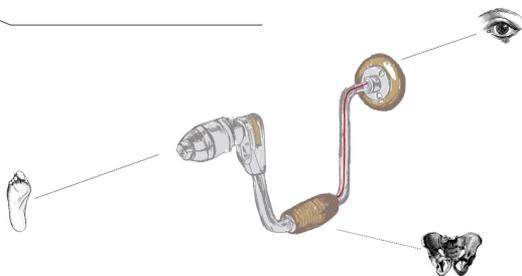


Prácticas artísticas, tecnología y cultura visual



Fabián Giménez Gatto
compilador

Alejandra Díaz Zepeda
Hugo Chávez Mondragón
Ma. de los Angeles Aguilar San Román
María del Mar Marcos Carretero
Vicente López Velarde Fonseca

**FACUL
TAD^oAR
TES**
UAEM

Prácticas artísticas, tecnología y cultura visual

N
7430.5
.P73
2014

Prácticas Artísticas, Tecnología y cultura visual/ Fabián Giménez - Gatto...[et. al.]. --1ª ed.-- Toluca, Estado de México: UAEM, Facultad de Artes, 2014.
118p. ; 21 cm.

ISBN: 978-607-422-573-0

Incluye referencias bibliográficas (111-116)

1. Arte y tecnología -- Enseñanza -- Evaluación. 2. Percepción 3. Comunicación visual. I. Giménez Gatto, Fabián.

Primera Edición noviembre 2014

Prácticas artísticas, tecnología y cultura visual

Alejandra Díaz-Zepeda, Fabián Giménez-Gatto, Hugo Chávez-Mondragón,
Ma. de los Angeles Aguilar-San Román, María del Mar Marcos-Carretero,
Vicente López Velarde-Fonseca

Universidad Autónoma del Estado de México

Av. Instituto Literario 100 Oriente, C. P. 50000

Toluca, Estado de México

<http://www.uaemex.mx>

Este libro fue dictaminado favorablemente conforme a los lineamientos editoriales del Comité Editorial de la propia Facultad.

La publicación de este libro se financió con recursos P. I. F. I. 2013.

Administración 2013 - 2017 de la Facultad de Artes

Edición y diseño: José Luis Vera Jiménez

Corrección de estilo: Consuelo Barranco Monroy

Formación y portada: F. Oliver Hernández Gómez y Yuriko Rojas Moriyama.



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:

Fabián Giménez Gatto (2014), *Prácticas artísticas, tecnología y cultura visual* (ISBN: 978-607-422-573-0), México, Universidad Autónoma del Estado de México

ISBN: 978-607-422-573-0

Impreso y hecho en México

Printed and made in México

Prácticas artísticas, tecnología y cultura visual

Fabián Giménez-Gatto
Compilador

Alejandra Díaz-Zepeda
Hugo Chávez-Mondragón
Ma. de los Ángeles Aguilar-San Román
María del Mar Marcos-Carretero
Vicente López Velarde-Fonseca



UAEM

Universidad Autónoma
del Estado de México

CONTENIDO

- 7 **I. MÁQUINAS DESBORDANTES Y TECNOLOGÍA ANTÍGENA**
Alejandra Díaz-Zepeda
- 35 **II. IMÁGENES DE LA NOCHE**
Fabián Giménez-Gatto
- 53 **III. ÓRGANO_MÁQUINA_RAM**
Hugo Chávez-Mondragón
- 67 **IV. LA IMAGEN DIDÁCTICA**
Ma. de los Angeles Aguilar-San Román
- 83 **V. TRANSFORMACIONES DE LA IMAGEN EN LA CULTURA VISUAL
CONTEMPORÁNEA**
María del Mar Marcos-Carretero
- 93 **VI. CONCEPTOS ERRANTES E IMAGEN**
Vicente López Velarde-Fonseca

I. MÁQUINAS DESBORDANTES Y TECNOLOGÍA ANTÍGENA

Alejandra Díaz-Zepeda

¿Dónde está el cuerpo de la fábula, el cuerpo de la metamorfosis, el del puro encadenamiento de las apariencias, de una fluidez intemporal e insexual de las formas (...) cuerpo no individual, dual y fluido -cuerpo sin deseo, pero capaz de todas las metamorfosis-, cuerpo liberado del espejo de sí mismo, pero entregado a todas las seducciones (...)?

Jean Baudrillard

1.

Si bien es cierto que las prácticas culturales contemporáneas, relacionadas con la tecnología refieren a una inmediatez, generando una tendencia de sustituir la respuesta comunicativa por una simple reacción a la instantaneidad y, si bien podríamos suponer que desde las prácticas sociales la presencia de los cuerpos ya no tienen que ver específicamente con la materialidad de los mismos, hay prácticas artísticas que sospechosamente intentan sabotear estos ideales que se nutren a diario con tecnologías y dispositivos que “tumorizan” los cuerpos multiplicándolos con miembros o extensiones que nos convencen, de una u otra forma, de la necesidad de su existencia. Este sabotaje no sólo pone en peligro el cobijo metálico de cuerpos orgánicos, sino descubre que este “fatalismo” ocasionado por el progreso tecnológico puede ser redefinido en el terreno del arte, yendo de un cuerpo mecánico a un cuerpo más bien hidráulico que se lubrica con los propios líquidos del cuerpo. ¿Qué cuerpos son capaces de aparecer en el mismo escenario en el que se desarrolla la dureza tecnológica? Frente a los sistemas de comunicación podríamos estar posicionando la operatividad y la estimulación cerebral sobre el resto del cuerpo, relegados al ejercicio que Sandino Núñez ha llamado “imperativo de la comunicación”; el progreso

tecnológico parece exigir de forma inexcusable su uso, dejando una suerte de sobreestimulación de los impulsos cerebrales, condenando el resto del cuerpo, o lo que es peor, la necesidad de un cuerpo extendido;

“(…) este cuerpo, nuestro cuerpo aparece como superfluo en su extensión, en la multiplicidad y la complejidad de sus órganos, de sus tejidos, de sus funciones, ya que todo se concentra hoy en el cerebro y en la fórmula genética, que resume por sí solos la definición operacional del ser”
(Jean Baudrillard, 1995: 15).

Por otra parte, más allá de salvaguardar la inteligencia, el llamado progreso también parece asegurarnos un remplazo exitoso del resto del cuerpo, y este remplazo o el éxito de lo que de él provenga, tendrá muchos caminos a los cuales dirigirse más allá del sólo hecho de regular los cuerpos. Pues no banalicemos a la tecnología creyendo en la idea de que este progreso viene solamente a ofrecer la recuperación de aquello posiblemente perdido o a dar término a lo inacabado, mediante el remplazo, mejoramiento o extensión de miembros y con ello, agilizando los cuerpos con dispositivos que acotan nuestros movimientos, o hasta despreocupándonos del debilitamiento de la sinapsis que se da a diario por la apresurada vida en la que vivimos y en la que sólo ejecutamos acciones que más adelante podremos recordar y atender por el registro que hacen los dispositivos inteligentes, como incluso ya pretenden hacer las tan actuales pulseras inteligentes. Por proponer sólo un ejemplo la compañía Sony lanza en 2013 su propuesta de *smartband* permitiendo al usuario guardar

su día en un pequeño dispositivo llamado *core* y su descarga posterior o transferencia por medio de la *app lifelog* en dispositivos electrónicos con pantalla para poder tener acceso a nuestra propia memoria y día. En fin, regresando a nuestro punto, de ser esta nuestra única valoración de los progresos tecnológicos, la legitimación de los mismos sería burda considerando la fuerza con la que la tecnología realmente es capaz de cuestionar nuestra relación con los cuerpos.

A todo esto, se adhiere a los idealismos tecnológicos lo que para muchos tendrá aún más sentido, es decir, la posibilidad de higienizar los cuerpos de las impurezas que a diario producen por muy sedentarios que sean; considerando que el cuerpo está plagado de pura materia séptica y pesada, la tarea de agilizarlos incluiría el despojo o el desuso del peso graso, grumoso, rígido, cartilaginoso, gelatinoso o cualquiera que sea la textura de la materia, de lo que se trata es de pensar la tecnología como sinónimo de asepsia y salud de los cuerpos. A este punto, además de tomar un respiro que viene del hecho de que la telecomunicación no precisa roce entre los cuerpos, podríamos pensar que incluso la organización de estos progresos además de disolver los organismos descubre que la supuesta “asepsia tecnológica” podría tener que ver más con mecanismos de control que con procesos de salvaguardar los cuerpos; notemos que más allá de la preservación de gérmenes infecciosos, hablamos de la preservación de inteligencias y formas genéticas.

Pasamos de la multiplicación de los microorganismos a la propagación de los microprocesos.

Ahora ya sumergidos en los deseos de la inmaterialidad y la (re)construcción de un cuerpo impecable, nos entregamos a la fascinante mutilación corpórea para ser mutantes de la tecnológica bajo el manifiesto de despojarnos de los cuerpos, de sus entrañas, de sus órganos y fluidos para construir cuerpos nuevos y mejores alardeando, con esto, la llegada de las prótesis y el transplante.

Efectivamente —al menos no lo considero de otra forma en este momento— creo que el cuerpo nuevo emergerá de la apertura de la carne pues ésta es su exceso, desde ella se extiende el cuerpo y se multiplica aunque siempre con las mismas debilidades, apoplejías y sentimentalismos. Así, la tecnología desde su intrusión al cuerpo intenta superarlo todo bajo la creencia, ya no de sustituirlo sino de remodelarlo. Bajo esta mítica condena y frente a algunas propuestas artísticas me parece aún más sugestiva la idea de imaginar una reflexión en torno al cuerpo que desafíe la supuesta asepsia tecnológica pervirtiéndola con la propia inmundicia corporal, haciéndola partícipe de las bajezas matéricas de los cuerpos.

En este caso la tecnología serviría a los cuerpos como instrumento de exploración y experimentación, en este sentido pensemos ahora la tecnología como proceso de develamiento y exteriorización de su materia, órganos, fluidos y carne. Pensemos el progreso tecnológico, es decir, a la máquina como causante de la aparición del cuerpo real, ya no como supresora sino como instauradora. Así la tecnología, más que una forma de volver ausente lo corpóreo, nos aproxima a la realidad de su presencia. En este sentido, los mecanismos de

representación tecnológica gozarían de una cualidad efectista en tanto posibilidad de cercanía al cuerpo. Subvirtiendo la tesis baudrillardiana, se da en los dispositivos tecnológicos una reaparición de la puesta en escena de lo corpóreo.

Es debido a esta preocupación por el cuerpo en relación con la tecnología, y bajo la idea de la máquina como instauradora, que quisiera detenerme en analizar desde la performance artística en comunión con las nuevas tecnologías, la posibilidad de una tecnología que restablezca al cuerpo, interesada y dirigida al despliegue y extensión corporal desde lo que podría parecer una rigidez tecnológica. Quisiera dirigir el análisis entonces a tres propuestas performáticas las cuales nacen, no sólo de las problemáticas del cuerpo que concierne a cada uno de los artistas que producen las piezas, sino de una reflexión profunda sobre la tecnología.

Desde el cuerpo *trans-anatómico* de Jaime Del Val en *Anticuerpos de vigilancia y control*; la inmundicia de los cuerpos copulando con la tecnología en los trabajos colectivos e individuales de Marcel.Í Antúnez Roca y las migraciones sexuales recreadas en la performance *TranSfera* realizada en diferentes ediciones por el colectivo polonés Suka Off. Pasamos del cuerpo afectado al cuerpo transformado y la tecnología como antígeno del cuerpo.

2.

Así, respecto a sistemas de control, Jean Baudrillard ha radicalizado los sistemas de comunicación diciendo, “Hoy, ni escena, ni espejo, sino pantalla y red” (Baudrillard, 1995:

9). Según el filósofo nos producimos a imagen y semejanza de los medios de comunicación y sus dispositivos. Las cámaras de vigilancia y control han sido ampliadas a las pantallas como dispositivos de vigilancia que dictan la forma en la que hemos de reaparecer; mediando la producción de formas multiplicadas, sujetos clónicos abstraídos a la inteligencia, a una mente sana innecesaria del cuerpo.

Las mismas cámaras de vigilancia son instaladas en los cuerpos performáticos de los artistas (Jaime Del Val y Olinto) proyectando fragmentos del cuerpo en movimiento con intenciones de disolver esta multiplicidad, invirtiendo los mecanismo de vigilancia de las sociedades de control (Jaime Del Val, 2007)¹.

Microsexos_ Anticuerpos de vigilancia y control_ Microdanzas es una performance o *metaformance*² transmedia, esto es, el trabajo conjugado entre la instalación, intervención, arquitectura, instrumento, proceso y *metacuerpos*. La *metaformance* utiliza justamente cámaras de vigilancia inalámbricas sobre los cuerpos como una interfaz. Según la explicación del artista, las imágenes que se van capturando se analizan en tiempo real en un sistema de vigilancia intensivo diseñado por él y cuyo objetivo, en palabras de Del Val:

1 Fragmento extraído el 4 de mayo de 2013 de la página oficial del artista <http://www.reverso.org/jaimedelval.htm>

2 También definido por el artista como un proceso de redefinición de la anatomía perceptual del cuerpo, entendida como tecnología relacional que redefine la anatomía perceptual en una amorfogénesis permanente.

es traducir los datos de análisis del movimiento en la generación de entornos intersensoriales, analógico-digitales, interactivos y emergentes, como una extensión del propio cuerpo, espacios líquidos y poéticos del cuerpo en movimiento, espacios liminales en la frontera de la inteligibilidad, una coreografía radical de la cámara, en los que *se subvierte la tecnología de la cámara (de vigilancia) para cuestionar los mecanismos de control y poder implícitos, desafiar las categorías de género y sexualidad, cuestionar los mecanismos de producción estándar del deseo, los afectos y los cuerpos en el neoliberalismo y disolver las anatomías disciplinares del cuerpo social (Del Val, 2007)*³.

Las pantallas que dibujan el espacio hacen emerger los cuerpos iluminados en escena proyectando fragmentos irreconocibles del cuerpo, alterando así la idea de abstracción baudrillardiana. Más allá de la fractalidad de estos cuerpos, los artistas se han entregado a la requerida mutilación del cuerpo que en su crítica ha hecho notar Baudrillard como necesaria para el disfrute del progreso tecnológico, más próximos a la conmutación, pues en tanto cuerpo humanos “demasiado humanos”, nos encontraremos al margen de las potencias tecnológicas. Desde la visión de Del Val se ha proclamado un nuevo manifiesto, no responder como cuerpo a la norma, a la regulación, a los sistemas dialécticos de la modernidad,

³ Fragmento extraído el 4 de mayo de 2013 de la página oficial del artista <http://www.reverso.org/jaimedelval.htm>

a esta hipermodernidad como ha expresado el propio artista. Según Baudrillard:

(...) hasta ahora todas las mutaciones del entorno han provenido de una tendencia irreversible a la abstracción formal de los elementos y las funciones, a su homogeneización en un único proceso, al desplazamiento de las gestualidades, los cuerpos y los esfuerzos hacia mandos eléctricos y electrónicos en el tiempo y en el espacio, de procesos cuya escena –que ya no es una escena– se convierte en la de memoria infinitesimal y del espacio (Baudrillard, 1995: 14).

Recuperar la gestualidad del cuerpo, exaltarla potenciando el modelo *cyborg*. En este sentido, vemos encumbrada la gestualidad corpórea a través de los movimientos detallados por las microcámaras sobrepuestas, piel sonora y texturizada. Se compone otro cuerpo irreconocible, amorfo y bellamente compuesto a su manera, las voces se entremezclan con las respiraciones y con la piel sonora de los artistas produciendo un cuerpo extraño y una suerte de nueva voz que ostenta su irregularidad, su propia construcción posibilitada por la ahora ya pervertida tecnología.

Ha dicho Baudrillard, en *Los rituales de la transparencia* que:

La creciente cerebralidad de las máquinas debe provocar normalmente la purificación tecnológica de los cuerpos. Cada vez el cuerpo humano podrá contar menos con sus anticuerpos, y habrá que protegerle por lo tanto, desde el exterior. La purificación artificial de todos los medios,

de todos los ambientes, suplirá los desfallecientes sistemas inmunológicos internos (Baudrillard, 1995: 32).

Anulación de la purificación de los cuerpos (*Anticuerpos de vigilancia y control*); estos fragmentos no se niegan a la apertura de los poros o el sonido que emerge de su interior y de los roces con la piel que son exaltados con mecanismos y censores durante los movimientos de los artistas, las cámaras quedan expuestas a la porosidad y sudoración de los cuerpos *metaformers*. Si hemos de continuar un nuevo manifiesto, en tanto cuerpo, hemos de proclamar ser anticuerpos; frente a la creencia de que el cuerpo se verá progresivamente incapacitado de defensas debido a la purificación tecnológica, yo pensaría a la tecnología como el mismo antígeno, la tecnología como respuesta inmunitaria al cuerpo del discurso, al cuerpo político, cuerpo de la diferencia, salvaguardando así la especificidad de los cuerpos.

La vigilancia y el control depende de formas y acciones reconocibles de marcos de la representación estándar para los cuerpos. A través de una subversión del uso de la cámara el cuerpo se torna ininteligible o se suspende en la frontera de la ininteligibilidad. Sus territorios, formas y discursos se disuelven, la vigilancia colapsa en el reino de lo amorfo. La proximidad, las relaciones y los territorios pueden redefinirse” (Jaime del Val, 2007)⁴.

Sin dudarle, Jean Baudrillard ha tenido razón al decir que “(...) cuando la escena es abandonada y sólo se focaliza en determinadas pantallas y terminales operacionales, el resto

4 *Idem*

aparece como un gran cuerpo inútil” (Baudrillard, 1995: 15). Entendiendo que el acto fatal y amenazante es permitir que el cuerpo salga de escena y el sujeto se despoje de sus fantasías.

Aquellas pantallas que han sido nuestros puentes a la objetualización, fetichización, consumo y control han sido rebasadas como límites de los cuerpos y del sujeto. Más que fungir como neurotransmisores que organizan los cuerpos en las sociedades de control están siendo obligadas a ser parte de una desorganización traicionando su operatividad y con ello la seca operatividad de los cuerpos.

¿Es mi cuerpo, es mi voz? ¿O es un cuerpo otro y una voz ajena en la que me transduzco? ¿Quién produce el sonido, mi garganta o mi ano-genitales, o otra parte del cuerpo, otro cuerpo transformado, cuasi-ilegible, anti-anatomía? ¿Qué cuerpo musical está en funcionamiento? El sonido procesado se convierte en un coro de múltiples voces, se espacializa, granula, retarda y multiplica interactivamente en tiempo real, la voz emite sólo la materia prima, que luego la danza del ano-genitales o de otra parte del cuerpo, transforma, escuchamos un nuevo lenguaje musical, corporal, espacial, visual, transmedial, transc corporal, transanatómico. ¿Qué clase de música es esa? ¿Qué clase de cuerpo la produce? ¿Tiene un género y sexo definidos? ¿Es su género y su sexo el nuevo instrumento musical? ¿Una nueva realidad difusa y no identitaria que me posee? ¿Quién se mueve, donde está la agencia, puedo rastrearla en un yo, o hace tiempo que éste ha desaparecido por completo? ¿Es música y coreografía,

imagen y arquitectura post-porno, post-queer, post-género, trans-género, post-sujeto? ¿Es música visual o post-visual, espacial o post-arquitectónica, corporal y gestual o postcoreográfica? Es imposible reastrear a ciencia cierta un significado para este cuerpo, me escapo y me desbordo en direcciones y potenciales infinitos, en la frontera de la inteligibilidad, de lo imaginable y lo posible, en los vectores de la mirada deseante, fragmentaria, de proto-gestos no sedimentados, en morfogénesis permanente, que atentan contra la escucha, la visión, la propiocepción, porque dinamitan la arquitectura disciplinar sensorial y política del cuerpo, pero al mismo tiempo se/te/me desbordan con un flujo de intensidades nuevo: un cuerpo-frontera, un anticuerpo, un metacuerpo. (Del Val, 2007)⁵

3.

Por su parte, el sujeto prostético que encarna Marcellí Antúnez, según Pere Salabert: “recrea el mitologema de la creación del hombre” (Salabert, 2009: 345). Más allá de la necesidad de fragmentar el cuerpo como estrategia desorganizadora y política. Antúnez prefiere extender los cuerpos y utiliza sus propias cualidades para rebosar la máquina.

Creo que hay en mi trabajo un vaivén que me empuja desde *la definición biológica y ancestral del cuerpo* con todos sus ingredientes más explícitos, la porquería, la sexualidad, la orgía, el cagar, el pudrirse, el mear, hasta *sus transmutaciones*

5 *Idem*

*culturales gracias a la tecnología, para volver de nuevo al principio (Del Val, 2007)*⁶

Más de una vez Marcellí Antúnez ha dicho que existen tres libros importantes de los que hay que echar mano a la hora de producir; el primero, y en el que me detendré, tiene que ver con la infancia, y es justo en la infancia que su relación fraternal con la carne se cultiva. Desde la visita semanal al matadero que realizaba con su padre para recoger animales sacrificados, ver la muerte de otros hasta la visita regular a la carnicería de su familia que le incentivaba la idea que crear pequeños cuerpos antropomórficos cortando algunos trozos de carne, desarrolla una propuesta estética fuertemente influenciada por el sacrificio, el organismo, el alimento, el cuerpo y el accionismo. Tanto en su trabajo colectivo como individual, la fascinación biológica de los cuerpos aparece elaborada sobre todo desde la seducción ritualística de la carne yendo más allá de la simple biología del organismo; me da la sensación de que Antúnez es como el Witkin de la performance y la sistematurgia,⁷ la fascinación que podría existir en ambos artistas por el cuerpo, la carne, la muerte, los órganos, la piel cadavérica, estriada, muerta, la enfermedad, etc., en Antúnez se deleita en algo aparentemente más sencillo, la descomposición orgánica y la putrefacción.

6 *Idem*

7 La 'sistematurgia' es un neologismo creado por Marcellí Antúnez Roca para dar nombre a la metodología que utiliza en sus trabajos relacionados con el arte y la tecnología desde inicios de los años noventa del siglo xx. 'Sistematurgia' significa literalmente dramaturgia de los sistemas computacionales.

Desde las instalaciones hechas durante su trabajo colectivo con Los rinos —tan sólo baste recordar la reproducción mural del proceso digestivo en *Rinodigestió* (Barcelona, 1987)—, pasando por la interacción pasiva, como lo ha denominado el propio Antúnez, en las acciones de la *Fura dels Baus* fuertemente influenciadas por el accionismo vienés y los nuevos realistas, creando una suerte de dramaturgia ritualística de cuerpos zangoloteándose entre la inmundicia recreada por el artista con alimentos, pintura y sus propios fluidos; hasta llegar a su trabajo relacionado más con las nuevas tecnologías que actualmente definen su trabajo. Antúnez siempre se ha encargado de amparar al cuerpo.

Posiblemente la perversión más directa a la ahora atenuada higiene tecnológica, comience con una pieza específica, dando ya, incluso, vida a sus anhelados sueños de infancia. La realización de un híbrido entre lo orgánico y lo artificial. Casi como hijo nato de las copulaciones recreadas entre máquinas y cuerpos por el Cronenberg de los ochenta e inicios de los noventa, o lo que pudiera haber nacido de las uniones entre máquina y mujer de los pasajes de Ballard, vemos nacer en 1992 a *Joan, el hombre de carne*, en donde según nos explica el artista:

La interacción se producía gracias a un micrófono que servía de interfaz entre la voz o los silbidos del público y un ordenador dotado de una aplicación sujeta a un proceso aleatorio, de tal manera que las reacciones del robot —dentro de sus limitaciones mecánicas— no eran siempre las mismas. (Marcellí Antúnez, 1998).

La experiencia no paró ahí, años más tarde, en 2004 realiza *Metzina* o *sistema necrosis*, un esqueleto de metal cubierto de carne animal guardado en una vitrina para su muestra y acompañado durante el tiempo de su exposición, en el *Mapa Poètic de Barcelona*, de gusanos y bacterias cuya colaboración con la pieza era comerse la carne hasta descubrir el esqueleto en el cual se podía ver inscrito un poema de J. V. Foix que decía: “Cuando duermo que veo claro/ loco de un dulce veneno”. El proceso de descomposición era registrado con cámaras minuto a minuto y programado para ser mostrado en *loop*, permitiendo al espectador ver a detalle el proceso de descomposición.

Según el artista plantea que

“Quizá uno de los debates más interesantes frente a todos los avances técnicos y científicos resida en el modo de integrarlos a nuestra propia “naturaleza”, a nuestras limitaciones, en tanto que animales dotados de instintos, pulsiones y deseos inexcusables” (Antúnez, 1998)⁸.

Tal vez la clave es que Antúnez no se ha olvidado del cuerpo, por el contrario hibridizándose genera un cuerpo plagado de intensidades, desorganizado, pero sobre todo potenciado por la propia máquina. Su cuerpo que pareciera haber sustituido su sistema nervioso por un sistema mecatrónico, forrado por su *exo esqueleto* (interfaz que utiliza comúnmente para

⁸ Fragmento extraído el 15 de mayo de 2014 de la página oficial del artista <http://marceliantunez.com>

la realización de sus performances), más allá de endurecer el cuerpo pareciera volverlo más orgánico. Pere Salabert, incluso comentaba el hecho del enorme parecido de este soporte robótico con la propia estructura esquelética de los cuerpos, haciendo sugestiva la idea de considerar que la propia interioridad del cuerpo salía a blindar el cuerpo blando y frágil.

No creo que tengamos que renunciar al volumen de nuestras piernas, a nuestros órganos sexuales o a nuestro sentido del gusto, simplemente porque tengamos prótesis que lo superan. Ya no es estrictamente necesario follarse para reproducirse... Es posible comer alimentos liofilizados sin sabor alguno. La ciencia, la tecnología y, por supuesto, el arte (aunque sea electrónico) tienen que aceptar estos hechos y adaptarlos a sus conquistas (Antúnez, 1998)⁹.

Marcellí se crea a sí mismo un cuerpo potente exaltando las propias sensibilidades de su cuerpo orgánico, es como una suerte de pasaje de la máquina robótica a la máquina experimental deleuziana, un CsO produciéndose gracias a las posibilidades tecnológicas de agudizar los cuerpos, torcerlos, fracturarlos, animalizarlos, excretarlos hasta no reconocerlos como organismo regulares.

El artista protésico fantasea sobre todo acerca de la propia creación; mejor dicho, ansía un *renacimiento* que le concierna personalmente para darle una nueva vida, desea

⁹ *Idem*

una regeneración, que por la vía del onirismo le franqueará al arte poniendo en una máquina —mecánica, electrónica, computacional— en la que se espejea dilatado, ampliado, expandido, la responsabilidad de compartir su tarea” (Salabert, 2009: 345-346).

Frente algunas propuestas tecnológicas que nos rodean a diario y que hacen por momentos divertida la posibilidad de prescindir del cuerpo, incluso a veces inevitable, nos enfrentamos con propuestas que más que rodear los cuerpos se introducen en ellos sin necesitar sangrarlos para volverse parte de tan condenado organismo. La máquina ha desertado o simplemente no ha podido evitar ser pervertida, cómplice de los vicios y las debilidades del cuerpo. Preguntaba Pere Salabert durante su sugestivo análisis sobre el trabajo del barcelonés,

¿qué es restregarse con sustancias de variable consistencia y viscosidad, desde la grasa animal o la miel de abejas hasta los excrementos mezclados con orina? Es acercarse a la propia y real interioridad, a esas materias acerca de las cuales guardamos un discreto silencio porque no podemos escapar de ellas salvo huyendo de la realidad (Salabert, 2009: 318).

Traicionados por las promesas de higienización por la tecnología, somos aún más sumergidos a tan asqueante primitivismo, soportando a la tecnología, trabajando con la realidad corpórea, sus capacidades y debilidades, reapareciendo el cuerpo como único medio de reproducción.

La máquina inmiscuida en prácticas orgiásticas y dionisiacas. Lo que podría parecerle peligroso a unos y excitante a otros, sobre todo considerando que, según Salabert, la función primaria de estas prácticas multidisciplinares de Antúnez tienen que ver con expandir el cuerpo y por otro lado, como también lo ha hecho ver el propio artista, ampliar las sensibilidades, Salabert lo dice así:

(...), ampliar sus competencias en la práctica a la vez que señalar sus naturales insuficiencias bio-anatómicas (...). En la perspectiva proyectada por Marcellí Antunez con su trabajo (...) el cuerpo protésico se ocupa sobre todo de lo uno sin olvidar lo otro, es decir: estimular el cuerpo ampliando su sensorialidad para saciar el deseo, también es señalar las deficiencias de una vida para la cual el mundo en torno es una realidad progresivamente mediatizada (Salabert, 2009: 359).

En este sentido y, por qué no decirlo, la sugerencia es por demás seductora, la tecnología creando resonancias del cuerpo; organismos débiles, sexuales, enfermos y sentimentales, multiplicados —y ya no tanto por creerle a Max Brooks al proponer que sean las propias enfermedades que nos terminen salvando de un apocalipsis— simplemente potenciarlos por las puras singularidades que poseen estos cuerpos. Podríamos considerar ahora que expandir o ampliar los cuerpos no nos indique necesariamente producir extra miembros, prótesis, extensiones, etc., detengámonos en la idea de la tecnología produciendo resonancias. Ampliar los cuerpos no abusando de sus extremidades, de sus miembros o todo lo que en volumen

pueda ser ampliado, sino agudizando su propias sensibilidades desde donde el cuerpo se puede desbordar, desde su interior.

En 1994 surge *Epizoo*, sustituyendo aquel cuerpo del antiguo hombre de carne por el del artista, la performance mecatrónica interactiva permite a los participantes controlar, además de la luz y el sonido, el cuerpo del artista por medio de un *mouse*.

Sin duda, la performance es un gran despliegue de producción de tecnología informática y control telemática del cuerpo. Pero lo que realmente define esta pieza va más allá de la producción necesaria para su ejecución, según el artista *Epizoo* es “una cópula mediatizada, una relación “higiénica” que prescinde la cercanía de otro cuerpo” (Salabert, 2009: 366). Bajo el exoesqueleto, el casco y el cablerío que viste el cuerpo del artista es fecundado un híbrido que emerge de la sexualidad y la enfermedad.

Soy de una generación que empezó a practicar el coito sin pensar en protegerse, sin reserva alguna. El asunto del SIDA lo veíamos como una maldición que liquidaba la gran conquista de los años setenta, con el “amor libre”. Ante la posibilidad de una relación amorosa con alguien desconocido hasta el momento, cada uno de nosotros, contaminados en potencia, estaba bajo sospecha. Esta es la “coartada”, si se puede llamar así, de *Epizoo*, empezando ya desde su mismo título. Su nombre es una contracción de *epizootia*, tan actual en su momento debido a la gripe aviar. Así, la combinación de esta palabra *epizootia*, *erizótico/a*, de *epi-*, en, sobre, y *zoo*, animal, produce:

en, sobre, acerca del animal, relacionado con *epi-demia* y reemplazando *demia* (*demos*), pueblo, por *-zoo*: Epizoo. En fin, el proyecto era una máquina para dar placer, una *máquina sexual* (uno de los temas recurrentes en mi trabajo). *Epizoo* es pues, desde este punto de vista, una especie de *profilaxis mecánica* (Marcellí Antúnez, citado en Salabert, 2009: 366).

Si bien, la primicia de la multi representada performance es el “amor libre”, “la cópula desenfrenada”, la genialidad es la posibilidad explorada por el artista de ampliar estos cuerpos sospechosos desde la enfermedad, preservar la enfermedad, cultivarla, posicionando la sexualidad y la enfermedad en el mismo terreno de la reproducción, como si debiéramos pensar en la enfermedad como primogénita del amor o la sexualidad como una enfermedad moral.

4.

Con el sexo ocurre que el hecho cultural se tambalea y la animalidad humana queda al desnudo. De nuevo, pues, las máquinas como emuladoras de la sexualidad, y cito, claro está, mi performance *Epizoo*. Aquel artefacto, una máquina concebida para dar placer sin contagio, choca contra los objetos iniciales y sin haberlo yo previsto, abre nuevas puertas: la manipulación física, la crueldad, el dolor nacen del propósito sexual de esta máquina. Se demuestra con ello la enorme capacidad de la sexualidad de impregnar todo los ámbitos. No me gusta la sexualidad producto del nihilismo; para mí, como ya he dicho, el sexo

es fuente de vida y en consecuencia un acto de libertad
(Antúnez, 2005.)¹⁰

Según Baudrillard, la distinción entre interioridad y exterioridad describía la escena, desde la disolución entre lo público y lo privado. La escena ha ido desapareciendo y por tanto perdiendo todo sentido de seducción. En tanto al cuerpo, al ser éste espectacularizado, expuesto, público y por tanto habitual, nos enfrentamos a un cuerpo alejado de la escena, para Baudrillard, un cuerpo obscuro. En cuanto a esta interioridad/exterioridad, privacidad/publicidad de los cuerpos, Salabert reconoce en el trabajo de Antúnez —y me parece puede ser considerado para gran parte de los artistas que trabajan en la misma línea— que la fuerza en las propuestas del artista tienen mucho que ver con la visión cruda del artista sobre el cuerpo. Sabemos hasta ahora, que se precisa de un retorno a los inicios, a la intimidad, rebasar el cuerpo social y reconocer el cuerpo del individuo; y si al parecer de muchos la tecnología ha impuesto una economía política, entonces será desde la misma que habrá de subvertirla, repensarla y repensar el cuerpo.

Según Jaime del Val, “Desde la especificidad de los cuerpos y la tecnología, pueden producirse nuevas redefiniciones radicales del cuerpo social y su economía política” (Jaime del Val, 2007)¹¹. Fin de todo ritual de la transparencia, fin

10 *Idem*

11 Fragmento extraído el 4 de mayo de 2013 de la página oficial del artista <http://www.reverso.org/jaimedelval.htm>

de la alteridad como alienación, y regreso de la alteridad como constitución del otro y el mismo, como seducción del extrañamiento.

Mediante la utilización de video en tiempo-real y componentes sonoros, en el 2007 toma forma la performance multimedia *TransFera* del colectivo Suka Off. La propuesta, según los artistas, “responde a la búsqueda de formas no verbales al interior de una relación íntima, alterando con esto la imagen del cuerpo percibida por el caos de la información moderna y por la manipulación de lo real creada por los medios de comunicación y sus tecnologías” (Suka Off, 2007). La pieza ha sido basada en la mitología griega de Hermafrodita y Salmakis. Según el mito, Salmakis ninfa náyade del muelle de Halicarnaso, se enamora perdidamente de Hermafrodita, hijo de Afrodita y Hermes.

Durante un día en que Hermafrodita se acerca al muelle a refrescarse, Salmakis aparece con un efusivo y forcejeado abrazo, rogando a los dioses que nunca los separe y así respondiendo a la súplica los dioses fusionan ambos cuerpos creando un solo ser. Según el colectivo, “los roles de hombre y mujer en *TransFera* se basan en los filósofos griegos, quienes consideraban a la mujer como la materia —húmeda, mutable y sin límites, mientras que el hombre se muestra seco, estable y acotado—. En el proceso de creación, el hombre determina la forma y la mujer contribuye con la materia”. (Suka Off, 2007)¹²

12 Fragmento extraído el 15 de mayo de 2014 de la página oficial del artista http://www.sukaoff.com/transfera_eng.html (la traducción es mía)

A lo largo de la performance la alegoría mitológica se entremezcla con dispositivos electrónicos y la mutabilidad de ambos cuerpos. Esta transfiguración es representada a la mejor manera Cyborg, organismo y sistemas tecnológicos en la misma escena en una suerte de devenir pantallizado de los sexos. En lo que podemos suponer, es consecuencia de la unión suplicada a los dioses por la ninfa. Piotr Wegrzynski y Sylvia Lajbig integrantes del colectivo, intercambian sexos mediante un circuito cerrado que graba a uno masturbándose mientras sus genitales son transmitidos en una pantalla sobre el cuerpo del otro y viceversa.

Las pantallas no sólo parecen alterar su función, al margen de toda la faena telecomunicativa, éstas se estabilizan únicamente como herramientas de proyección al mismo tiempo que una suerte de doble funcionalidad se pone en juego. En este sentido, durante los cuestionamientos acerca de cuándo, por qué y cómo America pasa de ser una cultura que no pantalliza el sexo a serlo, Linda Williams explica el fenómeno al considerar con insistencia la doble acepción de una pantalla que parece importante retomar en este caso, en tanto ésta se refiera a la pantalla como lo que “revela y lo que oculta” (Williams, 2008: 2).

Más allá de ser la pantalla sobre la que se proyectan hay un solaz que va del ocultamiento a la aparición, mejor dicho, a la revelación. En este caso, las pantallas durante la performance guardan sus mecanismos de transferencia creando una suerte de genitalidad móvil o “migración de los sexos”, así, cuerpos multiplicados produciendo resonancias.

En tanto sujetos fractales, como resultado de la ubicuidad potencial de la tecnología, vemos durante esta metamorfosis una resistencia a ser ese sujeto fractal enamorado de su imagen, las mismas pantallas y cámaras que funcionan como mecanismo de reproducción genética, son las mismas pantallas que ahora potencian una de las formas más radicales de alteridad, “(...) transfigurarse (...) nos hace traidores a nuestra propia especie y nos entrega al vértigo de todas las demás (...)” (Baudrillard, 1995: 39).

Esa es la fuerza de la metamorfosis. Baudrillard había hablado de tres formas progresivas del cuerpo: la metamorfosis, la metáfora y la metástasis, siendo nuestra sociedad contemporánea productora de la tercera. Suka Off revierte esta figura, tomando como punto de partida la “seducción amorosa”, la “extrañeza del otro sexo” mencionada por Baudrillard a propósito de la metamorfosis. En un escenario donde el filósofo asegura que todo estaba dado a la transparencia en medio de la ausencia de la trascendencia, la inhibición y transgresiones posibles (Baudrillard, 1995: 47), el cuerpo ha regresado a escena ampliado, multiplicado, reivindicando la escena.

Pero hasta este punto, hay algo claro, que estos cuerpos multiplicados por la tecnología generan resonancias que se comunican entre sí, que producen otras cosas entre sí, en todo caso ¿no es ese el sentido de ampliar los cuerpos, de expandirlos? Tras esta interrogante hay algo más que decir, y esto es, que efectivamente no sólo estamos fascinados por las resonancias y cuerpo múltiple, sino por los acontecimientos del cuerpo

que se hacen visibles. Según Deleuze, un acontecimiento es una singularidad, un conjunto de singularidades, siendo cada una de éstas una fuente de que se extiende. Cuando se hablaba de conservar los afectos, las competencias, había un fin muy claro, hacer visibles todas esas singularidades del cuerpo que a simple vista somos incapaces de ver, pero que la tecnología vuelve visible, abrir los cuerpos, crear sujetos. El mundo de la tecnología por el cual han transitado las presentes prácticas artísticas producen mucho más sentido frente a las prácticas culturales y masivas; recordando el simulacro baudrillardiano, el sin sentido de algunas prácticas culturales que nos podrían hacer dudar de la buena intención de la simulación en el arte, la tecnología inevitablemente relacionada con el mundo de la simulación, el coqueteo entre la imagen simulacral y la imagen artística toman otro rumbo mucho más esperanzador. Desde este mundo de cuerpos simulacrales que los artistas aquí mencionados han abierto, cabría preguntarse si aquellas imágenes producidas no son apenas un punto de partida para la producción de sujetos nuevos.

Decía Deleuze que “El puro devenir, lo ilimitado, es la materia del simulacro en tanto que esquivo la acción de la idea, en tanto que impugna a la vez el modelo y la copia. Las cosas medidas están bajo las ideas; pero bajo las cosas mismas (...)” (Deleuze, 2005: 7).

En el ir más allá, los acontecimientos son producción de saberes, aquí, saberes del cuerpo, decía Deleuze, que emergen de un problema y tienden a problematizar. Lo que resta ahora es la incertidumbre en el mundo de cuerpos singulares

que parecían resonar, multiplicarse, ampliarse, pero que en realidad hasta el hecho no pretenden resolver nada más allá de cuestionar la idea de ser cuerpo advirtiéndolo a la par que la tecnología será capaz de producir dichos acontecimientos.

FUENTES CONSULTADAS

- Antúnez Roca, Marcellí (1995), *Performance Epizoo Tinkings*, Barcelona, European media art festival, Catálogo.
- Baudrillard, Jean (1995), *El otro por sí mismo*, México, Anagrama.
- Deleuze, Gilles (2005), *Lógica del sentido*, España, Paidós.
- Dery, Mark (2005), *Velocidad de escape. La cibercultura en el final de siglo*, Barcelona, Siruela.
- Giannetti, C., Antúnez, M. (1998), *Marcellí Antúnez Roca. Performances, objetos y dibujos*, Barcelona, MECAD.
- Le Breton, David (2010), *Adiós al cuerpo*, México, Editorial La cifra.
- Salabert, Pere (2009), *El cuerpo es el sueño de la razón y la inspiración una serpiente enfurecida. Marcellí Antúnez Roca: cara y contracara*, Murcia, Cendeac (Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo).
- Williams, Linda (2008), *Screening sex, China*, Duke University Press.
- http://www.sukaoff.com/transfera_eng.html
- <http://www.reverso.org/Anticuerpos-microdanzas.htm>
- <http://marceliantunez.com/work/epizoo/>

II. IMÁGENES DE LA NOCHE

Fabián Giménez-Gatto

1.

En 1965, George Steiner publica su infame ensayo “Palabras de la noche”, una fallida diatriba contra la pornografía literaria. No me interesa recrear aquí los recalcitrantes argumentos condenatorios de Steiner acerca de lo que él nombra, entre sospechosas comillas, como “pornografía seria”, sin embargo, me gustaría retomar la fuerza metafórica del título de su artículo. Más allá de sus incansables lamentaciones acerca de la supuesta violación de la privacidad que produce la imaginación pornográfica, la figuración de esta singular discursividad a partir de la afortunada expresión “palabras de la noche” siempre me ha parecido fascinante: “Los nuevos pornógrafos subvierten esta última y decisiva intimidad; sueñan en nuestro nombre nuestros sueños. Le sustraen a la noche sus palabras y las vociferan por encima de los tejados, dejándolas vacías” (Steiner, 2003: 96). En fin, parafraseando la expresión de Steiner, no sería difícil encontrar hoy lo que podríamos llamar *imágenes de la noche* al interior de otros dispositivos, ya no literarios sino tecnológicos.

El fotógrafo japonés Kohei Yoshiyuki, en *The Park Series* (1971-1979), le sustrae a la noche sus imágenes. Este

noctámbulo *flâneur* captura furtivos encuentros sexuales, cobijados por la oscuridad, en tres parques de Tokyo durante la década de los setenta, gracias al uso de película infrarroja y un *flash* modificado. Lo interesante —aparte de los juegos eróticos de exhibicionistas y mirones, de los rituales de cortejo, lígüe y sexo con extraños o rodeados de extraños, que sugiere la serie si decidimos leerla a manera de documental antropológico— es la puesta en imagen de un conjunto de prácticas sexuales que, en principio, encuentran su lógica al abrigo de la noche, en una oscuridad más o menos anónima, en una tactilidad más o menos ciega, o bien, en un deseo de ver sin ser vistos. Ocultamientos que se revelan, iluminados por el destello imperceptible del flash, sobre la implacable emulsión infrarroja.

En *The Park Series* la noche carece de secretos, así como las imágenes carecen de sombra. A su vez, el placer visual escenificado a lo largo de la serie se convierte en un juego de niños comparado con la *artefactualidad voyeurística* del dispositivo fotográfico en sí mismo. Es decir, el *voyeurismo* no es el tema de las fotografías de Yoshiyuki sino su tecnología, el despliegue de lo que Derrida llamará una visibilidad nocturna.

Desde que hay tecnología de la imagen, la visibilidad lleva la noche. Se encarna en un cuerpo de noche, irradia una luz nocturna. En un instante, en esta habitación, la noche cae sobre nosotros. Aun si no lo hace, estamos ya en ella, desde el momento en que nos captan instrumentos de óptica que ni siquiera necesitan la luz del día (Derrida, 1998: 145).

También Paul Virilio ha distinguido entre la mirada — incapaz de penetrar la oscuridad de la noche sin el auxilio de la luz artificial— y ciertos dispositivos que funcionan más allá de la mirada, produciendo fenómenos de iluminación electro-óptica, paradójicos objetos que se iluminan por sí mismos, respondiendo a un principio de trans-apariencia y ya no al renacentista principio de transparencia que funda la óptica clásica (cfr. Virilio, 1999: 9-32). Pantallas e imágenes que nos iluminan, un poco a la manera de la serie fotográfica *The Illuminati* (2006-2007) de Evan Baden.

Ahora bien, conviene señalar que las imágenes de la noche iluminan, en particular, al cuerpo y sus placeres. En ciertas ocasiones, a través de una visualidad tele-tecnológica que configura el espacio de un “sexo sin secreciones” (Kroker y Kroker, 1996: 37) mediatizado en la circulación pura de las redes. Con su serie *Technically Intimate* (2009-2010), Baden cartografía los enclaves de una auto-representación erótica enmarcada por diversos dispositivos tecnológicos.

En este sentido, no podríamos entender el porno *amateur*, *alt* o *indie*, algo así como el “tema” de la serie, si no lo vinculamos a la parafernalia tecnológica que traza las líneas de visibilidad de una intimidad configurada técnicamente, celulares, webcams, cámaras digitales, videocámaras, delinean los contornos de una nueva estirpe de imágenes de la noche, irrupción de virtuales placeres electro-ópticos. Lo privado no será entonces, simplemente, el espacio de consumo sino de producción de lo pornográfico, en una suerte de digitalización

obsesiva, más o menos narcisista y masturbatoria, de los flujos de deseo. Pareciera que lo importante ya no es liberar el deseo, sino mediatizarlo, encadenarlo a tal o cual red social.

Esta suerte de desdibujamiento de los límites entre el espacio público y el espacio privado es escenificado por Gerald Förster en su serie fotográfica *Nocturnal* (2008). Paisajes urbanos erogenizados por discretas performances sexuales, coreografías eróticas bajo las luces de la ciudad, urbanización de lo íntimo a la luz del alumbrado público, desbordamientos de la domesticidad del sexo en una suerte de nocturna intervención erótica del tejido urbano. Sin embargo, la noche —una metáfora para nombrar lo íntimo y los placeres que promete, cabe señalar, en cualquier momento y lugar— no necesita de luz para iluminarse, bastará una cámara con visión nocturna.

La serie *Shoot in the Dark* (2001) de Rob Nelson coquetea, en el registro de la fotografía erótica, con las potencialidades de la tecnología *night vision* a la hora de una exploración de lo íntimo en la más absoluta obscuridad.

El resultado es inquietante, imágenes de la noche emergen sin la intervención, en el sentido tradicional, de la mirada del fotógrafo. Lejos del dominio escópico, Rob Nelson se ha convertido en el humilde operador de una máquina de visibilidad nocturna en el sentido derridiano.

Por otra parte—tal vez aquí esté el *punctum* de sus fotografías— el rostro de la modelo también se libera de la mirada, más allá

de la pose, unos ojos se extravían en las sombras. Quizás, el abandono sexual, el goce, tenga que ver con esta mirada que se pierde a sí misma en lo profundo de su noche.

2.

Las imágenes que acompañan los resultados de la investigación “Magnetic resonance imaging of male and female genitals during coitus and female sexual arousal”, realizada por el Dr. Pek van Andel y sus colegas a finales del siglo xx, revelan la complementariedad de la mirada médica y la mirada pornográfica al interior del dispositivo de la sexualidad en Occidente, *scientia sexualis* donde el *medical shot* del porno adquiere la pregnancia clínica de una resonancia magnética.

MRI Sex cercano a la definición del porno propuesta por Gubern, “documental fisiológico” (Gubern, 2005: 27) que revela la inquietante familiaridad entre las líneas de visibilidad de lo pornográfico y las tecnologías y saberes en torno a la sexualidad, signados por un mismo imperativo de máxima visibilidad, por un mismo “frenesí de lo visible” (Williams, 1999: 36).

Pareciera que Occidente despliega, desde varios frentes, similares compulsiones visuales en torno al sexo, una suerte de mirada clínica, una especie de obsesión escópica que adopta la forma de una autopsia de la intimidad, un poco a la manera en que Ballard solía definir a lo forense: “La pornografía y la ciencia se encuentran y se fusionan sobre la mesa de autopsias.” (Ballard, ctd. en Kauffman, 2000: 251).

Entonces, ciertos registros forenses de lo íntimo potenciarán el exceso de visibilidad de lo obsceno, produciendo, paradójicamente, representaciones no miméticas de lo sexual. Jean Baudrillard señalará que “nuestro porno tiene una definición restringida. La obscenidad tiene un porvenir ilimitado.” (Baudrillard, 1993: 36). Las estrategias pospornográficas, que abordaré a continuación, intentarán forzar la obscenidad característica del género más allá de la definición restringida del porno, emergencia de nuevos registros de la sexualidad que no se detendrán en los límites de la piel, transgrediendo los códigos de representación del dispositivo pornográfico.

Ya no se trata, únicamente, de un *show* genital, de la simple mostración del cuerpo despojado de su ropa. Más allá de la desnudez, la pulsión escópica parece conectarse a penetrantes dispositivos tecnológicos de visibilidad amplificada, a la manera del *Eizo Pin-Up Calendar 2010*, donde cuerpos femeninos exhiben, recreando con sus poses el clásico vocabulario erótico del género *cheesecake*, la lúbrica voluptuosidad espectral de su estructura ósea.

Por su parte, el artista belga Wim Delvoye, en su serie *Sex-Rays* (2000-2001), convertirá el clásico *meat shot* pornográfico en radiológico *bone shot* pospornográfico. De la carnalidad a los huesos, atravesando los límites de la piel, sus imágenes de rayos X convierten al cuerpo en un fantasma transparente, profundización de la mirada en una suerte de radiología pospornográfica.

El sexo ya no es fotografiado sino radiografiado, sometido a una mirada radiactivamente penetrante, horadar al sexo para llegar al límite sublime del porno, una mirada obscena que, más que recorrer los pliegues y repliegues de la corporalidad, se sumerge vertiginosamente en su interioridad, en su intimidad más enigmática. Mucho antes que Delvoye, el fotógrafo francés Hervé Guibert consideraba una radiografía del lado izquierdo de su torso como la imagen más íntima de sí mismo, mucho más íntima que cualquier desnudo (Guibert, 1998: 74). Obscenidad blanca, radiográfica, espectral, cartografías de una corporalidad más allá de lo tangible.

Vacuidad del cuerpo, del sexo y del deseo, nuestra mirada se enfrenta a los signos de algo que ha desaparecido. Estas imágenes evocan la frustrante ausencia de corporalidad presente en lo fotográfico, de ahí su carácter espectral, fantasmagórico. Derrida comentará —a propósito del “efecto fantasmagórico”, que Barthes (1997: 72) asociaba a la fotografía— lo siguiente: “El espectro es en primer lugar lo visible. Pero es lo visible invisible, la visibilidad de un cuerpo que no está presente en carne y hueso. Se niega a la intuición a la cual se entrega, no es *tangible*” (Derrida, 1998: 145).

La pornografía espectral nos confronta con cuerpos imposibles de acariciar con la mirada, convertidos en fantasmas frente a nuestros ojos. Pasaje de la pequeña muerte a la muerte a secas, la sensualidad se desvanece en esta especie de necromancia erótica, de exhumación del cuerpo, de autopsia del deseo. Si entendemos a la significancia a la manera barthesiana, es

decir, como un sentido que se desprende, sensualmente, de la imagen erótica, la pornografía espectral producirá un colapso del sentido erótico de la imagen, una crisis de la sensualidad del sentido, fantasmagoría de un cuerpo sin secretos, destinado a la desaparición. En las imágenes de Delvoye el deseo de visibilidad no se detendrá en los límites de la piel, sus imágenes de rayos X convertirán el abrazo de los amantes en una danza mortuoria, cuerpos transparentes, esqueletos atravesados por la mirada, fantasmas. Lo mismo sucede en el arte médico, la visibilidad es llevada al paroxismo, los cuerpos se abren ante nuestra mirada, espiamos a través de una herida abierta como lo haría un *voyeurista* a través del ojo de la cerradura, pero, a diferencia del *voyeur* victoriano, preferimos colocar a la corporalidad bajo el microscopio, atravesarla con rayos x o captar su calor con infrarrojos.

En esta línea, otra estrategia interesante, a la hora de jugar con representaciones no miméticas de lo sexual, es la que despliegan Jacob Pander y Marne Lucas en su cortometraje *The Operation* (1995). Este corto experimental, ganador de unos cuantos premios en festivales de cine *underground*, es la primera película porno grabada enteramente con cámaras infrarrojas, pornografía experimental que recorre un camino similar al de la serie *Sex-Ray*, problematizaciones de la representación pornográfica gracias a la tecnología infrarroja, que permite sustituir el registro de la luz por el del calor. Las zonas erógenas se convierten en zonas calientes, los cuerpos adquieren un aura fantasmática, la cámara captura el calor creciente de los cuerpos entregados al placer del

performance sexual, los sutiles cambios en la temperatura corporal, invisibles en el registro pornográfico convencional, se tornan obscenamente visibles en *The operation*. El “fuego de la pasión” nunca había tenido una representación más hiperrealista, literalidad de la metáfora, la crudeza del cuerpo explícito se cuece en el calor del deseo, ebullición de los fluidos corporales, de lo crudo a lo cocido, del *meat shot* al *hot meat shot*.

No será la representación del cuerpo, sino la representación de su calor, lo que fascinará nuestra mirada, convirtiéndola en una mirada táctil, estremecida por las ondas calóricas de lo erógeno. El film resulta ser, como afirma Jack Sargeant, “una exégesis del follar manifestada a través de una cartografía termo-fisiológica del cuerpo” (Sargeant, 1998: 55).

La temperatura corporal se convierte en la representación no mimética del placer, en el signo sexual por excelencia de estos “cuerpos ardientes”. Paroxismo de la visibilidad espectral, sustitución de la presencia del cuerpo —en carne y hueso— por su calor, creando, al decir de Sargeant, “un tropo fantasmagórico basado en la respuesta bio-física del cuerpo a la estimulación” (Sargeant, 1998: 55). Estos “tropos fantasmagóricos” se convierten en las nuevas zonas erógenas de estos cuerpos espectrales, que empiezan a ser cartografiados por las formas más experimentales del discurso pospornográfico entendido como *prostitología*, este deseo de visibilidad que lleva a la representación explícita de lo sexual hasta sus límites.

3.

Mutación de los placeres visuales, más allá de la distancia erótica y de la proximidad pornográfica, transitamos del placer escópico al placer endoscópico. En este sentido, pareciera que las microcámaras instaladas en el ducto vaginal contestan, a su modo, una pregunta lanzada por Jean Baudrillard hace más de dos décadas: “¿por qué quedarse en el desnudo, en lo genital: si lo obsceno es del orden de la representación y no del sexo, debe explotar incluso el interior del cuerpo y de las vísceras —quién sabe que profundo goce de descuartizamiento visual, de mucosas y músculos lisos, puede resultar?—” (Baudrillard, 1996: 36). Los cuerpos pospornográficos son penetrados no sólo sexualmente, sino también escópicamente, el *voyeur* es arrojado al interior del cuerpo, succionado por esta pulsión de visibilidad extrema. Aparatosidad de la corporalidad que termina opacando a la propia representación de lo sexual, pasaje del sexo explícito del porno al *cuerpo explícito* de lo pospornográfico.

La miniaturización tecnológica produce un nuevo régimen escópico, visualidad nanotecnológica que ya no guarda ninguna relación con el espacio clásico de la perspectiva pornográfica. *Dildocams* nos ofrecen una visión del sexo que conjuga el plano cerrado del porno con lo endoscópico, panóptico genital, una mirada no humana captura oclusiones vaginales y obturaciones anales, en una especie de calcomanía de los efectos fisiológicos de la penetración. Las representaciones más explícitas de lo sexual no parecen responder a un lúbrico

objeto de deseo sino a un célibe fervor tecnoperformático, expresado en una colonización nanotecnológica del cuerpo y sus placeres. De esta forma, ciertas visualidades espectrales se alejan irreversiblemente del espacio perspectivo, propio de la mimesis pornográfica, adoptando el carácter fantasmagórico de una carnalidad introspectiva, órganos sin cuerpo, cuerpos llenos, implosión del sexo en un espacio sin dimensiones, más allá la mirada y, quizás, de lo que solíamos pensar en términos de placer visual.

Desrealización generalizada del cuerpo, disuasión de sus placeres, efectos especiales, un ejemplo, la película *Perfect* (2001) de Michael Ninn. En cierta secuencia nos topamos con una especie de potenciación enfática del *come shot* gracias a la magia de los efectos especiales. Congelamiento del semen en su trayectoria, suspensión temporal de la eyaculación donde las imágenes rompen con el mimetismo de la diégesis, detención del tiempo que reafirma, iterativamente, el signo distintivo de la discursividad pornográfica en una hiperbolización del momento del orgasmo masculino, produciendo, a nivel cinematográfico, un efecto similar al que había conseguido, fotográficamente, Andrés Serrano en 1989, con su tríptico *Untitled X, VII, XIV (Ejaculate in Trajectory)*, de su polémica serie *Bodily Fluids* (1986-1990).

De la alta fidelidad del *porno-estéreo* —la expresión es de Baudrillard— llegamos a lo que podríamos llamar *porno-surround*, es decir, la cualidad envolvente de ciertas imágenes explícitas obtenidas utilizando la técnica del *bullet time*, no contemplamos la acción a distancia, orbitamos alrededor

del sexo en una orgía de efectos especiales. Paradójica desrealización de lo sexual, hipérbole pospornográfica donde la representación del orgasmo masculino —detenido en el tiempo, entrecomillado y repetido— parece no ser más que un efecto especial, disuasión de lo real por exceso de realidad, de nuevo, tropezamos con lo obsceno como el límite sublime de lo pornográfico.

Pasaje de lo sublime a lo subliminal, es decir, aquello que se encuentra, por su brevedad, en el umbral de nuestra percepción, en una suerte de inconsciente óptico, de ucronía escópica. La mirada espectral visibiliza la invisibilidad de lo infraleve, arroja luz sobre el instante, líneas de visibilidad molecular configuran el espacio imagístico de un erotismo ralentizado, captado a mil cuadros por segundo. Desaceleración del performance sexual, un *zoom temporal* nos revela, sosegadamente, las dilatadas hacciedades del cuerpo y sus placeres.

El cortometraje pornográfico *Intensify* (2012), dirigido por Bo Llanberris y protagonizado por Maddy O'Reilly y Danny Mountain, explora, en sinergia con el estilo minimalista y elegante característico de la productora MET-Art, las potencialidades voyeurísticas del *super slow motion*, en una suerte de potenciación tecnológica del *glamcore*, aderezado por los efectos visuales de la cámara lenta y la fascinación microrrealista de la alta definición. El registro de la eyaculación externa —que suele ocupar, en la diégesis pornográfica, un puñado de segundos, operando, retóricamente, como el punto final del número sexual— se prolonga, en *Intensify*,

por un lapso de más de dos minutos... titánica dilación visual del *money shot*, a la manera de las psicodélicas iteraciones eyaculatorias, de casi seis minutos de duración, que conforman el clímax narrativo del film *Behind the Green Door* (1972) de los hermanos Mitchell.

A diferencia de estas formas de ralentizada espectralidad orgásmica —la sincrónica petrificación eyaculatoria vía *bullet time*, o bien, el orgasmo masculino captado a mil cuadros por segundo—, el dilatado registro fotográfico del placer en *The Sex Series, 1 Hour* (2003) de Atta Kimm diagrama la evanescencia de los cuerpos en la continuidad temporal de lo erótico. Es decir, en el otro extremo del espectro, en una suerte de diacronía visual, de ascesis de la mirada, Atta Kim fotografía, con una mínima velocidad de obturación, a una pareja teniendo sexo durante el lapso de una hora.

El procedimiento de larga exposición volatiliza lo sexual en la ectoplásmica visualidad explícita de la serie, efervescencia de los cuerpos, esbeltez del deseo, emborronamiento de los signos del placer, de su obviedad más o menos clínica, clónica, pornográfica. En definitiva, una sutil forma de espectralidad, quizás más erótica o heróica, la del cuerpo escapando de sí mismo.

Roland Barthes definió alguna vez al erotismo como una “pornografía alterada, fisurada” (Barthes, 1997: 86). Probablemente, lo pospornográfico se convierta en nuestro nuevo erotismo, no estoy hablando de un *revival* de los viejos

códigos de la representación erótica, sino de una deconstrucción del dispositivo pornográfico tal como hoy lo conocemos. Tal vez, estas nuevas líneas de visibilidad espectral tracen, no dentro de mucho, insospechadas cartografías del deseo, derivas más allá de las representaciones dominantes de la sexualidad explícita y del carácter unario de sus imágenes. Quizás el sexo, al igual que otras invenciones, termine borrándose “como en los límites del mar un rostro de arena” (Foucault, 1995: 375).

FUENTES CONSULTADAS

Barthes, Roland (1997), *La cámara lúcida. Notas sobre la fotografía*, Barcelona, Paidós.

Baudrillard, Jean (1993), *De la seducción*, Barcelona, Planeta.

Derrida, Jaques (1998), *Ecografías de la televisión: entrevistas filmadas*, Buenos Aires, Eudeba.

Foucault, Michel (1995), *Las palabras y las cosas: una arqueología de las ciencias humanas*, México, Siglo Veintiuno Editores.

Gubern, Román (2005), *La imagen pornográfica y otras perversiones ópticas*, Barcelona, Anagrama, 2005.

Guibert, Hervé (1998), *Ghost iImage*, Los Ángeles, Green Integer.

Kauffman, Linda S. (2000), *Malas y perversos. Fantasías en la cultura y el arte contemporáneo*, Madrid, Cátedra.

Kroker, Arthur y Marilouise Kroker (1996), *Hacking the Future: Stories for the Flesh-Eating 90s*, New York, St. Martin's Press.

Sargeant, Jack (1998), "Hot Zones—The Operation", *Suture. The Arts Journal*, Volume One (1998), 55-74.

Steiner, George (2003), *Lenguaje y silencio. Ensayos sobre la literatura, el lenguaje y lo inhumano*, Barcelona, Gedisa.

Virilio, Paul (1999), *La inercia polar*, Madrid, Trama.

Williams, Linda (1999), *Hard Core: Power, Pleasure an the "Frenzy of the Visible"*, California, University of California Press.

III. ÓRGANO_MÁQUINA_RAM

Hugo Chávez-Mondragón

1.

Corría julio del año de 1974 y el arquitecto húngaro Erno Rubik, mientras trabajaba para el Departamento de Diseño de Interiores en la Academia de Artes y Trabajos Manuales Aplicados en Budapest, buscó crear una maqueta que le permitiera mostrar a sus alumnos cómo hacer modificaciones tridimensionales de color. El problema vino cuando él no logró regresar a su posición inicial los colores y entonces se dio cuenta de lo entretenido que era “tratar de volver sobre los propios pasos”. Luego de unos días sólo le quedó llamar aquello “cubo mágico” ante lo complicado de restaurar la forma inicial.

Obtuvo la patente húngara en 1975 y para la Navidad de 1977, la mayoría de las jugueterías de Budapest contaban con unidades de este cubo mágico. Pero, el debut mundial llegó en enero y febrero de 1980 presentándose en más de 20 ciudades entre las que se incluían Nueva York, París, Manchester, Torino y Berlín. Entonces vinieron los problemas de adecuación global, pues el nombre de “cubo mágico” no le parecía a los mercadólogos la mejor opción para comercializarle y aparecieron las propuestas sesudas que pasaron por nominarlo como: “nudo gordiano”, “oro Inca”,

“el cubo imposible” y “cubo de lógica”. Meses de discusiones y al final, como si se tratara de una marca de automóviles o una empresa farmacéutica, el dilema terminó bajo el nombre que hoy conocemos como Cubo de Rubik en honor a su creador.

Para ese mismo año de promoción internacional aparecieron patentes en Japón y Estados Unidos de Norteamérica considerando cubos de $2 \times 2 \times 2$ y $5 \times 5 \times 5$ que ya habían sido diseñados y comercializados en los últimos cuatro años. Sin embargo, su éxito no fue el mismo pues en estos casos el primero era demasiado sencillo y el segundo sobra de dificultad provocando que fueran figuras poco populares, aunque el ánimo de crecer en dimensión y complejidad llegó hasta la figura de $9 \times 9 \times 9$ creada por la empresa Shengshou en enero de 2012, sólo para refrendar que el modelo que mejor embona con la combinación de IQ, paciencia y esnobismo científico, es el de Rubik.

Ahora vamos a pensarle como una figura conceptual. El cubo estándar de $3 \times 3 \times 3$ mide 5.7 cm por lado y está formado por 27 pequeños cubos de los cuales 8 tienen tres colores, 12 dos colores, 6 con un solo color y 1 que permanece oculto permitiendo la movilidad del resto en los ejes X, Y y Z en la versión original que es ensamblada por presión y tornillos y no con un eje rotatorio de esfera para su fácil desarmado por aquello de hacer trampa. La permutación matemática de este cubo es de cuarenta y tres trillones doscientos cincuenta y dos mil tres billones doscientos setenta y cuatro mil cuatrocientos ochenta millones ochocientos cincuenta y seis

mil movimientos sin repetir. Ciertamente, no es infinito, pero la cifra es considerablemente amplia.

Propongo el cubo como una metodología; la metodología de lo múltiple, considerando cada color como una o un conjunto de teorías, los cubos pequeños como autores y las caras como el planteamiento de la tesis. De esa manera siempre se puede rotar el cubo para ver otra variante del mismo objeto, cambiar sus componentes para que haya una imagen particular, girarle, encontrar semejanzas y diferencias con el cubo de alguien más. Porque en este caso no importa tanto el “concluir” su armado regresándole a la constitución que tuvo antes de salir de su empaque, sino las mutaciones. Veamos un territorio a diagramar, que sea un microcosmos con los elementos suficientes para poder leer una problemática particular mediante su margen de acción, pues aquella apuesta del científico más o menos a la DaVinci, como un conocedor del mundo en general, es un tipo de erudito que desapareció en una relación proporcional con la especialización de la ciencia.

Ésta, la del cubo, me parece que es la forma tridimensional, material y gráfica del pensamiento de José Luis Brea, especialmente refiriendo a los estudios visuales y es que no pudiera ser de otra manera, pues nos dice que trata de inscribirse en esas *nuevas humanidades* que “se constituirían más como recursos procedimentales que como saberes sustantivos, como relatos fijables” (Brea, 2006: 9).

Por ello no hay cubo “correcto”, no importa si en un instante lleva dos bloques rojos, tres verdes y cuatro azules en la que

por ese intervalo sea la cara frontal, pues esa combinatoria puede resolver eventualmente la lectura, luego variar acorde con la cuestión presentada.

Por ello, nombrarle como *recurso procedimental* por Brea, pues para esta problemática en éste contexto funciona un conjunto mejor que otro, quedando en la sensibilidad de quien mueve los bloques, la capacidad de reconocer el momento en que algo que se constituye como un flujo, como un nomadar, pues en todo caso las interpretaciones dogmáticas serían aquellas que poseen sólo un color, pero allí ya no estamos fluyendo sino en el principio o el final de nuestra figura, la cual precisamente es herramienta, juguete o metodología, en la medida en que ocurren las variantes posicionales haciendo pasar un componente de X1 a Y3 con todo lo que implica modificar el acomodo del resto de cubos. De tal modo que este cubo es un constante devenir, no una meta sino acaso un tubérculo rizomático.

Vale la pena preguntar ¿Si lo que importa son las variantes entonces por qué no usar la relación con, por ejemplo, los bloques de Lego o una mano en el poker? En primera porque para cada uno de estos pequeños cubos (refiriendo al cubo de Rubik) puede mantenerse al lado de sus semejantes debido a que tiene una prolongación de su arista que le permite hacer lazo como las cadenas sinápticas en las neuronas y por ello vale la pena verles como órganos que constituyen el *corpus* teórico, mejor aún, su radiografía, reconociendo que no hay *generación espontánea* en la interpretación y la lectura.

A inicios de los setenta Roland Barthes comenta la necesidad, y hasta cierto punto la existencia de la interdisciplinariedad para el abordaje de los fenómenos complejos donde se ven relacionados diversos campos. Propuesta que parece hoy coincidir con los estudios visuales, donde la intención es establecer líneas de continuidad que vayan del arte a la cultura de masas y la teoría, lo mismo que dar un tipo de análisis especial a los objetos o problemáticas. Pues un fuera de territorio pasa sin duda por el deseo de unión, por incorporar otras lecturas, por el principio de captura; como toda zona del rizoma que puede y debe conectarse con cualquier otra, es la característica del principio de conectividad múltiple en el pensamiento de Deleuze y Guattari donde precisamente las *zonas de pliegue* denotan la familiaridad.

José Luis Brea al dirigir la revista electrónica *Estudios Visuales*, sitio de divulgación donde se exponen diversos materiales que buscan resolver una problemática de complejidad emergente en la ampliación del campo del arte, logra un resultado muy propositivo al concluir que ya no basta con estudios de estética, ni estudios sobre historia del arte, pues ellos son rebasados en sus posibilidades hermenéuticas en la era de la segmentación de las ciencias. Y es que no se trata de “reclamar para una u otra disciplina concreta supuestos derechos mayores de *expertizaje* o privilegios de abolengo en cuanto al trato general con la visualidad” (Brea, 2006: 8), es más necesaria una especie de humildad y apertura a que la demanda hermenéutica de lo

que está enfrente pertenece a un ámbito extenso, que quizá siempre fue así, pero que de ser el caso no hay razón para que ello mantenga una postura de departamentalización, sino que “se hace irrevocable la exigencia de una co-disciplinarietà, del trabajo en batería de una creciente multiplicidad de los enfoques, y no una reivindicación competitiva de exclusividad en la jurisdicción del campo o el método” (Brea, 2006: 10).

Que esta construcción se dé dejando como espacio único el sistema dominante de la diacronía, para acceder del “escenario del despliegue productivo de las prácticas culturales, al espacio erosionado y fuertemente friccional del presente” (Brea, 2006: 8), mismo que está en constante devenir y que por ello sus horizontes de interferencia y captura generan actualizaciones de *repetición* y *diferencia*, pero también de subversión, perversión y mimetismo. Nadie puede estar seguro del futuro en la mutación de una célula dice el genetista Rupert Sheldrake de la Universidad de Harvard, un postulado que recupera el postulado de Werner Heisenberg quien dedujo el principio de la incertidumbre en 1927 donde los sucesos microfísicos sólo pueden predecirse en términos de posibilidades, pero no certezas, de hecho la propia teoría cuántica del universo necesita del suceso inesperado capaz de cambiar un rumbo como lo fue la extinción de los dinosaurios.

Esta propuesta de análisis incluye algunas formas híbridas que Brea menciona en el ensayo citado, a las que pudiéramos sumar la Neuroeconomía, Astronáutica, Cronobiología, Farmacocinética, Economía social, Grafología y la Química

de los alimentos, pero acudamos a la creación, por lo menos imaginativa, de algunas otras ciencias: la *ingeniería de lo sexual* nos ha de dar un uso matemático del sexo, diagramado en sus tangentes, integrales y parábolas; o una *Genética de las imágenes* nos serviría para dar cuenta de las producciones intertextuales en términos de la definición de *obra* como padre y *texto* como hijo, sus genomas compartidos, nacimientos provenientes de más de un padre o una madre, incluso *textos* que tengan hijos como padres en su conjunción genética con el padre de alguien más o simple y llana clonación.

Las variantes se potencializan hasta insospechados límites y sin una manía por la revisión de todas las posibilidades, resulta necesario reconocer su existencia y suponer su influencia para determinar su alcance e importancia en una temática que no puede sino ser específica en su pluralidad de exhibiciones y dado el contexto donde comunicación, ocio y cultura tienden a perder sus fronteras definitorias e igualmente nos dice que hemos cambiado las grandes máquinas productoras de identidad, de socialidad, familia, patria, religión, escuela, por una memoria de procesamiento, de interconexión de datos y sujetos de conocimiento con dotes de divinidad gracias a sus órganos auxiliares como es la conexión web.

Como complemento de ésta hipótesis recuperemos el libro *Cultura_Ram* donde Brea expone como primer enunciado de su segundo ensayo: “Cultura_RAM significa: que la energía simbólica que moviliza la cultura está empezando a dejar de tener un carácter primordialmente rememorante, recuperador, para derivarse a una dirección productiva,

relacional” (Brea, 2007: 13). No es raro que precisamente haya un efecto de *dejá vú* en la cultura contemporánea debido a que se trata de un contenido flotante en la conciencia de los televidentes, lectores, diseñadores, etc., sin pertenecer a una cultura social o política, no es propio de Occidente ni de Oriente, es parecido más a una atmósfera, como si de repente diéramos cuenta de que no sólo hay oxígeno en el aire, sino también encontraríamos sentido, significantes y significados, saberes y poderes, ejes y discursos para nutrirnos, incluso desintegrarnos como resultado de lo peligroso de la atmósfera misma que para otros organismos es la única forma de desarrollarse en naturalidad. Sobre esto vale la pena refrescar nuestros referentes en términos de veneno y alegría en la ética de Baruch de Spinoza.

En esta atmósfera topamos con

Producción de producción: producción de experiencia, de subjetividad, producción de comunidad, de afecto o de concepto, de pasionalidad o sentido, producción de deseo, producción de significado..., todo es producción (Brea, 2007: 37).

Es tiempo entonces de plantear una forma de abordaje acorde con los objetos de estudio en la era del *Después de la orgía* que dé cuenta de apropiaciones, citas, alegorías, parodias, etc., de los entrecruces entre arte y cualquier otra cosa: moda, tecnología, botánica, arqueología, economía... y a la inversa, procesos de interferencia en el arte de territorios no naturales

pero con los cuales establece prontamente una relación por medio de sus capacidades de captura.

Y es que el *complot del arte* implica, como dice Fabián Giménez Gatto, pensar en un *complot de la teoría* (Giménez, 2011: 9.), eso sí en un espectro diverso: empatía, halago, deconstrucción, nostalgia, exageración y lo que pueda volverse agenciamiento, para reconocer la plurivocidad de las mutaciones, pues éstas se han de dar en cada estrato por intensidades, velocidades, temperaturas, distancias variables indescomponibles (Deleuze y Guattari, 2008: 155-170).

Nuevamente Barthes nos habla de que el texto será un campo metodológico y es justamente nuestra forma de acercarnos o de lidiar con ese campo lo que interesa revisar como propuesta al hablar del cubo sintomatológico, pues ocupamos no sus dotes de profundidad inconsciente sino de variantes intencionales, algo semejante a la serie de preguntas con las que inicia su polémico ensayo de finales de los sesenta: “La muerte del autor”, donde después de una breve cita de la novela *Sarrasine* de Balzac hace un ejercicio de cuestionamiento: “¿Quién está hablando así? ¿El héroe de la novela, interesado en ignorar al castrado que se esconde bajo la mujer? ¿El individuo Balzac, al que la experiencia personal ha provisto de una filosofía sobre la mujer? ¿El autor Balzac, haciendo profesión de ciertas ideas “literarias” sobre la feminidad? ¿La sabiduría universal? ¿La psicología romántica?” Así, un texto, concluirá el autor, está constituido por la “pluralidad estereográfica de sus significantes que lo tejen” (Barthes, 1987: 77).

Ésta, la de Brea, es una versión propia de filosofía pop (Deleuze *dixit*) y como tal es ya un logro relevante en el campo del arte en pos de desprenderle de su fantasma de la afectividad como significante despótico de la realización, sin llegar al polo contrario de pérdida completa de identidad bajo el membrete de ser un canal de comunicación divina, sino una “verdad terrenal” que no pasa por un problema personal, pues allí justamente hay ausencia de problema a decir de la invitación que le hace Michael Foucault a Noam Chomsky en una entrevista sobre el lenguaje, la naturaleza humana, las palabras y las cosas efectuada en 1971.

Como complemento de la propuesta metodológica, vale la pena recuperar la definición, un tanto obvia, de cubo que menciona Jean-Luc Nancy en una conversación con Abbas Kiarostami el 25 de septiembre de 2000: “Usted habla de cubo de la visión. Pero incluso en la realidad, no vemos más que dos o tres caras del cubo, siempre hay algunas que quedan ocultas y es a partir de ahí desde donde vemos, aun así, la totalidad” (Nancy, 2008: 132).

Si bien esta mención se ubica en una reflexión sobre las condiciones físicas de la sala cinematográfica para producir sentido, su diálogo con el cineasta da pauta para un pensamiento tridimensional de dicho sentido, mostrando unas cosas, obviando otras y escondiendo algunas más a condición de que haya algo por ver, pues un cubo no oculta sin mostrar (como cualquier objeto tridimensional), pero

precisamente sí Barthes habla de una estereografía de los significantes, nada mejor que la resonancia para volver legible una problemática.

Por último Rubik y rúbrica no tienen el mismo origen etimológico, pero la cercanía no deja de ser más que curiosa porque para el gurú de la educación Bernie Dodge de la Universidad de San Diego, una rúbrica será el instrumento para medir un objeto específico, otorgarle coordenadas, definirle y hasta dar un rango de importancia. Nada extraño al cubo de Rubik cuya solución ha sido relacionada con la inteligencia matemática, lógica, lingüística, espacial y visual. Pero el siguiente paso no es ya un cubo como forma, sino como concepto, así como un cuadro sintomatológico es una abstracción y no una figura cerrada con bordes establecidos en la exactitud de los 90 grados.

Cubos no cúbicos. Pero con tonalidades de color que como las tesis, unas más oscuras, tesis claras, tesis nítidas y tesis tornasol. Hay, desde el lenguaje de las similitudes, una forma de describir la tesis de un autor cromáticamente, sin olvidar que los colores son, bajo ciertos regímenes de visualidad, no sólo simbólicos, sino también cuestión de luz y por ende, de condiciones de percepción.

FUENTES CONSULTADAS

Barthes, Roland (2005), *El grano de la voz*, Buenos Aires, Siglo XXI.

Barthes, Roland (1987), *El susurro del lenguaje*, Barcelona, Paidós.

Brea, José Luis (2007), *Cultura_RAM*, Barcelona, Gedisa.

Brea, José Luis (2006), “Estética, historia del arte, estudios visuales”, Revista electrónica *Estudios Visuales*, consultada el 21 de enero de 2012, disponible en www.estudiosvisuales.net.

Deleuze, G. y Guattari, F. (2008), *Milmesetas*, Valencia, Pre-Textos.

Foucault, Michael (2007), *La naturaleza humana: justicia versus poder*, Buenos Aires, Katz.

Giménez Gatto, Fabián (2011), “Erótica de la banalidad”, en *Erótica de la banalidad*, México, Fontamara-UAQ, 2011.

Nancy, Jean-Luc (2008), *La evidencia del filme, el cine de Abbas Kiarostami*, Madrid, Errata Naturae.

Sheldrake, Rupert (2007), *Una nueva ciencia de la vida*, Barcelona, Kairós.

IV. LA IMAGEN DIDÁCTICA

Ma. de los Ángeles Aguilar-San Román

INTRODUCCIÓN

Orbis Sensualium Pictus (OSP) es una obra de Juan Amós Comenio que aparece editada en 1658, misma que escribe durante su estancia en Hungría.

A partir de los registros de la historia de la pedagogía el OSP es el primer libro de texto ilustrado, fungiendo así como modelo de posteriores textos escolares hasta la actualidad.

En esta obra es posible notar dos aspectos relevantes, el primero que se dirige a la intencionalidad didáctica comeniana, preocupada siempre por el alumno y la manera de hacerlo acceder de otra(s) forma(s) al conocimiento, y el segundo que no deja de ser parte de esa intencionalidad, es aquel que nace del profundo interés por utilizar recursos visuales representativos para facilitar el aprendizaje y la formación del niño, recursos simples, tal vez los más rudimentarios que la tecnología audiovisual se ha permitido generar.

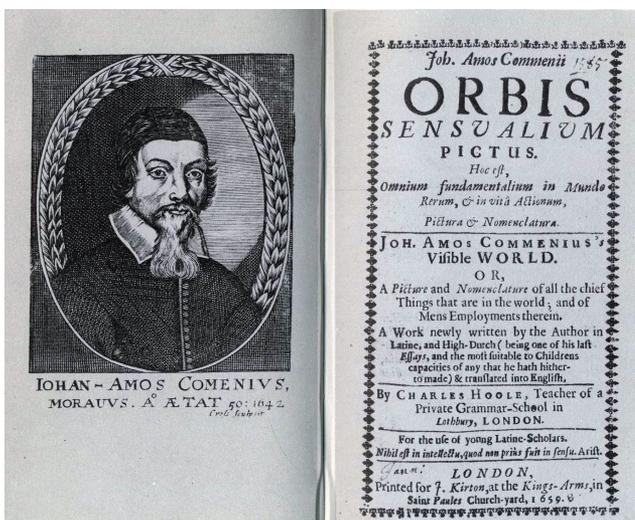


Imagen 1. Portadilla de la edición de 1642 del *Orbis Sensualium Pictus* de Juan Amos Comenio, editado e impreso en Londres. El subtítulo del texto fue dado a conocer como *Imágenes y nombre de todas las cosas fundamentales en el mundo y de las actividades en la vida*. (Amos, 1993, s/p)

El OSP contiene una carga afectiva comeniana, pero sobre todo contiene una invitación explícita, invita a conocer *el mundo en imágenes esto es imágenes y nombres de todas las cosas fundamentales en el mundo y de las actividades en la vida*, pero ¿cuál es el planteamiento teórico-metodológico que subyace en esta propuesta didáctica?

Recordar es saber... y ¿qué es saber?

Comenio responde a partir de las imágenes y les da un lugar específico, surge así la imagen didáctica al plantear la simple idea *recordar es saber, porque saber es tener el entendimiento lleno de bellas imágenes de las cosas. Esto tiene tres partes a saber: 1. Saber las cosas; 2. Entender las cosas; 3. Usar las cosas* (Comenio, 1993: 36)

Comenio, como padre de la didáctica reconoce la importancia de los sentidos como vía de acceso y conservación del saber por un lado y, por otro, reconoce a la imagen como recurso de la escuela de lo sensible, y a esta última como prelude de la escuela intelectual, por tanto, la imagen como representación de todas las cosas fundamentales en el mundo y de las actividades en la vida, no sustituye a la realidad; dirige hacia ella, amplía y profundiza su horizonte, y permite representar la multiplicidad cultural. Así, el saber y la cultura representadas por la imagen comeniana permiten llegar a lo que José Luis Brea conceptualiza en torno a la imagen, ésta como *promesa de eternidad, de duración, de permanencia* (Brea, 2010: 9), incluso en contra del tiempo y su transcurrir, ésta como promesa de aprendizaje, como promesa didáctica, la imagen didáctica.



Imagen 2. Retrato de Juan Amos Comenio, 1592-1670. (COMENIO, Orbis Sensualium Pictus, 1993)

A quienes en una u otra forma guían a los demás, la educación les es indispensable
“porque es necesario que los guías de los viajeros tengan ojos”,
pero también los gobernados los necesitan
“para que sepan juiciosamente sujetarse a quienes los gobernarán con sabiduría;
pero no por fuerza, haciendo lo que otros, como asnos,
sino de buena gana y por amor del orden.

(Abbagnano & Visalberghi, 1995: 304)

COMENIO, INICIADOR DE LA IMAGEN DIDÁCTICA

Comienzo con algunas notas sobre Juan Amós Comenio, Komensky en su forma latina (Abbagnano & Visalberghi, 1995: 302). Él se relaciona con los personajes más avanzados del luteranismo alemán, comenzando con Alsted, uno de los enciclopedistas más reconocidos y de quien fue discípulo compartiendo la perspectiva totalizadora de dar cuenta de todos los saberes existentes (Aguirre, 2001:s/p); Ratke, también conocido como Ratichius, a quien profesó una profunda admiración y Andrëa con quien experimentó una gran amistad. Estas relaciones tan cercanas permitieron que Comenio se impregnara de la conciencia de la necesidad de reformar la enseñanza desde sus raíces más profundas, como bien lo establece el movimiento de renovación pedagógica sucedido en el siglo XVII.

Aún así, Comenio no es ni alemán ni luterano. En 1592, nace en Moravia, una de las tres partes que conforman la República Checa, junto con Bohemia y la Silecia checa.

Perteneció a la Unidad de Hermanos Moravos, una secta evangélica reformada debido a que si bien aceptaban gran parte de los principios luteranos, diferían en sus soluciones políticas y en sus consideraciones en torno a la naturaleza humana.

La vida de Comenio, ya habiendo concluido sus estudios superiores en Alemania y tras una estadía en Holanda, presencié catástrofes nacionales y familiares ocasionadas por el estallido de la Guerra de los Treinta Años, convirtiendo su vida en un exilio constante, por lo cual, entre fugas y otros sucesos perdió manuscritos, apuntes y pensamientos.

Aún así, la obra de Comenio es vasta, y se clasifica en tres grupos: obras pedagógicas, obras políticas y obras pastorales. De entre todas ellas, de forma especial cito su *Didáctica Magna*, con la cual contribuyó a crear una ciencia de la educación y una técnica de la enseñanza (Comenio, 1994: XXXI), esta obra circuló de forma manuscrita en lengua checa y posteriormente en latín, se imprimió hasta el año 1657 en Amsterdam.

Sus aportaciones didácticas así como su ideal pansófico, demuestran que la educación rinde frutos siempre y en todos, asumiendo una actitud radical, expresa que “sólo a los individuos tarados, es decir, a los idiotas y a los perversos podrá no aprovechar la educación, pero aun a ellos puede por lo menos dulcificarles las costumbres” (Abbagnano & Visalberghi, 1995: 304).

Esta consideración trae consigo su máxima potencialidad al establecer que la educación debe ser para todos, para ricos y pobres, para gobernantes y gobernados (Abbagnano & Visalberghi, 1995: 304).

Comenio pone especial atención en la forma por medio de la cual se le presenta el conocimiento al alumno, la acción modeladora del hombre no debe ser memorística, sino más bien, es necesario estimular con experiencias oportunas, variadas, ricas, sensibles y siempre nuevas, incluso para el que enseña, recuperando aquí el argumento agustiniano: *enseñar es aprender mejor lo que se enseña*.

Pero ¿qué se debe enseñar? Comenio responde de forma clara y precisa, *enseñar todo a todos*, es decir, todos deben conocer el fundamento, la razón y la finalidad de todas las cosas principales, naturales y artificiales, a manera de orientaciones generalizadas con la finalidad de que “nadie mientras esté en el mundo, encuentre cosas tan desconocidas que no pueda modestamente expresar un juicio acerca de ellas y utilizarlas para un cierto fin sin caer en dañosos errores” (Abbagnano & Visalberghi, 1995: 305).

Esta premisa orienta la reflexión y el análisis en torno a la imagen didáctica, porque para Comenio el acto de conocer es una cosa naturalmente placentera y a ello aspiramos todos en mayor o menor medida, esto conduce a establecer que nuestro teórico gusta de la lección ex cathedra, alejándose de la enseñanza libresca y verbalista, fundando una *enseñanza*

representativa, es decir, con demostraciones gráficas y experimentos, un método por demás intuitivo centrado en la observación directa de los objetos y sus imágenes, o sea en la *autopsia*, como él la concibe, entendida como la acción por la cual los sentidos dan testimonio de lo conocido, aludiendo a la máxima aristotélica de que nada puede ser objeto del intelecto si antes no ha sido objeto de los sentidos y que posteriormente es adoptada por el pedagogo inglés J. Locke.

Así la enseñanza representativa, señalada por el ideal pansófico y la Didáctica Magna, encuentra a través del *Orbis Sensualium Pictum* su fundamento, porque en él se representa el conocimiento por medio de imágenes.

Comenio destaca en esta obra no únicamente el saber en sí mismo sino también muestra lo que Mieke Bal en el epílogo de sus *Conceptos viajeros* (Bal, 2010: 413) diserta en torno a la importancia cultural de la visión, es decir, el establecimiento de una perspectiva o punto de vista específico de lo que se enseña como contenido y del para qué se enseña como objetivo o finalidad didáctica, perspectiva en este caso pansófica —ya que quiere promover el desarrollo armonioso del hombre microcosmos familiarizándolo suficientemente con el cosmos—, y aún más como proceso cultural debido a las circunstancias bajo las cuales produce esta obra, esto es, además de reconocerlo en su obra es menester reconocer sus compromisos intelectuales, el tipo de sociedad para la cual escribe y sobre todo la atmósfera cultural de ese momento histórico.

Tal vez sea posible establecer que Comenio realiza actos de focalización a través de las imágenes propuestas en el OSP, por lo que resulta particularmente novedosa la propuesta de emplear imágenes con fines didácticos, las cuales han sido filtradas cuidadosamente por sus ojos reformadores de la educación.

Esto conduce a reflexionar que más bien son imágenes como representaciones de una razón coménica que describe la realidad para finalmente provocar, en forma sensible, no sólo una experiencia estética visual, sino que además incidan en la persistencia visual de los contenidos plasmados en el OSP, contenidos que van desde el alfabeto simbólico hasta las virtudes como propiciadoras de un comportamiento moral acorde a la época.

Persistencia visual como intencionalidad metodológica. Es aquí en donde la imagen se reviste de un contenido más allá de lo puramente representativo, no hace sólo alusión a las cosas, al nombre de las cosas, a los haceres y a los deberes, a las ideas y a las virtudes, es en analogía a lo que Ball sostiene como *palabra-que-emerge-como-concepto* (Bal, 2010: 414), *imagen-que-emerge-como-concepto*, debido al ideal pansófico comeniano, es decir, el discípulo que se enfrenta a las imágenes del OSP está iniciando su propio conocimiento, el de sí mismo, al conocer el cosmos se conoce en sí mismo, en el universo, en lo que finalmente deberá concebir como su propio ideal, su hacer, su pensar, su decir en el mundo de las formas, de las ideas, de las virtudes.

☉☽☼: (4) :☼☽☉

	<i>Cornix</i> cornicatur. die Krähe krechet.	á á	Aa
	<i>Agnus</i> balat. das Schaf blöcket.	bé é é	Bb
	<i>Cicada</i> stridet. der Heuschrecke pfeifet.	cí cí	Cc
	<i>Uxora</i> , dicit der Wittibpfeifet.	dú du	Dd
	<i>Infans</i> ejulat. das Kind weinert.	é é é	Ee
	<i>Ventus</i> flat. der Wind wehet.	fí fí	Ff
	<i>Anser</i> gignit. die Gans gackert.	gá gá	Gg
	<i>O</i> balat. der Mund hauchet.	há h á h á	Hh
	<i>Mus</i> minit. die Maus pfeifet.	í í í	Ii
	<i>Anas</i> terrinit. die Enteschneckert.	ká k á	Kk
	<i>Lupus</i> ululat. der Wolff heulet.	lu lu	Ll
	<i>Ursus</i> murrurat. der Bär brummet.	mú m ú m ú	Mm

☉☽☼: (5) :☼☽☉

	<i>Felis</i> , clamat die Katz mauget.	naú naú	Nn
	<i>Auriga</i> , clamat der Fuhrmann/rufft	ó ó ó	Oo
	<i>Pullus</i> pipit. das Küchlein pipet.	pí pí	Pp
	<i>Ciculus</i> ciculat. der Küchle pfeifet.	kaú kaú	Qq
	<i>Canis</i> ringitur. der Hund marret.	err	Rr
	<i>Serpens</i> sibilat. die Schlange pfeifet.	fi	Ss
	<i>Graculus</i> , clamat der Heher/schreyet	ractae	Tt
	<i>Bubo</i> ululat. die Eule uluüet.	ú ú	Uu
	<i>Lepus</i> vagit. der Hasse quackert.	vá	Vv
	<i>Rana</i> coaxat. der Frosch quackert.	coax	Xx
	<i>Amus</i> rudit. der Hirsch gackert.	y y	Yy
	<i>Tabanus</i> , dicit die Biene summet.	dú dú	Zz

Imagen 3. Edición facsimilar del alfabeto del Orbis Sensualis Pictus de Juan Amos Comenio. (COMENIO, Orbis Sensualium Pictus, 1993, pág. 81)

En el capítulo primero, el acto formal con el que inicia su enseñanza representativa es el de *invitar* al discípulo a ser sabio, es una invitación expresa a la sabiduría, pero ¿qué es ser sabio? Ser sabio es entender y hacer y expresar correctamente lo que es necesario (Comenio, 1993: 79).



Imagen 4. Edición facsimilar de la invitación del Orbis Sensualis Pictus de Juan Amos Comenio

El discípulo entonces cuestiona ¿quién me enseñará eso?, su respuesta firme alude a la imagen del docente investido “de una visión del saber, unitaria y ordenada, que sustenta, da sentido y secuencia a los alcances, a los contenidos y a la totalidad de facetas del quehacer educativo en el curso de las escuelas de la vida, del nacimiento a la muerte” (Comenio, 1993: 29), pero sobre todo está Dios, es el maestro junto con Dios, el que conducirá al discípulo por todas las cosas, se las mostrará y les pondrá un nombre, así recorrerán el mundo y lo observarán todo.

Este precepto advierte que todo lo que se conoce por medio de los sentidos no tiene más que ser verdadero, completo, claro y sólido, así se evitan “lamentaciones tardías: ignoramos lo necesario porque aprendimos lo que no es” (Comenio, 1993: 71), no puede existir confusión cuando se conoce de forma sensible, y se nombra y se experimenta, así a los sentidos le sigue el habla y ésta el hacer, lo llamado por Comenio como la SAL de la vida: *Sapere, Agere, Loqui*.

Entonces el fundamento de todo aprendizaje está en que todas las cosas sensibles se presenten a nuestros sentidos de forma adecuada para que no puedan menos que ser captadas, por ello el OSP se presenta como un recurso didáctico en el que se utilizan tres elementos principales: las imágenes representadas en los cuadros o ilustraciones de todas las cosas visibles, las nomenclaturas o títulos de cada cuadro que hacen la función de denominar las cosas visibles y por último las descripciones que no son más que explicaciones de las cosas visibles.

La imagen didáctica en el OSP es sobre todo portadora, como bien afirma Brea, “de un potencial simbólico, de la fuerza de abrir para nosotros un mundo de esperanzas, de creencias, un horizonte de ideas [...] al que nos enfrentamos movilizándolo, sobre todo, nuestro deseo” de ser conocedores del mundo, nuestro deseo de no lamentarnos por nuestro ocio ciego, carente de luz, carente de esperanza (Brea, 2010: 9).

Porque las imágenes didácticas están allí, hablándonos de lo que somos, de lo que creemos ser y de qué nos es dado esperar (Brea, 2010: 9).

Pero sobre todo, la imagen didáctica comeniana, promete algo seguro, con ella se tiene la certeza de aprender, porque enseña a otros y al que la provoca, como si fuese tocada con nuestra mirada, provocación que llega hasta el pensamiento apropiador del todo, apropiador del mundo, apropiador del ser.

La imagen didáctica enseña los modelos, porque enseña el ser, como realidad personal, como recurso posibilitador de una promesa de eternidad, enseña también el deber como ideal pansófico, como ideal pedagógico, pero sobre todo enseña la cultura como realidad visual, enseña la funcionalidad cultural y la forma como el ser debe integrarse a tal efecto.

Acaso será necesario ponderar el plan metodológico que ofrece la imagen didáctica, en sí misma y por sí misma, es decir, que tal vez no es un plan trazado por el que la ofrece, sino que ella misma al presentarse y re-presentarse, vuelve

a poner de manifiesto lo aprendido para generar-se en otras nuevas imágenes del conocimiento, así hasta que desde la visualidad se comprenda lo ya conocido y se relacione con lo que se ha de conocer, de forma interminable, sucesiva, constante y siempre complejizante.

Miramos a la imagen didáctica también como antídoto contra el tiempo, porque el ser que somos se recrea en ella misma para poder entonces enseñar al otro, el tiempo no pasa en ella, el tiempo la representa como efecto de todo proceso intelectual de aprendizaje y de enseñanza, es así como la imagen didáctica muestra, en lo que habrá de aprenderse, un propósito: conocer.

FUENTES CONSULTADAS

Aguirre, M. E. (2001), “Enseñar con textos e imágenes. Una de las aportaciones de Juan Amós Comenio”, en *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, 3 (1), México, en <http://www.uned.es/manesvirtual/Historia/Comenius/Lora/contenido-lora.html> Consulta realizada el 21/09/2013.

Bal, M. (2010), *Conceptos viajeros en las humanidades*, España, Akal.

Brea, J. L. (2010), *Las tres eras de la imagen Imagen-Materia, Film, E-Image* (Unica ed.), España, AKAL/Estudios Visuales.

Comenio, J. A. (1994), *Didáctica Magna*, México, Editorial Porrúa.

Comenio, J. A. (1993), *El mundo en imágenes*, vol. 1, México, Miguel Angel Porrúa Grupo Editorial.

N. Abbagnano & A. Visalberghi (1995), *Historia de la pedagogía*, 11^a reimpresión, (J. H. Campos, trad.), México, Fondo de Cultura Económica.

FUENTES DE LAS IMÁGENES

<http://www.uned.es/manesvirtual/Historia/Comenius/OPictus/OPictusAA.htm> Consulta realizada el 28/09/2013

**V. TRANSFORMACIONES DE
LA IMAGEN EN LA CULTURA
VISUAL CONTEMPORÁNEA**

María del Mar Marcos-Carretero

Un proceso que acompaña a la actual cultura digital es la sensación de cambio: el vértigo ante la inmensidad que produce navegar sin rumbo fijo, frente a la posibilidad de lo infinito; y, a la vez, introducirse en lo percedero, sin el control de saber cuánto tiempo va a conservarse una página, o si va a ser alterada, manipulada. En la realidad digital, ¿dónde existiría el control? ¿Quién designa, y selecciona lo que debe perecer o permanecer?

Como historiadora del arte, no me sustraigo del mareo frente a la cultura digital. Pertenezco a una generación *Rom*, como dice Brea; la cual se caracteriza por su memoria tradicional, de archivo, de recuperación, de puesta a resguardo del patrimonio del pasado, o resguardo del presente para el futuro.

La memoria de la generación *Rom* tiene un carácter documental, lo cual condiciona la relación del ser con la imagen. En este caso, la memoria documental establece una *relación archivista*, propia de la concepción de la imagen-materia; bajo esta perspectiva, se defiende con toda la fuerza, la tesis de que el arte es necesariamente “cosa del pasado”, como sugiriera Hegel; en este sentido, la única “ciencia” posible de las imágenes, sería la que atendiera a su acontecer

en relación con el pasado y la conservación de lo que fue; es decir, el fundamento de esta forma de mirar sería la historia, la historia del arte.

En la sociedad globalizada, la complejidad de la tecnología y el ritmo progresivo de su desarrollo hacen que las cosas se modifiquen a gran velocidad. La tecnología siempre ha causado alteraciones en nosotros y en nuestra relación con el medio; la diferencia ahora es el ritmo al cual este cambio tiene lugar. La aceleración, la rapidez, la fluidez, tienen como consecuencia la dificultad para entender la “totalidad” de las imágenes. El reto más significativo en el encuentro con la tecnología, por su capacidad de transformación, tiene que ver con los medios de comunicación; me estoy refiriendo a los medios digitales.

De acuerdo con Brea, los medios digitales producen un cambio en el régimen escópico, el cual se relaciona con las cosas a las cuales nos acostumbramos a ver, y que representan la realidad que socialmente hemos construido. Se considera verosímil a la coincidencia entre lo que se ve y aquello que la época considera normal que se vea.

[...] la constitución del campo escópico es cultural o digamos, está sometido a construcción, a historicidad y culturalidad, al peso de los conceptos y categorías que lo atraviesan. O dicho de otra forma, y resumiendo finalmente: que el ver no es *neutro* ni, por así decir, una actividad dada y cumplida en el propio acto biológico, sensorial o puramente fenomenológico. Sino un acto

complejo y cultural y políticamente construido, y que lo que conocemos y vemos en él depende, justamente, de nuestra pertenencia y participación de uno u otro régimen escópico (Brea, 2007: 66).

La mirada del arte ha cambiado. El arte del siglo XX tuvo que ver con un cierto régimen escópico, una cierta zona de punto ciego o inconsciente óptico, en palabras de Brea; vinculado al desarrollo de las vanguardias, y que el arte se encargó de elucidar, de dar luz. Pero el desarrollo de la tecnología ha influido de forma definitiva en nuestra manera de ver y entender el arte, las imágenes. Se trata de la memoria *Ram*, donde ya no se trata de imágenes-materia estáticas, relacionadas con la historicidad; ahora son imágenes electrónicas, donde el *dispositivo memoria* es diferente. Este tipo de imagen es lo que Brea llama *e-image*, eso es, imagen fantasma, pues su paso por lo real es momentáneo.

El cambio fundamental es que la imagen digital es fugacidad y acumulación; características que viven de forma independiente y dependiente, por igual. En la cultura digital siempre existe esa dualidad: la imagen aparece y desaparece, la vemos y no la vemos; no sabemos cuánto tiempo va a estar ahí, pero está. Ocurre algo parecido con la imaginación: la velocidad de nuestra mente no siempre es controlable ni lineal; saltamos de una imagen a otra, de una sensación a otra, andamos de aquí para allá, como sin rumbo pero con “voracidad”.

La fluidez y la rapidez de la internet encuentran su reflejo en la vida cotidiana, impuesta por el mundo capitalista; en la globalización, las imágenes viajan de un lado al otro, pero no

se retienen; es como nuestro propio proceso entre el sueño y la vigilia: me acuerdo, pero no me acuerdo; pues todo ocurre al mismo tiempo, sin estructura, sin una línea clara.

Es así que toda *e-image* es entonces *imagen-tiempo*, en el sentido de que su paso por el mundo es, necesariamente, fugaz, contingente. Ellas no claman por la eternidad marmórea de lo inmóvil, sino quizás al contrario por la magnífica eternidad del *tiempo-instante*, del *tiempo-ahora* como tiempo-pleno [...] (Brea. 2007: 69).

La sensación frente a la *e-image*, de fugacidad y “ubicuidad”, es llamada por Brea como *memoria de fábrica*: mucha gente participa en la internet; cualquiera puede crear y aportar, quitar y modificar. Por supuesto, esta visión implica una percepción de múltiples partes o momentos; no existe la visión del “todo”, de la obra acabada, digamos; pero ello no interesa a los nuevos protagonistas de la historia, quienes no pretenden permanecer. Se trata de una riqueza en la acumulación de subjetividades, emociones desprendidas, que no buscan el recuerdo. Diríamos, nosotros, una memoria de la no-memoria.

No hay autor, hay autores, mezcla de equilibrios y discursos encontrados, donde todos enriquecen a todos y donde la composición es lo que hace una “unidad”. Ya no se trata de la imagen intocable, llena de aura; el aura de las nuevas imágenes se halla en cualquiera, en todas, en incontables referentes, por su popularidad; porque no pertenecen a ninguno, sino a todos.

“Ver” es, entonces y sobre todo, una operación selectiva —se trata de seleccionar entre todo aquello que puede, en

cada momento, en *cada lugar*, estarse viendo—. Un ojo es así, una máquina productiva; no un mero escenario de comparecencia, sino un auténtico dispositivo que, como poco encuadra, enfoca, selecciona, *des-pliega*: produce un campo visual —allí donde no lo había hasta el trazado de su *mirada*— en el cual las imágenes —pero ellas ya estaban ahí, para entonces— cobran “cuerpo” (Brea, 2010: 69).

Imágenes sin memoria, pues se enclavan en el instante, se manifiestan en la brevedad; son *imágenes-tiempo*. El tiempo se relaciona con el momento; las imágenes no viven pegadas a la materialidad, no siguen una cadena, se pueden intercalar, enlazar o empalmarse, pero sin guía. Y el resultado es el propio efecto de la imagen y el instante.

Las imágenes que ahora irrumpen —en el escenario de las mil pantallas, al llamado de lo electrónico— convocan su cifra de diferencia justamente de este modo secreto, interiorizado, como potencias de conjuro del margen de lo innumerable. Cada una de ellas es una *cual sea* que, siendo un uno entre muchos, es al mismo tiempo la totalidad posible de la serie vertida infinitas veces. (Brea, 2010: 76).

Tras las reflexiones anteriores, ciertamente se impone el cuestionamiento sobre el devenir de la Historia del Arte; si la mirada sobre la imagen se ha cambiado, es lógico pensar que también se requieren transformaciones en la conceptualización y, sobre todo, en las metodologías para analizar el fenómeno creativo-artístico contemporáneo.

Tal como se manifiesta la memoria *Ram* de la fábrica creativa, y la casualidad y la diversidad de las interrelaciones que genera, la Historia del Arte, tal como la concebimos de la mirada *Rom*, ha caducado... O está en proceso de caducar, para decirlo de un modo más *Rom*, queriendo aún “preservar” para el futuro.

La nueva *Historia* tendría que abandonar, por ejemplo, la noción de “obra maestra” o “artista destacado”, pues la lectura ya no apunta a reconocer *una* estética o *una* corriente, sino a dar cuenta de las relaciones interpersonales y las manifestaciones individuales, lo cual conlleva, al mismo tiempo, a una visión de *colectivo*. Un colectivo silencioso, donde el autor se diluye, al igual que el público “masivo” y la pieza “especial”. La dualidad entre el individuo y la ausencia de *un* nombre, ante la carencia de *un* autor y de una obra *material*, es el territorio que recién se abre, virgen, para los historiadores del arte que nos procederán. La nueva responsabilidad es crear la *propia* historia, el museo propio.

Los estudios de Historia del Arte, de este modo, se inclinan, poco a poco, hacia una historia de *acontecimientos*; por ello, muchos estudiosos del tema han abandonado la palabra *historia*, para hablar más bien de los *estudios visuales*, donde la Historia es una más de las herramientas que permiten aproximarse a la creación. Se trata de la mirada interdisciplinaria propia de la posmodernidad, donde el fenómeno tendría relación con la sociología, la antropología, la informática, la psicología...

Bajo esta posible perspectiva, André Malraux apoya muy bien el cierre de esta breve reflexión. El autor predice, justamente,

el *museo imaginario*; adelantándose a su tiempo, pues se trata de un concepto elaborado en los años cuarenta. Las características serían un museo subjetivo, mezclando épocas y estéticas diferentes, un museo hecho a medida, donde el hilo conductor de la exposición es el afecto. En él se pueden recuperar artistas y obras olvidadas por la Historia del Arte, y apostar por nuevos talentos del presente.

Es portátil, tanto si lo recoges en un álbum, como si lo cuelgas en diferentes espacios de internet, no tiene límites espaciales ni temporales ni geográficos.

El sueño de Malraux de difundir el arte del mundo entero se ve hoy cumplido con la democratización de internet y el avance de las nuevas tecnologías. La cultura digital, precisamente, es la *materialización* (valga la contradicción) de la propuesta de Malraux; ya no puede hablarse a favor o en contra de las tecnologías que sustentan las formas de creación actuales, pues simplemente ocurren y seguirán ocurriendo, como en su momento sucedió con la imprenta. La disertación se enfoca sobre el uso, los conceptos y las metodologías de análisis que se imponen reconstruir frente a esta nueva forma de “preservar”; porque, por otro lado, la red, por ejemplo, permite al individuo “guardar” y compartir su memoria particular.

FUENTES CONSULTADAS

Brea, José Luis (2005), *Estudios visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*, Madrid-España, Akal.

Brea, José Luis (2007), *Cultura_RAM. Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*, Barcelona, Gedisa.

Brea, José Luis (2010), *Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-image*. Madrid, Akal.

VI. CONCEPTOS ERRANTES E IMAGEN

Vicente López Velarde-Fonseca

El concepto errante se presenta como un sinónimo de nómada y regresa a nuestra contemporaneidad ante todo en el fenómeno de la cultura RAM propuesto por José Luis Brea y sus tres eras de la imagen.

La producción del concepto (soportada en la circulación de textos o imágenes) es entonces el resultado del nomadismo y entrecruce internos de los puntos del sistema en sus actos de contraste y comunicación en su capacidad —la de cada nodo de la red— para transfigurarse o valer por otro o en otro lugar (Brea, 2005: 75).

El ser humano primitivo antes del homo sapiens realizaba el ejercicio de lo nómada, del errante, no había una conciencia de echar raíces, no existía la territorialidad literal aunque sí la instintiva como todo ser vivo. Diez mil años antes de Cristo llega el asentamiento y sus consecuencias para dar lugar a la lucha, la gran batalla por la tierra, por ese territorio donde serían enterrados sus muertos, donde se derramaría la sangre y se crearía el sentido milenario de una tierra prometida. El descubrimiento de la agricultura, la construcción de viviendas y de arquitectura para referencias, el poder habitar, guardar y resguardarse, enmarcar y delimitar, nos lleva a una analogía con los nuevos estudios visuales y el fenómeno de la imagen.

Por lo tanto, la historia de la humanidad procede de un armado territorial y enraizado, de protección estable, de paredes altas y murallas visibles e invisibles, al igual que la imagen. La imagen enraizada, casi arquitectónica, inamovible, con el único fin de ser mirada, observada y que detenga el tiempo, que congele el instante y su territorialidad haga lo suyo. Y ahí tan frágil e inofensiva...que reine lo textual y haga...su enmarcado. Que el texto la someta y la convierta en todo lo que nunca quiso decir.

La diseminación humana, se calcula, comenzó hace dos millones seiscientos mil años desde África. Hace 1 millón 800 mil años se encontraba en el Medio Oriente. Hace 1 millón de años se encontraba en Asia y en Europa. Hace 50 mil años llegó a América y hace 40 mil años a Oceanía, estos dos últimos continentes los de más reciente población humana. Por lo tanto, el poblamiento del planeta se dio en un tiempo muy largo y de manera muy lenta. Por ejemplo, para que el ser humano pasara de África a Medio Oriente tardó 8 mil años. Las formas de vivir, el desarrollo, la cultura y demás del hombre prehistórico sigue lleno de misterios y es objeto de permanente estudio. Lo que se sabe de cómo vivió la humanidad prehistórica es en parte gracias a los pocos rastros arqueológicos dejados y a la observación del comportamiento de aquellos pueblos nómadas que han seguido fieles a esta milenaria forma de supervivencia.

Todos los pueblos de la prehistoria fueron nómadas antes de desarrollarse la agricultura y la ganadería, y muchos lo continuaron siendo después. Cazadores y recolectores

que viajaban constantemente tras los animales de los cuales se alimentaban, guiados principalmente por su intuición. Si partimos del hecho que la prehistoria es el tiempo más largo de la humanidad, se puede decir que el ser humano ha vivido más tiempo como nómada que como sedentario. “Si bien numerosos pueblos de la tierra se asentaron después del desarrollo de la agricultura desde que el clima se volvió más estable a principios del Holoceno (hace aproximadamente 10 mil años)”. (Fernández, 2004: 13)

Todo este comentario viene al caso ante las posibilidades de trasladarlo a la Imagen y realizar una aportación a los estudios visuales. “Y los viajes ilustran...luego entonces los conceptos viajan...” (Pinotaje, 2012: 1)

Al parecer, lo relacionado con algunos estudios realizados sobre lo visual, llevan consigo procesos de traslado o de traducción más allá de la pura imagen. Se podría decir que dichos estudios son ahora una disciplina por derecho propio y la aparición de libros, revistas, congresos, asociaciones profesionales, estudios superiores lo confirman.

Los estudios visuales están estrechamente vinculados a los estudios culturales, a los estudios de cine, de la mujer, de la lengua, literarios, poscoloniales entre otros, dado que parte de su objetivo es analizar sistemáticamente los procesos de transferencia de imágenes, luego entonces de conceptos a través de límites culturales para expandirlos sin dejar de enmarcarlos y con las consecuencias que esa transferencia tiene tanto en el sistema de partida como el de llegada. Dando a veces el

resultado de una deformación, valga la redundancia “falsa y aceptada”. Aunque siempre buscando en esta “traducción” de conceptos e imágenes cierta cercanía a imaginarios culturales. Pérdida de identidades en beneficio de la imagen plural, y dando pie a múltiples identidades dentro de ciertos límites. Neo-hibridación que con la imagen electrónica se incorpora como diversidad y supuesta riqueza, en la búsqueda de la imagen como valor social. Hasta plantear una desterritorialidad de lo que fuese la imagen en las décadas anteriores a los noventa. Algunos proponiendo la internacionalización de la imagen. La universalidad de las imágenes pareciese no ser propiedad de ninguna civilización. Proponer la neo-identidad como resultado de traducciones y de lo nómada de los conceptos, éstos provocando una inestabilidad y a través de apropiaciones y eclecticismos da origen a términos y léxico de combinaciones infinitas. Ante esto el imaginario circundante de Brea es una reconfiguración del imaginario estético.

Aquí la imagen se presta en este mismo proceso de inestabilidad con su hipertrofia, se apropia y se clona con otras imágenes y construcciones detonando imágenes anteriormente vistas por medio de alteraciones y un “abuso” de alternativas con todo tipo de temáticas, o mejor dicho con temáticas inesperadas que ofrece los medios de comunicación y las consecuencia de lo mediático.

Hemos recorrido hasta ahora las distintas miradas que se le pueden dedicar a las obras. Contemplar, ser meticuloso como el naturalista, pasear para ver, salir y entrar de los recintos, analizar, escrutar, indagar, estudiar, reflexionar

tras un vistazo fugaz; hemos aprendido la recepción en la dispersión. Somos, fundamentalmente, espectadores de imágenes en movimiento (Fernández, 2004: 28)

El complejo por no ser todo, abruma a los observadores de la contemplación, pero excita al “no-observador” de sentir que nada toca el piso. La traducción o el traslado constante de la imagen también proponen un concepto de geo-imagen. No hay una plasticidad maleable de la imagen, sino una neo-reconfiguración constante en su virtualidad. El “no-observador” evita desplazamientos y su tiempo, sólo es en tiempo real, la improductividad no tiene valor, es un “acelere” sin preocupación de decisión, y la posibilidad de comunicación está en el pos-pensamiento y el *visualmiento*. Visualización simultánea de miles de interlocutores en pantalla. Los estudios visuales evolucionan como reacción a la marginación de la traducción en los estudios literarios y el enfoque descontextualizado de gran parte de los textos sobre traslado, es decir, traducción. A su desarrollo también contribuyó el creciente reconocimiento de la importancia de lo visual como factor de cambio cultural.

Lo visual no se hace intraducible, sí cae en una dificultad, pero los conceptos que transitan por doquier ofrecen un salvo conducto, y éstos a la vez dos posibles equivalencias; una de ellas, la diferencias de léxico y sintaxis entre las lenguas fuente y meta; la segunda a la ausencia en la cultura receptora de un rasgo situacional relevante en la cultura llamada fuente. Esto nos puede llevar a dos variables, la formal y la dinámica, la

formal se centra en la forma y el contenido de una imagen, mientras que la dinámica se centra en un efecto equivalente entre los receptores de las culturas fuente y meta. Aunque pareciese que en una última consecuencia el receptor no realiza proyecto, entonces la meta y la fuente quedan desplazadas.

Aunque esta reflexión podría derivar de un modelo estructuralista, la teoría del poli-sistema es comparable a las aportaciones de la teoría de la recepción y la deconstrucción. Los estudios visuales se han orientado hacia una mayor integración de tendencias dentro de la teoría literaria, así como lo hacen los estudios culturales y los ya antes mencionados, llegando a la teoría poscolonial.

El abanico de aportaciones en el amplio campo de los estudios visuales incluye un creciente número de estudios que deconstruyen el concepto del original y los problemas de sentido, interpretación y relevancia, traslado y análisis de la imagen; ésta como transferencia intercultural, actividad que pone en cuestión las hipótesis sobre universales e individualidad cultural. Los conjuntos de vivencias y experiencias del quehacer en el ser humano no cuentan con un depósito, las imágenes perdieron toda direccionalidad en el estado virtual.

Si existieron momento claves en la historia de la humanidad donde la información “oral” poseía todas las de ganar y la historia no escrita funcionó, la imagen E-Image (Brea) recrea las posibilidades de una comunicación imaginaria,

almacenada en lo virtual. Los conceptos en tránsito reavivan la confusión al mismo tiempo que la constante traducción. Y el retorno a los mecanismos que desarrollaba la “oralidad” se vuelve *visualmiento* ahora con imágenes.

Dada la importancia creciente del tema, ha aumentado la bibliografía y participación de diversos personajes proliferando los estudios sobre lo visual y sobre los conceptos que se catafixian y oscilan, como un “ping-pong”, y en su caso “viajeros”. Lo que sí está claro es que los estudios visuales están abocados al análisis crítico de imágenes y procesos culturales en las llamadas sociedades contemporáneas.

No existe una versión estable y/o única de estudios visuales; los propósitos de la investigación de estos estudios han sido significativamente diversos y específicos en determinados contextos. Todo esto aunado a un amplio análisis del papel de la imagen en la cultura y la historia del arte prudentemente optimista sobre las nuevas formas de los medios y de nuevas áreas como, cultura joven, medios, educación, teorías y métodos.

Los estudios visuales rompen la exclusión de la tradición selectiva de la cultura; lo visual podría significar cultivo y crecimiento, hasta una extensión democrática de la cultura como trabajo compartido y espacio común. Dado que el análisis visual incluye dimensiones sociales y políticas, establece conexiones más allá de los límites académicos y el camino está abierto para los cuestionamientos de las

tradiciones redescubiertas de cualquier tipo de pensamiento. Formando un colectivo de imágenes donde la “neo-mitología” es un fluir en la hipertrofia de éstas. Surgiendo de modo espontáneo, coincidiendo y no coincidiendo, checando con un potencial universal o una universalidad potencial. Casi absurdo, pero apto, el tratamiento para la virtualidad y las alternas formas de comunicación, como un intercambio-trueque donde todo tipo de imágenes y conceptos son “deformados” para los propósitos de sólo eso, intercambiar. Intercambio de conceptos y de imágenes sin o con relación alguna. Encajando o no, el discurso no suele importar, tampoco la dialéctica y como monólogo parece estar en el limbo cuando estos intercambios se hacen funcionales sin jerarquía, cual errante, con despiste y extravío.

El impulso del análisis visual al igual que los conceptos fue y sigue siendo una mezcla de lo sistematizado, hasta los usos y costumbres; en esto se examinan todos los diversos terrenos culturales, desde la parte obrera, la cultura joven y alternativa, los discursos políticos, la escuela y la educación como formación de; el mercado (shoppings) consumo; la cultura nacional, la de la empresa y de género.

Se distingue en los conceptos y los estudios visuales la cultura como lugar de negociación, conflicto, innovación y resistencia dentro de las relaciones sociales de sociedades dominadas por el poder y fracturadas por divisiones de género, clase y raza.

Los conceptos y a su vez los estudios visuales pasan por momentos de dominación y subordinación, pero al mismo

tiempo como fuerzas dinámicas, y no como secundarias y predecibles a partir de las formas institucionales.

El tránsito de conceptos y estudios visuales se han convertido en la escénica de toda interacción social, recíproca, redistributivos y de trueque; una variable de la reciprocidad. Esta situación actual de lo visual también conlleva un cuerpo de producción ampliamente reconocido y citado, de interés para muchos estudiantes, críticos, filósofos, artistas entre otros, pero también se da fuera de la educación caracterizada por una rica diversidad de enfoques e intereses.

Lo que es un hecho es que los conceptos en cuestión y los estudios visuales tienen ahora su propio lenguaje, sus conceptos viajeros e intercambiables y hasta su presencia institucional, lo que no siempre conduce a una participación en un debate más amplio.

La producción de conceptos y los estudios visuales tal vez siga siendo volátil, auto reflexiva y esté alerta a nuevas cuestiones, pero puede contribuir a una agenda común con prioridades, por encima de los intereses de los especialistas en humanidades y en ciencias sociales, y responder a un nuevo periodo en el cual la hegemonía se esté desquebrajando.

Ahora bien, los conceptos como imágenes mentales pueden ayudar mucho a su errante “ping-pong” y poder seguir realizando esta analogía entre conceptos nómadas e “imágenes wlaiking”, considerando el modelo de *visualmiento* como un alterno orden de la cultura virtual. Aunque parece

perturbador, la aplicación de éste se puede asimilar como una constante de renovación de imágenes, sin llegar a completarse. Los conceptos agrupan los nuevos conocimientos y luego entonces también experiencias como una unidad, pero generalizando semejanzas; aquí es donde los dispositivos para la virtualidad, o en este caso la resultante de ellos es lo que asemeja todo. Los conceptos nómadas así como las imágenes se convierten en tendencias a lo mismo. Imagen-concepto o concepto-imagen, con toda la inestabilidad de su aplicación y en el caso de las imágenes sujetas al flujo. Y como se mencionó en un principio, la búsqueda de la universalidad de éstas. Pero sin valor lógico (aunque la temática podría imponerse). Así, los conceptos nómadas y errantes junto con las imágenes no son de emoción o valores, sino sociológicos y culturales. Balbucean en una abstracción no artística, sin o poca intención, lejano de propiedades perceptivas y lo considerado como inteligible. Esto es lo que a veces provoca el nomadismo, el cómo no llegar hacer. Pero toda esta contradicción, o en su caso contraste, nos lleva a los códigos que sustenten lo errante de las imágenes y conceptos.

Y si en algunos casos el concepto es una representación gráfica de la simbología representativa de las palabras y los símbolos dan definición a una comunicación de supuesta percepción, las imágenes y su hipertrofia en este caso se convierten en la opción gráfica sin representación de palabras.

Si los conceptos y las imágenes son nómadas como el hecho de traslado de un lugar a otro, o de un discurso a otro, o de

una disciplina a otra, nos puede llevar a que los conceptos se volvieron sedentarios, se acomodaron y se agotaron de lógica, o tal vez algunos se convirtieron en seminómadas, como centros temporales, mientras surgían esos intercambios o el nacimiento de otros que especificaran su traslado. Pero preferimos establecer desde este trabajo lo itinerante de los conceptos y de las imágenes. Ahora bien, si los conceptos nómadas se desplazan constantemente esto no significa que sean indiferentes a una determinada disciplina, lo mismo pasa con las imágenes aunque el carácter de flujo pareciera no permitir. Los conceptos ocupan un espacio de duración amplia dentro de una disciplina y su brevedad es ambigua.

El concepto se organiza y se posiciona, guarda una definición cultural de posible identidad, su constante nomadismo no le da menos valor a esto.

Los conceptos y las imágenes nómadas apuestan a su tradición oral y en este caso visual. Aunque las imágenes no soportan el sedentarismo forzoso es por eso que a través de la hipertrofia, del flujo y sus dispositivos tecnológicos viaja. O se lucen en temporadas como una moda de conceptos. También son obligados a emigrar cuando no dan para más, ya que esta separación algunas veces no es inmediata, primero se pone a prueba su pertinencia y que traiga consigo poca confusión. Los conceptos nómadas dan la oportunidad de no considerarlos como únicos en determinada disciplina y ser exclusivos sin opción a viajar o traslado, podríamos redondear con la idea de conceptos globalizados y multiculturales

que tienen la cualidad de ser aceptados, o tener derechos para poderse utilizar y en su caso asentarse en otro lugar de semejanzas.

Las imágenes son aceptadas con una ligereza digna del traslado hipertrófico y la semejanza se convierte en un ejercicio continuo. Y parece que estas imágenes-flujo, o en su caso “*walkin-image*” tienen más aceptación que los propios conceptos.

El giro cultural aportó estudios al estudio de las imágenes una reflexión sobre la forma como éstas son atravesadas por interacciones complejas de poder y conocimiento de forma que el análisis de las prácticas de representación se apoyó en nociones tales como estructura, ideología y posición del sujeto (Dikovistkaya, 2005: 77).

La especificidad del concepto se pierde, su poder de significar y definir un momento, de imponer su visión a un núcleo social parece desvanecerse, compitiendo visualmente contra dispositivos tecnológicos y teniendo como única salida unirse a ellos y de lo que resulte de estos, donde la imagen a través del *visualmient*o dialoga a favor.

“Las imágenes tienen que competir en un mercado libre” (Michaud, 1980: 14).

Los signos se parecen a las imágenes por su cualidad de entidades concretas, pero se parecen a los conceptos por su poder de referencia. Ni los conceptos ni los signos se

refieren únicamente a sí mismos; unos y otros pueden sustituirse por otra cosa. Los conceptos, sin embargo, tienen una capacidad ilimitada en este sentido, lo que no es el caso de los signos (Lévi Strauss, 2009: 92).

Mientras el signo es algo visible, los conceptos no lo son pero el traslado y el transitar nómada juegan una semejanza que funciona.

El signo y los conceptos funcionan como formas de sustitución; tanto un signo como un concepto pueden ofrecerse como un procedimiento metonímico o de sustitución. La diferencia entre ambos no se encuentra tanto en su función como en sus limitaciones (Lévi Strauss, 2009: 15)

La forma, y quien surte los conceptos al igual que las imágenes, queda claro, son los núcleos sociales con cierto grado de diversidad, cuando se encuentran en la red y son manipuladas a través de cualquier variable la diversidad queda anulada.

Luego entonces lo que podríamos llamar *visualmiento* es el acto en tiempo real de situarnos en el flujo con imágenes, donde nos preguntamos y contestamos a una velocidad que no posee el tiempo del “Re”, que fluye sin tocar el piso, que no tiene picos de tensión y puntos de relajación. Donde la imagen es construcción y obedece a otra construcción de imágenes, todo esto con el *touch* y su *hipertextura*. A una imagen lo que le hacía falta era la alternativa de otras imágenes, lo catafixiable, la opción de miles de link que aunque no

se tenga la imagen “original” buscada, desencadene su hipertrofia gogleramica (parafraseando a Fontcuberta) y actúe en consecuencia en una forma o manera alternativa. En esta parte aclaremos que las construcciones de la Imagen en una primera “Era” (Brea, 2005: 1) y tratando de traducirla a una gráfica, el dibujo de ésta se relacionaba con un inicio, un arranque. Una línea sin oscilación, plana o tal vez en reposo. (Aquí la imagen parece instantánea y asombrosa, pero el instante es muy corto y efímero, el desfado puede ganar y la atención no es fácil de captar, pero la imagen se encuentra tal cual, respondiendo a su espontaneidad e instante). Y poco a poco una fuerza de impulso que va tensándose hasta llegar a un clímax, no sin antes pasar por una semi-cadencia, semi-tensión. (La imagen es absorbida por el acto de observar, de mirar, donde el cerebro hace de la suyas buscando o creando un discurso y poder darle a la imagen lo que nunca quiso decir, pero ante una necesidad de añadir una “descripción”, clasificarla, asociarla, la imagen habla.

Se encuentra lo que no se “veía” en su instantánea, se revelan los secretos, lo oculto. Y esta acción de desmenuzar crea un grado de excitación, una tensión y algarabía que agota). Y después buscar la relajación a manera de conclusión para seguir con el mismo proceso. La construcción física de tensión y relajación trasladada a la imagen, donde esa “calma” es una línea plana que parece nacer de la nada, como si quisiera mantenerse ahí por siempre, oscilando discretamente, observada con desfado, sin interés. Poco a poco la retina y el cerebro hacen de las suyas y

comienzan a encontrar lo que a “simple vista” parecía no estar, asociando todo lo permisible causando un grado de semi-tensión que se convierte en excitación, una energía activa de calor, la oscilación se hace más rápida, la pupila se dilata y la imagen se convierte en otra cosa. El interés se hace obsesión y el cúmulo de todo explota en un pico de tensión, para después relajarse en una cadencia conclusiva, pero no final. Sin caer de tajo a, “el observador sólo ve lo desea ver”, ni tampoco al método “crítico paranoico” daliesco, la idea queda planteada.

Es por eso que el *visualmient*o no posee picos de tensión, sino de flujo constante como el “síndrome Trón” (Lisberg, 1982: 6) sin variables, con pulsaciones imperceptibles, con hipertrofia de imágenes, no tanto amontonadas o yuxtapuestas, sino generándose a una velocidad más allá de la forma “normal” del pensamiento. Cabe destacar que los testimonios ante un trauma o un hecho cercano a la muerte suelen llevar consigo el “vi toda mi vida en un instante”.

La adrenalina detona el flujo de Imágenes y presiona para actuar ante el *visualmient*o. Todo “control” y concepto de coherencia se anula, y se produce “el devenir lineal y homogéneo” (Benjamín, 2014: 22), “la esperanza eufemizante” (Durán, 2000: 15). El tiempo ya no es simbólico, es literal, lo que se vuelve simbólico es el espacio. La imagen oral es de escasa importancia, y cero carga de emoción o en este caso de *numinosidad* (Jung, 2011: 301).

La última imagen en el final de tu vida, no es una imagen...es una hipertrofia de imágenes...en nano segundos una acumulación de imágenes se agolpan (¡vi pasar mi vida!)...pero con ese continuum de imaginería se logra el gran deseo de un artista...no enmarcarse nunca... (Pinotaje, 2012: 6.)

Las imágenes en el *visualmient*o no tienen credibilidad, ni contenido. No son de arraigo ni de colección, posiblemente tampoco entren en la imagen mental, y a quien le afecte no posee la figura de receptor. La trasmisión es un fenómeno de flujo con una velocidad que no permite la instancia del subconsciente, tampoco de lo subliminal.

Aquí se presentan interrogantes como ¿uno imagina y luego piensa?, o ¿piensa uno, y luego imagina? Ante esto la imagen se vuelve a posicionar para pensar en Imágenes y que esta imagen vaya y resuelva a otra imagen y se desencadene un tejido de imágenes que realicen el ejercicio del pensamiento visual o *visualmient*o. “Todo lo que fue imaginado por alguien con suficiente fuerza para modelar el comportamiento, el discurso o los objetos puede en principio ser re-imaginado por algún otro” (Castoriadis, 1975: 100). “En los arquetipos están recogidas, en formas de imágenes, las vivencias fundamentales del hombre” (Neuman, 2007: 51)

Si el pensar es literario, o sea con texto, el *visualmient*o lo anula y da a la imagen su lugar. Posiblemente dando a la razón la intervención absoluta de la Imagen no como un proceso y resultado de la abstracción, sino como un nuevo “orden”

que resuelve a través de imágenes. El nuevo concepto que se cita dista de lo deductivo, de lo crítico, sistemático y síntesis. Tal vez podría presentarse como una variable de lo inductivo por la opción de la expansión que una imagen lleve a otra. El *visualmiento* no alcanza a conformar una conducta puesto que no se basa en experiencias pasadas, la hipertrofia de las imágenes no da para ello. Así el concepto *zombi o walking image* parece tener una justificación. Pero también nos lleva a otra hipótesis que se empareja a este pospensamiento que no tiene memoria, en el cual se propone “que lo mejor que le puede pasar al ser humano en un futuro, es empezar a olvidar”.

El pospensamiento está cercano al alzhéimer, donde todos los recuerdos pasan a “la nada”; donde ya no están enmarcados, sin perímetros, y estas experiencias incluso imágenes se expanden, se deforman y sin el control del pensamiento siguen fluyendo. Los imaginarios parecen depender del tiempo y de arquetipos cicatriciales y primigenios.

Ulrich Beck en su llamada categoría *zombis* nos habla de:

Conceptos que alguna vez tuvieron vida, y que actualmente sobreviven como sombras lingüísticas, sin contenido, como una evocación, incapaces de nada. La política, el periodismo, los politólogos y demás fauna utilizan las categorías zombi”, en este caso la cultura RAM lucha con ella para sobresalir y justificar su existencia (Citado en Tony Santillán, 5 de febrero 2009)¹.

¹ Santillán Tony, 5 de febrero de 2009, fragmento extraído el 26 de mayo de 2014 de: La Lechuzita <http://santillan3.blogspot.mx/2008/02/pensamiento-zombie.html>

Y citando a McLuhan, entonces, “la sociedad se encuentra sonámbula” (McLuhan, 1988: 36).

“Las propias prácticas adaptan su forma final a tales conceptos, por lo que ellas mismas terminan aconteciendo como pertenecientes a un tiempo muerto, como práctica zombi” (Brea, 2005: 70).

Ante este texto (*Las tres eras de la imagen*) sobre E-Image podría resumirse en una reflexión:

A la realidad virtual hay que acercarse con cuidado y no tener exposiciones muy prolongadas y más ahora que vienen dispositivos que se convierten en cascos y guantes, y que llegan a detectar movimientos sin el “touch”. En este quehacer donde toda la información electrónica que se construye y destruye creando simulacros constantes, la falta de orden, de un eje central, el vértigo del equilibrio visual, el engaño al tacto y la confusión cerebral; las limitaciones de movimiento se dan manipulando la percepción.

La *walking image* se convierte en la hechicera para el no-observador, una imagen que vaga sin sentido para surtir y hechizar a los esclavos sometidos por lo mediático. Mecánicos privados de la voluntad creando el imaginario del *visualmiento* en la contemporaneidad. La *walking imagen* sin memoria, ausente, brebaje para la zombificación y servidumbre, sin nada que decir, inducida en una muerte aparente y de contagio al no-observador, que está en posición de absorber la hipertrofia para fluir con ella en un estado zombi. *Walking image* en su flujo de tetrodoxina.

Aunque tenemos miles de palabras sobre las imágenes, aún no poseemos una teoría satisfactoria sobre ellas. Lo que tenemos es toda una serie de disciplinas: la semiótica, las investigaciones filosóficas sobre el arte y la representación, los estudios de cine y medios de masas, los estudios comparativos en las artes, que convergen en el problema de la representación pictórica y la cultura visual.

Quizá el problema no este sólo en las imágenes, sino en la teoría y, de forma más específica, en una cierta imagen de la teoría. La noción misma de una teoría de las imágenes sugiere un intento de controlar el campo de representaciones visuales con el discurso verbal. Pero supongamos que invirtiéramos las relaciones de poder entre el «discurso» y el «campo» y tratáramos de dar imagen (*picture*) a la teoría” (Mitchell, 2009: 5).

En relación con el comentario de Mitchell, sería crear y desarrollar una teoría de la *imagen flujo*, pero sólo para especificar algunos puntos desde la postura textual. Porque la idea de la hipertrofia, velocidad e instantánea de la imagen sigue su curso, sin que lo efímero y la cantidad de imágenes se conviertan en una representación de retórica. A través de los estudios visuales estos se convierte en la disciplina- orden que pudiera darnos una “guía textual” a lo propuesto para los diferentes conceptos de este trabajo. Y dejar al *visualmienta* su intento.

El giro pictorial se centra en el modo en que el pensamiento moderno se ha reorientado alrededor de paradigmas visuales que parecen amenazar y abrumar cualquier

posibilidad de control discursivo. Mira a las imágenes «en» la teoría y a la propia teoría como una forma de dar imagen (*picturing*).

Por otro lado, las «metaimágenes» (metapictures) miran a las imágenes «en tanto que» teoría, como reflexiones de segundo orden sobre las prácticas de representación visual; se preguntan qué es lo que las imágenes nos dicen cuando se teorizan (o se representan) a sí mismas. «Más allá de la comparación» examina la relación entre las imágenes y el discurso y trata de reemplazar una teoría, fundamentalmente binaria, sobre esa relación, con una imagen dialéctica, la figura de la «imagentexto». (Mitchell, 2009: 32)

El llamado giro pictorial que comenta Mitchell, parece dar más importancia a la imagen y considerar que el pensamiento se basa en visualidad que en discurso textual o verbal. Aquí sería necesario aclarar si el hecho de “mirar” lleva una contextualidad sujeta, es decir, un verbo que conlleve texto. Puesto que “mirar” podría estar mal aplicado, o a propósito aplicado a un ejercicio textual para obligar a la imagen a decir algo teórico y no instantáneo. O mejor dicho, forzar a la imagen a decir algo por medio del “mirar” que entra en el ámbito del pensamiento. Ante esto una sinestesia en la imagen hace que pierda “instante” y se mezcle con pensamiento-texto. La imagen-teórica sí dialoga, la imagen flujo no, ya que dialogar es un verbo y su punto de partida es textual, luego entonces el giro pictorial de Mitchel obedece poco a la imagen flujo. Pero sí fortalece el “vistazo” a la imagen.

FUENTES CONSULTADAS

- Aumont, Jacques (1992), *La imagen*, Barcelona, Paidós.
- Brea, José Luis (2005), *Estudios visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*, Madrid, Akal.
- McLuhan Marshall (1988), *El medio es el mensaje*, España, Paidós.
- Brea, José Luis (2006), *Las tres eras de la imagen*, Madrid, Akal.
- Valdivia, Benjamín (2009), *Sentidos digitales y entornos meta-artísticos*, México, Universidad de Guanajuato.
- Valdivia, Benjamín (2007), *Los objetos meta-artísticos y otros ensayos sobre la sensibilidad contemporánea*, México, Universidad Autónoma de Zacatecas.
- Joly, Martine (2003), *La interpretación de las imágenes*, Paidós, Barcelona.
- Mitchell, W.J.T. (2009), *Teoría del imagen*, Madrid, Akal.
- Pinotaje Noé, (2012) *Seudónimos y más*, Querétaro México. Serie FBA.
- Fernández Polanco Aurora (2004), *Formas de mirar el arte actual*, España, Edilupa.
- Lisberg Steven (2009), *Tron*, USA, Cameo.

Dikovitskaya Margaret (2005), *Visual Culture*, London, MIT Press.

Lévi-Strauss Claude (2009), *Antropología estructural*, Madrid, Siglo XXI.

Benjamín Walter (2014), *Baudelaire*, Madrid, Abada.

Jung Carl Gustav (2011) *AION, Contribuciones al simbolismo de Sí mismo*, Argentina, Ciruela.

Castoriadis Cornelius (1975) *La Institución imaginaria de la sociedad*, España, Acracia.

Neuman Erich (2007), *Psicología profunda y nueva ética*, Madrid, Alianza Editorial.

Michaud Yves (2012), *El arte en estado gaseoso. Ensayo sobre el triunfo de la estética*, México, Fondo de Cultura Económica Editorial.

Santillán Tony, *La Lechuza* 5 de febrero de 2009, en <http://santillan3.blogspot.mx/2008/02/pensamiento-zombie.html> consultado el 26 de mayo de 2014.

Prácticas artísticas, tecnología y cultura visual

Alejandra Díaz-Zepeda, Fabián Giménez-Gatto,
Hugo Chávez-Mondragón, Ma. de los Ángeles Aguilar-San Román,
María del Mar Marcos-Carretero, Vicente López Velarde-Fonseca.

Se terminó de imprimir en el mes de diciembre de 2014

en los talleres de Litho Kolor S.A. de C.V.
ubicados en Vialidad Las Torres núm. 605

Toluca, Estado de México.

La edición estuvo al cuidado de José Luis Vera Jiménez.
Se imprimieron 350 ejemplares en papel couché de 135 grs.
en interiores y cartulina sulfatada de 12 puntos para forros.

Para su composición se utilizaron las fuentes:
Centabel Book, New Athena Unicode y Oswald.



UAEM | Universidad Autónoma
del Estado de México



ISBN: 978-607-422-573-0



9 786074 225730