

### 1.3. Philippe Dubois

#### Video y teoría de las imágenes

Máquinas de imágenes : una cuestión de línea general

Del libro: *Video, Cine, Godard*, Philippe Dubois

Libros del Rojas, Universidad de Buenos Aires, 2000.

*Las máquinas que hemos encontrado en los caminos de La Línea General son muy diferentes.*

*Antes que nada, corren.*

*Corren enteramente solas y acarrear a sus semejantes.*

*S. M. Eisenstein (1)*

#### **Tekhné: un arte del hacer**

Aunque la expresión "nuevas tecnologías" aplicada al campo de las imágenes nos remite globalmente en nuestros días a los útiles técnicos surgidos de la informática que permiten la fabricación de objetos visuales, resulta evidente que desde una perspectiva histórica elemental, no podemos sino admitir que no ha sido necesario esperar la aparición de las computadoras o de lo numérico para crear imágenes partir de bases tecnológicas. En cierto modo, resulta bastante evidente que toda imagen, hasta la más arcaica, requiere una tecnología, por lo menos de producción, a veces de recepción, puesto que presupone un acto de fabricación de artefactos que necesita tanto de útiles, reglas, condiciones de eficacia, cuanto de un saber. En principio, la tecnología es simple y literalmente una habilidad. Tal como lo recuerda Jean-Pierre Vernant, no existe *tekhné*, en el sentido clásico (especialmente entre los griegos), sino en una concepción fundamentalmente instrumentalista de las actividades de producción humana (2) En ese sentido el término *tekhné* corresponde estrictamente al sentido aristotélico de la palabra arte, que designaba, no las "bellas artes" (acepción moderna de la palabra que aparece durante el Siglo XVIII) sino todo procedimiento de fabricación que responde a reglas determinadas y conduce a la producción de objetos, bellos o utilitarios, materiales (las "artes mecánicas": pintura, arquitectura, escultura, pero igualmente vestimenta, artesanato, agricultura) o intelectuales (las "artes liberales": el *trivium* – dialéctica, gramática, retórica – y el *quadrivium* – aritmética, astronomía, geometría, música). La *tekhné* es entonces antes que nada un arte del hacer humano. De ese modo, se podrían ya leer como "productos tecnológicos", por ejemplo, las famosas y paleolíticas manos negativas (o "al patrón") de las grutas del Pech Merle (de –20.000 a – 60.000 años), las que, por elementales que sean, necesitaban ya un dispositivo técnico de base, hecho de un recipiente ahondado, de polvo pigmentado, del soplo del "escribiente", de un muro-pantalla, de una mano-modelo posada sobre la superficie y de un dinamismo particular que articulara todos esos elementos (la proyección). De igual modo, la pintura de frescos de los egipcios, las estatuas griegas vaciadas en bronce, la estatuaria romana erigida en mármol, los ornamentos de los manuscritos medievales, la pintura clásica y más especialmente, por supuesto, todas las invenciones ligadas a la "perspectiva artificial" del Renacimiento, sin olvidar las numerosas formas del grabado (en madera, en piedra, en cobre, etc.). Todas esas "máquinas de imágenes", presuponen (por lo menos) un dispositivo que instituya una esfera "tecnológica" necesaria a la constitución de la imagen: un arte del hacer que precisa a la vez de útiles (reglas, procedimientos, materiales, construcciones, piezas) y de un funcionamiento (proceso, dinámica, acción, organización, juego).

Por supuesto no se trata de abrazar el entero detalle histórico de las tecnologías de la imagen, desde la pintura rupestre hasta la infografía. Pero quisiera por lo menos interrogar en una perspectiva transversal (y en tanto tal, "transversante", siguiendo líneas o ejes que ligen y desliguen problemáticas estéticas en el corazón mismo de los sistemas de imágenes), cuatro de las "últimas tecnologías" que se han sucedido desde hace casi dos siglos y que, en su totalidad, han introducido una dimensión "maquinística" creciente en el dispositivo, reivindicando en cada oportunidad, su fuerza innovadora. Se trata, es claro, de la fotografía, de la cinematografía, del video y de la imagen informática. Cada una de estas "máquinas de imagen" encarna una tecnología y cada una en su momento se presentó como una "invención" más o menos radical en relación con las precedentes. La técnica y la estética conformaban entonces en ellas un nudo plagado de ambigüedades y de confusión sabiamente mantenida que trataremos ahora de desanudar, si es posible con claridad. Lo que en todo caso resulta claro, es que en cada momento de aparición histórica, esas tecnologías de imágenes fueron el "último grito". Como ya lo veremos, la cuestión de su "novedad" resulta por lo menos relativa, acantonada a la dimensión técnica sin necesariamente desbordar sobre el terreno estético. Al fin de cuentas, en buena medida, esas últimas tecnologías de imagen no han hecho otra cosa que poner al día antiguas cuestiones de representación, reactualizando (en un sentido no siempre novedoso) viejas apuestas de figuración.

### **La novedad como efecto de discurso**

Es en efecto evidente que esta idea de "novedad" asociada a la cuestión de las tecnologías funciona, primero y sobre todo, como un efecto de lenguaje, en la medida en que es producida, dicha y redicha hasta la saturación por los numerosos discursos de escolta que no han cesado de acompañar la historia de esas tecnologías: en la época que fuera ante la emergencia de la fotografía en 1839, la llegada del cine a finales del Siglo XIX, la expansión de la televisión después de la segunda guerra mundial o la mundialización actual de la imagen informática (3), el discurso de la novedad siempre caracterizó con toda evidencia la aparición de un nuevo sistema de representación, con una suerte de constancia recurrente que hace de cada uno de esos momentos de transición, el lugar privilegiado para hablar de la "intención revolucionaria". La que, sin embargo, examinada correctamente, suele manifestarse a menudo inversamente proporcional a sus pretensiones.

¿En qué reposa ese discurso de la innovación? Esencialmente en una retórica y en una ideología. La retórica de lo nuevo, presente y autoproclamada, está en todas partes: en el discurso de Arago sobre el daguerrotipo en Julio de 1839 en la Cámara de Diputados, en los discursos de prensa que relatan el asombro absoluto de los espectadores ante la pantalla animada del cinematógrafo Lumière ("¡las hojas se mueven!") en los titulares de los periódicos (británicos, alemanes, franceses) que relatan las primeras retransmisiones televisadas en directo en los años 30, o en los propósitos, siempre de actualidad, sobre la "revolución numérica" de la que somos testigos y actores obligados. Esta retórica, siempre la misma en casi dos siglos, produce un doble efecto reiterado: un efecto de enganche (el discurso denota siempre, implícita o explícitamente, aún a veces a su pesar, una voluntad interpelativa y demostrativa asumida con una lógica "publicitaria") y un efecto de profecía (siempre se trata de enunciar una visión del porvenir: a partir de ese momento nada será exactamente como antes, todo habrá de cambiar con el advenimiento de un mundo diferente que no hay que perderse, etc. – que tiene, en última instancia una función potencial de tipo económico). Es decir que esta retórica de lo nuevo es el vehículo de una doble ideología bien determinada: la ideología de la ruptura, de la tabla rasa y consecuentemente de

rechazo de la historia. Y la ideología del progreso continuo. La única perspectiva histórica que adoptan estos discursos es la de la teleología. Siempre más, más lejos, más fuerte, más avanzado, etc. ¡Siempre adelante!

Amnésico, el discurso de la novedad oculta completamente todo lo que puede ser regresivo en términos de representación (ocultamiento de la estética en beneficio de lo tecnológico puro), o rechaza el carácter eminentemente tradicional de algunas grandes preguntas, planteadas desde siempre, como por ejemplo el asunto de lo real (y del realismo), o el de la analogía (el mimetismo) o el de la materia (el materialismo). En una palabra, todos esos discursos de lo nuevo traducen un hiato total entre una ideología voluntarista de la ruptura franca y del progreso ciego, que surge del más puro intencionalismo y una realidad de los objetos tecnológicos, que procede del pragmatismo más elemental. Este hiato se concreta por así decirlo en esta comprobación: cada nueva tecnología produce, en la realidad de los hechos, imágenes que tienden a funcionar estéticamente casi en oposición a lo que los discursos intencionalistas pretenden.

A fin de abordar estas cuestiones con algo más de detalles y de atención analítica, quisiera seguir aquí tres grandes ejes transversales, elegidos entre otros posibles, tres hilos (rojos) que me van a permitir dividir tres problemáticas centrales de la estética de la representación y consecuentemente observar cómo las diferentes máquinas de imágenes de las últimas tecnologías trenzan variaciones en modulación continua de la una a la otra. Cada uno de estos tres ejes será construido a partir de una dialéctica conceptual entre dos polos antagonistas, cuya tensión variará según el nuevo sistema encontrado. De tal modo, abordaré en orden, primero, el eje maquinismo/humanismo, después el eje semejanza/desemejanza, finalmente el eje materialidad/inmaterialidad de la imagen, pasando cada vez revista a las fases-articulación de paso de imágenes (4) que fueron las articulaciones (tanto históricas cuanto estéticas) entre pintura y fotografía, fotografía y cine, cine y tele-video, tele-video e imaginaria informática.

### **La cuestión maquinismo/humanismo (lugar de lo Real y lugar del Sujeto)**

Como ya quedó dicho, las máquinas de imágenes son particularmente antiguas, así como las máquinas de lenguaje. Mucho más antiguas que todo cuanto surge de lo que se ha dado en llamar las "artes mecánicas". De modo que la fotografía no representa de ninguna manera el origen histórico de las máquinas de imágenes. Es evidente, por ejemplo, que todas las construcciones ópticas del Renacimiento (los "*portillons*" de Durero, la *tavoletta* de Brunelleschi, las diferentes *camera obscura*, etc.) con el modelo perspectivista monocular que presuponen, fueron, desde el *Quattrocento*, las máquinas para concebir y fabricar imágenes de los pintores-ingenieros del Renacimiento: verdaderos *tekhné optike* que contribuyeron a fundar una forma de figuración "mimética" basada en la reproducción de lo visible, tal como se da a la percepción humana, aún bajo su condición de intelectualmente elaborada e inclusive calculada (*cosa mentale*).

Ahora bien, veamos con atención esa sucesión de hechos que trazan una primera línea de reparto en la relación maquinismo/humanismo, una línea definitoria de la postura "pictórica" del sistema: en este punto es preciso tener en cuenta que la máquina, en ese estadio - digamos por ejemplo la *camera obscura* - es una máquina de prefiguración. Se trata de una máquina puramente óptica que interviene antes de la constitución propiamente dicha de la imagen. Es previa a la imagen. La *camera obscura*, el *portillon*, o la *tavoletta* son útiles: organizan la mirada, facilitan la aprehensión de lo real, reproducen, imitan, controlan, miden o profundizan la

percepción visual del ojo humano, pero en ningún caso dibujan por sí mismos la imagen en un soporte. Son de alguna manera prótesis para el ojo, no operadores de inscripción. La inscripción, que es la que hace propiamente la imagen, continua ejerciéndose únicamente por la intervención gestual del pintor o del dibujante. Dicho de otro modo, sin dejar de estar pre-ordenada por una máquina de visión, la imagen sigue siendo una imagen hecha por la mano del hombre y consecuentemente (vivida como) individual y subjetiva. Todo el segmento del humanismo artístico vendrá a sumergirse en esta brecha: la personalidad del artista, el estilo del dibujante, el toque del pintor, el genio de su arte, todo se adherirá a esta parte manual que marca, que firma, podría decirse, la inscripción del Sujeto en la imagen (lo que, ipso supuesto! no significa que toda inscripción manual implique naturalmente un aura artística). Por otra parte, lo que también aparece claramente es que las máquinas, en tanto útiles (*tekhné*), son intermediarias que vienen a insertarse entre los hombres y el mundo en el sistema de construcción simbólica que es el principio mismo de la representación. Si la Imagen es una relación entre el Sujeto y lo Real, el papel de las máquinas figurativas y sobre todo su aumento progresivo, irá estirando, separando cada vez más los dos polos, como un juego de filtros o de pantallas que se agregarán las unas a las otras. Si la *camera obscura* sigue siendo una máquina de visión simple que no aleja demasiado al Sujeto de lo Real (la distancia de la mirada es una medida muy humana); y si sigue siendo una máquina previa que después autoriza plenamente el contacto físico del dibujante con la materialidad de la Imagen en un gesto interpretativo central, es evidente que la evolución ulterior de las otras "máquinas de imágenes" modificará considerablemente esa relación con lo Real.

Porque lo que literalmente va a modificarse con la aparición de la imagen fotográfica, a comienzos del Siglo XIX, abriendo el camino a una fuerte influencia del maquinismo en la figuración, es que, precisamente, es la segunda fase la que va a hacerse a su vez "maquinista", no la fase que capta, que pre-figura, que organiza la visión (ésta ya resulta una adquisición consolidada, no desaparecerá tan prontamente, la *camera obscura* seguirá siendo la base de los otros cuatro sistemas), sino justamente la otra, la de la inscripción propiamente dicha. Con la fotografía la máquina ya no se contenta simplemente con pre-ver (era el caso de la vieja máquina óptica, de orden n° 1), sino que también inscribe la imagen (se trata ahora de una nueva "máquina", de orden n° 2, esta vez de tipo químico, que viene a agregarse a la primera) mediante reacciones fotosensibles de materiales que registran por sí mismos las apariencias visibles generadas por los rayos luminosos. De modo que la "máquina" interviene aquí en el corazón mismo del proceso de constitución de la imagen, la cual aparece así como una representación casi "automática", "objetiva", "*sine manu facta*" (*acheiropoiete*). El gesto humanista es desde ahora un gesto de conducción de máquina, ya no un gesto directamente figurativo. Desde François Arago, en su discurso ante la Cámara de Diputados en Julio de 1839 (dónde habla de "imágenes calcadas de la misma naturaleza"(5)) hasta André Bazin, un siglo después, es el mismo discurso que se mantiene: La imagen se hace sola, según el principio de una "génesis automática", de la que el hombre se encuentra más o menos excluido. Un pasaje célebre de Bazin lo explicita : "La originalidad de la fotografía en relación con la pintura reside en su objetividad esencial. (...) Por primera vez nada se interpone entre el objeto inicial y su representación, excepto otro objeto. Por primera vez una imagen del mundo exterior se forma automáticamente sin intervención creadora del hombre, según un determinismo riguroso. La personalidad del fotógrafo no entra en juego salvo en la elección, la orientación, la pedagogía del fenómeno y sea cual fuere la presencia de esa personalidad en el resultado final de la obra, nunca figurará con igual título que la de un pintor. Todas las artes están fundadas en la presencia del hombre; solamente en la fotografía, gozamos de su ausencia."(6) Con la fotografía, la máquina de imágenes se transforma entonces en una suerte de "máquina célibe" (Michel Carrouges), que

autoproduce su propia representación bajo el control (a veces aproximativo) del hombre.

Es pues la emergencia de este tipo de imagen lo que nos permite ver desarrollarse con mayor amplitud el problema de la presencia cada vez más reducida del hombre en las artes "maquinísticas" o dicho de otro modo, el problema de la ampliación de la presencia de la máquina en la relación entre el Sujeto y lo Real. Se trata de un viejo asunto, pero que se hace aquí más nítidamente presente y que progresivamente va ampliando su presencia en discursos y reflexiones. Así, por ejemplo, se acuerda cada vez con mayor asiduidad a esta tendencia a la "deshumanización" del dispositivo de fabricación de imágenes, una dimensión axiológica, viendo en él especialmente una "pérdida de artisticidad". Basta con leer las famosas diatribas de Baudelaire contra la fotografía, particularmente en el segundo texto de su Salón de 1859, para ver hasta qué punto la foto – es decir para él la tecnología y la industria – es vivida como una amenaza o una negación del Arte: "Estoy convencido de que los progresos mal aplicados de la fotografía han contribuido en mucho, como por otra parte todos los progresos puramente materiales, al empobrecimiento del genio artístico francés, ya por otra parte, tan raro (...). Esto sucede en el sentido de que la industria, al hacer irrupción en el terreno del arte, se transforma en su enemigo mortal; y en que la confusión de funciones impide que uno y otra cumplan con las que les son propias. La poesía y el progreso son dos ambiciosos que se odian con un odio instintivo; cuando coinciden en un mismo camino ese odio determina que uno de los dos utilice al otro. Si se permite a la fotografía suplir al arte en algunas de sus funciones, en poco tiempo lo habrá reemplazado o corrompido merced a la alianza natural que la fotografía encontrará en la estupidez de la multitud. (...) Si le es permitido (a la fotografía) usurpar el dominio de lo impalpable y de lo imaginario, sobre todo en aquello que sólo vale por lo que el alma del hombre le aporta, entonces ¡pobres de nosotros! (7). No nos animamos a imaginar lo que Baudelaire diría hoy tras la expansión de la televisión, tras el desarrollo de la industria informática de imágenes. En todo caso, más allá de los efectos del discurso en la pérdida de humanidad de las imágenes fotográficas es fundamentalmente la cuestión de la disolución del Sujeto en y por la representación maquinística lo que está en juego y lo que afirma a comienzos del Siglo XIX la emergencia histórica del concepto de Modernidad sobre el cual ya había insistido Jonathan Crary (8): existe un corte teórico mucho más decisivo que la ilusión de continuidad en que podría hacernos pensar la existencia técnica constante de la cámara obscura que establecía una conexión entre parecido pictórico y figuración fotográfica. Lo que significaría que la evolución de lo maquinístico por un lado (es decir la historia de las tecnologías) y la cuestión del humanismo o de la artisticidad (es decir la cuestión estética) por el otro, son dos cosas perfectamente distintas, que el impulso de la una no conlleva necesariamente a la progresión o a la regresión de la otra. Después, con la aparición del cinematógrafo en el mismo final del Siglo XIX, se superará una etapa suplementaria en el avance hacia el maquinismo: esta vez será, por decirlo de algún modo, la tercera fase del dispositivo que se hará "maquinístico": La fase de visualización. Se trata aquí de una máquina de orden nº 3 que viene a agregarse a las otras dos. Después de la máquina de pre-visión, que interviene, decíamos, tempranamente en el trayecto de la imagen; después de la de la inscripción propiamente dicha, que interviene durante su constitución misma, el cinematógrafo introduce, esta vez más cerca nuestro, una máquina de recepción del objeto visual: no se pueden, en efecto, ver las imágenes del cine sino por intermedio de las máquinas, es decir por y en el fenómeno de la proyección. Sin la máquina de proyección (y su entorno) sólo se ve la realidad-película del film (la cinta, hecha de imágenes fijas), es decir que no se ve más que su parte fotográfica. Para acceder a la imagen misma del film (a la imagen-movimiento propiamente cinematográfica) hay que pasar por el mecanismo tan particular del paso de la película así como por todos los

condicionamientos que lo rodean: la sala oscura, la gran pantalla, la comunidad silenciosa del público, la luz a espaldas, la postura de "hiper-percepción" y de "hipomotricidad" del espectador, etc.

Mucho se ha escrito sobre ese dispositivo de base del cine, sobre las posibilidades y las paradojas de la proyección (9) sobre el lugar del espectador en esta organización. Y no me parece necesario repetir todo cuanto eso acarrea, a la vez en el ámbito de la experiencia perceptiva el "efecto phi" (ilusión producida por la proyección), el efecto-pantalla (ver especialmente los trabajos de la Escuela de Filmología) (10), en el de la inversión psíquica, en el fenómeno de la doble identificación (ver los trabajos de Christian Metz (11) y los que tratan del acercamiento psicoanalítico al dispositivo Cinematográfico) (12) y en el del análisis filosófico de los mecanismos del movimiento y del pensamiento (de Bergson a Deleuze) (13). Señalaré simplemente que lo que resulta de esta fase cinematográfica, es que, si bien el maquinismo aumenta en ella su presencia de un estrato en el sistema general de las imágenes, esto no significa una pérdida acentuada de aura o de artisticidad. Al contrario, se puede inclusive considerar – es precisamente lo que constituye la singularidad ejemplar y la fuerza incomparable del cine – que la maquinaria cinematográfica es en su conjunto productora de imaginario, que su fuerza no reside solamente en la tecnología sino antes y sobre todo en lo simbólico: es una maquinación (una máquina de pensamiento) tanto como una maquinaria, una experiencia psíquica tanto como un fenómeno físico-perceptivo, productora no solamente de imágenes sino generadora de afectos y dotada de un fantástico poder sobre el imaginario del espectador. La máquina cine reintroduce de ese modo el Sujeto en la imagen, pero esta vez del lado del espectador y de su inversión imaginaria, no del lado de la firma del artista. Después de todo, uno y otro hacen la imagen, la cual es digna de ese nombre por tener en su espesor un poder de sensación, de emoción o de inteligibilidad, que le viene de su relación con una exterioridad (el Sujeto, lo Real, el Otro). Por donde se ve que el asunto de la relación maquinismo/humanismo es menos histórico en el sentido de una progresión continua (de más en más máquina frente a de menos en menos humanidad) que filosófica en el sentido de una tensión dialéctica que varía perpetuamente pero de forma no lineal. La cuestión es entonces la de una modulación entre los dos polos, humanismo y maquinismo, que en realidad siempre están co-presentes y siempre son autónomos. Es la dialéctica entre esos dos polos, siempre elásticos, lo que hace la verdadera parte de invención de los dispositivos en los que la estética y la tecnología pueden unirse. Con el recurso de la proyección como máquina de visualización de la imagen, se puede entonces considerar que si bien no se ha alcanzado un punto límite al menos se ha cumplido una trayectoria: en menos de un siglo toda la cadena de producción de la imagen (la pre-visión, la inscripción, la post-contemplación) se ha transformado progresivamente en maquinística, sin que cada nueva máquina suprima las precedentes (estamos lejos de la lógica de la tabla rasa) sino agregándose a ellas, como un estrato tecnológico suplementario, como una nueva vuelta de tuerca dada a una espiral.

Pero el movimiento helicoidal encarado no se detiene allí. El maquinismo va a progresar aún de manera espectacular y la industria tecnológica va a ganar terreno. ¡Baudelaire tiene razones para dar saltos en su tumba! Así, con la aparición y la instalación progresiva (extendida en el tiempo, prácticamente a todo lo largo de la primera mitad del siglo XX) de la televisión, más tarde del video, es una suerte de cuarta capa maquinística que se superpone a las tres anteriores. La propia maquinaria televisiva es la transmisión. Una transmisión a distancia, en directo y demultiplicada. Ver en todo lugar donde exista un Receptor, el mismo objeto o acontecimiento, en imagen, en tiempo real y a la distancia. Se trata de la máquina del orden nº 4. Estamos lejos de la imagen fotográfica, pequeño objeto congelado, personalizado, que se experimenta en contacto íntimo (se lo tiene en la mano tanto cuanto se mira), que

inscribe siempre una nostalgia de lo que permite ver (el *ça a été* de Barthes, que ya no es: lo que se ve en una imagen fotográfica siempre ha dejado de ser). Estamos también lejos del cine, de su tiempo perdido, de su lugar cerrado, de los sueños que encarna. La imagen televisiva no se posee (como un objeto personal), no es proyectada (en la burbuja de una sala oscura), es transmitida (hacia todos lados simultáneamente). La sala de proyección estalló, el tiempo de la identificación espectral se diluyó, la distancia y la demultiplicación son ahora la regla. La imagen-pantalla de la transmisión directa de televisión, que nada tiene de un recuerdo porque no tiene pasado, viaja ahora, circula, se propaga, siempre en presente, donde quiera que vaya. Transita, pasa por transformaciones diversas, corre como un flujo, una ola, un río sin fin, llega a todos lados, a una infinidad de lugares, es recibida con la mayor indiferencia. Imagen amnésica cuyo fantasma es el directo planetario perpetuo, abre las puertas a la ilusión (la simulación) de la co-presencia integral. Asegurando maquinísticamente la multitransmisión en tiempo real de la imagen (de cualquier imagen) la tele, en el fondo, transformó al espectador – que en la obscuridad y el anonimato de la sala cinematográfica tenía por lo menos una fuerte identidad imaginaria – en un fantasma indiferenciado, hasta tal punto estallado en la luz del mundo, que se volvió totalmente transparente, invisible, inexistente como tal (es en el mejor de los casos una cifra, un blanco, un *rating*: una omnipresencia ficticia, sin cuerpo, sin identidad y sin conciencia). Pasar a través: el mundo es nuestro; los cuatro horizontes en tiempo real y nosotros sincrónicamente en todos los rincones del mundo mediante ese “real” mediatizado...

En fin, después de la maquinaria de proyección y de transmisión, que ampliaron, difractaron en el tiempo y el espacio la visualización y la difusión de la imagen, una “última tecnología”, vino a agregarse a la panoplia en este último cuarto del siglo XX y su impacto parece históricamente de una importancia (al menos) comparable a la de las invenciones precedentes: la imagen informática, que llamamos imagen de síntesis, infografía, imagen numérica, virtual, etc. La maquinaria que aquí se introduce es extrema, en el sentido de que no viene tanto a agregarse a las otras, como era el caso hasta ahora (máquinas de captación, después de inscripción, luego de visualización, más tarde de transmisión) sino, si se puede decir, que vuelve a las fuentes, aguas arriba, al punto de partida del circuito de representación: en efecto, con la imagen informática, se puede decir que es lo “Real” mismo (lo referencial originario) que se vuelve maquinístico puesto que es generado por la computadora. Esto transforma de manera bastante fundamental el estatuto de esta “realidad”, entidad intrínseca que captaba la cámara oscura del pintor, que inscribía la química fotográfica y que más tarde el cine y la televisión podían proyectar o transmitir. No más necesidad de tales útiles, de captación y de reproducción, puesto que a partir de ahora el mismo Objeto “a representar” forma parte del orden de las máquinas: es generado por el programa, no existe fuera de él, es el programa quien lo crea, lo moldea, lo modela a su gusto. Es una máquina (de orden nº 5, que retoma las anteriores en su punto original) no de reproducción (captar, inscribir, visualizar, transmitir) sino una máquina de concepción. Hasta aquí todos los otros sistemas presuponían la existencia de un Real en sí y por sí mismo, exterior y previo, que las máquinas de imágenes tenían por misión reproducir. Con la imaginería informática ya no es necesario: la máquina misma puede producir su propio “Real” que es su misma imagen. Dicho de otro modo, los dos extremos del proceso (el objeto y la imagen, la fuente y el resultado) se reúnen aquí para fundirse en uno provocando una confusión por colisión, una “catástrofe” (en el sentido de René Thom). Lo cual, finalmente, equivale a decir que la idea misma de representación pierde todo su sentido y su valor. La representación presuponía una distancia original entre el objeto y su representación, una barrera entre el signo y el referente, una distancia fundamental entre el ser y el parecer. Con la imaginería informática, esta

diferencia desaparece: no queda más que la máquina, todo lo demás ha sido excluido. El mismo mundo se ha hecho maquinístico, es decir imagen, como en una espiral enloquecida. La realidad es "virtual". Y las instancias subjetivas, hacia atrás y hacia delante en el tiempo del dispositivo, son sólo "instancias del programa": el creador es, salvo excepción, un conceptor-programador, el espectador es un ejecutante del programa (se llama a eso interactividad).

Ya no sólo no hay "Real", y consecuentemente "representación", sino que se puede considerar que ya no hay más imágenes. La imagen de síntesis (como se la llama), en cierta manera, no existe: la síntesis no es otra cosa que un conjunto de posibles (el programa) cuya actualización visual es un simple accidente, sin objeto real. Cómo imaginar ver una imagen de síntesis, si ésta es sólo potencial: su esencia misma reside en la sola naturaleza de su virtualidad. Por un curioso efecto, la síntesis no sería, de tal modo, sino una manera de imagen ontológicamente latente, como la que hace soñar a todos los fotógrafos en espera de la Revelación. Salvo que aquí, puesto que esta imagen virtual es sólo una de las soluciones pre-vistas del programa (ya no hay mirada, ni acto constitutivo de un sujeto en relación con el mundo), no se puede esperar que del encuentro y de sus posibilidades surja alguna forma de magia, algún milagro. Ya no hay rastro de lo real que pueda venir a arañar la imagen demasiado lisa de la tecnología.

### **El asunto semejanza/diferencia (el grado de analogía y los límites de la mimesis)**

Otra perspectiva de conjunto sobre la historia de las máquinas de imágenes, otra "línea general" que querría seguir, es la del viejo tema de la semejanza (y de su contrario: la diferencia). Se trata del famoso asunto de la mimesis en el traspaso de imágenes, es decir, la cuestión del realismo en la imagen. A primera vista, también en eso estamos ante un asunto que podría aparecer como una progresión continua: de igual modo que el maquinismo parecía aumentar a cada paso de los sistemas de imágenes que se sucedían en el tiempo, en detrimento de la presencia y de las intervenciones humanas (aunque vimos que en realidad esas dos dimensiones no eran correlativas y podían evolucionar en sentidos diferentes) de igual modo se podría pensar en primera instancia que la cadena tecnológica de la imagen avanzaba unilateralmente en el sentido del crecimiento constante del grado de analogía y consecuentemente de las capacidades de reproducción mimética del mundo, como si cada invención técnica tuviera por finalidad aumentar la impresión de realismo de la representación. Vamos a ver que en los hechos, esta aparente teleología es puro humo y que en realidad, en todo momento de la historia de los dispositivos, la tensión dialéctica entre semejanza y diferencia reside en el trabajo, independientemente de los datos tecnológicos puesto que en tal plano, la apuesta es estética.

Sin ánimo de resultar reiterativo en cuanto a la revisión ya efectuada alrededor de la cuestión del maquinismo, se puede delinear paralelamente la trayectoria del mimetismo de la siguiente manera: si la pintura, dotándose en un momento dado de útiles perspectivistas como la *camera obscura* (y otros) buscara obtener una forma figurativa que tendiera cada vez más a ver el mundo "tal como el hombre puede verlo" (y no solamente concebirlo o crearlo) esta forma de analogía óptico-perceptiva no dejaría por eso de ser tributaria de una *interpretación*, de una lectura más o menos singular, que encontraría, por el hecho de estar inscrita en la tela por la mano del artista, su marca de subjetividad. En gran medida, sería ese *realismo subjetivo* e interpretativo el que constituiría la parte de arte de la imagen pintada.

Con la aparición fulminante de la imagen fotográfica, el efecto de aumento de realismo

en la imagen será inmediato y unánimemente proclamado. También en esto, el discurso de Arago ante la Cámara de Diputados en 1839 resulta ejemplar: Arago no se cansa de evocar la *perfección* de la reproducción fotográfica. A la comodidad y la prontitud del procedimiento, la foto agrega una tercera ventaja: "la exactitud". Precisión de detalles, contornos netos, fiel degradación de las tintas y sobre todo "veracidad de las formas". Puesto que, en última instancia, la ganancia en analogía aportada por la fotografía no es solamente de orden óptico, sino más esencialmente de orden ontológico. Se trata de la *verdad* de la imagen. Es en la medida en que la foto es obtenida "automáticamente", maquinísticamente, según el determinismo riguroso de las reacciones químicas, es decir sin intervención-interpretación de la mano del artista como la foto es (percibida como) "más verdadera". Al realismo subjetivo y manual de la pintura o del dibujo, la foto opondría pues una suerte de *realismo objetivo* (la famosa "objetividad del objetivo"). La foto nos mostraría el mundo no solamente tal como se nos aparece, sino tal como es. Por lo menos sería vivido de esa manera por la *doxa*.(a)

Ahora bien, las cosas resultan más complejas y más matizadas. Porque de este efecto de *realismo objetivo* de la representación, nos deslizamos rápidamente hacia un efecto derivado, diferente, a menudo fuente de confusión, que provoca un importante desplazamiento en cuanto a la comprensión del fenómeno fotográfico: un efecto de *realidad* de la imagen, que procede de una verdadera metafísica (hasta de una epifanía) de lo Real. André Bazin y Roland Barthes serán más tarde sus chantres más famosos. Bazin: "La objetividad de la fotografía le confiere un poder de credibilidad ausente de toda obra pictórica. Sean cuales fueren las objeciones de nuestro espíritu crítico, estamos obligados a creer en la existencia del objeto representado, efectivamente *re-presentado*, es decir hecho presente en el tiempo y en el espacio. La fotografía se enriquece con una *transferencia de realidad* de la cosa a su reproducción. El más fiel dibujo puede darnos informaciones sobre el modelo pero nunca poseerá, más allá de nuestro espíritu crítico, el poder irracional de la fotografía que arrastra nuestra convicción" (14) Barthes: "Una foto no se distingue jamás de su referente"; "la fotografía es literalmente una emanación del referente"; "Yo llamo referente fotográfico" no a la cosa facultativamente real a la cual se parece una imagen o un signo, sino a la cosa necesariamente real que ha sido colocada frente al objetivo, sin la cual no habría fotografía." (15)

Se ve claramente que se ha pasado de un efecto de realismo (que tiene que ver con la estética de la mimesis) a un efecto de realidad (que surge, a su vez, de una fenomenología de lo Real). Si el primero presenta sus conceptos en términos de semejanza, el segundo lo hace en términos de existencia y de esencia.

Paradójicamente, el desplazamiento que se opera de ese modo llega a la conclusión de que, en la postura ontológico-fenomenológica, la semejanza deja de ser un criterio pertinente: la imagen fotográfica vale allí antes que nada como trazo de un *ça a été* (Barthes), como una suerte de molde del mundo visible (Bazin), antes de ser reproducción fiel de las apariencias. La lógica de la señal (el índice en el sentido peirciano) supera a la de la mimesis (el ícono). Según lo cual la ganancia en analogía de la imagen fotográfica resulta por lo menos relativa y el desplazamiento del realismo a la realidad termina por reducir la importancia del criterio mimético.

Cuando se instala el cinematógrafo surge inmediatamente un nuevo "suplemento de analogía": el realismo cinematográfico agrega al realismo de la señal fotoquímica, el de la *reproducción del movimiento*, que constituye un realismo temporal. Allí donde la foto ofrecía una imagen detenida del mundo, fija en su pose para la eternidad, (el instante de la instantánea, petrificado en su placa sensible, embalsamado en un pequeño bloque congelado), el cine desenrolla regularmente sus bobinas, ligero, fluido, corriendo y recorriendo imágenes que avanzan tan rápidamente que durante la proyección no se ve más que fuego, arrastrado por el flujo, absorbido por la pantalla,

deslizándose al ritmo de los planos que se encadenan. Pese a ser, como es, una forma ilusoria que nos engaña con nuestro consentimiento y nuestro placer, la mimesis fílmica expone el mundo según su duración y según sus movimientos. "El cine es la vida misma", se repite a menudo. Esta vida pasa, se desarrolla ante nuestros ojos, como el tiempo cronológico. La única diferencia es que puesto que el cine es una imagen grabada, se la puede volver a pasar, se trata de un movimiento que podemos volver a ver y consecuentemente revivir imaginariamente. Es lo que parece decir la evidencia de la carrera hacia la analogía en la historia de las máquinas de imágenes. Es otra vez mediante una cuestión de tiempo como se agrega un nuevo beneficio a la fidelidad de la reproducción de las apariencias del mundo, ahora mediante la televisión. Con el circuito electrónico de la imagen video, en efecto, no solamente se ve la imagen del mundo en movimiento, en duración real, sino que además se lo ve *en directo*. Se trata de la mimesis del "tiempo real": el tiempo electrónico de la imagen está (sincronizado con) el tiempo real. El realismo de la simultaneidad se agrega al del movimiento para formar una imagen cada vez más cercana, aparentemente cada vez más "calcada" sobre lo real, al punto de prestarse a veces a confusión, como en los numerosos "accidentes" de los (más o menos) falsos "directos" de televisión, en los que la preocupación de pegarse al acontecimiento es tal, que se llega a la anticipación, es decir a la trampa. O aún, al punto de "arruinarse" a sí misma, hundiéndose en la nada: por ejemplo, con todos los dispositivos video, basados en el "circuito cerrado" de la imagen y de la pantalla. Esto va desde la instalación de artistas (donde la cámara restituye la imagen *hic et nunc* de su propia situación) hasta la video-vigilancia de zonas urbanas (el subterráneo, las calles, los bancos, los inmuebles, etc.); en esos circuitos cerrados donde el tiempo es continuo, la duración permanente (salvo la aparición de problemas técnicos), la imagen adhiere temporalmente a lo real hasta unírsele integralmente en su casi eternidad virtual, es decir en su misma vacuidad, en el vacío que soberanamente encarna. Tiempo durativo, tiempo real, tiempo continuo, la imagen-movimiento del cine y de la tele-video parece entonces empujar al colmo, al absurdo, la búsqueda de mimetismo, la relación de reproducción del mundo: en última instancia el punto de llegada de esta lógica sería el de una imagen tan fiel y exacta que vendría a *duplicar* integralmente lo real en su totalidad. Y esto no es otra cosa que el viejo mito de la *imagen total*, un mito que remonta muy lejos, quizá al propio nacimiento de las imágenes, a los orígenes de la idea de representación (crear un mundo "a su imagen"). Una idea divina, como todos saben.

Por otra parte en cierta medida esta idea se encuentra realizada efectivamente (tecnológicamente) con la imaginería informática, última etapa de esta trayectoria hecha a hachazos. A partir del momento en que la máquina ya no reproduce sino que genera su propio real, que es sonido e imagen, resulta evidente que la relación de semejanza ya no tiene sentido puesto que no hay representación ni referente. O más exactamente, se puede decir que esa relación tiene un sentido inverso: no es la imagen la que mima al mundo sino lo "real" lo que se parece a la imagen. En realidad se trata de una espiral sin fin, una analogía circular, una serpiente que se muerde la cola, donde la relación mimética funciona estrictamente a la manera de dos espejos paralelos enfrentados que se reproducen al infinito sin que sepamos dónde está el punto de partida. Es sin duda por eso que la mayor parte de las imágenes de síntesis, que podrían inventar figuras visuales totalmente inéditas, jamás vistas, hacen lo contrario y se esfuerzan por reproducir imágenes que ya existen, objetos conocidos por todos. Juegan a la semejanza falsa o forzada, menos por mostrar "que pueden hacerlo todo" que porque no saben qué (otra cosa) hacer. Por otra parte, durante mucho tiempo las investigaciones de los ingenieros y conceptores de programas procuraban mejorar los parámetros de figuración en el sentido realista del término: los matices de colores, los contrastes, las sombras y los *degradés*, los reflejos, las transparencias, etc., toda la energía de los investigadores durante años se empleaba simplemente en lo

siguiente: insistir en decirse que con una computadora se podían hacer las cosas "tan bien como una imagen tradicional" (tan bien como en el cine, según un fantasma tecnológico recurrente). Por supuesto que este tipo de imitación al revés, más allá de su pobreza material y conceptual, resulta la demostración por el absurdo de la inepticia de esta teleología en sentido único del aumento continuo del supuesto grado de semejanza de las imágenes tecnológicas.

Porque todo cuanto sumariamente se acaba de presentar debe ser ampliamente relativizado y examinado desde otro ángulo: la cuestión de la semejanza no es una cuestión técnica sino estética. Con tal premisa, si el analogismo ha encontrado en los diferentes sistemas de representación evocados un terreno aparentemente propicio a su expansión, es preciso notar que ello sólo concierne a una forma de figuración, sin duda dominante pero parcial (y partidaria). (b) Para comenzar, los contra-ejemplos son numerosos (vamos a evocar rápidamente algunos). Luego, y fundamentalmente, conviene no perder de vista en ningún momento que las formas de representación y de figuración, más allá de las diferencias tecnológicas de soporte, juegan estéticamente y desde siempre, con modulaciones infinitas, oposiciones dialécticas entre la semejanza y la diferencia, la forma y lo informe, la transparencia y la opacidad, la figuración y la desfiguración, lo visible (y lo visual) y lo invisible (o lo sensible, o lo inteligible), etc. Toda representación implica siempre, de una u otra manera, una "dosificación" entre semejanza y diferencia. Y la historia estética de las máquinas de imágenes, esa trenza de líneas generales, está hecha de sutiles equilibrios entre tales datos. Hasta se puede sostener con razón que existe una suerte de correlación histórica implícita entre esas dos dimensiones aparentemente contradictorias de la figuración. Es la tesis dicha de la "doble hélice" sostenida por Raymond Bellour (16) que vuelve, sumariamente a decir que cuanto más se extiende el poder de analogía de un sistema de imágenes más se manifiestan tendencias o efectos (¿los llamaríamos secundarios?) de des-analogización (de desfiguración) de la representación. Como si a la mayor posibilidad de un sistema de imitar lo real en la más fiel de sus apariencias, correspondiera una mayor multiplicación de pequeñas formas que minaran ese poder de mimetismo, que trataran de deconstruirlo como una revancha de la imagen sobre el instrumentalismo de la máquina, como si tuviéramos que vernos ante una pulsión de subversión de la figura proporcional a la fuerza de dominio del sistema.

Sin intención de multiplicar los casos, cómo no recordar, por ejemplo que en el campo de la pintura del *Quattrocento*, junto a la figuración clásica (semejanza), el arte es constantemente trabajado por efectos de desfiguración (diferencia), que lejos de cultivar la relación de reproducción de lo visible en la imagen, comienza las obras con una problemática de otro orden, en el que la opacidad de los signos (lo figural) le disputa a la transparencia de la significación (lo figurativo) o de la narración histórica (la historia), dónde los enigmas de la figuración (la /nube/ como categoría de pintura, las manchas de Fra Angélico, etc.) inscriben los excesos de lo visible en la poética o la metafísica, elementos todos teorizados por historiadores de arte como Hubert Damisch (17) o Georges Didi-Huberman (18).

Cómo no recordar, exactamente en el mismo sentido, que la fotografía no está enteramente consagrada a la reproducción de lo visible tal como el mundo nos lo deja ver, sino que está también trabajada por la cuestión de la figuración de lo invisible, por ejemplo durante todo el final del siglo XIX, con toda una tradición bastante singular de la fotografía científica o pseudo científica (cuando no, a veces, delirante): de la foto por Rayos X y de la termofotografía; o de la toma fotográfica de las histéricas de Charcot, a la foto de los "estados del alma humana" y otros extraños registros de sueños, pensamientos, espectros, emociones o marcas de "lo invisible fluídico" (19). O aún otro ejemplo: la foto no siempre se contenta con figurar el tiempo fijo del instante (no toda foto se reduce a una instantánea) sino que actúa en la diferencia, a veces hasta lo ilegible, la supresión, la mancha o lo informe, especialmente cuando intenta inscribir en

ella los efectos del movimiento mediante imágenes indefinidas que parecen lanzadas en el espacio hacia delante ("*flous de bougé y étirements en filé*") etc. (20). Y se podría seguir en esta línea, ahora con el cine, cuya transparencia mimética está lejos de ser generalizada, pese al poderío industrial y comercial que encarna (existe todo el trabajo de la abstracción cinematográfica, de lo experimental y de lo no figurativo), y eso inclusive en materia de reproducción del movimiento: en el cine mudo de los años 20, por ejemplo, el trabajo frecuente de modificación de las velocidades de proyección –cámara lenta, acelerada, detención en una imagen, reversión temporal – permitían a cineastas inventivos como Abel Gance, Dziga Vertov, René Clair o Jean Epstein realizar "experiencias directamente con la materia-tiempo del cine" (21), que por supuesto afectaban al mimetismo analógico de la representación. Otro tanto sucede ahora en el campo de la televisión y de la imagen electrónica, en las cuales el trabajo de los videastas en particular (de Nam June Paik a Bill Viola, de Muntadas a Gary Hill, de Jean Christophe Averty a Michael Klier, etc.) ha mostrado los usos perturbadores y desfiguradores (a veces agresivos, a veces lúdicos) que pueden hacerse. En una palabra, la cuestión mimética de la imagen no está sobredeterminada por el dispositivo tecnológico en sí mismo. Se trata de un problema de orden estético y todo dispositivo tecnológico puede, mediante sus propios medios formalizar la dialéctica entre semejanza y diferencia, entre analogía y desfiguración, entre forma y no forma. Es este juego diferencial y modulable lo que constituye la condición de la verdadera invención en materia de imagen: la invención esencial es siempre estética, nunca técnica.

### **La cuestión materialidad/inmaterialidad (ver y/o tocar las imágenes; abstracción y/o sensación)**

Nueva y última "línea general" de este sobrevuelo de las apuestas estéticas de las máquinas de imágenes, la cuestión de la materia de la imagen. El movimiento en cuanto a este tercer gran eje es el mismo: antes que nada se podría ver también aquí una progresión casi continua y en sentido único que iría hacia la desmaterialización progresiva de la imagen a lo largo de los sistemas, de menos en menos "objeto" y de más en más "virtual". Como si estuviéramos frente a un movimiento pendular en relación al criterio precedente: cuanto más se acrecienta el grado de analogía (el poder mimético), más materialidad pierde la imagen. Y una vez más se puede observar que esta visión teleológica es extremadamente reductora y que conviene dialectizarla, evitando confundir el terreno estético con el de la tecnología.

Aparentemente se trata de una evidencia: en el terreno que aquí nos ocupa, la imagen en la pintura constituye la imagen cuya materialidad es la más directamente sensible: la tela y su grano, el toque, su *ductus* y su fraseado, las marcas del pincel, los chorreados, la textura de los aceites y de los pigmentos, el relieve de la materia, el brillo de los barnices, hasta el olor de las diferentes sustancias que han participado de su constitución. Para quien no sólo haya visto, sino además tocado una tela con su mano, sentido su espesor y su consistencia, sus lisos y rugosos, no queda duda: la pintura es el máximo de materialidad concreta, táctil, literalmente palpable (incluso la peor de las costras). Esta materialidad, por otra parte, está a menudo asociada al carácter de objeto único del cuadro, para darle su valor de obra, que constituye un valor de arte.

Seguramente, desde una perspectiva comparativa, la imagen fotográfica - objeto múltiple o por lo menos reproducible - posee menos relieve y menos cuerpo. Su tactibilidad es menos un asunto de materia figural que de objetualidad figurativa. Por una parte, en efecto, se puede ver en el proceso fotográfico una suerte de

aplastamiento de la materia-imagen: todos los granos de sales halógenas de plata que constituyen la materia fotosensible (la denominada emulsión) de tal imagen son de la misma naturaleza, tienen un idéntico estatuto y están instalados de forma indiferenciada y unilateral sobre el soporte (todos han pasado "a la máquina"). Los fotones de los rayos luminosos se alinean, pues, igualmente en la superficie de la imagen; no hay espesor material. De dónde el carácter más "liso" de una foto, se trate de una tirada en papel o de una placa de vidrio, de una diapositiva o de una Polaroid. La emulsión puede extenderse sobre cualquier soporte, inclusive rugoso, sin que nada impida ese sentimiento de planitud de la figuración fotográfica.

Por otra parte, esta relativa pérdida de relieve de la materia no impide la existencia entera, total, como realidad concreta y tangible de ese conjunto indisociable de la emulsión y su soporte, que constituye la imagen: la foto es un objeto físico que se puede agarrar, palpar, triturar, dar, esconder, robar, coleccionar, tocar, acariciar, desgarrar, quemar, etc. Inclusive suele darse una cierta intensidad *fetichista* en los usos particulares que se pueden hacer de tal objeto, que es a menudo pequeño, personal, íntimo, que se posee y puede resultar obsesivo. Ese fetiche, no es sólo una imagen (en ese sentido puede carecer de cuerpo y de relieve), es también un objeto (en tal plano invita a cuantos usos manipulatorios se puedan imaginar).

Con el cine, ese carácter objetual de la imagen se atenúa netamente, al punto de hacerse casi evanescente. La imagen cinematográfica, en efecto, puede ser considerada como doblemente inmaterial: primero en tanto que imagen reflejada; luego en tanto que imagen proyectada. La imagen de un film, la que vemos – o que creemos ver – sobre la pantalla de una sala cinematográfica no es, como sabemos, sino un simple reflejo, sobre una tela blanca, de una imagen llegada de otro lugar (e invisible en tanto tal). Ese reflejo que se ofrece como espectáculo (movimiento, magnitud, etc.) es literalmente impalpable. Ningún espectador puede tocar la imagen. Eventualmente se podría tocar la pantalla pero no la imagen. Eventualmente podríamos recordar, en ese plano, aquella memorable secuencia (dicha "del cinematógrafo") del film de Godard *Les Carabiniers* (1963): allí se ve a uno de los héroes, hombre simple, entrando por primera vez a una sala cinematográfica y experimentar allí las primeras sensaciones de un espectador virgen ante un tipo de imagen indudablemente muy singular. Así, en el momento de la escena (en el "segundo" film) de la entrada de la joven que se desnuda para tomar un baño, el espectador inocente se levanta, se acerca a la pantalla como si se acercara al cuerpo real de la mujer y trata de tocar el objeto de su deseo. Sus manos siguen las formas del cuerpo, a lo largo de las piernas, tratan de tener un contacto con lo que sin embargo no es más que una imagen, pero esta imagen, ese reflejo, escapa, se le desliza entre los dedos, se esconde de él. Tanto insiste el desgraciado (¿o afortunado?) que acaba por arrancar y hacer caer al suelo la tela de la pantalla. La caída no impide sin embargo a la imagen continuar siendo proyectada, imperturbable, ahora sobre los ladrillos que se escondían detrás de la tela. Moral de la historia: se puede alcanzar, tocar, agredir la materia de la pantalla (se la puede desgarrar, macular, ocultar, quitar, colorear...) pero no por eso alcanzar a la imagen, que permanece, más allá de su soporte (la pantalla) como una entidad físicamente diferente, fuera del alcance de las manos del espectador. Es la primera evanescencia de la intocable imagen cinematográfica.

La segunda proviene del fenómeno perceptivo de la proyección, del cual ya hemos hablado: la imagen que el espectador cree ver no solamente es apenas un reflejo, sino que además no es más que una ilusión perceptiva producida por el paso de la película a razón de 24 imágenes por segundo. El movimiento representado (de un cuerpo, de un objeto), tal como lo vemos en la pantalla, no existe efectivamente en ninguna imagen real; la imagen-movimiento es una suerte de ficción que sólo existe para nuestros ojos y nuestro cerebro. Fuera de eso, no es visible, es una imagen imaginada tanto como vista, más subjetiva que objetiva. En el fondo, la imagen del cine no existe

en tanto que objeto o materia, es un breve paso, una palpación permanente, que crea una ilusión durante el tiempo de una mirada, que se desvanece tan rápidamente como se la ha entrevisto, para continuar existiendo sólo en la memoria del espectador. En ese sentido, la imagen de cine está – la aproximación ha sido hecha a menudo – casi tan cercana a la imagen mental como a la imagen concreta.

Con la imagen de la pantalla catódica (tele-video), ese proceso de desmaterialización parece acentuarse aún más y de manera muy clara. Primero, si la imagen de cine puede ser considerada doblemente inmaterial a partir del momento en que se observa sobre la pantalla, el espectador sigue sabiendo, de todas maneras, de que en la fuente, allá por donde se encuentran el proyector y la cabina de proyección, existe una imagen previa que, ella sí, posee una materialidad: se trata del film-película (para retomar la expresión de Thierry Kuntzel) (22). Dicho film-película está hecho de imágenes objetuales: los fotogramas (existe por otra parte un fetichismo del fotograma en ciertos cinéfilos, que los coleccionan y que piensan que de ese modo poseen materialmente una pequeña porción de su fantasma). Es verdad que el fotograma no es la imagen de cine, puesto que se trata de una imagen fija (aún fotográfica en ese plano), nunca resulta visible como tal para el espectador ordinario de cine, pero se sabe que está allí, que es el origen de la imagen-movimiento, que tiene cuerpo, que se podría tocar, etc. Con la imagen electrónica de la televisión y del video, que es también una imagen-movimiento que aparece en pantalla, esta realidad objetual de una imagen material que resultaría visible ya no existe. Tampoco hay una imagen-fuente-original. No existe nada que constituya una materia (lo que resulta paradójico para algo que llamamos justamente video (“veo”).

Porque ¿qué es exactamente una “imagen electrónica”? Es varias cosas, pero nunca realmente una imagen. Es solamente un proceso. La imagen electrónica es quizás la famosa “señal” video, lo que constituye la base tecnológica del dispositivo, necesario para la transmisión y la demultiplicación (por onda o por cable) de la información, pero que no es más que un “simple” impulso eléctrico (compuesto, es verdad, por tres entidades: las señales de crominancia -parte de la señal video con las informaciones electromagnéticas relativas a los colores y la imagen-, de luminosidad y de sincronización). En ningún caso esta señal es visible como imagen.

Por otra parte, la imagen electrónica, puede ser también la grabación de esa señal en banda magnética. Pero todo eso no altera nada: no hay nada que ver en la banda de un cassette video, ni el más mínimo fotograma, nada más que impulsos eléctricos codificados. Se puede aún considerar – muy corrientemente es así como las cosas son vistas – que la imagen electrónica es lo que aparece en la pantalla catódica, es decir el resultado del barrido - procedimiento tecnológico utilizado en las pantallas con tubo catódico para convertir las señales eléctricas en imágenes de dos dimensiones, en realidad un *doble* barrido entrelazado a alta velocidad, sobre una pantalla fosforescente, de una trama hecha de líneas y de puntos, por un haz de electrones. Ese barrido hace conformarse ante nuestros ojos una apariencia de imagen (también aquí una ficción de nuestra percepción). Pero allí donde el cine disponía todavía, en su base, del elemento fotograma (la unidad de base del cine sigue siendo una imagen), el video, a su turno, no tiene otra cosa que ofrecer como unidad mínima visible que el punto de barrido de la trama, es decir algo que no puede ser una imagen, y que inclusive no existe en sí mismo como objeto.

La imagen video en ese sentido no existe en el espacio, no tiene existencia sino temporal, es pura síntesis de tiempo en nuestro mecanismo perceptivo (Nam June Paik decía que “el video es sólo tiempo, nada más que tiempo”). En una palabra, nada más lábil y fluido que la imagen video, que se escapa entre los dedos aún con más seguridad y finura que la imagen de cine. Como viento. La imagen video, señal eléctrica codificada o punto de un barrido de una trama electrónica, es una pura operación sin otra realidad objetual que pudiera transformarla en materia en el espacio

de lo visible. Sin cuerpo ni consistencia, hasta podríamos decir que la imagen electrónica sólo sirve para ser transmitida.

Finalmente, con el sistema de imágenes ligadas a la información y producidas por computadora, el proceso de desmaterialización parece alcanzar su punto extremo: primero, a título de imagen visualizable sobre la pantalla, la imagen de computadora es comparable a la imagen electrónica del video (pantalla fosforescente, barrido de una trama por un haz de electrones, etc.). Desde tal punto de vista, no hay diferencia de naturaleza (las mismas pantallas – llamadas *monitores* – pueden por otra parte servir a los dos tipos de imagen). Después, aguas arriba de ese lugar de visualización final que es la máquina pantalla, la imagen informática, como sabemos, es una imagen puramente virtual. No hace otra cosa que actualizar una posibilidad de un programa matemático, se reduce en última instancia ni siquiera a una señal analógica, sino a una señal numérica, es decir a un serie de cifras, a una serie de algoritmos. Estamos lejos de la materia-imagen de la pintura, del objeto fetiche de la fotografía, y hasta de la imagen-sueño del cine que procede de un tangible fotograma. Es más una abstracción que una imagen. Ni siquiera una visión espiritual, sino el producto de un cálculo. De allí, sin duda, como en un reflejo compensatorio, el impulso particular en ese dominio por todo lo que procede de la reconstitución de *efectos* de materialidad. Tanto parece faltar esa materialidad en informática que interesa sobremanera todo cuanto tiene que ver con el *tacto*. Por ejemplo, la informática ha multiplicado la puesta a punto de máquinas que son otras tantas prótesis no del ojo (estamos muy lejos de la *camera obscura*) sino de la mano: triunfo del telecomando, magia del *mouse*, papel imprescindible del teclado, hasta para hacer una imagen, etc. Sin hablar de la importancia de las “pantallas táctiles” esos dispositivos de frustración, en los que el contacto físico de la mano con la pantalla parece dar cuerpo a una imagen que de todas maneras no se toca.

Es sobre todo en las investigaciones sobre lo que se denomina la “realidad virtual”, donde ese progreso en el camino hacia una (falsa) materialidad se ha afirmado. Los cascos de visión que sumergen al “espectador” en una “imagen” total, que lo engloba, define completamente su ambiente (se está dentro, como si se pudiera alcanzar, tocar la realidad misma de los objetos representados) son asociados a los famosos “guantes de datos” (*data gloves*) con todos sus captosres y sensores que restituyen, actuando sobre el cuerpo, la piel, los músculos, por presión de pequeños almohadones de aire, todas las sensaciones físicas del tacto (las materias, los movimientos, el relieve, las texturas, la temperatura, etc.) (23). Es el triunfo de la simulación donde la impresión de realidad es reemplazada por la impresión de presencia, donde el usuario *experimenta* la simulación como algo real, donde no solamente la imagen ya no tiene cuerpo, sino donde lo real mismo, totalmente, parece haberse volatilizado, disuelto, descorporizado en una abstracción sensorial total.

Sobrepuja del ver, sobrepuja del tocar, para un sistema de representación tecnológica que carece cruelmente de uno y otro, porque no tiene presencia ninguna de lo Real. Las pantallas se han acumulado de tal manera que han borrado el mundo. Nos han cegado pensando en poder hacernos ver todo, nos han hecho insensibles pensando en hacernos sentir todo.

Afortunadamente, nos queda la lectura de la admirable *Lettre aux aveugles* de Diderot. Y nos resta esperar que Chris Marker lo haga DVD-Rom. (1999)

## Notas

(1) S.M. EISENSTEIN, "Una experiencia accesible a millones" (texto publicado originariamente en 1929 bajo la firma de Eisenstein y Alexandrov, en ocasión de la presentación del film *La Línea General*). Traducido al francés en *Au-dela des etoiles*, Paris, UGE, 10/18, 1974, pp 55-60

(2) Según Jean-Pierre VERNANT, los griegos, dotados de un "verdadero pensamiento técnico", entendían esta cuestión en un sentido fundamentalmente "instrumentalista", puesto que los *tecnai* estaban asimilados a un conjunto de "reglas del oficio", a un "saber práctico adquirido por aprendizaje" tendiente exclusivamente a la eficacia y a la productividad (el éxito, la exigencia de resultado, es la única medida de lo que constituye una "buena" técnica). La noción griega de *tekhné* en la época clásica resulta, de ese modo, una categoría intermedia del hacer: se encuentra a la vez separada de las esferas de lo mágico y de lo religioso de la época arcaica (los artificios y los juegos de mano del brujo, el arte de los filtros de la magia) pero no está todavía verdaderamente inserta en el ámbito de la ciencia que definirá la era moderna (no hay *tekhné* entre los ingenieros y por otra parte no hay una real invención técnica entre los griegos, sino solamente una tecno – logía, es decir una reflexión sobre la técnica como útil, como habilidad – razón por la cual los *tecnai* se aplicaban esencialmente al mundo de la agricultura, del artesanato, de la mecánica o...del lenguaje (la poética aristotélica y la retórica sofista). En todos los casos, la *tekhné* remite a la idea de un útil del cual se dota el hombre para luchar contra un poder más o menos superior, en particular el de la naturaleza (*tekhné* versus *fusis*), dominando una fuerza (*dynamis*) que sin ese útil no conseguiría manejar; ésta a su vez, controlada y canalizada acertadamente permite al hombre superar ciertos límites. De allí la importancia del modelo de la *tekhné rhetorike* del sofista (dominio de los procedimientos de argumentación en la justa oratoria para vencer al adversario volviendo contra él la fuerza de su propio discurso). A propósito de todo esto, ver Jean-Pierre VERNANT, "Remarques sur les formes et les limites de la pensée technique chez les Grecs", in *Mythe et Pensée chez les Grecs*, tomo 2, París, Maspero, 1974, pp 44-64. Más globalmente, puede consultarse también A. ESPINAS, *Les origines de la technologie*, París, 1897 (un viejo clásico contemporáneo de la aparición del cinematógrafo), y sobre la historia de la noción de *tekhné*, René SCHAERER, *Epistème et Techné, Etude sur les notions de connaissance et d'art d'Homère à Platon*, Macon, Protat, 1930.

(3) Sobre este punto sugiero la lectura de mi texto "Analyses de discours" y más especialmente el de Monique SICARD. "Chambre noire, chambre des députés". In: "Cinéma et dernières technologies", 1999

(4) Remito aquí al nombre de la exposición (y del catálogo) organizada por Raymond BELLOUR, Catherine DAVID y Christine VAN ASSCHE en el Centre Georges Pompidou, en París, en 1990: *Passages de l'image*. Particularmente, tengo que referir al texto de Raymond BELLOUR, "La double hélice", que figura en el catálogo

(5) François Arago desarrolla toda su argumentación tomando la fotografía estrictamente como una *tekhné*: "El daguerrotipo no exige ninguna manipulación fuera del alcance de cualquier persona. No supone ningún conocimiento sobre dibujo, no exige ninguna habilidad manual. Puesto que se conforma de punto en punto a ciertas prescripciones muy simples y poco numerosas, no hay persona que no logre éxito cierto y tan logrado como el del mismo Sr. Daguerre." Informe a la Cámara de Diputados, sesión del 3 de julio de 1839; reedición en "Historique et description des procédés du Daguerrotypage et du Diorama par Daguerre", París, Rumeur des Ages, 1982

- (6) André BAZIN "Ontologie de l'image photographique" (1945), reproducido en *Qu'est-ce que le cinéma? – Tomo 1, Ontologie et langage*, Paris, éd. du Cerf, 1975, p. 15
- (7) Charles BAUDELAIRE, "Le public moderne et la photographie", in "Salon de 1859; reproducido en "Baudelaire Critique d'art", edición realizada por Claude Pichois y presentada por Claire Brunet, París, Gallimard, Folio 1992, pp 278-279
- (8) Jonathan CRARY, *Techniques of the Observer. On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*, Cambridge, Mass., MI Press, October Book, 1990, Nimes, edición de Jacqueline Chambon, 1993
- (9) Ver particularmente el texto de Thierry KUNTZEL, "Le défilement", in "Cinéma: théories, lectures", número especial de la *Revue d'esthétique* (dirigida por Dominique NOGUEZ), París, Klincksieck, 1973, pp.97-110
- (10) Ver por supuesto los diferentes números de la *Revue Internationale de Filmologie* aparecidos a partir de 1948 y a todo lo largo de los años 50, en particular el artículo de André MICHOTTE, "Le caractere de "réalité" des projections cinématographiques", en el n° 3-4, 1948, pp. 249-261, así como el de Henri WALLON "L'acte perceptif et le cinéma" en el n° 13, abril-junio 1954. Más allá de esos trabajos de la Escuela de Filmología, que sería conveniente redescubrir, otros autores desarrollaron en la misma época investigaciones desde perspectivas cercanas, en especial Jean LEIRENS (*Le cinéma et le temps*, París, Le Cerf, 1954), Edgard MORIN (*Le cinéma ou l'homme imaginaire*, París, Minuit, 1956), Albert LAFFAY (*Logique du cinéma*, París, Masson, 1964) o Jean MITRY (*Esthétique et psychologie du cinéma*, París, ed. Universitaire, 1963).
- (11) Christian METZ, *Le signifiant imaginaire. Psychanalyse et cinéma*, Paris, UGE, 10/18, 1977; reed. París, Chr.Bourgeois, 1987. Ver especialmente los capítulos 3 ("Identification, miroir"), 4 ("La passion de percevoir") y 5 ("Desaveu, fétiche").
- (12) Por ejemplo, el célebre número *Psychanalyse et cinéma* de la revue *Communications* (n° 23, París, Seuil, 1975, dirigida por Raymond BELLOUR, Thierry KUNTZEL y Christian METZ), o el libro de Jean Louis BAUDRY, *L'effet cinéma*, París, Albatros, 1978.
- (13) Henri BERGSON, *Matière et Mémoire*, Paris, PUF, Quadrige, 1995; *L'évolution créatrice*, París, PUF, Quadrige, 1994 (sobre todo el capítulo IV titulado "Le mécanisme cinématographique de la pensée et illusion mécanistique"); *La pensée et le mouvant*, París, PUF, Quadrige, 1993 (sobre todo la conferencia titulada "La perception du changement"), Gilles DELEUZE, *L'image-mouvement*, París, Minuit, Critique, 1983 (sobre todo los capítulos I y IV) y *L'image-temps*, París, Minuit, Critique, 1985 (sobre todo los capítulos III y IV)
- (14) André BAZIN: "Ontologie de l'image photographique" 1945 , op. cit. El subrayado es de Ph. Dubois)
- (15) Roland BARTHES, *La chambre claire. Note sur la photographie*, París, Gallimard / Seuil / Cahiers de Cinéma, 1980, respectivamente pp. 16, 126 y 119
- (16) Raymond BELLOUR, "La double hélice", en catálogo de exposición *Passage de l'image*, op. cit.
- (17) Hubert DAMISCH, *Théorie du nuage. Pour une histoire de la peinture*, París, Seuil, 1972
- (18) Georges DIDI-HUBERMAN, *Fra Angelico. Dissemblance et figuration*, París, Flammarion, 1990; así como *Devant l'image*, París, Minuit, 1990; y *La ressemblance informe ou le gai savoir visuel selon Georges Bataille*, París, Macula, 1995
- (19) Ver, entre otros, Georges DIDI-HUBERMAN, *Invention de l'hystérie. Charcot et L'Iconographie protographique de la Salpêtrière*, Paris, Macula, 1982; Philippe DUBOIS, "Le Corps et ses fantômes" in *L'acte photographique et autres essais*, París, Nathan, 1990; Tom GUNNING, "Tracing the Individual Body : Photography, Detectives and Early Cinema", in *Cinema and the Invention of Modern Life* (con dirección de Leo

CHARNEY y Vanessa SCHWARTZ), Berkeley, University of California Press, 1995

(20) Ver por ejemplo el catálogo de la exposición *Le temps d'un mouvement. Aventures et mésaventures de l'instant photographique*, París, Centre National de la Photographie, 1987.

(21) Ver por ejemplo Philippe DUBOIS, "La Tempête ou la matière-temps. Le Sublime et le Figural dans l'oeuvre de Jean Epstein", en el volumen colectivo *Jean Epstein* (dirigido por Jacques AUMONT) París, éd. Cinemathèque française, 1998.

(22) Thierry KUNTZEL, "Le défilement" op.cit.

(23) Ver el análisis crítico de Gerard LEBLANC sobre esos sistemas de realidad virtual y sobre las apuestas considerables que vehiculizan.

---

(a) "gloria", en griego. El término genera "doxología" que en una de sus acepciones remite a "enunciado de una opinión comúnmente admitida". NdT.

(b) El texto original juega con la semejanza entre *partielle* (parcial) y *partiale* (parcial, partidaria...) NdT.