muñiz en la Universidad Autónoma Metropolitana - Unidad Azcapotzalco.

María del Mar Marcos Carretero

Historiadora del Arte, Maestra investigadora de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Autónoma de Querétaro. Miembro del cuerpo académico Estudios Visuales. Ha participado en diferentes Congresos, Simposio como: Arte y Silencio El cuerpo Descifrado Retrato y Visualidad entre otros. Es autora del libro: “Los Cristos de Julio Galán, reivindicación visual del cuerpo doliente”. Publicación en libros colectivos: Arte y Silencio Del otro lado del espejo Retrato y Visualidad Finalizó los estudios de Doctorado en Artes, por la Universidad de Guanajuato.

Ana Inés Garaza Pagliasso

2014 Programa en Pos-Graduación en Comunicación. Maestría en Comunicación Social. Universidad Federal de Juiz de Fora, Brasil. Línea de investigación: *Cultura, narrativas y producción de sentido*. Becada por la Organización de los Estados Americanos (OEA) y el Grupo Coimbra de Universidades Brasileñas. Títulos obtenidos: 2012 Diploma Educación, Medios e Imágenes. Cohorte 8. Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO) Argentina. 2002 – 2008 Licenciada en Ciencias de la Comunicación. Facultad de Información y Comunicación de la Universidad de la República. 2006 - 2008 Diseñadora Gráfica, egresada del Consejo Técnico Profesional – UTU-. 2003 – 2005 Técnica en Comunicación Social, opción Prensa. Egresada del Consejo Técnico Profesional – UTU- en 2005. Título intermedio: Auxiliar Técnica en Comunicación Social, obtenido en 2004. Cargos

universitarios: 2009 a la fecha Docente Grado 1 del Área de Comunicación del Servicio Central de Extensión y Actividades en el Medio -SCEAM-. Integrante del equipo docente del curso “Caja de Herramientas: formación en comunicación con organizaciones sociales”. Participación en proyectos de investigación: 2013 Proyectos de investigación y desarrollo en el marco de las Primeras Jornadas PIT-CNT – comisión sectorial de investigación científica (CSIC) 2014 Integrante del grupo de investigación: *Jornalismo, Imagem e Representação*, perteneciente al Programa en Pos-Graduación en Comunicación de la Universidad Federal de Juiz de Fora, Brasil.

Editores y compiladores

Sofía Elena Sienna Chaves

Maestra en Estudios Visuales por la Universidad Autónoma del Estado de México (UAEM) y docente en la Facultad de Artes de la misma institución. Estudió la Licenciatura en Ciencias de la Comunicación de la Universidad de la República (Uruguay) en donde también se desempeñó como docente en el Área Audiovisual. Cursó la Licenciatura en Artes Plásticas y Visuales de la Escuela Nacional de Bellas Artes (Uruguay), explorando los lenguajes computarizados. Su línea de investigación se centra en el cruce entre arte y política, en la epistemología del arte y en el estudio de la visualidad. Ha participado en diversos eventos académicos y exposiciones colecti-

vas en Uruguay, México e Inglaterra. Parte de su trabajo ha sido publicado en revistas y memorias de congresos.

Silvia Adriana Pérez García

Coordinadora y docente de asignatura de la Licenciatura en Arte Digital de la UAEM, cursó estudios en Artes Plásticas y es maestra en Estudios Visuales por la Universidad Autónoma del Estado de México. Ha participado en exposiciones colectivas desde el año 2000 y en presentaciones en diferentes museos y galerías con visuales en tiempo real junto con músicos de jazz mexicano. Participa en el cuerpo académico “Literatura y la vida cotidiana: estudios de historia, teoría y crítica”.

Leonardo Rodríguez Torres

Maestro en Estudios Visuales por la Universidad Autónoma del Estado de México (UAEMEX). Licenciado en Artes Plásticas, opción fotografía, por la Universidad Veracruzana (UV). Becario de la 16a edición del programa de estímulo a la creación y desarrollo artístico, PECDA, en el estado de Veracruz. Ha montado cuatro exposiciones individuales y cinco colectivas. Su trabajo de investigación, teoría y producción, versa en las relaciones entre imagen y texto desde la fotografía, la investigación en artes y en el estudio de la visualidad contemporánea. Actualmente se desempeña como docente en el área de Investigación en la Facultad de Artes de la UAEMEX y es el responsable de la sección “artes” de la revista emblemática de la Universidad Veracruzana, La Palabra y el hombre.

Juan Mojica Arias

Maestro en Estudios Visuales por la Universidad Autónoma del Estado de México. Licenciado en Diseño Industrial por la Pontificia Universidad Javeriana (Colombia). Actualmente se desempeña como docente catedrático de la Facultad de Artes de la UAEM en el área de investigación.

José Luis Vera

Licenciado en Artes Visuales por la Universidad de Guadalajara y Maestro en Educación Superior por la Universidad Autónoma del Estado de México (UAEM). Realizó la especialidad de Técnicas Modernas del Grabado en el Atelier 17-Contrepoint en París, Francia. Es Doctor en Artes por la Universidad de Guanajuato.

Ha sido Becario del Fondo Estatal para la Cultura y las Artes del Estado de Hidalgo y participado como jurado en el FOCAEM, Estado de México. Por su producción artística ha obtenido el primer lugar en la Primera Bienal de Gráfica del Estado de México en 1996, así como el primer lugar en la Primera Bienal Nacional De Dibujo “Silvia Pawa” en 2003. En 2012 obtiene Mención Honorífica en la V Bienal Internacional de Dibujo “Polish Art Foundation”, en Australia.

Ha presentado 20 exposiciones individuales, principalmente de dibujo, y participado en 60 colectivas, tanto en México como en el extranjero. Ha colaborado con ilustraciones y textos sobre arte en diversas publicaciones, entre ellas La jornada Semanal, periódico Milenio, y revista Tierra adentro, así como

en publicaciones académicas de la UAEM. Es profesor de Tiempo completo en la facultad de Artes de la UAEM donde participa en el Cuerpo Académico “Arte como Conocimiento”.

AGRADECIMIENTOS

Dictaminadores

Doctor en Artes

José Luis Vera Jiménez (México)

Doctora en Comunicación y Estudios

Culturales Marta Cabrera (Colombia)

Doctor en Sociología

Marco Antonio Fernández Nava (México)

Maestra en Artes

Marengla León Álvarez (México)

Maestra en Estudios Críticos

Joanne Trujillo Argüelles (México)

Maestra en Estudios Latinoamericanos

Elena Rosauero (España)

Maestra en Estudios Visuales

Yuriko Rojas Moriyama (México)

Maestra en Estudios Visuales

Marcela Cadena Sandoval (Colombia)

Licenciado en Filosofía

Juan Andrés Queijo Olano (Uruguay)

Moderadores

Maestra en Estudios Visuales

Anel Mendoza Prieto

Maestra en Estudios Visuales

Martha Carolina Sánchez Samaniego

Maestro en Estudios Visuales

Nicolás Camilo Zorro López

Estudiante de la Licenciatura en Arte Digital

Alberto Ramos Romero

Colaboradores

Dirección Escolar de la Facultad de

Artes, Subdirección Administrativa,

Departamento de Tecnologías de Información

y Comunicación, Coordinación de

Investigación y Posgrado, Departamento

de Difusión Cultural, Coordinación de

Planeación y muy especialmente a todos los

estudiantes voluntarios que colaboraron en

la realización del evento.

Apoyo logístico

Subdirección Administrativa de la Facultad

de Ciencias Políticas y Sociales de la Uaeméx

ÍNDICE DE ARTÍCULOS

PARTE 1

RE-CONOCER: APUNTES, ESTRATEGIAS Y TÁCTICAS

Humberto Chávez Mayol

(P.41)

ESTUDIOS VISUALES Y HUMANIDADES DIGITALES: APROXIMACIONES NECESARIAS PARA EL ESTUDIO DE LA IMAGEN DIGITAL Y LOS NUEVOS SISTEMAS DE INFORMACIÓN

Adriana Marcela Moreno Acosta

(P.51)

AUDIOVISUAL EN TIEMPO REAL ¿ESPACIO INMERSIVO DE PRODUCCIÓN COLECTIVA O ESCENARIO DE LAS ARTES EFÍMERAS?

Georgina Montoya Vargas

(P.59)

IMAGEN DESCENTRADA

Alberto Carlos Romero Moscoso

(P.69)

PARTE 2

IMAGINARIOS-NARCO: GUSTOS ALTERADOS, DESAFÍOS ESTÉTICOS

Iván Ruiz
(P.77)

EL FRAGMENTO COMO CREADOR DE SENTIDO EN LA ERA DE LA TRANSPARENCIA

Cynthia Ortega Salgado
(P.89)

PRODUCCIÓN ESPACIAL EN LAS CARCERES D'INVENZIONE DE PIRANESI Y LOS CALABOZOS DIGITALES DE DIABLO

Daniel Chávez Heras
(P.101)

UN ACERCAMIENTO A LOS MEMES, COMO LUGAR DE RE-APROPIACIÓN DE SENTIDO(S) EN LAS REDES SOCIALES VIRTUALES

Alexis Castellanos Escobar
(P.111)

LA IMAGEN TÉCNICA EN LA NECESIDAD DE LOS PUEBLOS DEL SUR DE UNA NUEVA RACIONALIDAD NARRATIVA

Ana María Otero Borjas
(P.121)

RESIGNIFICANDO EL MAPA ALGORÍTMICO. ESPECTROS DE LA HUELLA EN GOOGLE STREET VIEW

Julio Rodríguez Trujano
(P.131)

LOS COLOSOS DE CALDERÓN O LA MILITARIZACIÓN DE LA CULTURA VISUAL EN MÉXICO

Nasheli Jiménez del Val
(P.137)

NOSOTROS, ENTRE LOS APARATOS Y LAS IMÁGENES OPERATIVAS

Loreto Alonzo Atienza
(P.147)

PARTE 3

EL ARTE DE LA ANALOGÍA

Julio Estrada
(P.159)

MATERIALIZACIÓN DEL TIEMPO INCONSTANTE: ESTUDIOS DE LA IMAGEN EN OBRAS PICTÓRICAS NOVOHISPANAS DESDE EL ÁMBITO DE LA CONSERVACIÓN

Mariana Flores Hernández
(P.181)

LA PERTINENCIA SOCIOLÓGICA DE LA IMAGEN FOTOGRAFICA

Teresa Márquez
(P.193)

NIÑOS DEL PEGAMENTO ESCRITOS CON LUZ. LAS POSIBILIDADES DEL FOTORREPORTAJE EN LAS INVESTIGACIONES DE ANTROPOLOGÍA VISUAL

Andrea López Ortiz
(P.203)

PARTE 4

DEL PORNO ALTERNATIVO A LA PORNOGRAFÍA DE AUTOR

Fabián Giménez Gatto
(P.213)

ONANISMO: PUNTO DE FUGA ENTRE LA IMAGEN Y EL DESEO

Rocío Romero Aguirre
(P.223)

EXCESOS DEL CUERPO Y METÁSTASIS TECNOLÓGICAS

Alejandra Díaz Zepeda
(P.231)

CUERPOS AUSENTES

María del Mar Marcos Carretero
(P.241)

LA OPACIDAD EN LA TRANSPARENCIA. LA CONSTRUCCIÓN DEL "OTRO" Y SUS AUTO- REPRESENTACIONES

Ana Inés Garaza Pagliasso
(P.249)

ÍNDICE ONOMÁSTICO Y DE CONCEPTOS

A

Academia: 53, 77,
170

Agamben, Giorgio:
137, 142, 143

Alternativo: 124,
213–218

Antropología

visual: 196, 203,
205-207

Aparato: 53, 60, 62,
70, 82, 116, 121-123,
125, 126, 132, 133,
147, 149, 150, 153,
199

Aprendizaje: 33, 52,
53, 55, 182, 204

Artaud, Antonin:
235–237

Arte: 21, 25, 27,
31, 35, 41–45, 47,
48, 52, 59, 60–66,
69–72, 81, 84, 93,
94, 101–103, 121,
122, 125, 127, 132,
152, 159–162, 165,
166, 170–173, 175,
181, 186, 193, 195,
200, 241, 244, 250

Audiovisual: 51, 53,
55, 59, 60–66, 96,

115, 128

Ausencia: 72, 92, 93,
124, 177, 241–244,
246, 252, 253, 255

Autor: 63, 71, 184,
195, 199, 213, 219,
244

B

Bach, Johann

Sebastian: 165, 176

Bal, Mieke: 78, 86,
150

Baudrillard, Jean:
89, 92, 97

Becker, Howard:
193-196

Benjamin,

Walter: 24, 25, 90,
93, 97, 98, 122, 129,
148, 154, 189, 228,
256, 92

Bentham, Jeremy:
89

Berger, John Peter:
111, 112, 208, 233

Bergson, Henry:
65, 66

Bolin, Liu: 244–246

Bourriaud, Nicolás:
63–66, 72

Brea, José Luis: 56,
59, 65, 69, 70, 89,
188
Burroughs,
William: 94–96

C

Calabrese, Omar:
92, 93, 102
Camuflaje: 141, 243,
244, 246
Cibercultura: 232,
233, 235
Cine explorativo:
204
Cinéma vérité: 205
Conocimiento: 21,
41, 42, 44, 45, 47,
48, 52, 55, 56, 60,
66, 90, 127, 160,
167, 170–172, 175,
177, 182, 188, 207,
223, 228, 253
Control: 53, 54, 56,
62, 96, 123, 140,
147, 148, 204, 234,
249, 250, 252
Corporalidad:
231–236, 241
Creación: 27, 42,
47, 59, 60, 62–66,

115, 116, 121, 126,
159–162, 164, 171,
172, 174–176, 204,
223, 226, 228, 250,
254
Creencia: 41, 47, 184,
234, 249, 250, 251
Cuerpo: 19, 21, 23,
25, 27, 31, 35, 37, 62,
66, 80, 93, 96, 117,
122, 152, 153, 161,
162, 177, 193, 194,
213–217, 224–226,
228, 231–237,
241–246, 253, 254
Cultura: 19, 23, 43,
56, 59, 63, 77, 78,
112, 117, 123, 125,
137, 142, 177, 203,
204, 224, 251, 256,
257
Cultura militar: 137
Cultura visual: 55,
77, 78, 84, 85, 116,
117, 137, 142, 152,
153, 182, 186, 199
Cyberpunk: 235, 237

D

Damisch, Hubert:
132, 134

Dawkins, Richard:
111, 118
De Certeau, Michel:
41, 49, 189
De Sousa Santos,
Boaventura: 124,
125, 126, 129
Deleuze–Guattari:
92, 98, 152
Deleuze, Gilles: 67,
149, 234, 252
Déotte, Jean-Louis:
147, 149, 150, 153,
154
Dery, Mark: 233
Desaparición: 140,
232, 234, 235,
243–246
Deseo: 31, 54, 152,
213, 223, 225–228,
233, 234, 249, 250,
253, 255
Didi-Huberman,
Georges: 98, 189,
223, 228
Dispositivo: 55, 59,
60, 115, 116, 147,
149, 150–153, 196,
213, 214, 217, 218,
231, 252
Documental: 194,
195, 204, 205, 237

Domesticación: 71,
233
Dubois, Philippe:
121, 122, 129

E

Eco, Umberto: 242
Educación: 41, 42,
44, 116, 140, 147,
251
Efímero: 35, 62, 66,
243, 244
Enfermedad: 224,
225, 231, 234–237
Enseñanza: 42, 44,
52, 56, 174, 182
Escópico: 89, 216,
217
Espacio: 35, 44, 52,
54, 55, 59, 62, 64,
65, 66, 71, 83, 92,
93, 96, 101, 102–104,
106–108, 116, 117,
121–124, 128, 147,
148, 150, 160–163,
165–167, 170, 175,
176, 181, 184, 199,
200, 206, 215–217,
219, 231–233, 241,
243, 244, 251
Estética: 35, 43, 44,

- 47, 48, 51-53, 56, 59, 61, 63, 65, 66, 69, 77, 81, 92, 93, 97, 102-104, 106-108, 112, 113, 125, 131, 147, 148, 150, 189, 215, 217, 218, 219, 226, 253, 255
- Estilo:** 82, 170, 171, 205, 218, 219, 250
- Estudios visuales:** 51, 52, 56, 69, 70, 77, 81, 84, 113, 132, 150, 181
- F**
- Fantasía:** 83, 104, 106, 107, 171, 172, 174, 176, 223, 226-228
- Fantasma:** 31, 33, 60, 69, 95, 125, 148, 228, 244
- Farocki, Harun:** 147, 148, 149, 153-155
- Ficción:** 42, 43, 47, 48, 93, 125, 176, 203, 226, 228, 235, 237, 253
- Física:** 52, 116, 148, 152, 161, 167, 169, 182, 224, 231, 232, 244
- Flussner, Vilém:** 98, 121, 122, 129
- Fotógrafo:** 84, 148, 195, 198, 204, 205
- Fotografía:** 25, 35, 83, 84, 101, 121, 122, 125, 131, 132, 140-142, 150, 166, 181, 185, 186, 194-196, 199, 204-207, 215, 216, 242-245, 250, 251, 253, 255
- Fotografía**
- documental:** 194, 205
- Fotoperiodismo:** 125, 193-195
- Fotorreportaje:** 203, 204, 206, 207
- Foucault, Michel:** 89, 112, 143, 149, 189, 213, 219, 224, 241, 247
- Frágil:** 123, 243, 244
- Fragmento:** 21, 89, 90, 92, 93-97, 177
- Freund, Gisèle:** 121, 129, 197, 200
- G**
- Geertz, Clifford:** 203
- Geimer, Peter:** 132, 134
- Geometría:** 93, 163
- Gervais, Bertrand:** 48, 49
- Google Street View (GSV):** 131, 132, 133, 134
- Gramática:** 42, 44, 45-49, 94
- Greenaway, Peter:** 93
- Günzel, Stephan:** 103, 104, 109
- H**
- Hermenéutica:** 188, 203
- Hernández, Carlos Iván:** 81, 83
- Homecasting:** 51, 53, 55, 56
- Humanidades digitales:** 51-53
- I**
- Ideología:** 123, 125, 126, 184, 227
- Imagen:** 19, 21, 23, 25, 27, 29, 31, 33, 35, 37, 41, 43, 49, 51-56, 59-66, 69-73, 77-81, 84, 85, 89, 90, 96, 97, 112, 113, 115-117, 121-123, 125, 126, 128, 131-134, 137-142, 147, 148, 151-153, 160, 163, 164, 166, 175, 181, 182, 185, 186, 188, 189, 193, 194-200, 204-207, 214, 216-218, 223, 224, 226-228, 232, 236, 242-246, 249-255
- Imagen digital:** 35, 43, 51, 53, 56, 69, 132, 199
- Imagen**
- movimiento:** 217
- Imagen técnica:** 89, 121-123, 126
- Imaginación:** 79, 82, 83, 107, 108, 160, 170, 171, 176, 193, 196, 197, 198, 199, 218, 225-227, 254
- Imaginario:** 77, 84, 85, 113, 116, 124-127, 147, 151, 160, 231, 235, 237
- Inmaterial:** 35, 153, 161, 233, 234, 236, 237, 242, 244
- Internet:** 19, 31, 51, 54, 55, 56, 63, 111, 112, 113, 115-117, 139, 181, 236
- Interpretación:** 48, 52, 81, 101, 177, 188, 203, 206, 228, 243
- Investigación:** 41, 42, 53, 55, 56, 62,

71, 124, 203–207,
215, 223, 224

J

Jay, Martin: 70, 89

Jugador: 104, 105,
107, 108, 113

K

Kaayk, Floris:
235–237

Kircher,
Athanasius: 60,
61, 71

L

Lacan, Jacques:
226, 228

Le Breton, David:
234

Linfield, Susie:
193–195

Literatura: 52, 93,
94, 101, 161, 165,
196, 224, 226

Luz: 60–62, 89, 95,
106, 121, 122, 172,
174, 203, 208, 218,
243, 244

M

MacDougall, David:
206

Manovich, Lev: 116,
118, 150

Máquina: 19, 21,
23, 54, 60, 64, 122,
147–152, 233–235,
237

Masturbación:
223–227

Materia: 25, 27, 37,
45, 89, 160–162, 166,
168, 169, 170–172,
181, 182, 185, 186,
231, 232

Meme: 53, 111–113,
115–117

Memoria: 44, 53, 90,
96, 111, 127, 134,
152, 161, 175, 177,
188, 189, 236, 243,
244, 245, 250, 255

Memoria visual:
244, 250

Metodología: 45, 51,
56, 172, 205, 206

Mímesis: 105, 107,
111, 150, 122, 243,
245

Mirada: 25, 27, 29,
51, 55, 69, 70–72, 89,
92, 117, 124, 125,
127, 132, 133, 150,
163, 164, 176, 182,
183, 189, 199, 204,

217, 241, 243, 244,
250, 251–253

Mirzoeff, Nicholas:
116, 118, 137, 142,
144, 150, 186, 190

Mitchell, W.J.T.: 77,
112, 113, 118, 132,
134, 150, 153, 154,
186, 190

Mohr, Jean: 195

Morris, Charles
William: 46, 49

Moxey, Keith: 52, 57,
77, 81, 84, 85, 186,
190

Mozart, Wolfgang
Amadeus: 162, 165,
166, 172

Muerte: 23, 33, 93,
127, 138, 141, 193,
194, 227, 234, 244

N

Nancy, Jean-Luc:
189, 235, 236

Narcotráfico: 77, 78,
81, 84, 138, 142

Narrativa: 59, 60, 61,
63–66, 93, 94, 96,
112, 115–117, 121,
127, 217, 228

O

Opacidad: 29, 35, 37,
249, 252)

P

Paisaje: 83, 85, 96,
101, 105, 106, 108,
131, 133, 162, 182,
254

Panofsky, Erwin:
102, 103, 109

Peirce, Charles
Sanders: 46, 49

Percepción: 43, 60,
62, 66, 77, 81, 121,
128, 138, 142, 147,
150, 152, 153, 160,
161, 167, 168, 171–
174, 177, 184, 185,
188, 232, 244, 250,
254

Pintura: 21, 25, 27,
31, 71, 89, 93, 101,
106, 131, 148, 165,
181, 182, 185, 186,
188, 189

Piranesi,
Giambattista: 101,
102, 104, 106–108

Poder: 19, 21, 23, 25,
27, 29, 31, 35, 37, 41,
54, 71, 73, 79, 89,
123, 125, 126, 128,
141, 142, 149–151,
153, 183, 184, 199,

213–215, 223, 224,
246, 249–252, 254,
256

Política: 31, 42,
47, 55, 113, 117,
123, 127, 134, 137,
152, 153, 182, 193,
197–200, 216, 255

Pornografía: 31, 33,
35, 213–219, 224

**Prácticas
instituyentes:** 42

Presencia: 35, 37,
41, 44, 48, 49, 168,
183, 188, 193, 226,
227, 231, 232, 235,
241–243, 246, 253

Prótesis: 21, 231,
234–237

Psicoanálisis: 31, 35,
223, 227

**Puelles Romero,
Luis:** 254, 255

R

Rafman, Jon: 132–
134

Redes sociales: 111–
113, 115, 116, 117,
189, 194, 199, 200,
237, 256

Relato: 55, 151, 224,
231, 250, 251, 253

Remezcla: 53, 60, 63

Representación:
33, 48, 49, 52, 59,
60, 63, 65, 69–72,
77, 85, 89, 102, 103,
106–108, 113, 116,
117, 121, 122, 125,
131, 147, 148, 150,
152, 153, 159, 161,
162, 165, 182–186,
188, 196, 199, 204,
206, 207, 213, 214–
218, 231, 235, 236,
249, 250, 251–255

Restauración: 181,
186

Retórica: 148, 213,
214, 215

Ritmo: 96, 160, 163,
166–169, 176, 218

S

Saber artístico: 42
Semiótica: 43, 45,
46, 52, 81

Ser: 27, 43, 52, 62,
90, 94, 122, 160,
198, 223, 241–244,
246, 253

Silva, Ludovico:
122, 123, 125, 129

Sinestesia: 161, 173

Sistema: 43–45, 51,
54, 56, 65, 73, 92,
101, 102–107, 116,
126, 148, 161, 166,

170, 171, 173, 176,
184, 195, 231, 234,
242

Sociología: 124, 193,
196, 197, 199

Sontag, Susan: 131,
249

Stelarc: 231, 233,
234, 237

Subjetividad: 48,
49, 85, 113, 122,
123, 126, 194, 197,
204–207, 223, 224

Sujeto: 41, 44, 51, 53,
54, 56, 59, 64, 66,
69, 85, 92, 113, 122,
123, 125, 126, 149,
150, 152, 153, 205,
207, 223, 224, 225,
227, 228, 232, 236,
255

T

Táctica: 41, 42

Tecno-cultura: 233

Tecnología: 23, 42,
45–48, 54, 59, 122,
167, 206, 214, 224,
231–237

Temporalidad: 45,
149, 150, 153, 184,
228

Teoría: 159, 170, 171,
195, 225

Thi Nguyen,

Christopher: 101,
105, 108, 109

Tiempo: 25, 29,
31, 33, 35, 42, 59,
60–66, 72, 89, 90,
92–94, 96, 132, 134,
147, 150, 151, 160,
163, 165–168, 173,
181, 182, 184, 185,
188, 189, 196, 199,
200

Tiempo real: 33, 59,
60–66, 89

Transparencia: 27,
31, 35, 37, 89, 90, 97,
249, 256

Turner, Tyrone: 203

V

Vacío: 35, 104, 241,
244, 246

Van Dijck, José:
51, 53

Velázquez, Diego:
163

**Venegas,
Christopher:** 194
Videojuego: 101,
102, 108

Vigilancia: 23, 27,
89, 148, 252

Violencia: 33, 72,
138, 142, 194

Virtualidad: 42, 45,
47, 49, 116, 227, 236

Visibilidad: 56, 70,
218, 227, 251, 252,
253

Visualidad: 51, 56,
61, 69, 70–73, 77,
83, 113, 115, 131,
200, 218

W

Warbug, Aby: 90,
91, 97, 250

Web: 54, 115, 117,
214, 236

Woodman,
Francesca:
242–244, 246

Y

Youtube: 51, 53–55,
84, 112, 113, 115

Z

Zizek, Slavoj: 227

La imagen como pensamiento.

Compiladores: Sofía Sienna - Chaves, Adriana Pérez - García,
Leonardo Rodríguez - Torres, Juan Mojica - Arias

Se publicó en el mes de noviembre de 2014
Toluca, Estado de México

La edición estuvo al cuidado de José Luis Vera Jiménez.
Para su composición se utilizaron las fuentes DIN Condensed Bold, Swis721
LtCn BT Ligth y Versailles LT Std

ISBN: 978-607-422-649-2



9 786074 226492