



# LA EMERGENCIA DE LA EXPRESIVIDAD Y EL SENTIDO ARTE AUDIO | VISUAL Y NEO-MATERIALISMO

Tesis realizada por Mikel Otxoteko Olazabal y dirigida por Josu Rekalde Izagirre  
Facultad de Bellas Artes, Departamento de Arte y Tecnología, 2013



# LA EMERGENCIA DE LA EXPRESIVIDAD Y EL SENTIDO

eman ta zabal zazu



Universidad  
del País Vasco

Euskal Herriko  
Unibertsitatea



Mikel Otxoteko Olazabal

# LA EMERGENCIA DE LA EXPRESIVIDAD Y EL SENTIDO

## ARTE AUDIO | VISUAL Y NEO-MATERIALISMO

Tesis dirigida por el catedrático Josu Rekalde Izagirre  
Facultad de Bellas Artes, Departamento de Arte y Tecnología, 2013



Universidad Euskal Herriko  
del País Vasco Unibertsitatea



## RESUMEN / ABSTRACT

Esta tesis representa un primer paso hacia una teoría que asocie el territorio de las artes audiovisuales al entorno en el que se desarrollan. En la tradición del filósofo Gilles Deleuze, la investigación parte del hecho de que todas las estructuras que forman la realidad circundante resultan de procesos históricos concretos. Por eso, la obra audiovisual y su espectador son ahora concebidos como parte de un contexto heterogéneo en el que todos los elementos del ambiente son recíprocamente causas para otros. Como efecto de tal articulación, el proceso creativo se convierte en un desafío para la imaginación, debido a que éste impone el descubrimiento de límites a las predicciones de los artistas. En una secuencia posterior, se sostiene que la potencia de cada obra de arte depende de qué se asocie a ella. Por tanto, en estos términos resulta crucial la figura del espectador audiovisual como agente dotado de una capacidad perceptiva altamente desarrollada y abierta a nuevos devenires.

*This thesis represents a first step towards a theory that associates the territory of visual art to the environment in which it develops. Following the tradition of philosopher Gilles Deleuze, the study begins by recognising that all of the structures that organize reality result from concrete historical processes. Therefore, the audiovisual work and its audience are now conceived as part of a heterogeneous context in which all elements of the environment are mutual foundations for all others. As a result of this articulation, the creative process becomes a challenge to the imagination of artists, because it imposes the discovery of limits to their predictions. In a later sequence, the study argues that the power of every work of art depends on what is associated to it. Therefore, in these terms the role of the viewer becomes crucial, and they must be considered as agents endowed with a highly developed perceptive capacity and opened to new becomings.*





## ÍNDICE

### INTRODUCCIÓN: EL GIRO ONTOLÓGICO ( SOBRE LA RE-ADQUISICIÓN DE LA EXPERIENCIA )

<i>Referentes y posicionamiento de la investigación</i> .....	22
<i>Metodología</i> .....	24
<i>Estructura y contenidos de la investigación</i> .....	27
<b>Marco conceptual: El devenir abierto del mundo</b> .....	<b>31</b>
A. Crítica al pensamiento trascendental .....	32
▪ <i>La afirmación de entidades auto-evidentes</i> .....	33
▪ <i>Kant y el modelo del reconocimiento</i> .....	37
B. El mundo según Deleuze: Ontología de la diferencia .....	38
▪ <i>Actualidad virtualidad</i> .....	40
C. Teoría de los ensamblajes y morfogénesis .....	44
▪ <i>La afección</i> .....	45
▪ <i>Relaciones de exterioridad</i> .....	47
▪ <i>Propiedades emergentes</i> .....	48
D. Teoría de los estratos en los procesos de morfogénesis .....	51
▪ <i>Ser y devenir</i> .....	52
▪ <i>Productos</i> .....	54
▪ <i>Procesos</i> .....	56
E. Teoría de la subjetividad .....	60
▪ <i>Sensaciones, información e ideas</i> .....	60
▪ <i>La emergencia de la subjetividad</i> .....	63
▪ <i>El pensamiento intensivo</i> .....	64

## Capítulo 1 [ Expresar el medio territorial ]

1.1. Una concepción no antropocéntrica de la expresividad .....	74
▪ <i>Fingerprints</i> .....	75
▪ <i>Marcas territoriales</i> .....	77
▪ <i>Estilo</i> .....	77
1.2. Historicidad y evolución de la expresión .....	79
▪ <i>Afectos entrelazados y síntesis gestual</i> .....	80
▪ <i>El gesto artístico y la noción de autor</i> .....	84
▪ <i>Gesto y estilo (Funny Games — M. Haneke)</i> .....	86
▪ <i>Heterogeneidad gestual y evolución formal</i> .....	88
1.3. La condición cultural de las expresiones .....	93
▪ <i>El contexto de las artes: mutación y fijación de ideas</i> .....	94
▪ <i>Evolución del hábito en el uso de los diversos medios</i> .....	98
1.4. La afirmación audio visual del mundo .....	103
▪ <i>Sustancias, superficies y hábitat</i> .....	104
▪ <i>Distinción entre acontecimientos físicos y acontecimientos óptico sonoros</i> .....	105
▪ <i>El medio territorial y sus límites (Encuentros en el Fin del Mundo — W. Herzog)</i> .....	106

## Capítulo 2 [ Ensamblar materias ]

2.1. Soportes técnicos para la forma audio visual .....	116
2.2. Condicionantes físicos en el proceso de ensamblado .....	119
▪ <i>La imperfección técnica del plan</i> .....	120
▪ <i>Hibridación expresiva</i> .....	123
▪ <i>Tres posturas ante el ajuste a las materias expresivas</i> .....	128
▪ <i>Affordance en el proceso de creación</i> .....	134
2.3. La obra audio visual como entidad material .....	137
▪ <i>Composición, orden y variabilidad</i> .....	138
▪ <i>Formas de desarrollo temporal: inicio-fin, el loop y la espiral</i> .....	143
▪ <i>Niveles de escala de la forma audio visual</i> .....	145
▪ <i>Producto, artefacto, dispositivo</i> .....	147
▪ <i>La obra y el contexto expositivo</i> .....	150
2.4. Dimensiones específicas .....	152
▪ <i>Intensidad lumínica y cualidad cromática</i> .....	152
▪ <i>El marco</i> .....	156
▪ <i>La temporalidad y el ritmo</i> .....	157
▪ <i>Lo simple y lo complejo (Five —A. Kiarostami)</i> .....	159
2.5. La obra como ensamblaje .....	164
▪ <i>El ensamblaje y las relaciones de exterioridad</i> .....	165
▪ <i>Montaje y virtualidad: Los tres planos fundamentales del montaje</i> .....	167
▪ <i>Las nuevas potencias expresivas de la imagen (Variable Montage — M. Lafia)</i> .....	177

### Capítulo 3 [ Percibir lo análogo ]

3.1. Una aproximación al ensamblaje individuo artefacto hábitat .....	186
▪ <i>La experiencia audio visual</i> .....	187
▪ <i>El espectador y su naturaleza singular (La Huelga — S. Eisenstein)</i> .....	189
▪ <i>Sobre la capacidad de afección del medio audio visual</i> .....	190
▪ <i>La fuerza expresiva del hábitat</i> .....	194
▪ <i>Hábitat y participación (Toujours a l'Avant-Garde... — M. Lemaître)</i> .....	199
3.2. Lo análogo: la forma audio visual y los límites del cerebro .....	203
▪ <i>La ilusión de movimiento</i> .....	205
▪ <i>La emergencia de formas y eventos visuales</i> .....	207
▪ <i>El fuera de campo como visibilidad ilusoria</i> .....	209
▪ <i>El montaje y la ilusión de temporalidad</i> .....	211
▪ <i>El problema de la analogía (F for Fake — O. Welles)</i> .....	213
3.3. Producción y emergencia de sentido .....	216
▪ <i>Materia, intuición y sentido</i> .....	216
▪ <i>Coexistencia y pluralidad de sentidos</i> .....	218
▪ <i>Sentido emergente</i> .....	219
3.4. Creación de sentido a partir del dispositivo audio visual .....	220
▪ <i>El vínculo con la realidad (Empire y Sleep — A. Warhol)</i> .....	221
▪ <i>El sentido como acontecimiento</i> .....	224
▪ <i>La muerte y la vida como continuum (A Little Death — S. Taylor Wood)</i> .....	226

### Capítulo 4 [ Desestratificar el pensamiento ]

4.1. Percepción y pensamiento .....	231
▪ <i>Las sensibilidades útiles en la percepción</i> .....	232
▪ <i>La diferencia en la percepción</i> .....	233
▪ <i>(Retratos — A. Cavalier)</i> .....	235
4.2. Fuerzas de estratificación y desestratificación .....	240
▪ <i>La territorialización de los estímulos</i> .....	242
▪ <i>Usos y efectos del lenguaje en la obra</i> .....	247
▪ <i>Sensibilización perceptiva y cristalización de las percepciones</i> .....	250
▪ <i>El punto crítico de la narración (Zabriskie Point — M. Antonioni)</i> .....	252
4.3. La creación audio visual y la creencia en el mundo .....	259
▪ <i>El cambio absoluto de dimensión estética</i> .....	260
▪ <i>Nuevos estímulos audio visuales para viejas fronteras del pensamiento</i> .....	268
▪ <i>La no-linealidad discursiva y la falsa idea de progreso (En Comparación — H. Farocki)</i> .....	272

LÍNEAS SUBYACENTES .....	279
• Anexo I: <i>Por un arte menor</i> .....	280
• Anexo II: <i>Dispositivos de desestratificación perceptiva</i> .....	285
• Anexo III: <i>El rol de las nuevas tecnologías audio visuales</i> .....	288
• Anexo IV: <i>Hacia una nueva sensibilidad ético estética</i> .....	294
CINÉMA ENSEMBLE, UN PROYECTO COLABORATIVO DE MONTAJE ALEATORIO .....	303
CONCLUSIONES .....	309
REFERENCIAS AUDIO   VISUALES .....	315
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	329





## AGRADECIMIENTOS

La tarea de preparar esta tesis recibió apoyo de muchas personas e instituciones. En primer lugar agradezco a la Universidad del País Vasco los recursos que me proporcionaron durante cuatro años y que me permitieron dedicarme íntegramente a esta actividad. Los distintos pasajes de esta tesis doctoral reflejan lo que he aprendido a lo largo de mi colaboración con el profesor y catedrático Josu Rekalde, quien ha ejercido durante estos años como director del proyecto.

Durante los primeros años en esta universidad debo destacar mi relación con el profesor Agustín Ramos, quien me orientó inicialmente hacia la filosofía de David Hume. Algunos lectores de esta tesis doctoral verán la influencia de otras personas, sobre todo de quien fue mi tutor en el Pratt Institute de Nueva York, el teórico Manuel DeLanda, de quien me sigo nutriendo intelectualmente. Aprecio extraordinariamente el trabajo de Ana Magro por sus consejos administrativos y el apoyo de Nacho Silván, persona que me ayudó a preparar desde su despacho de Relaciones Internacionales la estancia en Nueva York. Siento, asimismo, mucha gratitud hacia la profesora y artista Jenny Sabin, quien, en una primera tentativa, hizo todo lo posible por incluir mi proyecto dentro de su programa en la Universidad de Pensilvania. Mia Schleifer formalizó mi estancia en el Pratt Institute y gracias a ella participé en el congreso “15 Minutes of Expertise” junto a los investigadores Antonio Consentino, Shan Zeng y Renzo Vitale. En este contexto valoro enormemente la enriquecedora experiencia, humana y artística, en Secret Works Loft de Bushwick en Brooklyn, y muy especialmente doy gracias a Liliana Dirks-Goodman y Laurie Berg por continuar impulsando “AUNTS”, permitiéndonos participar en tal encuentro con un amplio margen para la experimentación audiovisual.

De ningún modo olvido la atención mostrada por los estudiantes del Máster “Investigación y Creación en Arte” de la Universidad del País Vasco durante el curso 2011-2012, quienes tras una lectura íntegra de mi estudio ofrecieron sugerencias desde sus diversas disciplinas creativas, lo cual acrecentó no sólo su valor científico sino también multidisciplinario. Posteriormente, me acompañaron las críticas de algunos colegas de la Universidad Internacional de Andalucía quienes ofrecieron numerosas sugerencias durante la participación en el proyecto de UNIA Arte y Pensamiento “Sobre capital y territorio III”, contribuyendo seguramente a dar al manuscrito original un enfoque más efectivo. Debo destacar, además, el interés

mostrado por Mariano Poyatos de la Galería Coll Blanc y la persistencia y amabilidad de la editora Rosalía Torrent que difundieron en su revista de arte CBN algunas de las reflexiones gestadas tras estos años de estudio. Dentro de la frágil red de iniciativas locales y de pequeña escala que día a día resiste en el País Vasco a favor de las nuevas tendencias del arte audiovisual, me gustaría no sólo agradecer la actividad del grupo surgido torno a las jornadas de “Zine Mapa” en Arteleku, sino también favorecerlo con mi participación.

Por último, estoy enormemente agradecido a mis amigos Elisa Cepedal, Daniel Chaytor, Manuel Muñoz, Leire San Martín, Alex Argibai, Lukasz Michalak, Raul Hernández y el informático Moncho Niembro, que formamos un equipo creativo del cual el proyecto audiovisual “Cinéma Ensemble” es su primer fruto. Además, esta investigación no habría sido lo mismo sin la enorme cantidad de material audiovisual que Alex hizo llegar desde distintos lugares del mundo hasta el buzón de mi casa. Leire ha sido mi amiga más cercana, y con ella he discutido muchas de las ideas que aquí se exponen, pero sin duda, la realización de proyectos conjuntos como PUNTUETAN cine+periferia, en parte basado en experiencias relatadas por Manu traídas de Marsella, fueron determinantes para comprender en primera persona aspectos de programación alternativa de trabajos audiovisuales. No me olvido de mis dos amigos investigadores, David Peña y Olatz Larrea, con quienes he compartido en fugaces encuentros esta experiencia y de quienes he escuchado los mejores consejos al respecto. Finalmente, doy las gracias a todos los que confiaron en mí, y sobre todo a mi familia, sin olvidar en ningún momento las innumerables horas que dedicó mi padre a leer y revisar minuciosamente la versión preliminar del manuscrito ayudando a enmendar muchos de sus defectos.

Bilbao, 1 de Febrero de 2013



INTRODUCCIÓN

**EL GIRO ONTOLÓGICO**  
(SOBRE LA RE-ADQUISICIÓN DE LA EXPERIENCIA)



En relación a otras artes como la pintura, la música o la danza, la historia de las prácticas audio | visuales es aún muy breve, tan breve que casi podría decirse que no ha hecho más que comenzar. Sin embargo, dada la gran diversidad técnica y estilística, y la inmediata repercusión del medio en la esfera social, su estudio resulta de gran relevancia a nivel cultural.

A lo largo del siglo pasado, artistas, críticos y filósofos, han invocado infinidad de teorías para caracterizar y clarificar las competencias y la función social que una determinada obra audio | visual, o el conjunto de ellas desempeña en la interacción con el espectador dentro de un determinado contexto cultural. Una de las visiones más influyentes fue la del crítico de cine André Bazin, cuyos intereses se centraban en una retórica simple, pura y transparente, en contraste con la estética proclamada por la tradición rusa. Como fenomenólogo, Bazin creía que la esencia del cine capacitaba al medio para representar mecánicamente la realidad.

No obstante, a pesar de la celebridad y el respeto que Bazin adquirió entre los académicos, se podría decir que casi todos los teóricos que aparecieron posteriormente, basaron su conceptualización de la experiencia cinematográfica en la aportación lingüística de Ferdinand Saussure. Entre ellos destacan Christian Metz, quien en una segunda etapa de su pensamiento complementó esta visión con la psicología de Freud y la teoría de espejo de Lacan; la rama estructuralista, con exponentes como los semiólogos Roland Barthes y Umberto Eco; o incluso el singular punto de vista del cineasta Pier Paolo Pasolini.

En la actualidad el constructivismo social es el principal recurso de los teóricos culturales, cuya conceptualización acerca de las entidades sociales —por ejemplo a través de la particular visión de Kenneth Gergen—, negaría la autonomía ontológica del producto audio | visual para reemplazarlo por las concepciones que tenemos de él. A grandes rasgos, los constructivistas sostienen que la realidad es construida íntegramente de forma social, y que no hay mundo posible más allá del que cada conciencia establece desde su propia subjetividad. Según este supuesto, cada sociedad construye un mundo simbólico propio, habitado por significantes y significados, mediante el cual establece una distancia infranqueable respecto a una ‘presunta’ realidad material.

Ello no debe hacernos pensar sin embargo que esta última gran tendencia del pensamiento, que implica la clara separación entre el mundo espiritual y el mundo sensible, sea nueva. Por el contrario, posee una tradición milenaria. La civilización occidental o grecorromana se ha caracterizado desde sus orígenes por introducir, de un modo u otro, el factor trascendental en sus explicaciones sobre la realidad sensible. Esta propensión se manifiesta tanto en la perspectiva filosófica de herencia platónica, para la cual el mundo sensible es explicado a partir de la

«Idea» trascendental; como en la aristotélica, por la cual la realidad material es efecto de categorías trascendentales o «esencias»; o, mismamente, en las ideas del cristianismo, que derivan fundamentalmente de la filosofía griega.

Concretamente, ocurre que el siglo XX fue un siglo marcado en especial por su afán de desmaterializar la realidad en la cual habitamos —debe, pues, decirse que ha sido un siglo profundamente idealista. De modo que, siendo las prácticas audio|visuales un modo de expresión desarrollado prácticamente en este margen temporal, poca ha sido desde esta perspectiva la atención prestada a asuntos ‘extra-discursivos’, especialmente a asuntos puramente materiales de tales actividades (salvo excepciones como la de Pierre Bourdieu, a la que más adelante nos referiremos).

No obstante, en la transición al siglo XXI ha comenzado a vislumbrarse un poderoso giro ontológico. Una nueva ciencia y un nuevo sistema de creencias emergen de forma progresiva en todos los ámbitos del conocimiento. Contrariamente al antropocentrismo que implican los planteamientos fenomenológicos o construccionistas a los cuales hemos hecho referencia en párrafos anteriores, esta nueva forma de realismo no-esencialista trata de dar cuenta de una amplia variedad procesos en los que infinidad de entidades físicas a diferentes escalas, humanas y no-humanas, orgánicas y no-orgánicas, poseen la capacidad de «afectar» y «ser afectadas» generando permanentemente en su interacción nuevas alianzas y formas (geológicas, biológicas, culturales). Es preciso por tanto hablar de toda una «ecología de obras audio|visuales».

En este contexto, queremos sumarnos a ese sector que, desde la teoría y la práctica, ha tratado de enriquecer y extender estos planteamientos a campos tan dispares como la educación, el urbanismo o la economía. Concretamente, esta tesis argumenta la relevancia que la concepción neo-materialista adquiere al ser aplicada al territorio de las prácticas artísticas audio|visuales. Pues, ciertamente, a pesar de la gran diversidad creativa que encontramos en el campo artístico, existe la tendencia a someter estas prácticas a paradigmas que aún niegan la creatividad inmanente y el dinamismo absolutamente impredecible del mundo material —con todo lo que esta privación implica. Ello afecta, no sólo a lo que concierne a la obra en sí misma, sino también a todas las actividades sociales en las que ésta participa, ya sea dentro o fuera de los sistemas de producción y organización institucional.

Por otro lado, no debería olvidarse que la obra de arte posee una enorme capacidad

para participar creativamente en las formas del pensamiento y modos de vida, al menos potencialmente. ¿En qué consiste, pues, la actividad artística? Los artistas manejan intensidades, juegan con valores expresivos en el interior de un hábitat o medio territorial, crean síntesis capaces de asumir posturas que incluyen simultáneamente lo ético y lo estético. Es un modo, éste, de expresar desde la sensibilidad una visión o creencia personal del mundo, un modo de ‘hacer sentir’ a los demás lo que es relevante en el día a día, una forma de renovar y actualizar las potencias de la experiencia.

Naturalmente, ello indica que hace falta explorar las formas artísticas desde una perspectiva más amplia —que supere la limitada relación entre el significante y el significado, que acabe con las totalidades como sistemas aislados y también con las esencias. Quizá sea importante añadir que la filosofía y la ciencia, por su parte, aunque parezcan esferas distantes del arte, tratan igualmente de resucitar nuestra experiencia cotidiana. En base a una determinada visión del mundo, estas disciplinas crean respectivamente nuevos usos «conceptuales» y nuevas aplicaciones «tecnológicas». De manera que, en cierto modo, el conjunto de las prácticas artísticas, filosóficas y científicas, está interconectado, y sus respectivos territorios son interdependientes en sus desarrollos<sup>1</sup>.

La innovación tecno-científica, por ejemplo, provee al campo del arte de nuevas ideas y modos de expresión, al igual que estas expresiones favorecen la aparición de nuevos conceptos e ideas filosóficas. Unas y otras son prácticas creativas cuyo carácter y evolución es el efecto de «intuiciones» sobre los materiales y expresividades con los que se trabaja en el interior de un hábitat. Diremos, pues, que sus respectivos desarrollos nada tienen que ver con la idea de una progresión mecánica, o en el caso opuesto con la idea del azar absoluto, sino que están marcados por la *contingencia*.

Habiendo tomado consciencia de esta situación, el objeto de nuestra investigación es tratar de tender un puente entre los últimos desarrollos teóricos de esta corriente del pensamiento y el territorio artístico contemporáneo, particularmente el de las artes audio | visuales. Para ello, se partirá de la hipótesis de que, asumiendo una realidad que es independiente de nuestra consciencia, las prácticas audio | visuales están fundadas en una extraordinaria e irreducible complejidad material y ecológica. Esperamos que esta investigación ayude a apreciar que todos

---

1 «La filosofía, el arte y la ciencia mantienen relaciones de mutua resonancia, relaciones de intercambio, pero por razones intrínsecas en cada caso. Unos repercuten en otro en función de su evolución propia. En este sentido hay que considerar el arte, la ciencia, y la filosofía como líneas melódicas ajenas unas a otras, pero que no dejan de interferirse.» (Deleuze: 2006 *conversaciones*, 199).

los procesos que intervienen tanto en la composición de la obra como en la génesis de nuevas percepciones éticas y estéticas en la mente del espectador, están marcados por la contingencia.

### REFERENTES Y POSICIONAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

Este trabajo de investigación, es el resultado de un largo proceso académico de estudio y reflexión, llevado a cabo bajo la dirección del catedrático Josu Rekalde desde el Departamento de Arte y Tecnología de la Facultad de Bellas Artes de Leioa, y en colaboración con el Departamento de Arquitectura del Pratt Institute de Nueva York. El título que hemos escogido *La Emergencia de la Expresividad y el Sentido*, que va acompañado del subtítulo *Arte Audio | Visual y Neo-Materialismo*, pretende ser lo más sintético y descriptivo posible, y anuncia en gran medida el carácter teórico del escrito. Con este apunte, no pretendemos alejarnos del contexto de las Bellas Artes en el cual hemos sido formados, sino muy contrariamente regresar a él con nuevas visiones que permitan hacer avanzar nuestra práctica artística de forma renovada.

En el inicio se trató de una serie de interrogantes extremadamente simples surgidos de la propia práctica del arte, por un lado referida a la creación de pequeños trabajos audio | visuales, y por otro, la del espectador curioso e insaciable. La cuestión principal era: ¿Cuál es el punto de unión y de conflicto entre las sensaciones e ideas que surgen mediante la interacción con la obra artística y lo que se experimenta en el día a día a lo largo de una vida? Naturalmente, a partir de este primer interrogante nos surgían muchas otras cuestiones respecto del territorio audio | visual, por ejemplo: ¿Qué condiciones impone el medio? ¿Cuál es la especificidad de tales artefactos? ¿Cuál es el estatus de las prácticas audio | visuales en nuestras sociedades, y qué surge de ellas?

Iniciada la investigación en 2008, rápidamente traté de buscar respuesta en textos teóricos. No obstante, aún abordando en ocasiones las mismas cuestiones que estos autores, sus planteamientos no se combinaban en absoluto con los intereses que motivaban mis interrogantes. Verdaderamente, como creador y espectador, ansiaba acceder a un sentido conceptualmente más rico y concreto sobre la experiencia artística, y particularmente sobre las prácticas audio | visuales, eliminando vagas generalidades tales como «el cine», o dentro de esta, «la ficción» y «el documental».

En este sentido, los escritos del filósofo francés Gilles Deleuze han sido claves para el desarrollo de esta investigación. Ciertamente aunque Deleuze concentró en dos volúmenes extensas reflexiones sobre los desarrollos históricos de las prácticas cinematográficas, en particular estos trabajos no me aportaron exactamente el sustrato que necesitaba. En esta obra, Deleuze rechaza la lingüística de la experiencia artística, mostrando una concepción de la actividad cinematográfica como un campo expresivo y semiológico en evolución. Sin embargo, en sus escritos *Diferencia y Repetición*, y su libro *Mil mesetas*, que escribe en colaboración con Felix Guattari, la visión ofrecida es potencialmente mucho mayor, por mucho que trate aspectos no específicos del campo audio | visual.

En particular, estos dos libros me introdujeron a importantes áreas del pensamiento contemporáneo, pues, paradójicamente, no son libros sobre arte o estética, sino que están constituidos por una serie de aproximaciones filosóficas al mundo de los procesos materiales —en las cuales se tratan aspectos artísticos y estéticos. Como es sabido, los filósofos de la postmodernidad, entre los que —incomprensiblemente— se ha incluido en algunas ocasiones a Deleuze, trataron de enriquecer caprichosamente sus teorías empleando de manera superficial nuevos conceptos derivados de otras áreas del pensamiento; pero el caso de este filósofo es considerablemente distinto. Ampliamente influido por Henri Bergson, Deleuze se dedicó a estudiar a fondo los nuevos paradigmas del conocimiento matemático de Henri Poincaré, físicoquímicos de Ilya Prigogine, historiográficos de Fernand Braudel, fortaleciendo así los lazos conceptuales entre unas disciplinas y otras.

Ya en el segundo año de investigación entro en contacto con los escritos filosóficos de Manuel DeLanda. En particular, el objetivo principal de este autor es precisamente el de mostrar la contribución de Deleuze al campo del pensamiento y de la ciencia contemporánea. No obstante, siendo Deleuze el «Filósofo de la Diferencia», y siendo en consecuencia la materialidad del mundo (en relación con nuestra experiencia y pensamiento) su objeto de estudio, comienzo a trasladar estos conocimientos al terreno teórico de las artes audio | visuales. Enseguida me pongo al corriente de los dos cursos que DeLanda ha diseñado e imparte en el Pratt Institute de Nueva York, titulados respectivamente «The Philosophy of Material and Structures» y «Theories of Self-Organization and the Dynamics of Cities». Curiosamente, estos cursos no son otra cosa que la adaptación de la ontología deleuziana al territorio de la arquitectura contemporánea.

Por fin, en 2011, gracias a una ayuda de la Universidad del País Vasco me traslado como investigador al Pratt Institute en Brooklyn, no sólo para tomar parte de los seminarios de Delanda, sino además, para mostrarle, a quién justamente es considerado el máximo representante del Neo-Materialismo, el estado de mi investigación.

## METODOLOGÍA

Conviene aclarar que, pese a lo que hubiera podido esperarse, ésta no es una investigación artística. Por el contrario, se trata de una investigación teórica sobre procesos y formas artísticas —según la propia clasificación de la UNESCO este proyecto formaría parte de la categoría «Ciencias de las Artes: Teoría, Análisis y Crítica de las Bellas Artes» (no existiendo una categoría específica para investigaciones de carácter práctico). Para ser exactos, el objeto de nuestra tesis es mostrar la conexión de las prácticas y composiciones audio | visuales con otros procesos materiales, para un enriquecimiento de nuestra experiencia ética y estética cotidiana.

Por ello, aún siendo una investigación exclusivamente teórica, nuestra metodología y nuestros resultados no involucrarán una distancia respecto de las obras y prácticas audio | visuales estudiadas. La relación con ellas implica no sólo ‘ideas y relaciones de ideas’ derivadas de los textos de otros investigadores, sino una relación directa con cada material.

Por otro lado, como ya se ha explicado, nuestras argumentaciones tratan de vincular dos campos que, por lo menos hasta el momento han tenido escasa relación: el territorio de las prácticas artísticas y el del pensamiento neo-materialista. En nuestro caso esta relación se establecerá a través de la filosofía de Gilles Deleuze. Éste es un dato importante en lo que respecta a nuestra metodología, ya que como se ha sugerido nada más empezar, la falta de desarrollo de un materialismo ecológico como método de análisis ha dificultado la comprensión del territorio de las artes audio | visuales. Debemos tener en cuenta que lo que la filosofía nos aporta no son conceptos aislados que los filósofos crean, sino más bien una visión del mundo expresada mediante una red de nuevos y viejos conceptos. De modo que, como primer paso de la investigación vamos a estudiar esta red o entramado conceptual del neo-materialismo introducido por Deleuze, para después hallar más fácilmente las evidencias materiales y ecológicas en el territorio de las prácticas audio | visuales.

En relación a lo anterior, hemos de advertir que aunque la estructura de la investigación apunte hacia un modelo deductivo, a través del cual hubiéramos adaptado mecánicamente el



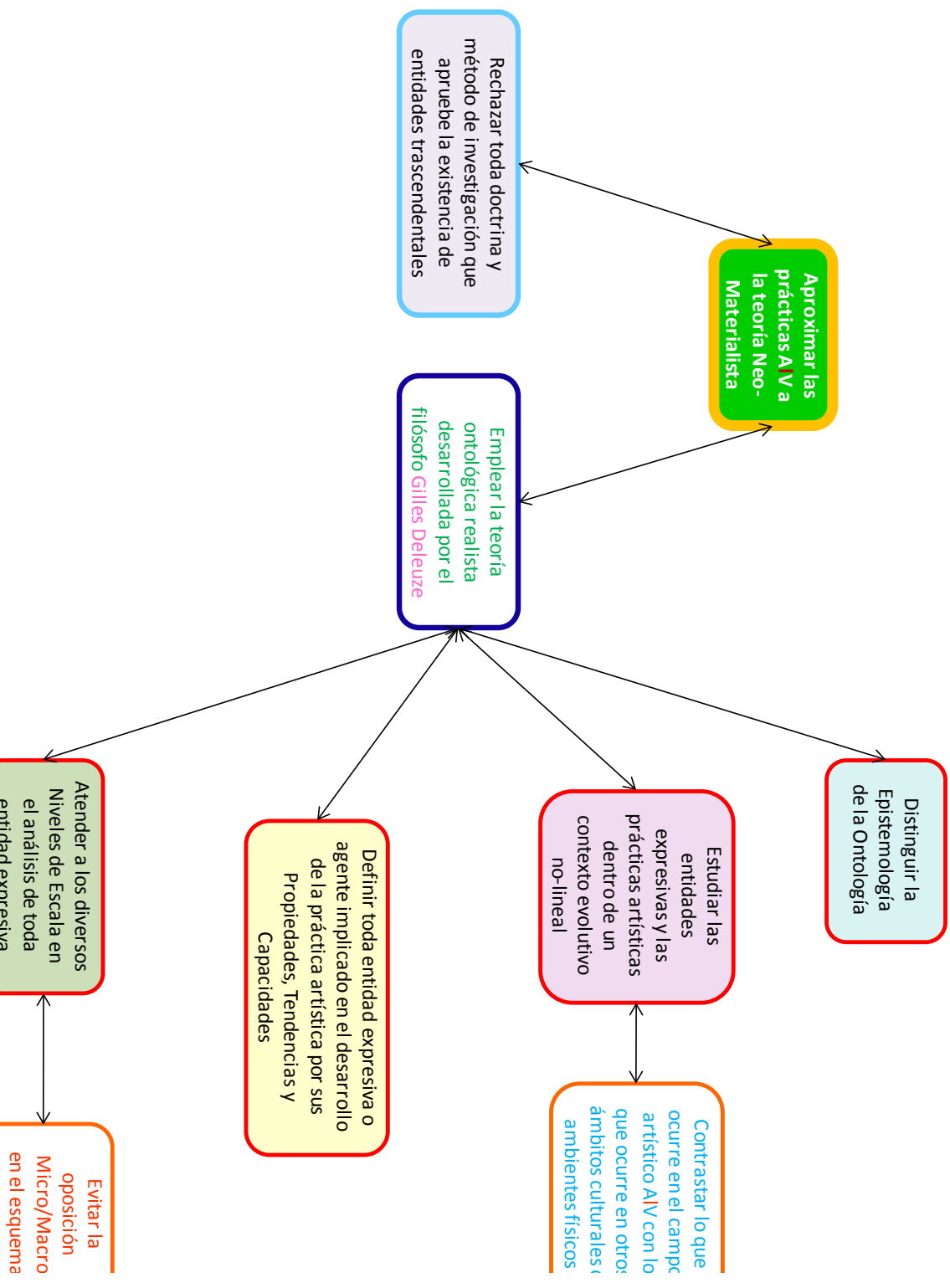
esquema de una lógica general a los casos y aspectos particulares, el proceso real de la investigación no ha tenido mucho que ver con tal operación. Para empezar, la propia experiencia audio | visual —desde la posición de espectadores y creadores— fue la que propició la primera unidad de interrogantes y especulaciones teóricas. Habiendo iniciado el proyecto de investigación teórica, la primera etapa estuvo caracterizada por una intensa y variada labor de visionado de materiales audio | visuales. Naturalmente, a ello le acompañaron lecturas sobre teoría cinematográfica y artística, cuyos postulados —llevando con frecuencia direcciones opuestas— seguramente enriquecieron nuestra propia perspectiva.

Sorprendentemente, no fue hasta el tercer año de investigación, que entramos verdaderamente en contacto con las teorías de la emergencia, o teorías de la organización. La razón de ello, es que la presencia de estas teorías es absolutamente infrecuente en el territorio de las artes y el de la teoría de las artes, siendo, sin embargo, el motivo por el que en las últimas décadas haya habido tan grandes avances en el resto de áreas del conocimiento.

A partir de ese momento nuestros objetivos metodológicos cambiaron radicalmente, configurándose progresivamente un esquema como el que en la página que sigue mostramos [Fig. 1.]. Es por ello que, para empezar, en esta investigación se requerirá un tipo de análisis de la obra audio | visual que supere la problemática oposición entre lo micro y lo macro. En otras palabras, se trata de emplear un modo de estudio y análisis de los filmes que, por un lado rebase el microrreduccionismo (reducción de la obra a sus partículas elementales, aislándolas de manera determinante), y que por otro lado rebase el macrorreduccionismo (reducción de la obra a una esencia del todo inmanente y hacer del plano, o del encuadre un mero epifenómeno). Lo cual indica que nuestro propósito será emplear una tipología de exploración fílmica por la cual no se conciban lo micro y lo macro como una oposición entre absolutos, sino justamente como una oposición relativa a cierta escala, la cual es a su vez relativa a la relación parte-todo de la obra. Lo anterior implica que en el estudio será frecuente que unos apartados se centren en aspectos propios de una composición audio | visual, mientras que en otros nos situemos al nivel de la interacción del espectador o visitante con la obra, o en otros, sin embargo, valoremos, en un nivel aún superior, una dimensión ambiental que engloba ya no sólo al individuo y al dispositivo audio | visual sino a todo un entorno.

Es importante señalar, por otro lado, que la exploración tomará una dirección ascendente, abajo-arriba. Se intentará por tanto dar importancia primeramente a las propiedades que surgen de los niveles más básicos. En este sentido, aunque las imágenes, los sonidos y las construcciones lingüísticas no sean las menores unidades analíticas a las que podemos referir-

Fig. 1. Esquema de los objetivos metodológicos de la



nos, estas partículas pertenecen al nivel de escala más pequeño que nosotros consideraremos. Resulta innegable que estos componentes están a su vez formados por componentes menores. En cualquier caso, nada muy importante depende de la configuración metodológica de este asunto; todo lo que necesitamos es un punto de partida.

En estos niveles a los que nos hemos referido, se encuentra por ejemplo la relación entre unas imágenes y otras, o la importancia del sonido respecto de este tipo concreto de imágenes. A partir de ahí, se hará referencia a aspectos relacionales de la obra cada vez más globales. Precisamente, este sistema de exploración inductiva ha sido defendido por Manuel DeLanda en relación a una amplia variedad de contextos, y en contraposición a metodologías o análisis arriba-abajo, que han caracterizado, igualmente, los estudios estéticos y artísticos<sup>2</sup>.

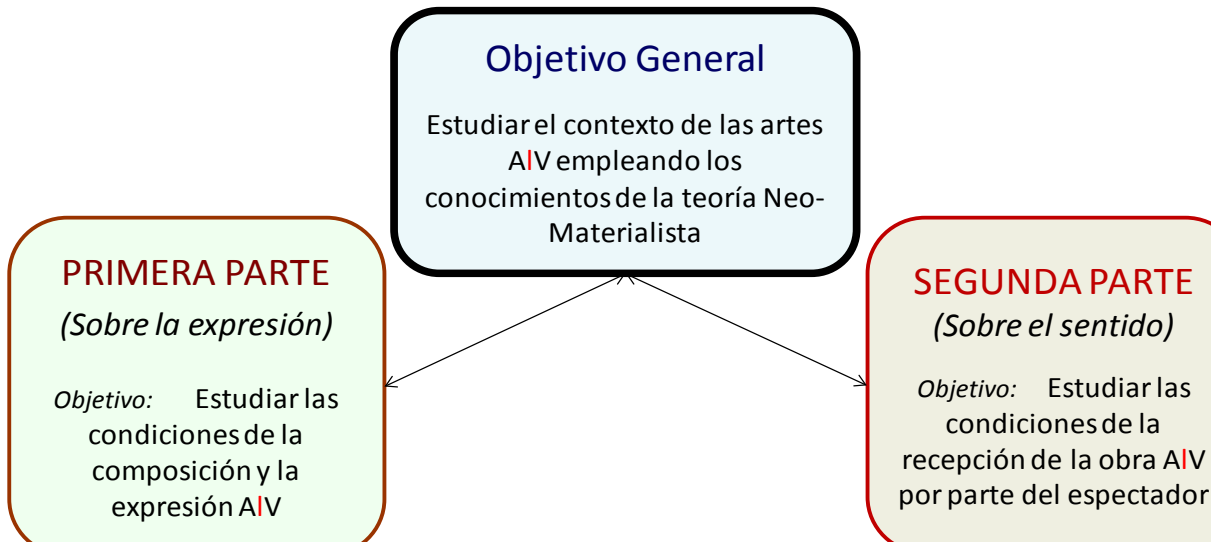
Esta metodología nos evitará considerar falsos límites disciplinarios y reparar en batallas académicas de esta índole que arrastren nuestra exploración hacia posibles automatismos. De lo anterior se sigue que llevaremos la tendencia multidisciplinar al extremo: aspectos técnicos, soporte de la obra, tema, o contexto expositivo. Dicho esto, se puede afirmar que la heterogeneidad característica del conjunto de obras de las cuales aquí se hablará, se unifica bajo el epígrafe de las prácticas audio | visuales contemporáneas cuya expresividad aboga por una libertad creativa, que a su vez afirma la riqueza expresiva en el mundo.

## ESTRUCTURA Y CONTENIDOS DE LA INVESTIGACIÓN

Hemos dividido la presente disertación en dos grandes bloques perfectamente diferenciados, Partes Primera y Segunda, que responden a dos grandes unidades de objetivos, y por otro lado articulan y exponen los grandes argumentos en los cuales se sustenta nuestra hipótesis [Fig. 2.].

---

2 «Tomemos el caso de un ecosistema. ... Cuando se explora un ecosistema usando aproximaciones *arriba-abajo*, se empieza por la totalidad del ecosistema, y luego se comienza a diseccionar hasta que se consigue llegar a las partículas más elementales, que son los animales y las plantas. Es éste el método que la ciencia ha usado durante los últimos cuatrocientos años y que es llamado análisis *arriba-abajo*. El problema es que muchas propiedades de un ecosistema emergen de la interacción entre animales, por ejemplo, la interacción entre los depredadores y las presas, los parásitos y sus víctimas, o las simbiosis. Cuando se disecciona cosas, lo primero que se pierde son estas interacciones (...). En un ecosistema, en una sociedad determinada, o en cualquier otro sistema, muchas de las propiedades son lo que es llamado propiedades emergentes, que son más que la suma de sus partes.» Manuel DeLanda, entrevista con Karlo Pirc, «Interview with Manuel DeLanda, 1994.

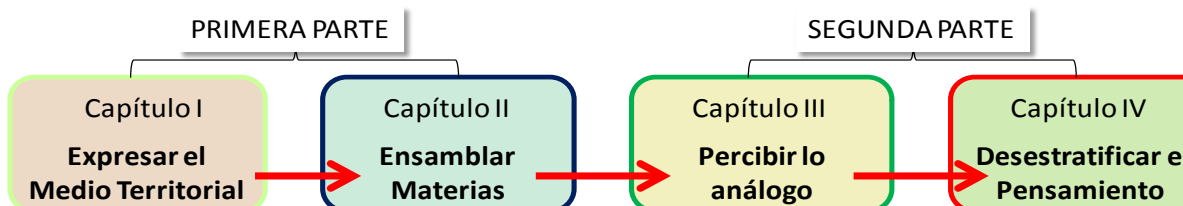


A su vez, cada una de estas partes está formada por dos capítulos, resultando un total de cuatro capítulos en la investigación a través de los cuales accederemos a distintas fases de la práctica artística: por un lado, las relativas a la creación de la expresión, por otro, las que se relacionan con la emergencia de sentido [Fig. 3.]. Esta disposición en ‘fases’ no ha de hacer pensar, sin embargo, que en la realidad podamos encontrar limpiamente una serie de etapas sucesivas como si de un proceso simple y mecánico se tratara. En la práctica artística no puede delimitarse un comienzo y un fin de los procesos, y cada acto procesual se presenta solapado a otros dentro de un conjunto de actividades. A cualquier escala, los distintos procesos artísticos aparecen siempre contaminados de la influencia de otros devenires en los que interviene el arte. Puestos a problematizar incluso la nítida separación que hacemos entre lo que nuestras Partes Primera y Segunda comprenden, debemos advertir de que en la práctica nunca la génesis de una expresión y la aparición del sentido suceden con independencia una de otra.

Antes de centrarnos en el territorio exclusivo de las prácticas audio | visuales, en esta misma introducción vamos a exponer de forma resumida diferentes conceptos y posturas extraídos de la filosofía de Gilles Deleuze. Se trata, primeramente, de superar el bagaje no-realista de la tradición occidental, tradición que ha hecho depender al mundo de un juicio racional apriorístico o interpretación humana. Seguidamente, se asume un compromiso con el mundo de los flujos materiales y ecológicos: en particular, se trata de comprender que la materia posee sus propios recursos inmanentes para la generación de nuevas formas materiales y expresivas, y que, en consecuencia, si queremos ajustar lo más posible nuestro pensamiento a la realidad física, éste deberá manejar «intensidades» directamente captadas en la experiencia, en vez de tratar de aplicar en su experiencia —de manera inversa— la rígida lógica del intelecto. Finalmente, se

Fig. 2. A la izquierda, un diagrama que muestra la relación entre el objetivo principal de la investigación y los sub-objetivos. Al mismo tiempo distingue entre las Partes Primera y Segunda.

Fig. 3. Debajo de estas líneas un segundo esquema muestra la relación entre las Partes Primera y Segunda y los cuatro capítulos que las componen.



presentan tres teorías derivadas de la filosofía de Deleuze, que serán básicas para el estudio y la reflexión sobre la actividad audio | visual.

El Capítulo 1 aborda una noción no reductora de la expresividad, dejamos de lado el antropocentrismo para asumir la expresividad en su más amplio sentido material: geológico, biológico y cultural. De este modo, este aspecto de la realidad es visto como un factor histórico, es decir, que tiene su inicio en un determinado momento, no siendo la representación de formas trascendentales eternas.

El Capítulo 2 adquiere un matiz más analítico, dado que se centra en el carácter material de la relación establecida entre el individuo que crea la obra de arte y las condiciones o circunstancias materiales que originan y favorecen la expresión. Nuestra pretensión es la de eliminar el reduccionismo analítico empleando los conocimientos de la teoría de los ensamblajes de Deleuze, por lo cual, todas nuestras especulaciones quedan sujetas a tales postulados. Además, trataremos de señalar algunas de las dimensiones expresivas fundamentales del audio | visual, ofreciendo, en especial, una visión ampliada de la técnica del montaje.

En conjunto, a través de estos dos capítulos que componen la Primera Parte, se especula sobre la obra audio | visual como entidad expresiva compleja. Naturalmente, nuestras reflexiones se extienden desde lo que ocurre específicamente al nivel del objeto artístico hasta nivel de las acciones que giran en torno a él, siempre en consideración de un campo expresivo de mayor amplitud. Si la obra es uno de los principales modos para acceder a nuevas sensibilidades en nuestra experiencia, debemos suponer un segundo movimiento, que será precisamente el objeto de la Segunda Parte de nuestro proyecto: la posibilidad de alterar o incluso crear una nueva conciencia ética y estética del mundo mediante las prácticas audiovisuales.

Siguiendo el orden de la numeración, los dos capítulos restantes, tercero y cuarto, se centran exclusivamente en los modos en que la obra afecta la sensibilidad del espectador. En particular, el Capítulo 3 extiende la noción de «ensamblaje» (que antes limitábamos a la obra) para incluir la figura del espectador como parte de un conjunto más amplio. Ayudados por determinadas concepciones derivadas de la teoría de la percepción de James Gibson y una teoría de la subjetividad que tiene sus cimientos en Hume, plantearemos algunos argumentos a cerca del encuentro físico entre estas dos entidades, la obra y el espectador.

Para terminar, el Capítulo 4, se centra en las capacidades del espectador para ser afectado al nivel de su psicología por la obra de arte audio | visual. Por ello se examinan de cerca, haciendo referencia a autores como DeLanda, Gibson o Kauffman, nociones como la creencia, el pensamiento o la creatividad, siempre atendiendo a la cuestión del sentido planteada por Gilles Deleuze.

Partiendo, como es el caso, de una visión materialista y ecológica de las prácticas audio | visuales, ambas partes de la investigación se basan en aspectos concretos de nuestra realidad. Aún así, hemos creído conveniente incluir en cada capítulo determinados comentarios centrados en las cualidades observadas en una obra concreta. Con ello se intenta por un lado sintetizar los contenidos, y por otro, enriquecer el significado de los argumentos expuestos en cada caso.

## MARCO CONCEPTUAL: EL DEVENIR ABIERTO DEL MUNDO

El título que le hemos dado a nuestra investigación incluye la noción «Neo-Materialismo» que implícitamente alude a dos términos a los que aún no nos hemos referido. «Acontecimiento» y «Diferencia» son dos conceptos que de forma conjunta sintetizan los postulados de un conjunto de teorías desarrolladas en la segunda mitad del pasado siglo por el filósofo Gilles Deleuze. Un regreso a su filosofía no sólo implica una admiración renovada por uno de los más importantes pensadores de los últimos tiempos sino una prolongación de su proyecto hoy, en relación con las transformaciones culturales de nuestra época, y en paralelo con la evolución de las prácticas artísticas audio | visuales. Es por ello que desde este momento nuestra tesis tratará de familiarizar al lector con ambas nociones, haciéndole ver a un mismo tiempo que pueden ayudarnos a percibir de otra manera ciertos aspectos relativos a la composición de las obras de arte, y a los modos en que éstas interactúan con el espectador.

Como estamos viendo, enseguida nos hemos puesto a hablar de teorías científicas y filosóficas. No obstante, incluso en contextos como el de las Bellas Artes, ello no tiene por qué asustar a nadie. Una teoría es sencillamente una pregunta desarrollada. Deleuze advierte que no se trata resolver definitivamente un problema, sino en desarrollar hasta el final las implicaciones necesarias de una pregunta formulada<sup>3</sup>. De modo que en esta investigación no trataremos de hallar verdades definitivas sino que nuestras dos únicas pretensiones serán: primero, la de dar con aspectos relevantes de nuestra realidad, y segundo, la de defender dicha relevancia desde un punto de vista determinado y debidamente argumentado.

Nos situamos, pues, en el epicentro de un problema de primer orden en el cual las prácticas audio | visuales se ven íntimamente implicadas: la *creación de sentido* en el interior de un mundo material y energético de *libre devenir*. Acorde con el pensamiento que Deleuze desarrolló a partir de la temprana década de los años sesenta del pasado siglo, nuestra pregunta inicial iría efectivamente en torno a la noción de «sentido». No es que los problemas específicos del campo de las artes o de las tecnologías audio | visuales pasen ahora a un segundo plano, sino que estos territorios se hallan inmersos en problemáticas más amplias, como la de la crisis de sentido planteada por Deleuze. Concretamente, su filosofía se centró en establecer las condiciones conceptuales para germinar y desarrollar una nueva conciencia del mundo. A este respecto, conviene aclarar que siendo hoy uno de los filósofos más citados en todo tipo de disciplinas

3 Gilles Deleuze, *Empirismo y subjetividad*. Citado por François Zourabichvili en *Deleuze. Una Filosofía del Acontecimiento*, Amorrotu Editores, Buenos Aires, 2004..

(desde las artes plásticas y la música hasta los estudios sociales, pasando por la arquitectura), la mayoría de las veces su obra ha sido malinterpretada, y ello se debe a que ésta es contraria a las corrientes de pensamiento dominantes en la segunda mitad del siglo XX<sup>4</sup>.

Aunque su obra es muy amplia y abarca infinidad de campos, en síntesis, podríamos decir aquí que la filosofía de Deleuze, como la de Spinoza, se limitó casi en exclusivo al ámbito de las afecciones<sup>5</sup> —la capacidad para afectar y ser afectado por otros. Decididamente, la suya es una filosofía de la experiencia: contra todo sentido trascendental del mundo, un sentido inmanen-tista. De este modo, el estudio de las afecciones será, según constatan sus escritos, un punto de partida para toda exploración no-reductora de este inmenso continuum interrelacionado que habitamos y que da sentido a nuestras vidas, desde la materia inorgánica hasta las complejas sociedades humanas.

## A. CRÍTICA AL PENSAMIENTO TRASCENDENTAL

*¿Qué es hoy lo que «traiciona lo más profundo de lo que significa pensar»<sup>6</sup>?*

El presente apartado refleja la necesidad de liberarnos lo antes posible de gran parte del corpus del pensamiento occidental, que según Deleuze ha minado nuestra *capacidad para dar sentido a la materialidad del mundo*. Nos referimos a la pretensión de una autosuficiencia de las ideas —aspecto que, en torno al ámbito estético ha sido denunciado no sólo por artistas audiovisuales, sino también por creadores en otras disciplinas, como Antonin Artaud o D. H. Lawrence<sup>7</sup>.

4 Naturalmente, el inextricable estilo de sus escritos ha ayudado al surgimiento de todo tipo de interpretaciones, en ocasiones opuestas.

5 En este sentido, la filósofa Jane Bennett subraya que tal afecto no le pertenece específicamente al cuerpo humano, por eso ella lo denomina 'afecto impersonal' (Bennet: 2010, xi-xv, 61).

6 Palabras textuales de Deleuze en relación a la repercusión de la imagen dogmática del pensamiento. *Diferencia y repetición*. Amorroutu Editores, Buenos Aires, 2006 (p. 255).

7 En particular, Lawrence escribió un poema titulado *Demiurgo*, cuyas dos primeras estrofas entonan: «Dicen que la realidad existe sólo en el espíritu, / que la existencia corporal es algo así como la muerte, / que el ser puro es incorpóreo, / que la idea de la forma precede a la sustancia. / ¡Pero



Así pues, nuestra crítica irá principalmente destinada a evidenciar de qué modo esta visión somete toda realidad física a nuestra capacidad intelectual para comprenderla, y cómo, consecuentemente, nos hemos mantenido durante más de dos mil años encerrados en el interior de nuestras conciencias. Daremos especial énfasis a la influencia de las ideas de Immanuel Kant, ofreciendo una serie de apreciaciones que parten principalmente del texto de Deleuze *La Filosofía Crítica de Kant*, y del apartado La Imagen del Pensamiento del libro *Diferencia y Repetición*; los apuntes de Zourabichvili en torno al modelo del reconocimiento, en *Deleuze. Una Filosofía del Acontecimiento*, son, en este sentido igualmente útiles.

Realizado este primer análisis, estaremos en condiciones para abordar las claves de una ontología de las afecciones, con la intención implícita de comprender a qué se refiere Deleuze cuando plantea la necesidad de dar sentido al mundo desde la experiencia.

### ***La Afirmación de Entidades Auto-evidentes***

Desde tiempos remotos forma parte del sentido común creer que existen una serie de estructuras mentales cuya explicación sería absolutamente independiente de la realidad física; por ejemplo, el silogismo aristotélico<sup>8</sup>. Particularmente, los sistemas racionales han tenido una relevancia innegable en el desarrollo de nuestras sociedades, y no obstante, aunque aún permanecen presentes en nuestros modos de vida, hoy en día ha quedado ampliamente demostrada su incapacidad para dar cuenta de lo verdaderamente complejos que son los procesos materiales que rigen el mundo. Por ello, durante las últimas décadas, algunos pensadores se han encargado de argumentar que estas construcciones lógicas están destinadas a destruir todo aquello que mediante su rígido sistema de categorías estables no alcanzan a comprender<sup>9</sup>.

Ahora bien, *todo pensamiento o concepción del mundo, sin excepción, responde a una creencia más o menos desarrollada que la justifica, y, como tal, ninguna creencia puede demostrar la falsedad o invalidez de otras creencias. No obstante, de la mano de Deleuze, nosotros realizaremos qué tontería es ésta! / Como si cualquier Mente pudiera imaginarse una langosta / que duerme en las profundidades para después desplegar una salvaje pinza de hierro.»*

8 El silogismo es un tipo de razonamiento deductivo creado por Aristóteles en el siglo IV A.C. Toda la lógica de Aristóteles se basa en dos categorías inéditas hasta el momento, y que articulan el silogismo: *lo particular* y *lo general*.

9 «Restaurar la diferencia en el pensamiento es deshacer ese primer nudo que consiste en representar la diferencia bajo la identidad del concepto y del sujeto pensante» (Deleuze: 2006, 394).

mos a continuación una aproximación a los problemas que plantea la creencia en una realidad trascendental.

En primer lugar, conviene saber que el plano trascendental en el que muchos pensadores se basan no es sólo diferente sino anterior al mundo físico, y por lo tanto, es independiente de él. En este sentido, la Idea platónica, el Sistema Categórico aristotélico, o las Leyes divinas, tienen mucho en común: tanto unas como otras son presuntamente «inmutables» y «eternas» —si de pronto, pongamos el caso, el mundo y toda la materia se destruyeran, estas entidades permanecerían.

Lo anterior hace que este plano sólo pueda ser explicado por sí mismo. Pero, además, en segundo lugar, al tratarse de una realidad auto-evidente, las entidades trascendentales no sólo sobreviven al mundo empírico, sino que son anteriores a él, y lo fundan. En este sentido, no necesitamos más que pensar en la Verdad trascendental kantiana, la cual, caracterizada por su «pureza» e «invariabilidad», establece que el hombre encuentra el sentido de su existencia en sí mismo —en sus propios conceptos, por ejemplo<sup>10</sup>.

Como venimos diciendo, Deleuze se dedicó a combatir el pensamiento trascendental en casi la totalidad de su obra. Pese a su admiración por Kant, el libro que Deleuze consagra al filósofo alemán es un libro, como él mismo declaró, dedicado a un enemigo. Por supuesto, la gran batalla que Deleuze inicia contra el pensamiento trascendental es principalmente un duelo contra el idealismo, posición ampliamente extendida por la cual el mundo es un producto de nuestras mentes.

El idealismo, tal y como establecía Platón, niega que nuestros órganos sensibles sean capaces de establecer una relación directa entre la realidad material y el intelecto, es por ello que el denominado «Mundo de las Ideas» sea para los idealistas la auténtica realidad. Esta visión subsistente y autofundada del mundo de las ideas fue, como decimos, reconfigurada por Kant en el siglo XVIII, y traída al siglo XX sobre todo a partir de la fenomenología de Husserl. Ello hizo que prácticamente durante todo el siglo XX todas las ramas del conocimiento, entre ellas las artes, olvidaran la vida material para concentrarse en una hermenéutica del discurso.

No obstante, resulta curioso dar cuenta de que algunas corrientes realistas forman parte también de esta tradición. Como señala Manuel DeLanda, cuando uno declara que el mundo material funciona independientemente de su mente, un asunto crucial es justamente el de explicar

10 Deleuze argumenta que la filosofía de Kant no hace sino reintroducir la idea de Dios a la conciencia humana: el hombre, en vez de estar a disposición de un Dios Creador y Todopoderoso, adquiere una capacidad intelectual de sus mismas características.

la identidad más o menos estable de las entidades que habitan el mundo. Si esta identidad es explicada por la posesión de una esencia atemporal, tal como hizo en su tiempo Aristóteles, entonces, todo lo que se ha conseguido es reintroducir el idealismo por la puerta de atrás.

Concluimos así que un realismo coherente debe tener como herramienta principal un concepto de *síntesis objetiva*, es decir, una comprensión de que esas identidades estables dependen de un proceso histórico que las desarrolla y mantiene. En las formas tradicionales de materialismo, aquellas asociadas con Marx, este concepto fue prestado del idealismo de Hegel, no obstante tuvo que ser adaptado a la nueva teoría. El proceso de síntesis en cuestión era una síntesis entre opuestos: *la negación de la negación*. Este concepto fue pensado para tratar no sólo asuntos humanos como la síntesis de nuevas instituciones, sino que, además, representaba una aproximación general para una dialéctica de la naturaleza. No obstante, un concepto de síntesis *a priori* está destinado a fracasar<sup>11</sup>. No es posible captar de este modo los diferentes procesos a través de los cuales las identidades son generadas.

Ahora bien, tal y como se ha sugerido, no podemos obviar a quien seguramente ha sido el pensador más influyente en nuestros días y en todo el ir y venir del pensamiento moderno. Este filósofo es Kant, para quien el mundo se componía de identidades que encuentran su igual en nuestra *subjetividad trascendental*. Dado que, según explica, estas identidades le pertenecen a nuestra subjetividad, el plano trascendental garantiza a los hombres la capacidad intelectual de identificar y definir *a priori* los diversos elementos de su mundo<sup>12</sup>.

Para Kant la consciencia humana, o la experiencia psicológica es un asunto de acceso a las categorías trascendentales y la clasificación. De este modo la consciencia humana tendría dos

11 Como vemos, introducir lo Uno en el pensamiento ha significado, en uno y otro caso, aceptar la idea de un mundo «idéntico a sí mismo». Este aliento fue el mismo que se apoderó incluso de la noción de *eterno retorno* de Nietzsche. No obstante, no hay nada más equivocado que pensar que, con ello, Nietzsche se refería a la repetición eterna de lo Mismo (quizá la interpretación de Martin Heidegger sobre el eterno retorno nietzscheano, como eterno retorno de lo mismo, sea la lectura más extendida). El *eterno retorno* es contrariamente la eterna repetición de lo diferente, la constatación de un universo impredecible donde el modelo apriorístico no tiene cabida.

12 Acerca de la filosofía crítica de Kant, Deleuze dirá lo siguiente: «Los criterios de lo *a priori* son la necesidad y la universalidad. Lo *a priori* se define como independiente de la experiencia precisamente porque la experiencia nunca nos da nada que sea universal y necesario. Las palabras «todos», «siempre», «necesariamente» o incluso «mañana», no se remiten a nada de la experiencia: no derivan de la experiencia, aun cuando se apliquen a ella ( ) Decimos más de lo que nos es dado, *excedemos* los datos de la experiencia (...) gracias a principios que nos son propios, a principios necesariamente *subjetivos*» (Deleuze: 2008, 27, 28).

facultades básicas: una de ellas es la *intuición*, la cual nos permite distinguir y focalizar, por ejemplo, entre los diversos estímulos ópticos dentro de un conjunto —sin aún saber qué puede ser aquello que vemos; la segunda facultad, el *entendimiento*, se encargaría de clasificar esas sensaciones ópticas, por ejemplo una serie de superficies e intensidades lumínicas venidas de una silla, con el concepto legítimo «silla». De modo que entender el concepto «silla» es lo que va a permitirnos identificar una silla —en esto se basa la tesis de la *lingüística de la experiencia* a la cual haremos referencia a lo largo de este estudio.

Esta condición excede, por tanto, todas nuestras posibilidades de conocimiento en la naturaleza sensible<sup>13</sup>. Es por ello que Deleuze invertirá la relación que se establece en el pensamiento kantiano entre la identidad y la diferencia: según su punto de vista, la identidad deriva de las diferencias entre las entidades, mientras que en la filosofía tradicional, las identidades definían las diferencias que hallamos entre las diversas entidades del mundo.

La pregunta de Kant por el conocimiento tiene por respuesta que, el ser humano y únicamente él, posee de manera innata representaciones *a priori* gracias a las cuales juzga. Lo cual «equivale a decir que la subjetividad de los principios no es una subjetividad empírica o psicológica, sino una subjetividad trascendental» (Deleuze, 2008, 30). El entendimiento, o deducción de representaciones *a priori* a partir de las formas del juicio (conceptos a los que se llama «categorías»), es lo que Kant denomina «deducción metafísica».

Deleuze lo explicará de la siguiente manera: «La tesis de Kant es la siguiente: los fenómenos están necesariamente sometidos a las categorías, a tal punto que a través de las categorías somos los verdaderos legisladores de la naturaleza» (Deleuze: 2008, 35). Tal como Deleuze concluye, para Kant el ser y el devenir de las entidades, y el modo en que adquirimos conocimiento —o lo que es lo mismo, la *ontología* y la *epistemología*— son inseparables. De este modo, si la conciencia humana se destruye, el mundo al completo se destruiría con ella.

---

13 Pero además, no debe perderse de vista el hecho de que el lenguaje ha sido creado progresivamente por el hombre, y que esta eficaz herramienta de comunicación social tiene tan sólo una antigüedad aproximada de ciento setenta mil años. Desde nuestro punto de vista es inconcebible pensar que antes de este momento los seres humanos no fueran capaces de distinguir entre unos objetos y otros. Nuestra tesis afirma que, incluso, hoy en día que el lenguaje ha adquirido tanta importancia en nuestros modos de vida, nuestra experiencia cotidiana es principalmente no-lingüística. Ello nos lleva a pensar que no existe una separación tan clara entre la conciencia humana y la conciencia de algunos animales mamíferos, como los chimpancés.

### ***Kant y el Modelo del Reconocimiento***

En líneas anteriores nos hemos detenido en la filosofía de Kant, la cual ha influido extraordinariamente tanto en la creación artística y audio|visual como en el terreno de la teoría estética. Por eso ahora rescatamos lo que en su crítica al pensamiento kantiano, Deleuze llamó «modelo del reconocimiento»<sup>14</sup>: un modo particular y generalizado de aproximación a la realidad sensible que se corresponde a una búsqueda de *la Verdad*.

Tal como acabamos de estudiar, según la concepción kantiana «únicamente el hombre en tanto ser racional puede encontrar en sí mismo el fin de su existencia» (Deleuze: 2008, 124). Debe saberse además que según esta perspectiva el pensamiento piensa espontánea y naturalmente por sí mismo: nada hay que fuerce al pensamiento a pensar<sup>15</sup>. Por otro lado, cuando el pensamiento se pone a pensar, surge la evidencia de que la búsqueda de lo verdadero es una orientación constitutiva y originaria del pensamiento. Y es que, según se entiende desde este prisma, el pensador se encuentra desde el comienzo en una relación de afinidad con lo que busca: le basta *querer* para encontrar o reencontrar la dirección de lo verdadero (Zourabichvili: 2004, 17).

Lo que el pensamiento encuentra mediante este modelo de búsqueda de la verdad fenoménica, son inequívocamente objetos que ya le son conocidos. Lo Mismo es el objeto de búsqueda que está idealmente presente antes de ser buscado. De acuerdo a este modelo al que nos referimos, se busca lo que ya se conoce, puesto que «no se busca la verdad sin postularla de antemano» (Zourabichvili: 2004, 19-20). Nos aproximamos, pues, a un mundo sumiso y fiel a nuestras expectativas «hasta el punto —añade Zourabichvili— de que todo conocimiento es ya un reconocimiento» de estas ideas previas<sup>16</sup>.

14 El «modelo del reconocimiento» aparece como tercer postulado en el tercer punto ('La imagen del pensamiento') de *Diferencia y repetición*, Amorrotu Editores, Buenos Aires, 2006, pp. 208-211.

15 Esta perspectiva filosófica es perfectamente opuesta a filosofías como la de Hume, en quien apoyaremos algunos de nuestros argumentos posteriores.

16 En medio de estos argumentos, Deleuze recupera un comentario de Nietzsche en el que se pone en evidencia el «modelo de reconocimiento» respecto al abandono del *riesgo* que supone el *pensar* y, por lo tanto, un riesgo que también debería estar implícito en la *voluntad de poder*: «Si el reconocimiento encuentra su finalidad práctica en los 'valores establecidos', es toda la imagen del pensamiento como *cogitatio natura* la que testimonia, bajo ese modelo, una inquietante complacencia. Como dice Nietzsche, la Verdad parece ser una criatura bonachona que ama sus comodidades y da sin cesar a todos los poderes establecidos la seguridad de que jamás causará a nadie la menor dificultad; pues no es, después de todo sino *ciencia pura...*» (Gilles Deleuze: 2006, 210). El «modelo de

Nos referimos particularmente a este modelo puesto que en el ámbito del audio | visual buena parte de las prácticas aprueban —nos ha parecido— el reconocimiento. Según esta perspectiva, las imágenes no suponen siquiera una aproximación a lo que ellos consideran lo verídico, sino que en sí mismas son verídicas, o perfectamente idénticas a lo que es verdadero. El documental normativo emitido generalmente en televisión es un buen ejemplo de aprobación y buen uso del modelo del reconocimiento. Puede afirmarse en este contexto que la televisión se remonta al alba del pensamiento mítico: ninguna exploración propiamente audio | visual, ningún descubrimiento afín a las características del medio, tan sólo transparencia o reconocimiento de lo ya conocido. Ya sea su objeto la fauna o la flora, aspectos relativos al ser humano, a la corteza terrestre, a ésta u otra galaxia, la búsqueda de lo verdadero tendrá evidentemente como respuesta la verdad preexistente en el conocimiento. Por ello diremos que «la búsqueda de soluciones, sólo concierne a las soluciones»<sup>17</sup>.

En todo esto hay, además, un asunto importante. Pues, seguramente, lo anterior sea la evidencia y la explicación de que este tipo de prácticas no alcancen al acontecimiento; no lo hacen visible, y paradójicamente, dice Deleuze, nos convierten en mirones. Hay, por otro lado, un segundo aspecto. Siempre implícita, existe una búsqueda de lo espectacular que impide tener acceso a tal o cual hecho o acontecimiento —mientras que éste es inseparable de los tiempos muertos: «No es que haya tiempos muertos antes y después del acontecimiento, sino que el tiempo muerto está en el acontecimiento» (Deleuze: conversaciones 2006, 252).

---

reconocimiento» —queda claro—, no puede ser un modelo de lo que significa pensar.

17 Gilles Deleuze, *Diferencia y repetición* (p. 205 de la edición francesa, PUF, 1968). Citado en, François Zourabichvili, *Deleuze. Una filosofía del acontecimiento* Amorrortu Editores, Buenos Aires, 2004, p. 22..

## B. EL MUNDO SEGÚN DELEUZE: ONTOLOGÍA DE LA DIFERENCIA

*La verdad de la vida radica en la impulsividad de la materia.  
El espíritu del hombre está enfermo en medio de los conceptos.  
(Antonin Artaud: 2005, 88)*

Desde la actual perspectiva, podría decirse que en un corto periodo de tiempo ha florecido en determinados ámbitos un pensamiento y un modo de exploración de las realidades —física, biológica, ética, estética, histórica, etc.— que sitúa al ser humano como parte activa de los complejos procesos que dan forma al mundo —y no como un ser tal, que contuviera en sí mismo el fin de su existencia. Esta idea se ha extendido notablemente no sólo dentro de las comunidades científica y filosófica sino que, además, ha podido renovar relación entre la ontología y la epistemología entre los no-filósofos dentro del ámbito de las humanidades y las ciencias sociales. Los orígenes de este pensamiento renovado se remontan a la segunda mitad del siglo XX, pero sería un error por nuestra parte reducir sus bases a una única línea desarrollada en torno al trabajo filosófico de Gilles Deleuze. Hemos de aclarar, entonces, que el ámbito de la ciencia es seguramente aquel donde más ha evolucionado<sup>18</sup>. No obstante, se trata de una afinidad de base: en primer lugar ambas están sujetas a una perspectiva de corte realista, mediante la cual se establece la existencia de un mundo independiente de nuestras conciencias; en segundo lugar, surgen de una percepción materialista, ya que conciben como entidades reales una multiplicidad de procesos y formas ambos inherentes a la materia, y no, por ejemplo, entidades como dios y el diablo. Naturalmente, ello indica que, además de la materia —aunque el propio término Neo-Materialismo lo excluya—, se encuentren la energía y la información física, que son necesarias para que los fenómenos de auto-organización y los procesos de fabricación de entidades físicas puedan llevarse a cabo.

Según esta nueva ciencia, resulta importante saber que los procesos materoenergéticos se encargan de producir y mantener las entidades físicas que pueblan el mundo (seres vivos, fenómenos meteorológicos, agentes geológicos, elementos químicos, genes, constelaciones, etc.), entre las cuales nos encontramos nosotros con nuestras sociedades, y en cuyas interrelaciones nos vemos inmersos. Por ello, será preciso anotar que la identidad de cualquier entidad se

---

18 No ha de olvidarse, sin embargo, que en mayor o menor medida, también está familiarizado con algunos pensadores presocráticos.

debe únicamente a un complejo proceso de morfogénesis y diferenciación; y que esta identidad nunca será definitiva sino que siempre se hallará en devenir inmanente con otras entidades. Tal es el proceso ecológico que produce a la entidad, y es por ello que adquiere considerable relevancia en el terreno artístico.

En lo que sigue, o al menos hasta el final de nuestras explicaciones, el mundo y el universo han de ser entendidos como grandes acontecimientos independientes de nuestras consciencias, generadores a su vez de nuevos acontecimientos a diferentes niveles de escala (desde los devenires moleculares hasta los astronómicos). Naturalmente la vida de cada individuo y la existencia de cada obra de arte, serán concebidos como acontecimientos, potencias del devenir, entidades que participan activamente haciendo emerger nuevas posibilidades. Quizá, lo dicho pueda servir como advertencia de que no hay modo posible de comprender las cuestiones que aquí se van a desarrollar si el lector continúa concibiendo el mundo como construcciones mentales, sociales o lingüísticas, y, por tanto, como incognoscible en sí mismo. A continuación, trataremos de explicar lo que se refiere al pensamiento inmanentista de Deleuze.

### ***Actualidad | Virtualidad***

En líneas anteriores se ha hecho referencia al Acontecimiento. Contrariamente a la tradición occidental dominante, Deleuze reconoce que la expresividad orgánica e inorgánica de los acontecimientos es la inspiración de toda nuestra creatividad humana. Su realismo defiende la autonomía del mundo real sin adecuarlo al intelecto, por ello, para este autor, los procesos materoenergéticos se convierten en una fuente de sentido. Para él y para los actuales neo-materialistas, las evidencias que se extraen del mundo material se oponen radicalmente a la idea de progreso teleológico defendida en la modernidad. Así, en un mundo no-lineal las esferas minerales y orgánicas tanto como las esferas culturales comparten los mismos procesos básicos de desarrollo<sup>19</sup>.

Tal como lo conciben Deleuze y Guattari el acontecimiento no es el estado de las cosas en absoluto, sino que éste «se actualiza en un estado de las cosas, en un cuerpo, en una vivencia» (Deleuze, Guattari: 2011, 157). Esta noción introduce una complejidad a la que difícilmente po-

19 «Quizá las rocas oculten algunas de las claves para entender una humanidad sedimentaria, una humanidad ígnea y toda mezcla entre un tipo y otro». Manuel DeLanda, en su ensayo «The geology of morals. A neo-materialist interpretation»..



dríamos aproximar esta investigación sin explicar previamente lo que son el «plano actual» y el «plano virtual». Deleuze advierte una absoluta carencia de sentido en el hecho de extraer del mundo una estructura límpida como la del cristal. Una de sus más importantes contribuciones, por ejemplo, es haber provocado una ruptura con el sistema aristotélico, por el cual se distingue entre lo «general» y lo «particular»; digamos que, en el sistema clásico, la pertenencia del ser particular a una categoría general conlleva una pertenencia a la unidad trascendental, a una «esencia» inmutable e inalterable. Allí donde el pensamiento limpio y categórico de Aristóteles distingue entre una persona particular y la humanidad en general<sup>20</sup>, el sistema inmanentista y a-categorial de Deleuze encuentra únicamente una entidad concreta y singular definida no por una esencia sino por sus *propiedades* constituyentes, *tendencias*, y *capacidades*. Todas las entidades que conocemos, los insectos, los instrumentos, las instituciones, las ciudades, los fenómenos naturales, y por supuesto también las obras de arte, se definen por estos tres aspectos.

Dentro de este sistema ontológico Deleuze distingue, decíamos, dos planos diferentes: el plano actual y el plano virtual. Lo actual es lo que las cosas son en su estado presente, por eso, las entidades que ahora nos rodean físicamente son llamadas «entidades actuales»; una entidad actual es siempre una *singularidad individual*. En algunas filosofías sólo es real lo que es actual, es decir, las cosas y sus propiedades, lo que uno puede experimentar empíricamente. Sin embargo, Deleuze y Guattari defienden un pensamiento metafísico que caracteriza como real lo que no ha llegado aún a materializarse, lo que existe pero sólo como posibilidad<sup>21</sup>. En estos términos, lo virtual es la potencia variable de las cosas bajo distintas circunstancias, su tendencia potencial hacia algo, sus capacidades materiales en relación a otras cosas. A través de este segundo plano, el plano de las entidades virtuales (ya presente en la filosofía de Bergson), se conciben las *singularidades universales*<sup>22</sup>. La definición que Brian Massumi ofrece de «lo virtual» nos parece que encaja con nuestras exigencias, según este autor: «Deleuze y

20 Para Aristóteles los procesos por los cuales se forman las cosas no tenían ninguna relevancia; su filosofía parte de una ontología basada en objetos y seres concebidos como «productos terminados» o «productos finales». En un paradigma totalmente diferente, la filosofía de Deleuze, que se centra en los procesos de morfogénesis, distingue entre dos nuevas nociones: las «singularidades universales» (entidades abstractas como aquellas de las matemáticas o los diagramas virtuales), y las «singularidades individuales» (entidades corpóreas).

21 Manuel DeLanda dirá que Deleuze «no sólo es realista con respecto a lo real, sino también un realista hacia lo virtual»; en su texto «Deleuze and the Open-Ended Becoming of de World».

22 Consideremos esta idea más detalladamente pues es la más complicada. El término «universal», en el sentido técnico con el que aquí lo empleamos, «no se refiere a predicados lógicos sino a la *estructura matemática de un espacio de posibilidades*» (DeLanda: 2010, 83).

Guattari, siguiendo a Bergson, sugieren que lo virtual es el modo de la realidad implicado en la emergencia de nuevas potencialidades. En otras palabras, su realidad es la realidad del cambio: el acontecimiento».<sup>23</sup>

En síntesis, lo que constituye a este segundo plano —al cual Deleuze y Guattari denominaron también «plano de inmanencia»— es el mundo de los *diagramas virtuales*, de hecho, el plano virtual sería el ensamblaje de todos los diagramas virtuales, definidos por singularidades universales (DeLanda: 2010, 104). Hablamos de un plano que, contrariamente a la concepción trascendental de Aristóteles, no se sitúa por encima del otro plano, esto es, del plano habitado por las entidades actuales o singularidades individuales. La presencia del primero implica y sostiene la presencia del segundo, y viceversa. Por eso, el acontecimiento es inseparable del estado de las cosas, de los cuerpos y de la vivencia en los que se actualiza o se efectúa; y también se dirá lo contrario, que el estado de las cosas es inseparable del acontecimiento, que desborda su actualización por todas partes (Deleuze, Guattari: 2011, 160). Así, cada plano vendría a ser el reverso del otro: «una ontología plana con dos caras, una de ellas está habitada por problemas virtuales y la otra por un conjunto divergente de soluciones actuales a tales problemas» (DeLanda: 2010, 104). Todas las posibilidades virtuales de la materia están contenidas en el plano virtual, bien sean tendencias (todo tipo de 'atractores', de los cuales tenemos conciencia desde tiempos recientes), o capacidades (cuyos respectivos diagramas serán estudiados a lo largo de este siglo y seguramente parte del siguiente). Estos diagramas son, efectivamente, abstractos, pero capaces de guiar los procesos que constantemente ocurren en el plano actual. La existencia de este segundo plano y de las entidades virtuales es difícil de demostrar científicamente, no obstante, lo que caracteriza al plano virtual es su cualidad no-trascendental, así como su carácter impersonal pues no tiene planes ni intenciones.

Además, a diferencia de Aristóteles, el universo de Deleuze no está dado de una vez para siempre mediante esencias inmutables, por el contrario está cruzado por la línea del devenir, el acontecimiento que constantemente crea la diferencia; ésta sería la principal diferencia entre una metafísica de lo Uno y una metafísica de las multiplicidades. Tal como se ha explicado, no es hasta la segunda mitad del siglo XX que determinados científicos comienzan a dar cuenta de una actividad intrínseca a la materia, y, por consiguiente, es sólo a partir de entonces cuando revelan el carácter irreversible del tiempo. Este hecho será de suma relevancia debido a que logra romper la concepción simétrica de la mecánica clásica, según la cual pasado y futuro eran intercambiables; en particular, es la termodinámica lejos-del-equilibrio —con Ilya Prigogine a

23 Brian Massumi, en la introducción a su ensayo «Sensing the Virtual, Building the Insensible».

la cabeza— la que se encarga de introducir aquello que llama la «flecha del tiempo». Lo que esta noción añade a nuestra actual noción de tiempo, es la idea de que el futuro, al no estar completamente dado en el pasado se abre a lo inesperado. Ello entronca directamente con Deleuze pues la idea de un devenir abierto anula, tal y como veíamos, la distinción entre lo real y lo posible. En una ontología como la suya, el acontecimiento adquiere un papel fundamental, dado que la actualización de toda virtualidad se juega en este proceso de diferenciación material y expresiva. Por lo cual, a través del acontecimiento, se abren o cierran las posibilidades de cambio, y se deciden los desarrollos del devenir.

Ahora bien, ¿qué importancia podríamos decir que tiene lo anterior en el contexto de la creación artística audio | visual? Pues bien, en un sistema donde no hay lugar para generalidades o entidades míticas como «el Cine», es nuestra responsabilidad problematizar lo actual, y aprender a discriminar entre una multiplicidad de entidades singulares distribuidas en los diferentes niveles de escala; estos niveles se refieren tanto a las escalas espaciales como a las temporales en las que se desarrollan, por ejemplo, obras de arte audio | visual, grupos de creadores, corrientes artísticas, paradigmas estéticos. También, un segundo aspecto puede extraerse de lo anterior: toda entidad actual, como por ejemplo una obra de arte, es una entidad histórica. En el mundo, no sólo las personas nacen y mueren en determinados puntos de la historia, también los vínculos entre personas, las instituciones y los gobiernos, las ciudades y las naciones, todos ellos nacen y mueren. Cada una de estas entidades, en definitiva no es más que una coagulación histórica de materia, información y energía. Por tanto, también podríamos señalar que todas ellas están formadas por la agrupación de distintos componentes materiales —estructurales y expresivos.

Por último, toda evolución formal o toda evolución de la conducta ético | estética se juega entre estos dos planos descritos, posee una parte de su dinamismo basada en las propiedades expresivas, psíquicas, sensibles o tecnológicas, pero al mismo tiempo el movimiento evolutivo depende también de las tendencias y de las capacidades del conjunto que emergen virtualmente de la interacción entre estos componentes actuales. La idea que en suma queremos resaltar es la idea de que «mientras la ontología aristotélica posee diversos niveles o grados, definidos por la jerarquía ‘genero-especie-individual’, la ontología deleuziana es plana» (DeLanda: 2010, 104); y a su vez, que la creencia en esta unidad inmanente implica lo múltiple y heterogéneo.

Más allá de lo dicho, cabría insistir en que el arte que no se deja aislar de un virtual que actualiza, pues no sólo es testigo de la creatividad de la materia sino que potencia esta diver-

sidad estructural y expresiva; el arte siempre es ese entre-tiempo, que se sitúa entre el acontecimiento accidental y la materia en devenir. En nombre del devenir y no de lo eterno, toda práctica artística hace sensible la riqueza expresiva que de estos dos planos se desprende y participa mediante un sistema de afectos en su constante desarrollo.

### C. TEORÍA DE LOS ENSAMBLAJES Y MORFOGÉNESIS

Como ocurre muy a menudo en la obra de los grandes pensadores, a medida que sus estudios comparecen en escena, se van estableciendo relaciones privilegiadas entre grupos de ideas, formas y funciones, a modo de constelaciones: pueden trazarse así nuevos recorridos a través de los cuales afrontar nuevas cuestiones que emergen del total de su pensamiento. Concretamente, en la filosofía de Deleuze, de todos los conceptos que han poblado su obra, hay uno que atraviesa distintas regiones o nudos conceptuales sin apenas modificación: el concepto de «inmanencia».

Como se ha sugerido en el punto anterior, la definición de este concepto es altamente técnica, pues nace de diferentes aspectos extraídos de la matemática tales como la geometría diferencial o la teoría de los sistemas dinámicos. Qué duda cabe de que la verdadera conexión entre la ontología de Gilles Deleuze y la ciencia de la segunda mitad del siglo XX, se produce en estos parámetros del pensamiento<sup>24</sup>.

En estos términos, todas las teorías y conceptos filosóficos que este estudio pone en conexión giran en torno al concepto de inmanencia. Es necesario comprender ahora esta noción para advertir, en la Primera Parte, el estatus de la expresión artística; e igualmente, es imprescindible recordar lo que esta noción implica para advertir a continuación, en la Segunda Parte, el estatus del sentido en las prácticas audio|visuales.

Así, en el presente apartado nos centraremos en los modos por los que la materia alcanza por sí misma determinados órdenes y formas. Estos comportamientos expresivos fueron estudia-

24 Si se hiciera un recorrido a través de los escritos de Manuel DeLanda, podría verse un intento de aclarar y precisar la posición de la filosofía de Deleuze respecto de la ciencia. DeLanda resalta en sus trabajos el valor científico que sobre todo en *Diferencia y repetición* adquiere el legado de Deleuze, el cual, seguramente debido a la confusión formal que lo caracteriza (principalmente una terminología propia que muta de un capítulo al siguiente) continúa siendo parcialmente ignorado por la mayor parte de los biólogos y geólogos, entre otros grupos de especialistas.

dos por Deleuze y Guattari en *Mil Mesetas*, y durante los últimos treinta años han llamado la atención de una gran sección de los científicos, sociólogos y filósofos contemporáneos afines a su pensamiento, tal es el caso de Manuel DeLanda. Particularmente, este autor regresa al capítulo «La geología de la moral», de *Mil Mesetas*, para esclarecer, a partir de las herramientas que Deleuze y Guattari nos facilitan, esos complejos procesos por los cuales emergen las formas en el mundo.

Partiendo de esta aportación de Deleuze y Guattari, y complementando esos conocimientos con los contenidos de algunas de las publicaciones científicas más notables como *Order out of chaos* de Prigogine y Stengers, o *Investigations* de Stuart Kauffman, y por supuesto haciendo hincapié en algunos textos de DeLanda como *Uniformity and Variability* o su libro *A Thousand Years of Non-Linear History*, trazaremos un recorrido explicativo a través de tres de los más importantes conceptos que alberga esta teoría.

### **La Afección**

Por varios motivos podríamos comenzar preguntándonos por el origen del orden de las cosas. Fundamentalmente, a modo introductorio; pero también por ser ésta la primera de las teorías que van a estudiarse aquí; y, sobre todo, porque el presente apartado está dedicado justamente a un concepto de suma relevancia, las afecciones físicas, íntimamente vinculado a los procesos de ordenación.

La distinción entre orden y caos puede resultar inicialmente simple y clara, pero sus aplicaciones son complejas. También Prigogine y Stengers hicieron referencia a esta dificultad epistemológica, y con el propósito de referirse a las cosas más simples y concretas diseñaron toda una cosmología capaz de dar sentido tanto a los procesos macroscópicos como a los procesos microscópicos del universo.

En uno de sus interrogantes iniciales los teóricos se remiten al tipo de dinámicas comprendidas en el interior de un ecosistema. Concretamente eligen el caso de un hábitat de gran biodiversidad: «¿Un bosque tropical es un sistema ordenado o caótico?». Dada la ambivalencia, en muchas ocasiones se ha llamado caos a ese carácter impredecible y complejo de las relaciones, pero tal como explican después, «La historia de cualquier especie animal en particular está marcada por la contingencia, depende de otras especies y de accidentes ambientales. No obstante, persiste el sentimiento de que, como tal, el patrón general de un bosque tropical,

representado por la diversidad, corresponde con el arquetipo del orden» (Prigogine, Stengers: 1984, 169).

Este punto de partida puede ayudarnos a comprender que el mundo y el universo participan constantemente en una suerte de dinámicas de ordenamiento. Mientras que para Kant y los pensadores postkantianos el orden se establece mediante categorías conceptuales que nos son dadas y que los humanos empleamos para dar orden al mundo, desde perspectivas como la de Prigogine se establece que es la materia la que crea el orden por sí misma. Ahora bien, lo interesante de estas dinámicas es que están basadas, no tanto en la interacción entre entidades de mismo género o especie, sino en alianzas y aleaciones entre entidades heterogéneas. En palabras de Kauffman: «Cada bacteria orquesta una síntesis y distribución de miles de proteínas y otras moléculas. Cada célula de vuestro cuerpo coordina la actividad de unos 100.000 genes y de las encimas y de otras proteínas que produce» (Kauffman: 1995, 71).

No obstante, aún no hemos respondido a esa pregunta: ¿de dónde surge espontáneamente ese orden entre diferentes partículas? ¿qué es el orden, y qué lo diferencia exactamente del caos? Podemos comenzar puntualizando que el caos es lo desarticulado; es el modo en se presenta un sistema improductivo, un set de elementos del cual nada nuevo emerge. Por ello, se dice que este sistema ni está organizado ni se auto-organiza, ni está desarrollado ni se desarrolla, ni está contenido ni contiene, ni está expresado ni expresa.

Por su parte, el orden es la expresión de lo articulado. Tanto a escalas moleculares como cósmicas, el orden procede por filtrados, acumulaciones, coagulaciones, sedimentaciones o plegamientos. Estas soluciones pueden ser el efecto de un plan intencionado, como sería el caso del diseño de un plan urbanístico o de una obra de arte. No obstante, dentro y fuera del ámbito social, el orden surge principalmente sin una autoridad central o sin la imposición de un elemento o ser externo. En estos casos el nuevo orden tiene su origen espontáneamente —a partir de las numerosas interacciones entre los componentes de los niveles más bajos o básicos del sistema. Como Manuel DeLanda asegura: «Cualquier sistema complejo, compuesto bien por moléculas que interactúan, bien por entidades orgánicas complejas o bien por preceptos económicos, es capaz de generar orden de manera espontánea y de organizarse activamente a sí mismo como nuevas estructuras y formas»<sup>25</sup>.

Esto se explica por el hecho de que toda entidad singular coexiste y entra en inmanente relación con otras entidades igualmente singulares. Así lo expresa desde la ciencia Stuart Kauffman: «Tengo la sospecha de que el destino de todos los sistemas complejos en la biosfera —

desde las simples células a la economía— es evolucionar hacia un estado natural entre el orden y el caos, un gran compromiso entre la estructura y la sorpresa» (Kauffman: 1995, 15).

Concretamente, lo que la teoría de los ensamblajes diseñada por Deleuze añade a estos conocimientos, es que todo devenir requiere una unidad mínima real que podemos denominar «agenciamiento» o «ensamblaje». Para determinar lo que un ensamblaje es y cómo se forma, nos referiremos a continuación a la noción de afección.

Toda interacción material, conceptual y expresiva entre partículas individuales debe ser comprendida en términos de afección. Se ha definido este término como la impresión que una entidad hace en otra. Tal y como queremos dar a entender desde el inicio de este punto no hay sistema o compuesto capaz de funcionar si no es mediante la interacción entre sus partes constituyentes.

Como se va a explicar en el capítulo siguiente (en el marco de la teoría de los estratos), toda entidad se diferencia del resto por sus propiedades, tendencias y capacidades. Ahora bien, aunque estas capacidades sean reales, su naturaleza será virtual hasta que no sean ejercitadas, puesto que su actualización requiere la presencia de otras entidades con las que interactuar. En este sentido hemos de saber que todo agenciamiento o ensamblaje se define por las capacidades de afección entre las partículas constituyentes: capacidades para afectar y ser afectado por otros.

### ***Relaciones de Exterioridad***

Toda afección implica necesariamente la existencia de un tipo de relación que se establece en la interacción entre las distintas entidades. De modo que, determinar esa tipología específica de las relaciones, es un hecho de suma relevancia puesto que implica a su vez conceptualizar de un modo u otro el término identidad. Por ejemplo, en la filosofía de Hegel, la identidad de cada una de estas partes integrantes puede reducirse a las relaciones que mantienen entre sí, porque tales relaciones son de interioridad. En consecuencia, esta perspectiva niega la posibilidad de que cada componente mantenga una identidad propia una vez que entra a formar parte de un conjunto, siendo la identidad de ese conjunto la que finalmente prevalece. El problema de esta concepción es el macro-reduccionismo que se aplica sobre la realidad física. Ello es precisamente el inconveniente fundamental que encontramos, por ejemplo, a filósofos tan influyentes como Marx. Existe naturalmente una posición opuesta que es la de quienes defini-

rían el conjunto como un mero agregado, esto es, como un conjunto carente de propiedades emergentes —las propiedades de estos agregados equivalen exactamente a la suma de las partes integrantes. En esta posición se encuentran las teorías socio-constructivistas cuando se refieren a la «sociedad en su conjunto».

Desde el punto de vista de la filosofía de Deleuze sería necesario atender a ambos niveles, al nivel micro (de las partes integrantes) y al nivel macro (de los conjuntos o sistemas). Ello se hace posible defendiendo la idea de que las relaciones que se establecen entre las partes de un sistema son siempre de exterioridad. De esta manera, las propiedades de una entidad pueden estudiarse con independencia de nociones como lo micro o lo macro, pues la pertenencia de una entidad a uno u otro nivel será relativa a la escala empleada en el análisis. En este sentido, tal como señala DeLanda, la expresión «niveles de organización» empleada por los biólogos para caracterizar las relaciones entre células individuales, órganos individuales, y organismos individuales, no es del todo apropiada, pues este concepto conlleva connotaciones de aumento de la complejidad entre niveles<sup>26</sup>. La expresión «niveles de escala», por otro lado, está libre tales connotaciones. Podemos referirnos, pues, al funcionamiento de una ciudad sin que su tamaño con respecto al del ser humano conlleve un grado mayor de complejidad, y lo mismo en la relación entre el ser humano y la complejidad de su cerebro.

### ***Propiedades Emergentes***

La morfogénesis, tal como fue entendida desde la segunda mitad del pasado siglo, se opone a esta idea de que cada entidad o sistema concierne sólo a sí mismo o a una esencia que es exterior a él. Tal y como ya se ha explicado en más de una ocasión, según la visión clásica aristotélica, cada individuo posee en su organismo y espiritualidad la pura verdad de lo que la «humanidad» es (su esencia), y en ella concentra todas las posibilidades y capacidades de su ser. A su vez, ello supone que cada una de estas posibilidades pueda servir para predecir mediante la lógica el siguiente juego de posibilidades, y así de forma sucesiva —eternamente y con independencia de las circunstancias exteriores. A este respecto, hemos de subrayar que la descripción que realiza Aristóteles implica que ambos, el futuro y el pasado, estén contenidos en el presente. Desde la visión que aquí defendemos, existe, sin embargo, algo que pone en relación

26 En algunos casos, incluso tiene implicaciones teleológicas, como cuando la evolución biológica es vista como un desarrollo tendente hacia una mayor complejidad, desde los organismos unicelulares hasta los multicelulares.



los procesos geológicos y biológicos con las dinámicas sociales tales como la tecnología, el lenguaje y la economía, y los procesos psíquicos o mentales de cada individuo. En este contexto, quizá sean las propiedades emergentes el aspecto fundamental del sistema de pensamiento que aquí se está tratando: lo emergente se refiere a la espontánea y constante actualización o materialización de cada entidad singular.

Toda entidad orgánica o inorgánica emerge de un acontecimiento histórico mostrando una nueva solución de propiedades materiales y expresivas. La contingencia, que marca cada instante de la historia, hace que cada una de las entidades que pueblan el mundo sea única y singular; por otro lado, hace que exista la imposibilidad de predecir de antemano su identidad y desarrollo en el devenir de las cosas. Esta lógica de lo inesperado implica una ontología de la novedad y la espontaneidad, un modo o sistema de pensamiento alejado del causalismo lógico. Ni que decir tiene, esta idea se halla estrechamente ligada a las nociones de lo actual y lo virtual puesto que, la posibilidad de que espontáneamente emerja una nueva forma y un nuevo comportamiento a nivel global en un sistema determinado, está sujeta a procesos virtuales<sup>27</sup>.

Precisamente, uno de los principales aspectos de los sistemas dinámicos o lejos-del-equilibrio es la variación y el cambio. La variación no es un efecto trivial sino una importante fuente de conocimiento (DeLanda: 2010, 85) —que, además, posibilita la evolución de los sistemas<sup>28</sup>. Justamente, las reglas que definen las interacciones entre los componentes del sistema son ejecutadas de manera espontánea usando información local, y sin referencia al modo global. Según explica DeLanda en su texto *Uniformity and Variability* (que en parte se apoya en la Teoría de los Sistemas Complejos) los cambios que se producen tanto en la naturaleza como en el seno de una cultura, ocurren natural y espontáneamente: estas variaciones están provocadas por los elementos que constituyen el sistema cuando responden ante la mutua interacción en el contexto ambiental y en las dinámicas en el que se hallan inmersos —dado que tales entidades participan en procesos de intercambio o ajuste intensivo (o como Kauffman las ha denominado, operaciones de «importación» y «exportación» de materia y energía).

**«Para una parte considerable de los seres humanos, la vida se presenta como un fenómeno preciso y exclusivo de ciertas entidades. ... este punto de vista revela un ‘chauvinismo orgánico’ que nos lleva a subestimar la vitalidad de los procesos de auto-organización en otras**

27 La noción de lo *virtual* en la filosofía de Deleuze tiene su equivalencia en el trabajo de Prigogine en la teoría de la *complejidad*.

28 Si por ejemplo, los genes replicaran de manera exacta, si no hubiera errores en la copia o mutaciones, las entidades orgánicas no tendrían la capacidad de evolucionar.

esferas de la realidad. Ello puede también hacer que olvidemos que, a pesar de muchas diferencias entre ellos, los seres vivos y sus equivalentes inorgánicos comparten una dependencia crucial de los flujos de energía y materia. En cierto modo *el verdadero acontecimiento es el mero flujo en sí, no las formas particulares que éste hace emerger*» (DeLanda: 2009, 103, 104. La cursiva es mía).

Por otro lado hemos de hacer referencia a una cuestión crucial. El concepto de «propiedad emergente» se refiere a las propiedades de una entidad entendida como conjunto, sistema, composición o ensamblaje. Se presupone que en este caso tales propiedades no se hallan aún presentes en ninguna de las partes que componen dicha entidad. Si un ensamblaje social dado posee propiedades que emergen de las interacciones entre sus partes, no tendría ningún sentido la reducción a una simple unión de varios individuos que, racional e independientemente los unos de los otros, llevan a cabo sus decisiones<sup>29</sup> (DeLanda: 2010, 3). Los componentes siguen siendo distintos, pero algo pasa de uno a otro, algo indecible entre ambos: hay un ámbito  $a|b$  que pertenece tanto a  $a$  como a  $b$ , en el que  $a$  y  $b$  se vuelven indiscernibles. Estas zonas, umbrales o devenires emergentes son las que definen la consistencia interna de eso que denominamos «ensamblaje». *The Complexity & Artificial Life Research Concept for Self-Organizing Systems* es una página en Internet dedicada específicamente al pensamiento de los sistemas modernos en todas sus formas. De ella hemos extraído el Manifiesto de la Emergencia de Vladimir Dimitrov. Este manifiesto sintetiza con precisión esto de lo cual venimos hablando, de modo que puede ser tomado como una especie de conclusión en la descripción y reflexión de este aspecto:

**«La emergencia es la expresión directa de la vitalidad de los sistemas complejos dinámicos. Los sistemas simples, lineales, aislados y ordenados están privados de la facultad de la emergencia —pues han sido artificialmente puestos en un equilibrio que tiende a la muerte del sistema.**

**La emergencia es la manifestación más poderosa de capacidad única de auto-organización de los sistemas complejos dinámicos. Esta capacidad emana de las interacciones complejas que continuamente tienen lugar entre las entidades que forman la totalidad del sistema. Si**

<sup>29</sup> Adaptación del fragmento original: «if a given social whole has properties that emerge from the interactions between its parts, its reduction to a mere aggregate of many rational decision makers (...) is effectively blocked».

estas entidades o agentes dejan de interactuar o si las interacciones pierden su complejidad y degeneran en modelos fácilmente predicibles y repetitivos, la totalidad desaparece, su capacidad auto-organizativa se viene abajo, y la emergencia cesa.

Cada agente refleja el poder de la emergencia inscrita en la complejidad del sistema dinámico como totalidad, y la totalidad del sistema refleja el poder de la emergencia inscrita en la complejidad de cada agente singular. Esta plenitud fractal de la complejidad dinámica es un *sine qua non* para que la emergencia pueda ocurrir.

En los sistemas humanos, la emergencia implica azar y creatividad, ambos, en niveles de interacción individuales (intrapersonales) y grupales (interpersonales). Para que la creatividad florezca y prospere, la emergencia necesita espacio y libertad. La emergencia no puede ser planeada ni previamente proyectada. La emergencia no puede ser impuesta. Simplemente ocurre —como un golpe espontáneo de energía acumulada en la complejidad de las interacciones. A un nivel individual, es el enigmático, y en ocasiones paradójico, juego entre fractales físicos, emocionales, intelectuales y espirituales de la personalidad humana. A nivel colectivo, es la autopoiesis de la comunicación —personas que dialogan con otras personas, personas que se comunican con el ambiente del cual forman parte, gente en comunión con la organicidad del universo

La emergencia puede lograr o extraer el orden del caos, la simplicidad de la complejidad, la serenidad de la confusión, la inspiración de la monotonía cotidiana, situarse más allá de la mera especulación intelectual. Aunque, en efecto, no puede prediseñarse una emergencia específica real, nosotros no somos meros testigos de los hechos. Podemos crear las condiciones para que ello ocurra, podemos leer los signos que anuncian sucesos futuros y favorecer el surgimiento de lo anunciado». Vladimir Dimitrov

#### D. TEORÍA DE LOS ESTRATOS EN LOS PROCESOS DE MORFOGÉNESIS

La teoría de los estratos que Deleuze | Guattari presentan en Mil mesetas pone en relación no sólo los procesos energéticos y los productos materiales que emergen de ellos, sino además los diagramas virtuales que guían tales procesos.

Como se ha argumentado, el dinamismo y la evolución que caracteriza internamente a los sistemas y hábitats vivos, así como las continuas afecciones y flujos matero | energéticos (plano de referencia) entre unos sistemas y otros, son causa y efecto de órdenes internos provisiona-

les (plano de inmanencia).

Por ello, podríamos decir que el hombre y su cultura constituyen sólo una delgada capa sobre un grueso territorio geo | biológico. En otras palabras, lo humano sería sencillamente uno de los múltiples modos de actualización de nuevas formas matero | expresivas —cabe decir, por otro lado, que también son éstas las coordenadas o estatus físico de la obra de arte.

Por ello, desde la perspectiva de Deleuze | Guattari, el hombre no debe ser entendido como un sujeto originario, sino siempre como derivado<sup>30</sup> —casi en el sentido que Darwin ya le había dado. Pues nada diferencia ontológicamente al hombre de los animales o de las plantas, compartiendo unos y otros un sólo plano de composición que sostiene a todas las variedades del Universo. Así expresa DeLanda tal horizontalidad ontológica:

**«[Los primeros filósofos emergentistas] creían que las entidades como ‘Espacio-Tiempo’, ‘Vida’, ‘Mente’, y ‘Deidad’ (no ‘dios’, pero el sentido de lo sagrado que surge en algunas mentes) formaban una pirámide de grados progresivamente ascendente. Aunque se supone que los niveles de esta pirámide no implicaban una teleología, es difícil no ver que cada nivel nos conduzca al siguiente en una secuencia necesaria. Para eliminar esta posible interpretación, una imagen completamente diferente se utiliza aquí, la de una acumulación contingente de capas o estratos que pueden diferir en complejidad, pero que coexisten e interactúan unos con otros sin ningún orden en particular: una entidad biológica puede interactuar con entidades subatómicas, como cuando las neuronas manipulan las concentraciones de iones metálicos, o una entidad psicológica puede interactuar con un químico, como cuando la experiencia subjetiva se ve alterada por una droga.»** (DeLanda: 2011, 5-6. La cursiva es mía).

### *Ser y Devenir*

La oposición entre ser y devenir asedia al pensamiento occidental desde hace tiempo. Sin ir más lejos, la ciencia clásica constituye un ejemplo de pensamiento con tendencia hacia el «ser». Y en particular, el intervalo que se establece entre Newton y Einstein puede considerarse el apogeo de esta visión estática del universo<sup>31</sup> —ésta ha situado la permanencia y el determi-

30 Para referirse al sujeto, Manuel DeLanda hablará de una «coagulación» histórica y singular de materiales y energías, terminología que sin duda deviene de la noción de ‘cristalización’ de Hume.

31 «Para nosotros, físicos convencidos, la distinción entre pasado, presente y futuro es una

nismo donde en la naturaleza se hallan el cambio, el azar y el devenir. Esta visión tiene como meta alcanzar un nivel intemporal de realidad, donde no haya cambio real sino, solamente, el desarrollo determinístico de un estado inicial —pues tal y como señala Prigogine, viene acompañada de una razón intemporal. Como puede deducirse, la gran revolución conducida por la relatividad y la mecánica cuántica no ha cambiado fundamentalmente este enfoque de la ciencia clásica. De hecho, para unas dinámicas u otras «clásica, cuántica o relativista» el tiempo es, simplemente, un parámetro externo, sin dirección privilegiada. No hay nada en la dinámica que pueda distinguir el pasado del futuro<sup>32</sup>.

El físico Ilya Prigogine escribió en 1980 su obra *From Being to Becoming*. Años después, en co-autoría con Isabelle Stengers, publica *Order out of chaos*<sup>33</sup> (1984), en cuyas conclusiones se vuelve a hacer hincapié en la oposición moderna referida al *Being* (Ser) y al *Becoming* (Devenir). Una y otra noción se corresponden respectivamente a *Ser y tiempo* (1927) de Martin Heidegger, y a *Process and reality* (1929) de Alfred North Whitehead, dos grandes obras filosóficas casi exactamente contemporáneas<sup>34</sup>. Más allá de su proximidad histórica, la diferencia señalada por Prigogine y Stengers, y ahora nuevamente por Shaviri, conlleva grandes consecuencias que exceden los márgenes de lo estrictamente filosófico: mientras Heidegger parte de la cuestión «¿Por qué hay en lugar de no haber nada?», Whitehead, totalmente ajeno a los planteamientos del alemán, estaría preguntando por su lado «¿Cómo es que siempre hay algo nuevo?».

Este último interrogante nos devuelve curiosamente a la memoria la película de Víctor Erice *El sol del membrillo* (1992), en la cual lo aparentemente estático (un membrillero) se le impone al pintor Antonio López (que en la película se halla en el proceso de pintar el árbol) como una evidencia de lo que siempre es diferente. Pues en realidad, como Erice y López saben, se trata de una realidad siempre en constante cambio<sup>35</sup>. Y es que, en efecto, la mirada de Whitehead ilusión, aun cuando sea obstinada». Este fragmento de Albert Einstein fue incluido por Ilya Prigogine en la conferencia de 1983 *¿Un siglo de esperanza?* El físico se sirvió de ella para evidenciar esa *vieja y caduca* 'visión estática del universo'. La conferencia tuvo lugar en el Coloquio *El tiempo y el devenir* realizado en el Centro Cultural Internacional de Cerisy-la-Salle.

32 Baidyanath Misra, Teoría de los sistemas dinámicos. En *Ilya Prigogine: el tiempo y el devenir*.

33 En relación a nuestra compleja relación con el tiempo, escribirán: «Obviamente, no puede reducirse el Ser al Tiempo, del mismo modo que tampoco podemos tomar el Ser aislándolo de toda connotación temporal» (Prigogine, Stengers: 1984, 310).

34 Se trata de un acontecimiento clave en la filosofía de occidente. Este será el punto de partida del filósofo Steve Shaviri para su obra *Without Criteria: Kant, Whitehead, Deleuze, and Aesthetics* (2009).

35 «No se está en el mundo, se deviene con el mundo» (Deleuze, Guattari: 1993, 171).

—como la de Deleuze— va en todo momento dirigida a la interacción entre entidades, a los procesos que se ponen en marcha y a la constante transformación de los sistemas —lo que en otras palabras puede llamarse la creación de lo nuevo<sup>36</sup>.

### ***Productos***

En la ontología de la diferencia derivada de los planteamientos de Deleuze, un organismo y un artefacto, o una especie (ej.: biológica) y un modelo (ej.: industrial), vienen definidos por el proceso morfogénico que les ha hecho ser lo que son en su actualidad. Unos y otros son productos históricos, coagulaciones únicas de elementos heterogéneos. Por ello, más allá de representar viejas categorías o niveles de existencia, Deleuze concibe, por ejemplo, a las especies animales o a los modelos industriales al mismo nivel ontológico que los organismos o los artefactos que los componen —habitando una escala espacio | temporal habitualmente superior.

Además, tal como evidencia el razonamiento anterior, sistemas de muy diferente naturaleza pueden tener funcionamientos semejantes. Stuart Kauffman, del Instituto de Santa Fe, es uno de los estudiosos que más ha contribuido al desarrollo de esta nueva conciencia científica, particularmente desde el ámbito de la biología aplicada a la vida artificial. Su libro *At Home in the Universe. The Search for Laws of Self-Organization and Complexity*, explica de la siguiente manera la amplitud y heterogeneidad en la naturaleza de tales procesos:

**«Los organismos surgen de la acción del ‘orden natural’ y la ‘selección natural’, los artefactos de la acción del Homo Sapiens. Organismos y artefactos, tan diferentes en escala, complejidad y diversidad, tan diferentes las escalas de tiempo en las cuales se desarrollaron; y sin embargo es difícil no establecer paralelismos»** (Kauffman: 1995, 191).

Se entiende que todo producto (e identidad asociada a tal o cual entidad) está históricamente constituido. Por ejemplo, haber atravesado procesos comunes de selección natural, explica el parecido entre los miembros de una especie; del mismo modo, haber llegado a reproducir-

<sup>36</sup> Ilya Prigogine expresó respecto a la concepción de Whitehead que si el Dios científico del siglo XVII era el creador que, en acto único, instauró la totalidad de lo que existe y existirá, el Dios de Whitehead es un *experimentador*.

se por sí misma al margen de otras especies, explica la permanencia de la especie (DeLanda: 2004, 9, 10). Por otro lado: «como ellos [los organismos que las componen], tienen una fecha de nacimiento (evento de especiación) y, al menos potencialmente, una fecha de defunción (evento de extinción)» (DeLanda: 2010, 5,6).

La identidad de una entidad se constituye por sus propiedades intrínsecas y sus tendencias y capacidades. Mientras que las propiedades de toda entidad son limitadas y actuales, sus tendencias y capacidades son ilimitadas y virtuales. Para adivinar las propiedades de un organismo o un artefacto únicamente es necesario estudiar las relaciones entre sus componentes. Por el contrario, para conocer sus tendencias debemos considerar ‘posibles estados’ de esta entidad en el caso de que fuera sometida a diferentes situaciones intensivas; algo parecido ocurre si queremos tantear sus capacidades, se necesita al menos otra entidad con la cual interactúe. Ello explica por otro lado que algunas capacidades nunca lleguen a actualizarse.

En la teoría de los estratos las tendencias de los diversos productos juegan un papel importante. Una tendencia establece la posibilidad de que tal o cual sustancia varíe sus propiedades y capacidades. Más adelante en la investigación veremos, por ejemplo, algunas tendencias de la forma audio | visual en relación a la técnica del montaje.

Respecto de las propiedades de una entidad es importante considerar que pueden ser de dos tipos, extensivas e intensivas. Según las propias consideraciones de los científicos, se sitúan en el primer grupo, la longitud, el área, el volumen y la masa, entre otras. Tales propiedades se usan en arquitectura o en ingeniería de forma incontestable. Hasta tal punto es así, que resultan sencillamente imprescindibles, por ejemplo, para dividir un área determinada con precisión. Así, la ciencia afirma que las propiedades extensivas dependen de ‘una cantidad de sustancia presente’, y asume que es por ello que se dividen fácilmente. Dada la explicación, supongamos que tenemos una regla de medir de un metro y la quisiéramos dividir en dos partes iguales. En efecto, no habría problema para llevar a cabo tal propósito, pues fácilmente obtendríamos dos medias reglas, ambas de 50 centímetros cada una. De ejemplos como éste, se extrae que, en efecto, la longitud se puede dividir —lo mismo ocurre para el resto de las propiedades extensivas.

Respecto a las propiedades intensivas, la ciencia destaca entre ellas, la temperatura, la presión o la rapidez o lentitud con la que los procesos ocurren. En estos casos, al no depender de la cantidad involucrada, estas propiedades no son divisibles. Veamos otro ejemplo típico extraído de los manuales de ciencias: en el caso de que tuviéramos un depósito de agua a 90 °C. que dividimos en dos partes iguales, no obtenemos en esta ocasión dos medios depósitos a 45 °C.,

sino dos medios depósitos a 90 °C. Deducimos, pues, que la temperatura no puede dividirse, así como tampoco se divide la velocidad, ni la presión.

No obstante, hoy vemos claro que esta definición de la ciencia resulta insuficiente. Por suerte, los territorios científico, filosófico y artístico están más próximos de lo que se nos da a entender, y en ocasiones es necesario que los unos se entrometan y muestren las evidencias que los otros no alcanzan a ver. La aportación filosófica de Deleuze al contexto científico es más que sustancial. Pues Deleuze otorga relevancia a un nuevo aspecto de la distinción extensivo | intensivo que las ciencias no habían contemplado. Como bien ha descubierto la física moderna por sí misma, siempre que entran en contacto dos intensidades con una diferencia de grado (por ejemplo: un bloque de aire caliente y otro frío), la diferencia misma actuará como disparador de un nuevo proceso. Sin embargo, la novedad que Deleuze acierta a afirmar es que las propiedades intensivas generan procesos —y esto, por supuesto, afecta también al territorio de las artes.

### *Procesos*

Diferenciábamos en el punto anterior entre las propiedades extensivas y las propiedades intensivas. Naturalmente, ambos aspectos de la realidad pueden ser mapeados, pero los resultados cartográficos serán necesariamente diferentes. Un mapa extensivo captura aspectos de la Tierra que tienen que ver con el espacio, como líneas de costa, montañas, o territorios aéreos y terrestres. Por el contrario, un mapa intensivo captura diferencias de intensidad así como fenómenos dinámicos. (DeLanda: 2010, 115). Imaginemos dos mapas que comprenden la región territorial de Europa. El primero de ellos es un mapa en el que se evidencian gráficamente los parámetros fundamentales de un sistema territorial. Es por ello que aparecen representados lo más exactamente posible los lindes fronterizos o la cantidad de superficie que a cada nación le corresponde según la escala. Sobre este mapa se pueden medir extensiones y distancias que se corresponderían con la realidad respetando las proporciones. En el segundo esquema, lo que viene representado son variables intensivas, es decir, variables que tienen que ver con la presión atmosférica, la temperatura y los desplazamientos de las corrientes de aire. Desde nuestra perspectiva, podría decirse que lo que este último diagrama representa es un «sistema dinámico de intensidades variables»<sup>37</sup>.

37 Deleuze y Guattari llamarán a este estado de intensidades puras «Cuerpo sin órganos»,



Lo único que queda por decir de las ideas anteriores, es que tal dinamismo es el proceso creativo en sí mismo: la morfogénesis. Así como en el primer esquema no existe proceso aparente (pues nada hay en marcha y todo tiene el carácter fijo y estático que se espera de las fronteras), en el segundo se representa el dinamismo de los procesos que tienen lugar en la atmósfera, la espontánea e impredecible aparición de formaciones meteorológicas. La atmósfera es, en efecto, un sistema dinámico, creativo e impredecible. Ella misma produce de manera constante nuevas entidades atmosféricas, nunca deja de renovarse elevando al infinito la diversidad en sus combinaciones. Estas entidades tienen en ocasiones una duración considerable y eso hace que podamos darles un nombre, por ejemplo, los «tornados» o los «huracanes». DeLanda insiste en su explicación en que estas entidades de la atmósfera son singulares e individuales tal y como nosotros lo somos, puesto que nacen un determinado momento histórico, tienen su pequeña historia, y después se disuelven o desaparecen. De modo que, siguiendo a DeLanda, huracanes, tormentas, tornados, formaciones nubosas, corrientes de viento de diferentes tipos, todos ellos son entidades que habitan la atmósfera. Unos y otros tienen exactamente una historicidad semejante y el mismo tipo de procesos de producción que los animales y las plantas.

El mundo evoluciona mediante procesos morfogenéticos de este tipo, flujos intensivos que dan densidad y estabilidad a un conjunto de materiales, o bien provocan la diversificación y mezcla de sus componentes. Estos procesos son llamados respectivamente procesos de estratificación y de desestratificación, y dado que los diagramas virtuales son lo suficientemente abstractos, pueden operar en diferentes esferas de la realidad actual y a cualquier nivel de escala —por ello podría decirse que estos procesos se hallan en un lugar intermedio entre ambos planos.

En relación a lo anterior podríamos referirnos a una sucesión de complejas «capas» observadas por Deleuze | Guattari, cada cual con sus rutinas, diferencias intensivas y bifurcaciones. En primer lugar, una capa de estratos geológicos formada por lavas, magmas, rocas ígneas, rocas sedimentarias; seguidamente, los orígenes de la vida (a partir de los primeros procesos de fermentación y fotosíntesis llevados a cabo por bacterias), acompañados de la aparición de una cadena alimentaria compleja, marcan la existencia de una segunda capa, una zona de estratificación biológica; sobre esta última capa, hallamos una zona de estratificación social —referida no solamente a los humanos sino también a infinidad de especies animales territoriales capaces de generar vínculos sociales—; y finalmente, en este último contexto podemos diferenciar termino prestado de la obra literaria de Antonin Artaud.

los estratos psicológicos de la mente humana.

Ahora bien, no debemos perder de vista el hecho de que en todo estrato siempre puede encontrarse regiones parcialmente *desestratificadas*, en las que el orden que caracteriza al estrato parece diluirse progresivamente. En estas áreas a las que nos referimos, hallaremos materia que tiende a remezclarse, a buscar nuevos órdenes; materia e información —como en el caso de los códigos genéticos— que, de forma activa, han comenzado a producir por sí mismos nuevas formas, estructuras, y expresividades<sup>38</sup>.

Estos procesos obligan, por ejemplo, a todas las especies a ir diferenciándose progresivamente, a ir adquiriendo nuevas propiedades, nuevas tendencias, nuevas capacidades. Pero, como hemos dicho, estos procesos no son exclusivos, o no ocurren en una única zona de estratificación, sino que protagonizan los devenires de todos los estratos —más adelante, iremos viendo entre los argumentos que conforman las Partes Primera y Segunda, distintos casos de variación, desestratificación y evolución social, tecnológica, estética...

Por otro lado, de acuerdo con Deleuze y Guattari, debemos saber que la historia humana o planetaria no está marcada por períodos de evolución progresiva<sup>39</sup> sino por devenires definidos por las múltiples soluciones planteadas ante un determinado problema (virtual) y la contingen-

---

38 Para explicar estos procesos, DeLanda suele recurrir al ejemplo hipotético basado en la desestratificación genética y la co-evolución de dos especies animales, concretamente el armadillo y el coyote. Imaginemos que hay una mutación genética (*variación*) que afecta a la proteína que forma la coraza del armadillo; imaginemos entonces que, ésta, cambia de tal manera que se fortalecen las estructuras químicas que la forman, lo cual hace que su coraza se vuelve más resistente. Una de las primeras consecuencias de esta desterritorialización genética es que los coyotes, van a actuar como *filtro* de los armadillos, es decir, llegará un punto en el que los coyotes acaben con los armadillos de coraza blanda. De modo que el nuevo gen será aquel capaz de propagarse en las sucesivas generaciones. Pero ello tiene otras consecuencias. Entre ellas, que, debido a que los dientes de muchos coyotes son demasiado pequeños o demasiado débiles en relación a la nueva coraza de los armadillos, una gran parte de los coyotes va a comenzar a tener hambre, incluso a morir de hambre. Entonces, es ahora el armadillo el que actúa como filtro del coyote, dado que sólo sobrevivirán los coyotes que posean unas mandíbulas potentes con colmillos lo suficientemente grandes.

39 «Ver la historia como un proceso continuo de desarrollo en el que las distintas épocas suceden unas a otras es inexacto. Ya desde el año mil hasta el mil trescientos tuvieron lugar en los Países Bajos y en Italia fenómenos que se han relacionado indebidamente con la época moderna. Me refiero, por ejemplo, a la urbanización, la industria, determinados inventos, la construcción de todo tipo de códigos reguladores de la conducta, leyes reguladoras de la herencia y legislación contractual. No nos percatamos de cómo se crea y forma la historia». Entrevista a Manuel DeLanda, *Cooperación virtual*.

cia en el resultado (actual).

Así, tal y como ha reconocido también un amplio sector de la ciencia, los cambios que se suceden en un determinado sistema ocurren de forma no-lineal<sup>40</sup>. En un desarrollo no-lineal, unos elementos son alterados por la acción de otros elementos previos; simultáneamente, estos elementos cambiados repercuten en el desarrollo de los elementos que se sitúan antes en la secuencia<sup>41</sup>. Hablamos, pues, de un desarrollo de tipo horizontal.

**«Desde el punto de vista de las dinámicas no-lineales de nuestro planeta, la fina corteza rocosa en la cual vivimos y a la cual llamamos nuestra tierra y nuestra casa es, quizá, el componente de menor importancia. De hecho, si esperáramos lo suficiente, si tuviéramos la oportunidad de observar las dinámicas planetarias a escala geológica, las rocas y las montañas que definen el ámbito más estable y duradero de nuestra realidad, se disolverían en flujos internos de lava, pues, aunque temporalmente endurecidas, eso es lo que las rocas son»<sup>42</sup>.**

Según se extrae de estos planteamientos, el presupuesto básico de los devenires no es el equilibrio o la trayectoria de A a B, ni con la idea de un destino de fundamento teleológico. Incluso, si pensamos en la intencionalidad propia del ser humano —lo cual constituye una excepción entre los demás seres—, ocurre que, a partir de las acciones intencionadas de miles o millones de personas, se originan una serie de consecuencias no intencionadas e insospechables.

---

40 Durante doscientos años, desde que Newton hizo públicas sus teorías, se entendía que el universo funcionaba de manera mecánica y lineal. No fue hasta el siglo XX, que el matemático Henri Poincaré, inventor del espacio topológico, descubrió en 1963 la no-linealidad del Universo, con su estudio de la dinámica caótica.

41 En contraste, un desarrollo lineal se caracteriza por la lógica causa | efecto, a través de la cual se constituye una secuencia de acontecimientos que se afectan verticalmente los unos a los otros de modo que aparecen unos después de los otros.

42 Manuel DeLanda en su artículo «Geology of Morals. A Neo-Materialist Interpretation».

## E. TEORÍA DE LA SUBJETIVIDAD

El propósito del siguiente apartado es hacer referencia a una teoría de la subjetividad que rechace las ideas de una experiencia interior y de un modo de conocimiento exclusivamente racionales, y que por otro lado no se limite a afirmar que el sujeto se constituye mediante las convenciones propias de cada cultura. Por tanto, lo primero que hemos de saber es que, según este modelo, el conocimiento es producido únicamente a partir de la relación con el mundo material (realidad de la cual forma parte cada cultura). Consecuentemente, esta teoría sitúa la experiencia física en un primer plano, por lo que a su vez, concibe los órganos sensibles de nuestro cuerpo como el único medio ‘natural’ posible para establecer una relación directa con el mundo. De este modo se establece una división entre la ontología (lo que las cosas son) y la epistemología (el modo en que el pensamiento es producido, o lo que las cosas son desde la perspectiva de nuestra conciencia).

Las fuentes bibliográficas fundamentales empleadas en este apartado parten del trabajo de dos filósofos que en diferentes épocas relativizaron el poder de la razón: David Hume y Henri Bergson. A continuación se revisará por un lado el libro que Deleuze dedica al pensamiento humeano, *Empirismo y Subjetividad*, y el posterior análisis de DeLanda *A New Philosophy of Society*, así como el influyente *Tratado de la Naturaleza Humana* del propio Hume. Del lado de los estudios sobre la subjetividad humana de Bergson, se considerará *Materia y Memoria*, y también el estudio que Deleuze realiza sobre el legado conceptual de este autor, *Bergsonianismo*.

### *Sensaciones, Información e Ideas*

Nuestra experiencia en el mundo no es tal como suele pensarse plenamente lingüística. Naturalmente, el significado que le damos a algunos conceptos y construcciones lingüísticas capta la relación que se establece entre algunas de nuestras ideas, pero ello no debe llevarnos a pensar en una absoluta *lingüisticalidad* de la experiencia y de nuestros procesos mentales. Por ello quisiéramos comenzar aclarando que la perspectiva de la experiencia subjetiva que aquí vamos a manejar sostiene que las ideas, los *perceptos*, no pertenecen a un plano trascendental —esto es, a una realidad aislada e independiente del mundo físico—, sino que son el resultado de la extracción y la abstracción de informaciones captadas durante la experiencia sensorial y per-

ceptiva. «Información», tal y como el término es empleado en esta investigación (pero no en otros estudios) se refiere a las cualidades de algo (una sustancia, una superficie, un médium) descritas por un observador (Gibson: 1979, 238).

Necesariamente, ello nos hace tomar distancia de nuevo respecto de la perspectiva socio-constructivista, la cual sostiene que el modo en que las ideas se articulan en nuestra mente depende únicamente de convenciones y hábitos socialmente adquiridos o heredados (en otras palabras: lo que esa perspectiva afirma es que nuestra identidad se forjan exclusivamente mediante las construcciones transmitidas sucesivamente de unos individuos a otros, manteniéndonos siempre distanciados y apartados de la realidad física).

Conviene, pues, señalar que desde nuestro particular punto de vista, que está fundamentado en la teoría de la experiencia subjetiva de Hume, definiremos las ideas como poseedoras de una existencia original. En estos términos, una idea no es otra cosa que una red de información al nivel más elemental, surge de forma imprevisible de una colisión de informaciones y supone una nueva configuración neuronal. Esto no significa que las ideas estén «originalmente fundadas en sí mismas», sino que dado que las ideas derivan y emergen de las sensaciones, cada una de ellas es única e histórica, siendo unas y otras distintas y separables —«sensación» sería la cualidad descrita por un receptor sensorial o nervio (Gibson: 1979, 238).

Este par de aclaraciones iniciales nos permite visualizar los comportamientos subjetivos en un territorio explorable desde la teoría de los ensamblajes. Ello es precisamente lo que hace DeLanda en su libro *A New Philosophy of Society*. En este contexto resulta importante hablar de un tipo de proceso cuya definición nos permitirá en el apartado siguiente visualizar el modo en el que la subjetividad individual emerge. Este proceso es conocido como la «asociación de ideas», y a través de él se dota a las ideas de unidad, e incluso podríamos llegar a decir, de homogeneidad (DeLanda: 2006, 48). Tal proceso es importante debido a que a través de él se forman conjuntos de ideas y generamos pensamientos complejos. A este respecto DeLanda se pregunta si la asociación de ideas se sustenta en «relaciones de exterioridad» entre imágenes. Como él escribe:

**«En el caso de la subjetividad, ciertos operadores que actúan sobre las ideas producen vínculos asociativos entre ellas y, en el proceso, generan experiencia subjetiva ... Más específicamente, en el proceso de conjunción perceptiva, la habitual agrupación de ideas a través de las relaciones de contigüidad (en el espacio o el tiempo), semejanza y causa-efecto, deviene un conjunto disperso de ideas individuales en un todo con propiedades emergentes.»** (De-

Landa: 2006, 48. La cursiva es mía).

El anterior fragmento permite ver cómo, partiendo de Hume y Deleuze, DeLanda esboza una teoría de la subjetividad humana que será altamente compatible con los planteamientos que nosotros vamos a tratar más adelante. No obstante, en ella echamos en falta alguna referencia al marco evolutivo de las ideas.

Por supuesto, la operación que DeLanda describe no ha de ser entendida al margen de los estados y dinámicas culturales. Cada individuo procesa e incorpora no sólo normas y conductas tradicionales, sino además ideas de otros individuos. La moral y los valores tradicionales de una cultura circulan socialmente de este modo, no sólo fluctúan en medios lingüísticos sino también en el medio físico, encarnándose en los modos de hacer. No obstante, esta transmisión es absolutamente imprecisa, es decir, contiene errores de transmisión que a su vez dan lugar a variaciones o devenires de la idea inicial. En este sentido, es Bergson el filósofo que mejor muestra el modo en que el ser humano se constituye como entidad temporal, y consecuentemente, quien más se ajusta a la manera en que las ideas varían cualitativamente en el tiempo<sup>43</sup>.

Para este propósito Bergson emplea su concepto de la duración. Seguramente fue este concepto (que aúna y contrasta, ambas, la experiencia psicológica y la física) una de las nociones que más han influido la filosofía posterior de Deleuze. Cabe señalar que, en efecto, no es posible concebir la duración bergsoniana sin hacer referencia a una ciencia no reductora de la realidad. Por ello, en cada caso, uno y otro se apoyan en una ciencia realista, al tiempo que capaz de dar cuenta de una realidad metafísica mediante la cual se explican los procesos virtuales del cambio y la evolución.

En el ámbito de la experiencia subjetiva, la duración sería para Bergson la temporalidad o vida de cada idea, asumiendo entre su nacimiento y su muerte cada mínima transformación causal en relación a un espacio de cualidades físicas. El devenir de las ideas, estaría entonces sujeto a esta condición de la experiencia, condición que, aún tratándose de fenómenos exclusivamente mentales, no permite escapar a las ideas ni del plano físico o «actual» ni del plano metafísico o «virtual».

---

43 Así muestra Deleuze la afinidad entre estos dos grandes filósofos: «Ante todo, con respecto al tiempo. El espíritu considerado en el modo de aparición de sus percepciones era, esencialmente, sucesión, tiempo. Hablar de sujeto, ahora, es hablar de una duración, de una costumbre, de un hábito, ... no hay necesidad de forzar los textos [de Hume] para encontrar en el hábito-espera la mayoría de los caracteres de una duración, de una memoria bergsoniana» (Deleuze: 2007, 100).

Bergson es capaz de reconciliar propiedades tales como la continuidad y la heterogeneidad de las identidades. En el caso que nos ocupa, ello explicaría por un lado la historicidad o vida de una idea en concreto, así como por otro lado su variación cualitativa o su permanente diferenciación. Es decir, la contribución de Bergson a este respecto sería la de liberar la subjetividad humana de la inmutabilidad trascendental, para introducir la diferencia como la condición que surge (de forma inevitable) al insertar la experiencia subjetiva en el devenir.

### *La Emergencia de la Subjetividad*

A lo largo del presente apartado nos interesa determinar el modo mediante el que el sujeto se constituye como tal. Por ello, a los razonamientos anteriores debemos añadir el hecho de que mientras la asociación de causas y efectos ayuda a cada individuo a resolver problemas prácticos, cada una de las elecciones realizadas en este procedimiento depende finalmente de las pasiones. Siguiendo a Spinoza puede afirmarse que el propósito del individuo es «llegar a fines relacionados con pasiones agradables o valorados positivamente, y el rechazo de aquellos fines relacionados con el dolor o valorados negativamente» (DeLanda: 2006, 49).

De esta forma, el comportamiento personal debe ser entendido como un producto de ambos, motivos personales y valores tradicionales. Ello se ve claramente en el siguiente fragmento de Deleuze:

**«Lo que transforma la mente en un sujeto y constituye a ese sujeto en la mente son los principios de la naturaleza humana. Estos principios son de dos tipos: principios de asociación y principios de pasión, que en algunos casos podemos presentar en la forma general de los principios de utilidad. El sujeto es la entidad que, bajo la influencia de los principios de utilidad, persigue un fin o una intención; organiza el sentido de las cosas en vistas a un fin y, bajo la influencia de los principios de asociación, establece las relaciones entre ideas. Entonces, la colección deviene sistema. La colección de percepciones, cuando se la organiza y establece ciertos límites, se transforma en sistema»** (Deleuze, 2007, 100. La cursiva es mía).

Desde la perspectiva de Hume la fuerza que mantiene asociadas unas ideas con otras es el hábito. Ello nos hace pensar que la subjetividad de un individuo se estabiliza mediante la rutina y la repetición en la experiencia física antes que mediante la reflexión consciente. En efecto,

para Hume la identidad personal únicamente se mantiene de forma constante en la rutina de estas asociaciones. Ello presupone por otro lado que cualquier proceso que saque al individuo de su estado habitual y perturbe esta rutina asociativa, puede desestabilizar la identidad personal. Como ejemplos extremos de ello podemos citar la locura, la fiebre o la intoxicación.

En tales procesos, uno de estabilización de la personalidad, y otro de desestabilización de la identidad relacionado con la bifurcación y la diferencia, reverbera inevitablemente la teoría de los estratos que acabamos de estudiar. Por ello podría decirse que determinadas prácticas en las que el individuo participa «rutinizan» la identidad creando estratos en la psique del individuo, mientras que otras experiencias crean «áreas de desestratificación» por las cuales el ego pierde su equilibrio y rigidez, y deviene adquiriendo nuevas capacidades. La experiencia artística, entre otras prácticas, puede ser considerada en determinados casos como uno de estos modos de alteración de la rutina diaria —a este aspecto dedicamos el Capítulo cuarto.

### ***El Pensamiento Intensivo***

Uno de los cimientos del pensamiento de Deleuze se basa en la importancia de un tipo de conocimiento que ha de situarse en un plano anterior y más amplio que aquel que concierne únicamente a las proposiciones lingüísticas. Este primer tipo de conocimiento emerge directamente —y sin mediación simbólica— de la experiencia en primera persona, y corresponde íntimamente a los modos en que se habita el mundo. Por ello podríamos sintetizarlo bajo la *fórmula A* [saber cómo + verbo infinitivo], distinto aunque complementario de ese otro tipo de pensamiento que sintetizamos a través de la *fórmula B* [saber que + proposición].

Su relevancia se desprende de sus dimensiones, no en el sentido de la «profundidad espiritual» alcanzada por tales conocimientos sino del hecho de que éste trasciende hasta llegar a confundirse con la intuición. Tanto es así que este modelo no es exclusivamente humano, sino que también le pertenece a los animales o los vegetales —como cabe esperar, no llegando a alcanzar niveles tan altos de complejidad. Con el fin de introducirnos en tal amplitud, Stuart Kauffman propone el interrogante de si una bacteria sabe cómo salir adelante en este mundo (Kauffman: 2000, 110, 111).

El caso es que la sola idea de un tipo de conocimiento basado en la *fórmula A* compartido por todos los seres vivos, nos aleja en esta investigación del antropocentrismo que ha caracterizado las concepciones tradicionales en occidente. En este mismo parámetro epistemológico



se encuentra la teoría de la percepción del psicólogo estadounidense James Gibson —a quien dedicaremos una buena parte de nuestro estudio—, la cual define como una «aproximación ecológica». Siguiendo a Deleuze y tomando en consideración la teoría de las oportunidades de Gibson, nos gustaría realizar una breve aproximación a lo que podría llamarse el «conocimiento intensivo». Concretamente, la teoría de Gibson explica que los seres vivos perciben el mundo no sólo en términos de formas de objetos y de relaciones espaciales, sino también como las posibilidades que tales objetos, o el propio médium, ofrecen para la acción (ing.: *affordances*). Según explica Gibson, dichas posibilidades se perciben de una manera directa e inmediata, lo cual nos lleva a pensar que toda acción es también una exploración intensiva, un modo de distinguir constantemente las oportunidades y los riesgos presentados en la experiencia física (Gibson: 1979, 239-241).

Puesto que para estas explicaciones nos hemos aventurado traduciendo la expresión inglesa *affordance theory* como «teoría de las oportunidades» (pues no existe por el momento un término en castellano que se adecúe), queremos señalar la importancia de mantener separados el modelo de Gibson de las nociones «individualismo» y «oportunismo». Por otro lado, nos vemos en el deber de advertir que en el caso de los humanos, no sólo individualmente sino también a nivel institucional o gubernamental, resulta necesario incorporar la cuestión ética. Naturalmente, el sentido ético interviene en tales parámetros de la conducta humana, ya que, en este contexto específico, la ética es el modo de diferenciar y valorar, en relación al medio territorial, lo que es una oportunidad de lo que es un riesgo. Hablamos, pues, de una ética alejada de las ideas del «bien» y el «mal», una ética como la de Spinoza que se basa en la distinción de aquellas pasiones que aumentan nuestra potencia y aquellas que disminuyen las capacidades individuales y colectivas mientras se persiguen unos fines.

Tanto la teoría de las oportunidades como este modelo de la ética pueden ser estudiados desde la perspectiva de la teoría de los ensamblajes. En realidad, cuando hablamos de que algo aumenta o disminuye nuestras capacidades, estamos refiriéndonos de forma implícita a un ensamblaje del cual formamos parte: ensamblaje interpersonal, ensamblaje humano | biológico, ensamblaje humano | tecnológico, etc. Cuando hablamos de ejemplos concretos, cada uno de los modelos de ensamblaje sugeridos se corresponde con un cierto número de oportunidades y un cierto número de riesgos. El desarrollo y el mantenimiento de este tipo de ensamblajes necesita de nuevo una rutina que lo establezca. Este proceso requiere un aprendizaje por medio de la repetición, y el progresivo conocimiento de determinadas variables intensivas; se trata de un conocimiento que es inexacto, dinámico e intuitivo.

Efectivamente, la visión que aquí manejamos sobre la experiencia subjetiva como un fenómeno indisolublemente ligado a los procesos materiales de cambio y permanencia, se contrapone frontalmente a la habitual concepción del universo en occidente, con su rígido sentido teleológico y su noción de progreso. Así, cuando hablamos de «ajuste intensivo» nos referimos necesariamente a una co-evolución de las partes constituyentes —este aspecto será clave a lo largo de todo nuestro estudio. Dicho ajuste está presente en todos los estratos y ámbitos de la vida. Precisamente, en lo referente a todo lo que suscita esta idea, es donde más se evidencia en esta investigación que los aportes de la ciencia, la filosofía y el arte pueden desarrollarse de manera conjunta, es decir co-evolucionar.

Puesto que en todos los ámbitos se trata de unir, y no de separar<sup>44</sup>, toda esta serie de aspectos habrán de ser tenidos en cuenta por los artistas, los filósofos y los científicos que en los próximos años pretendan contribuir a la mejora de las formas de vida desde una lógica «ecosófica»<sup>45</sup> —puesto que verdaderamente se hace necesario un pensamiento de los ‘sistemas vivos’ o hábitats y las intensidades.

Tal como ha comentado Bernd Herzogenrath<sup>46</sup> a partir de una idea de Deleuze, categorías como «naturaleza» y «hombre», «humano» y «no-humano», no deberían ya poder ser utilizadas de manera estricta desde posiciones esencialistas, «ahora que toda distinción entre lo natural y lo artificial se difumina»<sup>47</sup>. Este último pensamiento podría también traducirse como la

---

44 A este respecto, no está de más insistir en el hecho de que desde el nacimiento de la ciencia clásica, ha existido la tendencia a desligar al hombre de la naturaleza, de borrar sus rastros para hacerla parecer como una multitud de objetos y eventos separados. Según este paradigma, toda relación entre naturaleza y cultura es el residuo de un modo arcaico de percibir y de pensar. Tal como precisa Serge Moscovici, el dogma que ha guiado a este tipo de pensamiento ha sido el siguiente: ‘*Conocer, es separar*’.

45 En *Caosmosis*, Guattari define la «ecosofía» como «la ciencia de los ecosistemas». A lo cual, el ecofilósofo Bernd Herzogenrath en su introducción a *Deleuze | Guattari & Ecology*, añade a modo de explicación algo más dilatada: «las resonancias, alianzas y los *feedback loops* entre varios regímenes, significantes y no-significantes, humanos y no-humanos, naturales y culturales, materiales y representacionales».

46 Junto con Manuel DeLanda, Bernd Herzogenrath es uno de los pensadores que más ha insistido en la proximidad de la obra de Deleuze a los planteamientos ecologistas de las últimas décadas. Es autor de *Deleuze | Guattari & Ecology* y *An (Un)Likely Alliance: Thinking Environment(s) with Deleuze & Guattari*.

47 Herzogenrath utiliza esta cita de Deleuze recogida en *Negotiations 1972-1990*. Trans. M. Joughin. New York: Columbia University Press, 1995, (Página 155).

exigencia de una nueva conciencia, la necesidad, por otro lado, de alejar de nosotros, como ya se ha sugerido, las concepciones teleológicas y antropocéntricas del mundo. Pues precisamente lo que la ontología de Deleuze trata de expresar es la interacción de los sistemas humanos con un mundo que se crea continuamente a sí mismo y siempre de manera diferente —desde este prisma hemos, pues, de considerar las artes audio | visuales. Esta compleja maquinaria «socio | bio | geológica» sistematiza un mismo continuum.

A modo de síntesis, y centrándonos en lo que en particular les corresponde a los artistas, podríamos decir que lo importante es producir experiencias e impresiones que desestabilicen nuestra rutina para así crear nuevas ideas y conocimientos sobre el mundo. De este modo, podríamos decir que el arte pone en marcha procesos. Las prácticas artísticas son modos de desestratificación subjetiva y social; generan cambios en nuestra manera de concebir el mundo y nuevas relaciones interpersonales. Si algo trataba de afirmar Hume en un primer momento, era que lo que nuestros sentidos perciben del mundo físico es la única potencia capaz de generar, desarrollar y dislocar nuestros modos de pensar. Diremos entonces que es la expresividad del mundo exterior a nuestra mente (complejo, diverso y dinámico) lo que lleva al pensamiento al infinito —y no al revés. Tal es la lógica de la afección.



PRIMERA PARTE:

**LA EMERGENCIA DE LA EXPRESIVIDAD**  
**(O CAPACIDADES DEL ARTISTA SOBRE LOS MATERIALES EXPRESIVOS)**

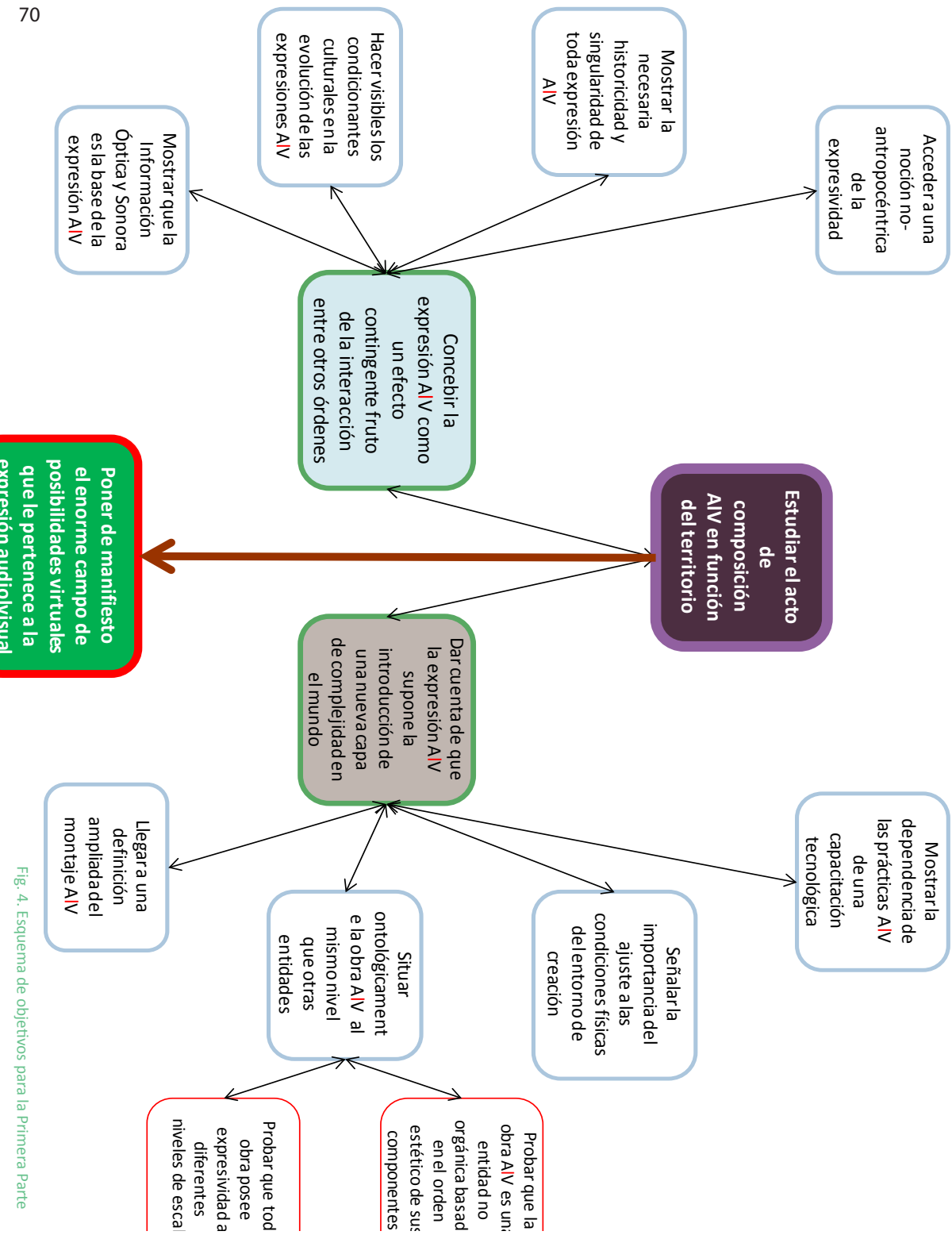


Fig. 4. Esquema de objetivos para la Primera Parte

El artista audio | visual se apropia inesperadamente de virtudes expresivas —geológicas, biológicas, sociales— que preexisten a la práctica artística, para ponerlas al servicio de fines completamente particulares, y que, sin embargo, participarán activamente en una dimensión global. Esta Primera Parte de la investigación está dedicada a presentar un nuevo modo de concebir el acto de la creación artística, se concentra específicamente en cómo el artista hace de expresividades ajenas la expresión de su singularidad generando los «afectos» y los «efectos» del arte mismo. Como cabe esperar, el modelo neo-materialista propuesto tratará de aproximarnos en la medida de lo posible a la materialidad involucrada en la creación de determinadas composiciones audio | visuales. Ello va a obligarnos a examinar por un lado la relación que se establece entre el sujeto que crea la obra, los materiales expresivos, y el medio ambiente en el que el proceso tiene lugar; y por otro, las capacidades del artista para modificar tales elementos jugando con sus propiedades y circunstancias ambientales [Fig. 4].

Antes de comenzar es importante enfatizar el hecho de que no existe cosa tal como «el audio | visual en general». Esto es, primeramente debemos reemplazar tal generalidad por una inmensa colección de singularidades individuales e históricas: una pluralidad de obras individuales cuya expresividad y sentido coexisten desarrollándose e interfiriendo las unas con las otras<sup>1</sup>. De modo que, en todo momento vamos a referirnos a obras concretas y únicas para extraer de ellas una serie de conclusiones.

En cierto modo, y puesto que entendemos la creación artística y la expresión gestual en continuidad con los acontecimientos naturales, el siguiente estudio podría ser calificado —siguiendo al psicólogo de la percepción James J. Gibson— como una «aproximación ecológica»<sup>2</sup>. Pues

1 En este mismo sentido, tomando por ejemplo la categoría «cine underground» damos cuenta de que las producciones que esta categoría incluye no tienen en realidad ninguna relación con la categoría «cine underground» en sí misma. Sin embargo nos gustaría apuntar aquí la siguiente idea: desde el momento en que un director asume dicha categoría comienza un *feed-back*, su práctica y su creación entonces estarán afectadas por esa categoría *inventada en un contexto institucional*. Sólo en este sentido cabría una mirada socio-constructivista, pues sólo en este caso el discurso se impone a la realidad.

2 Como bien explica Gibson en su libro *The Ecological Approach to Visual Perception* (1979), la expresión «aproximación ecológica» es utilizada para enfatizar el hecho de que, también un estudio teórico o científico, puede hacer suya la lógica de los ecosistemas o la lógica de la vida material. De este modo podríamos aproximarnos a problemas como el de las artes o el de la percepción humana, sin la necesidad de recurrir, por ejemplo, a abstracciones figuradas como «la imaginación». En este mismo

—como él mismo podría haber afirmado con el rigor que le acompaña—, donde la estrategia más ortodoxa entre los teóricos del arte y las prácticas cinematográficas apela a procesos mentales específicos para crear «racionalidad» y «homogeneidad» en el interior del «discurso artístico», nuestro enfoque tratará, contrariamente, de dar cuenta de la influencia, sobre todos los procesos creativos, de todo un hábitat en el que los cuerpos son causas unos de otros. Nuestra intención es manifestar la importancia que adquieren los procesos que subyacen a las capacidades específicas del artista audio | visual.

Naturalmente, las tres teorías que han sido estudiadas anteriormente en la introducción constituyen nuestra base argumental. Así, por medio de los conceptos que las constituyen se iluminarán a continuación algunos de los aspectos que consideramos más relevantes en las prácticas audio | visuales contemporáneas. Como veremos inmediatamente, la tarea de identificar las claves de esta ecología plantea nuevos y emocionantes desafíos que implica el desarrollo de nuevas tácticas dentro de un marco interdisciplinario. El reverso de todo lo que vamos a comentar revela nuestro afán por contribuir al descubrimiento de nuevas dimensiones y nuevas soluciones de los dispositivos audio | visuales.

---

sentido emplea Jane Bennett el término en su ensayo «Vibrant Matter» que acompaña con el subtítulo «A Political Ecology of Things», publicado en 2010.



## CAPÍTULO 1

# EXPRESAR EL MEDIO TERRITORIAL

*Estoy deseoso de perderme tras los pájaros  
(Atribuido al músico Oliver Messiaen)*

A lo largo de este primer capítulo vamos a generar un contexto conceptual en el que se asocien las formas expresivas audio | visuales al territorio expresivo siempre variable y multicausal en el cual transcurren nuestras vidas. Veámos en la introducción, que en la filosofía de Deleuze varias son las evidencias que anulan el pretendido carácter excepcional de la naturaleza humana<sup>3</sup>. De todas ellas, extraemos ahora una primera conclusión: con el reingreso del hombre en el mundo material y energético se devuelve el estatus que les corresponde a nuestras capacidades sensibles, cognoscibles y expresivas.

Tal como pensaba Henri Bergson, el triunfo de la vida se expresa mediante la creación. Pero, debe puntualizarse que la vida material nada entiende de jerarquías. De ahí que la jerarquía epistemológica que el pensamiento tradicional establecía entre los diversos tipos de expresividades en el universo —situando las expresiones humanas por encima de todas las demás—, se desvanezca definitivamente. En su lugar, nosotros encontramos un denso campo de fuerzas expresivas, flujos de información cruzados que discurren a un mismo nivel ontológico.

Toda materia es *materia de expresión*, por eso la «expresividad» constituye una parte impor-

---

3 A tales argumentos, añadimos, además, un recorrido por la historia reciente a partir del cual se visualiza dicho desplazamiento de la concepción humana. Copérnico demostró que no somos el centro astronómico del universo, Darwin nos enseñó que somos animales como otros, el mismo Freud nos ha mostrado que la actividad consciente de la que estamos tan orgullosos es sólo una pequeña parte de la actividad psíquica general.

Fig. 5. *Catalogue d'Oiseaux*, Olivier Messiaen, 1956-58

The image shows a musical score for 'Catalogue d'Oiseaux' by Olivier Messiaen. It features three staves: Flute (FLUTE), Piano (PIANO), and a lower staff. The Flute part is marked 'Modéré' and 'Un peu vif'. The Piano part is marked 'pp' and 'Modéré'. The lower staff is marked 'ff' and 'p'. The score includes various musical notations such as notes, rests, and dynamic markings.

tante de la identidad de las entidades materiales. Pensemos, por ejemplo, en la expresividad única de una mariposa, en el diseño de un juguete industrial fabricado para los niños, o en el cromatismo de una película de Antonioni, ¿no es cierto que tales atributos forman parte de la identidad? ¿no es acaso ésta una de las propiedades que lo constituyen, respectivamente, como «organismo», «artefacto industrial» o como «obra de arte»?

Finalmente, hemos de saber que tal expresividad también es el resultado morfogenético de los procesos virtuales y universales. Tanto es así que incluso podríamos decir que cada entidad expresa o es la expresión de ese «plano virtual» o «de inmanencia» al cual se refería Deleuze. También la actividad humana participa en tales procesos, y también la actividad del artista contribuye a la diversificación y complejización de la expresividad y de la vida.

### 1.1. UNA CONCEPCIÓN NO ANTROPOCÉNTRICA DE LA EXPRESIVIDAD<sup>4</sup>

Deleuze tomó muy seriamente la advertencia de Nietzsche sobre el peligro que corríamos siendo humanos demasiado humanos<sup>5</sup>. Esto se hace palpable en el capítulo «La Geología de la Moral» de *Mil Mesetas*, que entre otras cosas Deleuze | Guattari dedican a desarrollar una nueva concepción ontológica de la creatividad: una creatividad no exclusivamente humana. Así, vienen a decir que la materia es intrínsecamente expresiva y cambiante, o en otras palabras, que no necesita al ser humano para *activarse* y generar nuevas formas. No obstante, tal como ellos indican, esta apreciación no es absolutamente nueva. Personalidades como el literato

4 La idea de incluir este apartado entre los contenidos de la investigación surgió al escuchar la conferencia de Manuel DeLanda *The Philosophy of Deleuze*, en la cual este autor sintetiza, para los alumnos del centro International Graduate School, algunas de las claves del pensamiento neo-materialista en lo concerniente a la *expresividad* y el *plano de inmanencia*, para proyectarlas a un mismo tiempo sobre las prácticas artísticas contemporáneas.

5 *Humano Demasiado Humano, Un Libro para Espíritus Libres*, título de uno de los libros publicados por el filósofo Friedrich Nietzsche en 1878,



Henry David Thoreau (1817-1862), padre espiritual de la cantera de artistas yanquis que se declaraban cansados y decepcionados de la idea del progreso, habían defendido previamente la existencia de un arte que escapaba a la racionalidad, «una articulación de la Naturaleza misma» (Thoreau: 2004, 114). También es el caso del célebre músico Oliver Messiaen, cuya fascinación por las melodías compuestas por determinadas especies de pájaros influyeron enormemente su estilo musical, ejemplos de ello son composiciones como *Le Merle Noir* (1952) o *Catalogue d'Oiseaux* (1956-58) [Fig. 5]. De este modo, no es difícil de entender que Deleuze y Guattari rechazaran la idea de que la expresividad está contenida en determinados conceptos mentales, y por tanto sujeta a la naturaleza de tales estructuras. Las consecuencias de esta perspectiva, tal y como iremos viendo, son enormes desde el punto de vista epistemológico.

En lo siguiente propondremos tres tipos de expresividad extraídos del pensamiento de Deleuze | Guattari partiendo no sólo del capítulo mencionado en el párrafo anterior sino además de otro capítulo del mismo libro, «Del Ritornelo», que igualmente hace referencia a una expresividad no exclusivamente humana.

### ***Fingerprints (o La Expresividad Anatómica)***

Hemos llamado «fingerprints» al nivel más básico de la expresividad: las marcas de identidad. Recordemos que toda materia es materia de expresión, mejor aún, es *materia de expresión diferenciada*. Así pues, toda entidad, toda partícula orgánica o inorgánica, posee sus propias marcas de identidad que la diferencian de otras sustancias o entidades (Deleuze, Guattari: 2008, 50-54). Ello justifica que pueda hablarse de una «identidad geológica» única e histórica, así como de una «identidad meteorológica», de una «identidad biológica», de una «identidad social», o de una «identidad tecnológica» —incluso podríamos aquí considerar una «identidad videográfica»—, sujeta en cada caso a estas marcas expresivas.

Cuando un átomo, por ejemplo un átomo sencillo como el átomo de litio, queda expuesto a



la luz solar sus electrones son capaces de absorber algo de esta luz, pero únicamente ciertas frecuencias o colores (captan por ejemplo algo de luz roja, también algo de luz amarilla cálida, y alguna frecuencia elevada como el violeta, y permiten que el resto de ese flujo luminoso siga su trayectoria). La artista Eugènia Balcells basó su trabajo *Frecuencias* (2009) justamente en este efecto [Fig. 6]. La instalación audio|visual, que tuvo lugar en interior del centro Art Santa Mónica de Barcelona, partía de la apropiación de una técnica rutinaria —en el campo científico— que se conoce con el nombre de espectrografía. Los visitantes penetraban en una atmósfera protagonizada por una serie de bandas de luz coloreada que se desplazaban sobre cada superficie. El diseño de estas luces estaba determinado por la anatomía de cada átomo: hay color donde el átomo absorbe parte del flujo lumínico, y se mantiene por el contrario en blanco donde no hay absorción.

En su conferencia «The Philosophy of Deleuze», Manuel DeLanda argumenta que, incluso, las marcas de identidad pueden ser lo que garantiza a un átomo una identidad propia, irremplazable e irreplicable; por eso, de la mano de este autor, también podremos decir que tal o cual átomo expresa su identidad mediante un tipo concreto de marcas anatómicas.

Cada elemento, y así también cada átomo de litio, concluye DeLanda, posee su propia secuencia de luz, una secuencia que es única entre los millones de átomos existentes en el universo; ésta es la marca que lo identifica dentro del grupo de los átomos de litio, al tiempo que una marca que lo hace único y singular. Naturalmente, no es necesario obtener una de estas fotografías y extraer tal información para que un átomo concreto adquiera su identidad; del mismo modo, no es necesario que nosotros, los seres humanos, sepamos que todas nuestras huellas digitales son únicas para saber que nuestras identidades son diferentes.

En síntesis, *las marcas de identidad contienen parte de lo que somos, expresan parte de lo que, intrínsecamente, cada entidad es* —en nuestro caso, como entidades orgánicas y psicológicas.

Fig. 6. A la izquierda, *Frecuencias* de Eugènia Balcells, 2009.

### ***Marcas Territoriales***

Las marcas territoriales son, como el propio nombre indica, marcas exclusivas de animales con un comportamiento territorial (Deleuze, Guattari: 2008, 319). Es necesario percibir la diferencia entre lo que es, por un lado una marca de identidad, y por el otro una marca territorial: de la primera a la segunda hay una importante transformación. Una marca territorial expresa posesión, en el sentido de que, por ejemplo, la orina de algunos animales específicos, entre ellos los tigres o los gatos, los lobos o los perros, expresan la pertenencia de un territorio y no sólo la identidad de un determinado animal o especie concreta. Este aroma expresivo ya no es una simple marca de identidad, ahora es una marca territorial, posee un uso deliberado en un hábitat concreto. Mediante este material expresivo se advierte a otros animales de los límites de un territorio.

Otros animales indican su presencia dentro de un determinado contexto empleando otro tipo de sustancias, segregadas por ejemplo desde sus glándulas sudoríparas, también mediante el color de su pelo o plumas en determinadas zonas de su cuerpo, o a través de la pigmentación de la piel; también el pájaro que canta marca así su territorio... incluso, los ritmos hindúes también son territoriales (Deleuze, Guattari: 2008, 323).

En estos términos, *las manifestaciones artísticas humanas serían*, por así decir, un modo de establecer nuevas relaciones con un territorio; serían una manera de delimitar o marcar un territorio, una forma de hacer visible una propiedad —en su más amplio sentido.

### ***Estilo (o La Expresividad No Genética)***

En el capítulo «Del Ritornelo» en *Mil Mesetas*, Deleuze | Guattari señalan el hecho de que, en ciertos animales, las marcas territoriales devienen estilo (Deleuze, Guattari: 2008, 334-339). Mientras las marcas de identidad poseen una naturaleza genética, y las marcas territoriales, por su parte, responden también a un principio genético, el estilo es un tipo de expresividad

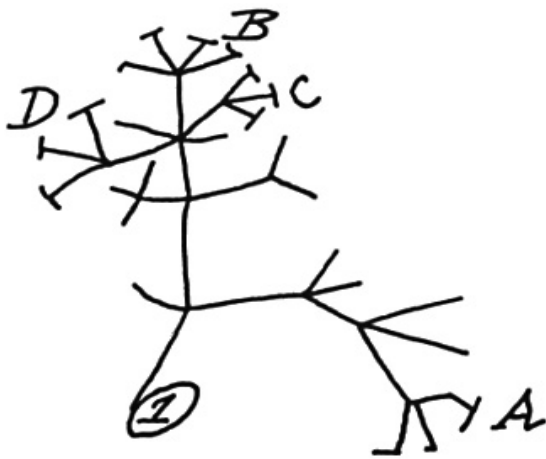


Fig. 7. Esquema de un desarrollo evolutivo realizado por Darwin

no-genético. Para muchos estudiosos (biólogos, psicólogos o teóricos del arte) el aspecto relevante de esta afirmación es que el estilo no es exclusivo del género humano.

El canto del mirlo, por ejemplo, no puede ser reducido a factores genéticos. Si se nos ocurriera aislar a una cría de mirlo de manera que este espécimen creciera sin haber tenido la oportunidad de escuchar a otros especímenes adultos cantar, nos daríamos cuenta de que la cría de mirlo no podrá aprender a expresarse de la manera que otros lo hacen; en términos de expresión su canto será inferior —en el sentido de que al poseer un registro muy limitado, su canto sería excesivamente homogéneo y predecible. Lo que caracteriza, sin embargo, al canto de los mirlos es su rico registro y el amplio grado de espontaneidad y variación en sus melodías. Los mirlos machos emplean estas melodías para seducir y atraer a las hembras, así como para controlar un territorio; lo importante para nosotros —en términos de una teoría estética— es que *estos cantos territoriales devienen estilo cuando la expresión adquiere la capacidad de evolucionar por sí misma*.

El estilo implica la repetición de una serie de gestos; para que haya estilo, entonces, el gesto debe ser introducido en la rutina y sometido al efecto de la repetición. Son la rutina y el hábito los que hacen que el estilo emerja, y es esta misma y constante repetición gestual la que trae la diferencia, y con ella, la evolución y diversificación de los estilos. Por supuesto, el ser humano es siempre el mejor de los ejemplos cuando nos referimos a este tipo de expresividad. Los seres humanos creamos constantemente nuevas tendencias estilísticas, que son recombinaciones y variaciones de formas de expresividad ya transitadas —hay quienes, como el teórico Richard Dawkins, han llegado a ver en este modelo de transmisión y desarrollo estilístico algo más que una analogía con la teoría evolutiva de Darwin [Fig. 7.]. Esta postura establece entre las diversas corrientes del audio | visual una relación nueva e intelectualmente provocativa: no hemos de pensar tanto en el conflicto o rivalidad entre unas especies y otras, como una colaboración o coevolución del conjunto. Nos es imposible probar o rebatir aquí la teoría de Dawkins, de manera que sólo señalaremos que ésta contribuye a explicar muchos aspectos sobre la evolución diversificada de los estilos estéticos que de otro modo quedarían sumidos en la oscuridad.

Por otro lado, hay que reconocer otro factor, que es personal y visceral. Evidentemente, las vivencias personales juegan un rol muy importante en la consolidación del estilo propio. Digamos que ello nos obliga a considerar el ámbito cotidiano y las rutinas domésticas, o en otros términos: a incorporar la vida íntima de las personas y todo su hábitat en la historia del arte. El artista no sólo extrae energía del medio ambiente, como cualquier otro organismo expresivo. Entonces, ¿cómo sostiene los flujos de expresión personal no-genética? El artista ha de tener la habilidad de captar e integrar otras expresividades ambientales para enriquecer la suya propia, para dotarla de fuerza y actualidad, para flexibilizar su gestualidad, para ganar motilidad y templar su sensibilidad. Hasta tal punto es así, que podría constatarse que toda obra contiene aspectos autobiográficos o ambientales. En palabras del realizador Michelangelo Antonioni:

**«La experiencia más importante que ha contribuido... a hacer de mí el cineasta que soy ... es el ambiente en el que he crecido, vale decir el ambiente burgués, porque soy hijo de burgueses, crecido en un mundo burgués. Este mundo ha sido el que ha contribuido a indicarme una predilección hacia ciertos temas, ciertos personajes, ciertos problemas, y ciertos conflictos de sentimientos y psicologías. Evidentemente, como les ocurre a todos y en todos los campos, todo lo que me ha sucedido en la vida contribuye a que en mi cabeza nazcan determinadas historias en vez de otras»** (Antonioni: 2002, 35).

Aunque la cita sea extensa, permite apreciar el alcance que algunos autores adjudican a su experiencia vital. No obstante, debe quedar claro que si Deleuze | Guattari se han referido al estilo como «expresión artística» o «arte», lo han hecho más allá de cualquier concepción o prejuicio antropocéntrico. En la misma línea Manuel DeLanda finaliza su ensayo «Material Expressivity» señalando que: «El universo en sí mismo puede ser concebido como una gran sinfonía de expresividad del material. Los primeros artistas humanos que aprovecharon este depósito de expresión para sus pinturas rupestres, tatuajes corporales, y las ceremonias rituales, lejos de introducir el arte en el mundo estaban simplemente añadiendo una voz más a un coro material en curso». Este argumento nos sirve para cerrar todo lo que se ha dicho hasta el momento sobre la expresividad, y, a su vez, introduce el siguiente punto.

## 1.2. HISTORICIDAD Y EVOLUCIÓN DE LA EXPRESIÓN

En esta investigación quisiéramos referirnos a una —más o menos extensa— población de filmes y obras videográficas que se hallan en el vértice de aquel problema enunciado por Deleuze: «El hecho moderno es que ya no creemos en el mundo» (Deleuze: 2004, 229). Es por ello que en el apartado anterior hacíamos referencia a una noción de la «expresividad» y la

«creación» que exceden ampliamente el ámbito cultural. Debemos saber, pues, que la expresividad y la transformación de las estructuras materiales son dos de las propiedades que definen al Universo.

Concretamente, nuestro planeta es extremadamente rico en estos términos. Este aspecto es claramente visible cuando se lo compara con otros cuerpos espaciales: así es, no se conoce otra entidad con mayor diversidad expresiva. La Tierra no sólo posee vida o una permanente creatividad geológica protagonizada por incesantes procesos de *estratificación y desestratificación* de los materiales. Sus excepcionales condiciones atmosféricas actúan produciendo una serie de fenómenos, espontáneos y siempre impredecibles, de diferentes magnitudes. Además, resulta innegable la existencia de una creatividad atmosférica cuando se observan efectos como las formaciones de nubes, los huracanes, o los tornados. Ni que decir tiene, también es necesario hablar de una amplia «creatividad biológica» —el biólogo Stuart Kauffman ha utilizado dicha expresión para referirse por ejemplo a la explosión cámbrica<sup>6</sup>.

Respecto a esta evidencia, aunque nosotros centraremos este estudio en la creatividad social, y concretamente en la creación artística humana y la gestualidad de las expresiones, consideramos las expresividades no humanas como una de las principales fuentes de inspiración artística, alegando que un artista, o una corriente de artistas, nunca parte de cero. De hecho, para Deleuze el arte es el efecto de un ajuste de cualidades que se lleva a cabo entre una entidad dada y un territorio. Dicho con otras palabras, mediante la práctica artística, un individuo *territorializa* unos ritmos, juegos u órdenes que hasta entonces le eran ajenos —desde el punto de vista de su sensibilidad y percepción.

### ***Afectos Entrelazados y Síntesis Gestual***

Hoy más que nunca somos conscientes de que el hombre forma parte de una infinidad de fenómenos entrelazados, y de que, mediante el juego de fuerzas que ello supone, el mundo deviene abiertamente sin que nada de lo que ocurre dependa de un destino final. Dos aspectos subrayaremos a este respecto en el presente punto. En primer lugar, aquello que se expresa o

<sup>6</sup> Particularmente en el periodo geológico Cámbrico la vida en la Tierra experimentó un profundo y rápido desarrollo tanto en términos de complejidad en la morfología de los organismos como de diversidad de formas de vida. Ver «The Cambrian Explosión» en *At Home in the Universe*, Viking, Oxford, 1995 (pp.: 199-201) de Stuart Kauffman.





Fig. 8. Imagen del rodaje de la película *Fitzcarraldo*, 1982.

explora mediante el arte no son «las cosas» en sí mismas; según nuestro particular punto de vista, lo que el artista expresa son las relaciones que se establecen entre las cosas (según su percepción), esto es, su interacción, sus circunstancias, o en otras palabras, el modo en que las cosas se afectan y son afectadas. «Padecemos —decía Spinoza— en la medida en que somos una parte de la naturaleza que no puede concebirse por sí sola, sin las demás partes» (Spinoza: 2009, 295). Por supuesto, cuando decimos que un objeto físico afecta con su expresividad a otro objeto, no hablamos de un afecto emocional entre tales objetos, nos referimos a eso que la filósofa Jane Bennett denomina «afecto impersonal», que tendría que ver con las propiedades y capacidades de una materia viva y no necesariamente orgánica<sup>7</sup>. En segundo lugar, la expresión artística sería, efectivamente, el producto de un estado psicológico y emocional. El artista actúa desde la sensibilidad y la intuición, capta y sintetiza fuerzas, y trata de poner en su mente un orden que le ayude a percibir ese acontecimiento en el que nos hallamos inmersos.

Consecuentemente, toda obra de arte es resultado de un ejercicio doble. Es decir, la obra de arte permite visibilizar ciertos aspectos de lo que el mundo objetivo es, a condición de hacer ver paralelamente ciertos aspectos subjetivos de quien lo afirma. Mediante la gestualidad y el ritmo, la obra sintetiza y expresa la relación del territorio trazado entre el medio interior subjetivo (una creencia, sentimiento o visión del mundo) y el medio exterior de las circunstancias (los devenires en los que las cosas se ven implicadas mientras que afectan y son afectadas). En palabras de Deleuze | Guattari: «Un niño en la oscuridad, presa del miedo, se tranquiliza canturreando. Camina, camina y se para de acuerdo con su canción. Perdido se cobija como puede o se orienta a duras penas con su cancioncilla. Esa cancioncilla es como el esbozo de un centro estable y tranquilo (...) en el seno del caos» (Deleuze, Guattari: 2008, 318).

Existe una obra muy breve —y casi desconocida— del cineasta George Kuchar llamada *Wild Night in El Reno* (1977) que ayuda, también, a entender esto de lo que venimos hablando y que Deleuze | Guattari evidencian en el anterior fragmento. Mediante mecanismos sonoros y de montaje de imágenes, Kuchar parece tratar de *territorializar* esa sensación de alta intensi-

<sup>7</sup> En palabras de Bennet: «Este poder no es transpersonal ni intersubjetivo sino impersonal, un afecto intrínseco a formas que no pueden ser pensadas como individuos» (Bennett: 2010, xii).



dad causada en su interacción con el entorno. Es como si este autor tratara de apropiarse de la potencia expresiva del viento, de la expresividad de los flujos turbulentos de la tormenta, de las nubes y de los rayos para expresar, a su vez, el modo en que ello le afecta.

Como veremos más adelante, existe toda una tendencia de autores que han encontrado en el medio audio | visual el modo de renunciar al psicologismo narrativo de herencia literaria para tratar de mostrar —como nunca antes había podido hacer ninguna técnica artística— la relación íntima que el personaje establece con el medio ambiente. Lo importante de obras como la de Kuchar, es que el entorno que rodea al personaje se muestra como un medio vivo, un medio con el que el personaje interactúa y realiza un intercambio afectivo, un medio en el que el personaje tiende irremediamente a fundirse. Otro ejemplo indiscutible sería el filme *Fitzcarraldo* (1982), en el que la selva amazónica muestra toda su potencia expresiva y material [Fig. 8].

A este respecto, resulta de gran interés para esta investigación puntualizar que el ingrediente clave de toda práctica artística es la incompatibilidad que existe entre ese supuesto Logos humano —que ha sido algo así como el acta de nacimiento de toda razón occidental (Foucault: 2004, 15)— y el carácter principalmente irracional con el que inevitable participamos en los

Fig. 9. A la izquierda, varios fotogramas de  
*Wild Night El Reno*, George Kuchar, 1977.

complejos e inexactos procesos de morfogénesis del mundo.

No menos importante resulta destacar el hecho de que la expresión artística nada tiene en común con la idea de la comunicación de este Logos<sup>8</sup>. Por el contrario, más afín a la naturaleza de este mundo cualitativamente diferenciado que habitamos, el arte implica sentir y hacer sentir lo que deviene en función siempre de unas condiciones de expresión propias de cada situación histórica.

La idea central es que toda obra de arte o afirmación sensible contiene una cierta visión del mundo, o al menos de nuestro medio territorial. De ahí que, aunque toda afirmación responda a una intencionalidad y a unos mecanismos de subjetivación, siempre se deja ver o entrever el diagrama abstracto de una realidad que, por otra parte, no deja de tener afinidades con la que sintetizan ciertas funciones matemáticas o la que describen algunas teorías científicas contemporáneas.

No hemos de olvidar que —en un sentido puramente nietzscheano— el arte actúa en un espacio poblado de fuerzas heterogéneas, que devienen las unas en relación con las otras, diseñando nuevos órdenes que juegan con las diferencias entre dichas fuerzas<sup>9</sup>. El cineasta Harun Farocki ha defendido por otros medios<sup>10</sup> que el arte es «expresión intensiva», y que por ello tiene que ver con las sensibilidades antes que con el intelecto.

Un buen ejemplo para ilustrar estas ideas sería, sin duda, la obra de James Broughton *The Gardener of Eden* (1981). En ella, el artista es claramente un creador de ritmos. Broughton manipula y combina las imágenes creando con ellas todo tipo de juegos perceptivos, y potenciando mediante repeticiones, segmentación, cambios de velocidad, luminosidad, etcétera, las

8 Ya lo advirtió Deleuze: «Crear siempre ha sido algo distinto que comunicar» (Deleuze: *conversaciones* 2006, 275)

9 En este sentido conviene recordar las palabras del pintor Francis Bacon: «No dibujo. Empiezo haciendo todo tipo de manchas. Espero lo que llamo ‘el accidente’: la mancha desde la cual saldrá el cuadro. La mancha es el accidente. Pero si uno se para en el accidente, si uno cree que comprende el accidente, hará una vez más ilustración, pues la mancha se parece siempre a algo. ... No se puede comprender el accidente. Si se pudiera comprender, se comprendería también el modo en que se va a actuar. Ahora bien, este modo en el que se va a actuar, es lo imprevisto, no se lo puede comprender jamás». «Entrevista con Francis Bacon», capítulo contenido en la publicación *Outside*, una recopilación de textos y entrevistas de Marguerite Duras.

10 Recientemente en una entrevista Farocki afirmaba lo siguiente: «Bien cuando trabajo con materiales propios o con material de archivo, necesito estar familiarizado con él. Y a través de diversos procesos que excluyen el estado de pura consciencia elijo unos materiales y desecho otros». Ver «Harun Farocki und Materialität».

capacidades expresivas de los elementos registrados: la figura y el rostro humanos, plantas, un bosque, la superficie de un lago. Ni que decir tiene, la música de Antarjyami Muni en la banda sonora juega en todo ello un rol expresivo muy importante.

### *El Gesto Artístico y la Noción de Autor*

Tal y como estamos viendo, la noción de gesto se encuentra muy próxima a la teoría de los afectos y de los ensamblajes —también a la teoría de las oportunidades (*affordances*) que veremos en el Capítulo Segundo. Debe señalarse por tanto que el gesto es una propiedad emergente que surge en la interacción de un individuo con una serie de materias de expresión y un hábitat que los engloba. Por ello, tiene un origen social y es un fenómeno histórico, pues surge en un determinado momento como efecto de un acto social concreto.

En la concepción común, decía John Dewey, la obra de arte se identifica a menudo con la existencia del edificio, del libro, de la pintura o de la estatua, independientemente de la experiencia humana que subyace en ella. Por eso, desde esta perspectiva que aquí se está forjando, tomamos la obra como cristalización técnico | ético | estética<sup>11</sup>. Es decir, concebimos el producto artístico en relación a unas condiciones y a unas capacidades creativas determinadas (una afirmación más o menos espontánea e irracional), y surgida en el encuentro entre el autor (y toda su carga subjetiva) y una serie de materiales expresivos (dotados de unas propiedades, tendencias y capacidades expresivas propias).

Quizá, lo más sencillo sea referirnos cuidadosamente a algunos estudios previos en relación a lo hablado. Entre los diferentes análisis llama la atención el trabajo de Michel Foucault, quien hablando de literatura —como seguramente podría hacerlo de otras disciplinas no-discursivas— afirma que «en la escritura, no se trata de la manifestación o de la exaltación del gesto

11 ¿Podría decirse que una de las tareas principales de los artistas del siglo XX ha sido precisamente la de desvincular sus prácticas de la *técnica*, la *ética* o la *estética*? Quizá no de forma directa; no obstante, la obsesión por «desmaterializar el objeto artístico» iniciada con Marcel Duchamp propició una serie de posturas que, por ejemplo: 1). retaban mediante la «Idea», el «concepto», o el «discurso» el uso de la técnica (Sol LeWitt); 2). ponían en duda la ética del artista mediante el cinismo (Warhol); 3). prescindían de los valores estéticos apropiándose de una estética «decadente» como la de la «cultura de masas» (Debord). Sin embargo, aunque estos autores hayan conseguido reducir en uno u otro momento el peso de alguno de estos factores del arte, en ningún caso han logrado eliminarlos, ni menos desvincular las producciones artísticas de las condiciones de la experiencia.

de escribir (...): se trata de la apertura de un espacio en donde el sujeto que escribe no deja de desaparecer»<sup>12</sup>. Su conferencia problematiza sobre la «afirmación vacía», sobre la idea de que el autor haya desaparecido de la obra, y entre argumentaciones explica cuán insuficiente le resulta esta posición.

Foucault parece en cierto modo invertir la relación establecida entre el autor y la obra. Para Foucault, el autor aparece en la obra desde la singularidad de su ausencia. Es aquí donde recurrimos al comentario de Agamben, quién precisa: «El mismo gesto, que quita toda relevancia a la identidad del autor, afirma sin embargo su insoslayable necesidad» (Agamben: 2005, 78), para así comprender lo que el propio título de su texto indica: «el autor como gesto».

Esta misma perspectiva de Foucault se ve reforzada (dos años más tarde en la Universidad de Buffalo) en una versión modificada de la conferencia en la Société Française de Philosophie, en la que se afirma que el autor no precede a la obra, lo cual no equivale a decir que el autor no exista sino que lo hace en una cierta simultaneidad: *el autor que hace a la obra y la obra que hace al autor*. La expresividad o gesto es una propiedad emergente. Por eso diremos que toda obra está vinculada a un autor (o autores), al cual no está exactamente sujeta, ni del cual obtiene exactamente el estatuto de independencia.

Se ha dicho que el gesto haría referencia a la circunstancia creada entre el artista y el medio ambiente, lo que en términos propuestos por Guerin sería ese «pacto con la realidad» que queda inscrito en el material expresivo<sup>13</sup>. Godard lo expresa de otro modo, pero su aportación viene a ser algo parecido, dice: «El hecho de buscar deja huellas, y las huellas son la película»<sup>14</sup>.

No obstante, queda por explicar de qué modo, al igual que la obra no es del todo independiente del autor, el autor está sujeto a unas coordenadas circunstanciales. Como explica Hume, «la cuestión concerniente al origen y desarrollo de las ciencias y de las artes no es del todo una cuestión que concierna al gusto, al genio y al espíritu de unos pocos, sino a los de todo un pueblo (Hume: 1989, 85). De modo que el gesto es una marca expresiva técnico | ético | estética, producto de un autor tanto como de una región territorial y de un momento histórico, y por lo tanto, consecuencia de unas circunstancias socioculturales concretas, únicas e irrepetibles.

La expresión gestual, propia de los humanos y algunas especies animales como el mirlo, sería  
12 «¿Qué es un autor?», conferencia pronunciada por Michel Foucault el 22 de febrero de 1969 ante los miembros e invitados de la Société Française de Philosophie.

13 J. L. Guerin, declaraciones en el Museo Reina Sofía de Madrid tras la proyección de *Guest* en agosto de 2011.

14 «Godard habla de *Masculin féminin*», entrevista con André Parinaud, *Arts*, 5 de abril de 1966. En *Film Ideal*, nº 189, 1966. Fragmento extraído de *Jean-Luc Godard. Pensar entre Imágenes*.

Fig. 9. Imágenes pertenecientes a un mismo instante narrativo en las dos versiones de *Funny Games*, 1997 y 2008 respectivamente, ambas películas realizadas por el cineasta Michael Haneke.

entonces el efecto de un acto; se trata de un producto fuertemente vinculado a una sensibilidad y a una actitud frente a algo, una forma que articula un nuevo ritmo expresivo. En este caso hay que suponer que lo que aquí nos interesa de manera especial es la composición formal tanto como el contexto que hay detrás de ella —la relación entre lo tolerable y lo intolerable que gracias al aspecto formal de la obra se *hace ver*.

La condición de la expresión gestual es la de no ser jamás reductible a algo tan simple como el tema. El concepto de «gesto» remite justamente a la producción de la obra, es la propiedad que resulta de la fricción instantánea entre el autor, los materiales y el medio ambiente. Por tanto, su función tiene que ver con el sentido, el valor y las capacidades de los elementos expresivos interrelacionados, con la coordinación recíproca de sus cualidades. Así, su característica principal no es la de hacer explicable el sentido de la forma, sino la de situar la obra en el mundo, vincularla al contexto en el cual se produce y se exhibe. He aquí, pues, que el gesto introduce a la obra y cada una de sus partes en un antes y un después.

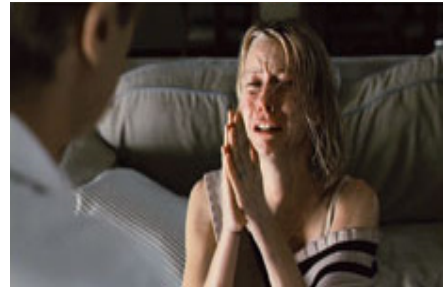
Si se ha dicho que la obra es síntoma de algo, ello se hace evidente por mediación del gesto; no lo son el ritmo, la estructura o la composición, sino algo de lo que dependen todos ellos, algo que realmente participa en el proceso de emergencia de un producto expresivo singular y único —por eso se puede seguir hablando de gesto incluso en filmes como *Der Riese* (1983) de Michael Klier<sup>15</sup>, o en los múltiples experimentos computacionales de Mark Lafia.

### **(Gesto y Estilo en *Funny Games*, de Michael Haneke)**

La noción de estilo ha solido emplearse para caracterizar ampliamente el conjunto de obras de un artista o grupo de artistas, o aquellos rasgos compartidos por toda una corriente estética, como lo hace por ejemplo Eisenstein para referirse a las producciones del bloque de cineastas soviéticos<sup>16</sup>. Tal y como emplearemos el término aquí, el estilo implica la existencia de un con-

15 *Der Riese*, (*The Giant*), fue compuesta por Klier a partir de imágenes automáticamente generadas por cámaras de videovigilancia. En el experimento, las diversas imágenes se *unen* en una especie de narración única, ayudadas por la banda de sonido.

16 «Hecho por manos soviéticas, con materiales soviéticos y según principios soviéticos». «El



junto de constantes procesuales o expresivas mantenidas en la producción o exhibición de una serie de obras; no hay, pues, estilo sin repetición. Decíamos que el gesto define expresividades o marcas puntuales e inmediatas, y que es aquello que hace que la expresividad de una obra sea irrepetible y única entre las demás. Por el contrario, y puesto que actuando se adquiere el hábito, el estilo artístico emerge precisamente de la repetición reiterada y la especialización de una serie de hábitos gestuales. Algunos de estos rasgos gestuales pueden determinar un tipo de montaje, el modo de introducir el lenguaje, la calidad de la imagen, etcétera.

Sin perder de vista los objetivos de nuestra investigación, en este punto nos hemos detenido unos instantes en el caso del film *Funny Games*, del guionista y director de cine austriaco Michael Haneke. *Funny Games* fue originalmente realizado en Austria en 1997, y más de una década después, en 2008, se estrenó en los cines una película homónima. Tal como venía anunciándose se trataba de un remake estadounidense de ese primer *Funny Games* austriaco realizado por el mismo autor. Ahora bien, ¿qué implicaciones tiene esto respecto de las nociones «gesto» y «estilo»?

Decíamos que la particularidad del segundo filme es justamente haber mantenido intencionadamente las peculiaridades temáticas y formales del primero. Efectivamente, vemos que las imprecisiones que revelan la diferencia entre uno y otro filme son mínimas; Haneke ha creado un simulacro de su propio filme [Fig. 9], y es evidente que, en consecuencia, hay un estilo común. Pero ¿qué ocurre con el gesto? Por mucho que Haneke haya clonado plano a plano su anterior filme, no hemos de hablar tanto de la repetición de un mismo filme como de la evidencia de dos filmes diferentes.

Las marcas gestuales definen la dimensión histórica de una obra a diferentes niveles, desde lo que ocurre al nivel de sus partículas más elementales, hasta la unidad que emerge de todas estas partículas. Por eso, cada gesto es irrepetible, incluso en el caso de las dos versiones de *Funny Games* el gesto cambia —igual da que el estilo, los mecanismos narrativos, la apariencia del filme, etc., sean los mismos. En conclusión, el uno no sustituye al otro, y por tanto se afectan entre ambos. De acuerdo con la temática aquí tratada, Deleuze diría que Haneke produce la diferencia a través de la repetición.

### ***Heterogeneidad Gestual y Evolución Formal***

La historia universal ha sido tradicionalmente pensada en términos lineales. Lo mismo ha ocurrido con la historia del arte, o más concretamente con la historia del cine o del videoarte. De este modo parece como si toda la diversidad a la cual nos referimos cuando ahora hablamos de las prácticas audio | visuales contemporáneas estuviera contenida en el pasado, como si toda causa expresiva mereciera necesariamente una única consecuencia expresiva, y como si toda nueva obra artística audio | visual estuviera vinculada a un mismo fin último del arte y de la humanidad. Sin embargo, tal como se evidencia a través de las obras concretas que forman la historia del arte, no es correcto pensar que la humanidad o el arte evolucionen hacia un mayor grado de perfección —ello se ve claramente cuando se elige una escala temporal mayor, como mostró el historiador Fernand Braudel.

La diversidad formal y expresiva de las obras de arte dentro de las diferentes corrientes artísticas y paradigmas del pensamiento, ha sido explicada en occidente de múltiples maneras. Por ejemplo: desde el punto de vista del Romanticismo se entendía que el artista era una fuente creadora libre, original y autónoma; dos siglos más tarde, Roland Barthes afirmaba que no era el artista la causa de la obra, sino que el lenguaje se manifestaba a través de él; posteriormente, exactamente durante las dos últimas décadas del siglo XX, la obra de arte fue concebida por una gran sección de artistas y teóricos como un objeto cultural trans-personal, atravesada por decenas de fenómenos, modelos y códigos culturales.

Hoy en día, sobre todo a partir de la revolución llevada a cabo en el campo de la biología, y de autores como Richard Dawkins, no sólo nos damos cuenta de que la obra de arte es una consecuencia de la práctica y la experiencia del artista y de toda una comunidad histórica, sino, además, de que toda obra de arte audio | visual (y, así, la evolución de las «especies» audio | visuales) es resultado y participa en ciertos funcionamientos cuya lógica excede lo estrictamente cultural. El artista, armado de un poderoso saber-cómo en términos de una sensibilidad ético | estética, es parte de los procesos de morfogénesis del mundo. Por ello diremos también que, para el conjunto de las prácticas artísticas, se dan las características propias de todo proceso evolutivo.

Al afirmar esto, no nos referimos, sin embargo, a la vieja doctrina de Darwin, la cual ha permanecido inalterada entre científicos y biólogos sorprendentemente hasta hace sólo unas



décadas. La teoría de la evolución de Darwin, tal como se ha demostrado, no explica la génesis de las formas, sino los retazos de las formas una vez que éstas han sido generadas (Kauffman: 2000, 17).

Por eso, en esta investigación nos referimos especialmente a lo que los últimos adelantos científicos evidencian del lado de la biología de la complejidad. La contribución de estos biólogos al conocimiento general, es motivo suficiente para concluir que la diversidad actual de las prácticas audio | visuales no puede depender únicamente de procesos equivalentes a los de variación al azar y selección natural, adaptados a los desarrollos interculturales del arte.

Por el contrario, ponemos nuestro énfasis en el poder de una variabilidad sujeta a complejos procesos de ajuste auto-organizado —entra, pues, en este contexto la esfera de lo virtual. Tal como han sido descritos por el biólogo Stuart Kauffman, tales procesos serían el resultado de la interacción entre elementos aparentemente distantes entre sí, como los que se refieren a la química, a la psicología, a la tecnología, a la sociología, a la economía... y a entidades sociales (personas, instituciones) (Kauffman: 1995, 201).

Como estamos viendo, un entendimiento de la variabilidad y evolución formal y estilística de los dispositivos audio | visuales requiere una síntesis de infinidad de aspectos heterogéneos. Así que, con ello, podemos constatar que detrás de cada obra se esconde una gran complejidad causal.

En efecto, respecto a la causalidad, resulta necesario transgredir la dicotomía que se establece entre el determinismo y el indeterminismo absolutos. En su lugar, convendría introducir, como Deleuze y Guattari propusieron en *Mil mesetas*, causalidades inversas o causalidades avanzadas situadas entre ambos extremos. Pues, efectivamente, toda entidad emergente, en este caso una obra audio | visual en concreto, como la singular *Koyaaniskatsi* (1983) de Godfrey Reggio, es decididamente diferente del resto, pero mantiene, sin embargo, propiedades que la asemejan a otras entidades previas. Ello es debido a que permanece sujeta a ciertos patrones de desarrollo que intervienen en la génesis de la forma. Bajo esta condición, deberá hablarse de una causalidad no-lineal abierta a posibilidades inesperadas y heterogéneas.

A este respecto, no hemos de olvidar la influencia de los agentes sociales que constriñen y estabilizan la actividad artística. Anteriormente hemos hablado del poder de las grandes productoras y estudios cinematográficos. Pero existen, obviamente, infinidad de condicionantes —muy diferentes a los anteriormente citados si por ejemplo nos trasladamos al ámbito museístico. Además del factor económico, ¿de qué tipo de factores sociales estamos hablando? A poco que investigamos en esta dirección, nos damos cuenta de que siempre entran en juego





Fig. 10. En la página anterior, un instante de la performance *Exploding Plastic Inevitable*, 1966, de Andy Warhol con The Velvet Underground.

agentes como el prestigio de la técnica o del formato empleado; y también, por supuesto, las modas estilísticas. Sin lugar a dudas, otro factor a considerar dentro de estas estructuras sería la legitimidad del artista o la obra, que salvo excepciones siempre es otorgada por una autoridad igualmente legitimada (Weber: 1968, 324-341).

Estos factores funcionan como filtros sociales que actúan sobre el conjunto de las expresiones artísticas, potenciando ciertas tendencias y debilitando otras, estableciendo jerarquías entre ellas en función de su calidad, de su estilo, o del formato y el soporte empleados. Todo ello produce progresiva e inevitablemente un estrato conformado por materias expresivas (películas, video creaciones, video-clips, video juegos). Y, ni que decir tiene, este estrato estará formado por diversos sub-estratos (categorías, géneros o sub-géneros de la forma audio | visual).

Como explicábamos en la introducción, un estrato es un lugar de acumulación de productos más o menos homogéneos; ello nos haría comprender, por ejemplo, la uniformidad estilística que caracteriza las películas que habitualmente se proyectan en las salas comerciales. ¿No es acaso frecuente escuchar que estos productos son altamente fáciles y predecibles?

En este sentido, acontecimientos culturales como la Factory de Warhol, con inesperadas performances como *Exploding Plastic Inevitable* (1966)<sup>17</sup> con The Velvet Underground, y otros espectáculos con características divergentes [Fig. 10], constituyen pequeños núcleos donde el proceso se invierte, pues son procesos de *desestratificación* formal y expresiva. En estos casos, la sola heterogeneidad adquiere valor cultural: las potencias expresivas de la obra arremeten contra las rutinas y convenciones creativas; ello arremete también contra la pasividad del pensamiento —para despertar al pensamiento, decía Deleuze «nada mejor que golpearlo»<sup>18</sup>.

---

17 En palabras de Jonas Mekas *Exploding Plastic Inevitable* «sigue siendo la expresión más dramática de la generación contemporánea» «Apuntes tras un repaso a las películas de Warhol».

18 En otra ocasión afirma que se trata de «producir un choque sobre el pensamiento, comunicar vibraciones al córtex, tocar directamente al sistema nervioso y cerebral» (Deleuze: 2004, 209).

### 1.3. LA CONDICIÓN CULTURAL DE LAS EXPRESIONES

Dentro de este primer capítulo (consagrado íntegramente a contextualizar la expresividad humana, y particularmente las artes audio | visuales como parte de otros procesos de diferenciación que ocurren en el mundo) queda aún por mostrar el carácter específicamente cultural de tales expresiones. Hablábamos recientemente de la influencia de un nuevo tipo de pensamiento en todos los campos del conocimiento derivado de los últimos avances en biología, ahora bien, ¿qué rol juegan en la producción de nuevas expresiones componentes humanos como la herencia cultural?

La teoría de la subjetividad de Deleuze —desarrollada en nuestra introducción— explica de qué modo se constituye el sujeto haciendo hincapié en los procesos de estabilización y desestabilización de la identidad de cada individuo —también, desde el punto de vista del aumento o disminución de sus capacidades potenciales. Pero, el individuo no está sólo en el mundo. Cuando hablamos de su capacidad mental o de su capacidad de acción, estas expresiones asumen siempre un carácter colectivo. La mente es siempre una entidad colectiva, y nuestras acciones están motivadas en su mayor parte por asuntos sociales. Sobre todo se hace evidente en contextos urbanos con altos niveles de densidad de población. Todo hábitat humano está internamente cruzado y definido por pautas, normas y modelos de conducta social que circulan atravesando cada capa y estrato. De modo que aunque las creencias, decisiones y actos individuales puedan ser descritos como «personales» o «espontáneos», en gran medida están a su vez condicionados por la influencia de estructuras históricas y dinámicas de afección interpersonal, institucional, y estatales.

En el ámbito de la creación artística esta perspectiva es igualmente válida. Toda práctica tiene al mismo tiempo componentes individuales y colectivos, y siempre deja ver mecanismos de una u otra tradición histórica: de ahí que también pueda hablarse de una identidad cultural colectiva que juntos elaboramos. *La condición social de la expresividad humana enriquece tanto como constriñe las producciones artísticas individuales, y la evolución de las producciones está inevitablemente marcada por este factor.*

### ***El Contexto de las Artes: Mutación y Fijación de Ideas***

A menudo se subraya el enorme poder innovador de las artes —«momentos lúcidos de inspiración» han dado lugar, según la mitología tradicional, a los grandes progresos e hitos estéticos. Sin embargo, hemos de decir que éstas no innovan sin recrear al mismo tiempo el sentido de su pasado, sin reinterpretar su tradición. De hecho, es la tradición de un arte la que basa su andadura, orienta sus preguntas y la gestualidad, confiere su interés a sus elecciones y sus problemas. Así que una obra de arte no puede crear una ruptura que anule el camino que la ha hecho posible. Debe saberse, además, que la tradición heredada no constituye tanto un límite como una condición que provoca y fecunda el presente.

En este contexto ha de ser entendido el territorio de la creación audio | visual. Veámoslo desde una perspectiva histórica más amplia a la habitual. La aparición del cinematógrafo a finales del siglo XIX supuso un súbito enriquecimiento de nuestra potencia expresiva. Naturalmente, mucho se ha escrito desde entonces sobre el enorme y sorprendente impacto social, técnico y expresivo, que desde las primeras décadas de existencia causaron los registros audio | visuales, propiciando lo que podría llamarse en términos deleuzianos una auténtica «*deterritorialización*» cultural. Pero debe reconocerse a un mismo tiempo que las prácticas audio | visuales de hoy en día, incluso las experiencias más avanzadas, están contenidas en tradiciones culturales que se remontan a los orígenes de la civilización. Por ello, a pesar de ese trastorno inicial causado por el cine sobre todas las prácticas y corrientes artísticas existentes a finales del siglo XIX, nunca haremos bien señalando una ruptura de las nuevas prácticas con las prácticas tradicionales. La historia cinematográfica se explica mejor desde la continuidad con las artes que le preceden.

El cine es, claramente, tal como Eisenstein ha tratado de manifestar<sup>19</sup>, una prolongación de aquellas formas de expresión preexistentes. Todas las prácticas audio | visuales innovan; pero, también, recuperan y se apropian de progresos previos como las estructuras narrativas y musicales desarrolladas durante milenios, incorporan mecanismos de la poesía y la dramaturgia,

---

19 En su ensayo de 1939 «Realización», Eisenstein explica la deuda de la técnica cinematográfica respecto de otras artes, por ejemplo: «Un cameraman no puede realizar la base compositiva del plano si no domina primero toda la cultura de las artes gráficas» (Eisenstein: 2002, 247); al mismo tiempo que, inversamente, hace un repaso a las aportaciones del cinematógrafo al campo de las artes, por ejemplo explica: «La pintura en el cine no es solamente una solución para el problema del movimiento en las imágenes dibujadas, sino también el logro de una nueva forma sin precedentes, de un arte gráfico que puede cambiar y transformar libremente formas, dibujos y composiciones, entremezclándolos como solamente podía hacerlo la música.» (Eisenstein: 2002, 235-236).

o trasladan el saber compositivo de la escultura y la pintura al nuevo medio. Bach, Kafka, Cézanne, Schoenberg, todos ellos contribuyeron al desarrollo de las artes, y la obra de todos ellos, entre la de otros muchos grandes artistas, incluso la de aquellos que cayeron en el olvido, reverberan en las actuales manifestaciones audio | visuales. No hay mejor evidencia de tal conectividad que la práctica de Huillet | Straub, pensemos por ejemplo en su filme *Moisés y Aarón* (1974) dónde explícitamente convergen tradiciones de muy diverso índole.

Vemos el requisito doble. Se ha dicho que el artista crea una síntesis o unidad ético | estética en base a su experiencia como organismo sensible e inteligente. Pero, ha de saberse que toda obra de arte contiene en mayor o menor medida componentes estéticos que el artista introduce, consciente e inconscientemente, por imitación a otras obras o trabajos creativos. Las buenas ideas son siempre colectivas. Por supuesto, ello no significa que haya ideas generales o ideas «en general», sino que, siendo concretas e históricas, éstas necesitan largos períodos de incubación, evolución y adaptación a las condiciones sociales preexistentes. En las prácticas artísticas —así como en todas las disciplinas— hay una inevitable y ventajosa transmisión no-lineal de hábitos y de saberes de unos artistas a otros. Estas unidades expresivas y modos de hacer fueron denominadas por el teórico Richard Dawkins como «memes»<sup>20</sup>, o «memas», siendo específico de ellos el hecho de que las sucesivas variaciones que sufren y los modos en que se propagan muestran, en el ámbito de la cultura, las características propias de todo proceso evolutivo.

Llanamente, un mema no es otra cosa que una convención cultural sujeta a flujos de variación y transfiguración. Es muy frecuente, además, que distintos tipos de convenciones estéticas converjan unos con otros, creando, por acumulación, coagulaciones más o menos estables, o núcleos de expresividades altamente homogéneas. Digamos que, en estos núcleos, la expresión de los artistas se muestra fuertemente *territorializada*. Así se explicaría el surgimiento de rutinas colectivas y convenciones expresivas como los denominados «géneros cinematográficos». Un género cinematográfico es el efecto de una serie de convenciones estilísticas compartidas por un número considerable de películas. Estos rasgos expresivos van generando un nuevo territorio expresivo a medida que se producen más y más películas que asumen las convenciones propias de este nuevo género. No siendo nuestra tarea poner al desnudo el peso ineludible de las convenciones estilísticas, resulta, sin embargo, interesante dar cuenta de que

---

20 «La evolución de los memes no es simplemente algo análogo a la evolución biológica o genética, ni un proceso que pueda ser descrito metafóricamente en términos evolucionistas; es un fenómeno que obedece sin excepción a todas las leyes de la selección natural ... Ésta es una nueva manera de pensar sobre las ideas.» (Dennett: 1995, 215).

cuanto más denso es el entramado de influencias que constituyen al género, más *territorializada* se encuentra la práctica de estos realizadores<sup>21</sup>.

André Bazin, refiriéndose al periodo de consolidación de los grandes géneros en la etapa del cine sonoro, escribía lo siguiente:

**«[H]acia 1938, los filmes ... estaban casi unánimemente planificados según los mismos principios. Cada historia era contada por una sucesión de planos cuyo número variaba relativamente poco (alrededor de 600). La técnica característica de esta planificación era el campo-contracampo: en un diálogo, por ejemplo, la toma de vistas alternada según la lógica del texto»** (Bazin: 2000, 92).

No menos cierto es el hecho de que, al tiempo que ocurre este proceso de *territorialización*, la relación causa-efecto queda gradualmente invertida. Y como resultado, el género (por mediación de tal o cual institución) pasa a ser la causa de la emergencia y propagación de un tipo de estética determinado y fácilmente identificable<sup>22</sup>. Las instituciones de las que económicamente dependen las producciones artísticas, suelen encontrarse intensamente involucradas en este proceso de inversión que acabamos de describir. De modo que, lo que antes ocurría por imitación natural (espontáneamente abajo-arriba), ahora procede predominantemente en sentido contrario (arriba-abajo y por imposición burocrática).

El teórico de la ciencia cognitiva Donald A. Norman ha denominado «constreñimientos culturales»<sup>23</sup> a las imposiciones institucionales que implican tal inversión de la causa. Los constreñimientos estéticos establecen un equilibrio en la relación entre las *mutaciones* y las *fijaciones estéticas*. Estos, pueden presentarse vagamente insinuados, y no necesariamente prediseñados (p. ej.: en el caso de los actores, el empleo de formas de dicción y entonación es-

21 Así describe el crítico André Bazin el surgimiento de los géneros clásicos: «De 1930 a 1940 parece haberse producido en todo el mundo y especialmente en América una cierta comunidad de expresión en el lenguaje cinematográfico. Se produce en Hollywood el triunfo de cinco o seis grandes géneros, que aseguran desde entonces su aplastante superioridad: la comedia americana ... , el género burlesco ... , las películas musicales ... , el filme policiaco y de gansters ... , el filme fantástico o de terror y el western» (Bazin: 2000, 86-87).

22 Fuera del ámbito de la creación artística, el surgimiento, por ejemplo, de las grandes religiones se explicaría del mismo modo. La Iglesia Católica, en el caso concreto del catolicismo, sería la institución que en la actualidad fomenta y propaga un sistema de creencias altamente *territorializado*, pero que surgieron progresivamente hace miles de años como ideas espontáneas y desorganizadas.

23 Ver Donald A. Norman, «Affordance, Conventions, and Design».



tandarizadas), aunque también, suelen aparecer como conjuntos coherentes de normas estéticas y formales que organizan una gramática de la expresión (p. ej.: la ortodoxia del «campo» y el «contracampo»). Ni que decir tiene, ambos procedimientos constriñen y reorientan irremediabilmente la diversidad creativa, pero sobre todo en el último caso, existe el peligro de que *desde arriba* se especifique lo que se considera «apropiado» o «inapropiado», tanto como lo que es «correcto» e «incorrecto» en la estética y la composición de las producciones<sup>24</sup>.

La gran mayoría de los filmes producidos por grandes marcas cinematográficas, por ejemplo, presentan un alto grado de homogeneidad formal —como en todo sistema de producción a gran escala, institucionalizado y burocrático. Este proceso de manipulación estética, de selección y de fomento de un tipo de obras ejercido desde las instituciones y burocracias legitimadoras, puede presentar algunas ventajas, sobre todo a nivel político e industrial. No obstante, desde el punto de vista de algunos autores, el incremento de la homogeneización por parte de las presiones político-industriales supone un grave problema que perjudica no sólo a un artista sino a todo el sistema de las artes. Sobre todo, este efecto se debe a la introducción de rutinas mediante tal o cual norma o «gramática», que tienden a ser asimiladas por marcas de menor embergadura. Así lo expresa el realizador Jonas Mekas:

**«El arte académico cansado y acabado exprime todo contenido, cualquier contenido, en unas formas calculadas, aceptadas y amables. Ya no son formas estéticas; son moldes. Proporcionan una ilusión de fuerza, seguridad y armonía.»<sup>25</sup>**

Por otro lado, la aplicación de dichos cánones hace que determinadas obras o artistas queden excluidos de ciertos sectores, industrias y mercados. Naturalmente, tal y como ha sido señalado por realizadores ampliamente censurados como Thomas Heise, ello se debe también a causas morales e ideológicas. Este tipo de constreñimientos no son exclusivos del contexto audio|visual. En la historia de la literatura un caso extremo fue el del literato D. H. Lawrence, quien incluso se vio obligado a dejar su país natal debido al rotundo rechazo de su obra por parte de la industria y las autoridades. Fue él mismo quien, en uno de sus escritos, concluía respecto a los nefastos efectos de la industria cultural a gran escala durante los años veinte del

24 En palabras de Jean-Luc Godard: «La mayor parte de los directores han de expresarse a través de una serie de convenciones ajenas, retóricas impuestas por una tradición. Hay por ello, una especie de profunda asincronía entre los realizadores cinematográficos y sus obras. Por eso no hago más que volver una y otra vez al punto cero, para romper esa asincronía y hacer *mi* cine», Ver «Entrevista con Godard», *Nuestro Cine*, nº 66, 1967.

25 Jonas Mekas, Ver el ensayo «Apuntes tras un repaso a las películas de Warhol»

siglo XX: «La cargante acumulación de los tiempos modernos, la cantidad sin valor auténtico» (Lawrence: 1990, 37).

### ***Evolución del Hábito en el Uso de los Diversos Medios***

Los grandes productores y los estudios cinematográficos han estado siempre muy interesados en introducir rutinas y *territorializar* ciertos modelos de la expresión audio|visual<sup>26</sup>. Los géneros, por ejemplo, nacen naturalmente como convenciones transmitidas de unos artistas a otros, pero también son artificialmente impuestas desde arriba. Las grandes estructuras de la industria del cine, productores y estudios, no sólo comprendieron rápidamente los beneficios que ello suponía de cara a las audiencias, sino que a su vez fomentaron la consolidación de dichas rutinas imponiendo condiciones formales o dogmas estilísticos mediante contratos detallados.

Hoy en día, la selección y difusión de *ideas* y *hábitos de éxito* rige, en gran medida, la evolución de las prácticas audio|visuales. La enorme acumulación de rutinas tiene un efecto paralizante que afecta de forma implacable a todo el sector, pues reduce la diversidad de ideas y hábitos influyentes e incrementa el dominio de las triunfadoras, que cada vez son menos. (Veáse *anexo*: «Por un Arte Menor»). Sería, sin embargo, erróneo cargar la responsabilidad de lo que aquí sucede a una entidad en concreto. El problema que esto presenta estaría causado por *unos* y *otros*: no sólo por el productor, no sólo por el cineasta, no sólo por el crítico, no sólo por el espectador (lógicamente, el *feed-back* que unos y otros establecen con el público juega un rol principal, de hecho, es en gran medida el espectador el que, de forma indirecta, tiene el control de las producciones); ni mucho menos, por una entidad abstracta o mítica como «el Capital» —a la cual el cineasta postmarxista Jean-Luc Godard suele referirse como causante de todo lo que desde su perspectiva no encaja con la idea que se ha formado él mismo sobre la práctica cinematográfica.

Lo que sí puede decirse es que *unos* y *otros*, sobre todo cuando hablamos de la invención y propagación de habilidades e ideas nuevas que simpatizan abiertamente con la industria del

26 También debería decirse que esto no siempre es así. El realizador Michelangelo Antonioni pone un ejemplo del tipo de excepciones que la industria suele realizar: «Para la Metro Goldwyn Mayer las películas han de ser rentables. Si son rentables, las acciones de MGM en Bolsa suben; si no, bajan. ¿Que una película de arte como *Blow Up* es rentable? Bien, pues hagamos películas de arte.» Ver la entrevista con Alberto Moravia «El Desierto Norteamérica», incluida en el libro *Para Mí, Hacer una Película es Vivir*.

*espectáculo*, están encerrados en un sistema de prejuicios estéticos, políticos, o económicos. Como explica el historiador John R. McNeill, «cuando una idea tiene éxito se convierte con facilidad en una idea de más éxito todavía: se consolida en los sistemas sociales ... que contribuyen a su ulterior difusión» (McNeill: 2003, 392). De modo que, sí estamos de acuerdo con Godard cuando apunta lo siguiente en torno a la creciente *rutinización* del sector y sus efectos en las producciones:

**«Desde la invención del cine sonoro sólo hemos hecho el 10 ó 15% de lo que podría hacerse en cine. No estamos usando todo su potencial. Cada vez que veo una película muda me asombra la diversidad entre los cineastas de aquella época. Por ejemplo, Murnau era muy diferente de Griffith. Y, sin embargo, las películas del sonoro se parece y suenan de manera parecida.»<sup>27</sup>**

La industria creada en torno a los estudios de Hollywood, por ejemplo, ha ido progresivamente generando una tradición cinematográfica propia. La historia de una tradición como ésta sólo se ve recompensada con más éxitos y de forma continuada; y este éxito se traduce fácilmente en conservadurismo, ortodoxia y rigidez —a sus ojos, todo lo que queda fuera de su territorio es calificado como «extraño», «experimental», «absurdo», «kitsch», «de estilo inferior» o «de mal gusto». Desde el punto de vista de la industria ésta no es una mala estrategia, pues, así, puede funcionar durante décadas mientras las circunstancias sociales se mantengan estables. No obstante, el artista, para formar parte de esta tradición legitimada debe someter su creatividad a las normas establecidas por parte de la industria, en este caso, la industria que ha proliferado en torno a los estudios de Hollywood. Ni que decir tiene, estos estándares han condicionado poderosamente los desarrollos de las prácticas cinematográficas a nivel global, y, como consecuencia, el cine de nuestros días está fuertemente *territorializado*, sujeto a los intereses de la industria y la política, principalmente.

Con la televisión ocurrió algo similar, por mucho que, como confirma el crítico Serge Daney en su artículo *Como Todas las Viejas Parejas, el Cine y la Televisión Han Terminado por Parecerse*, en la actualidad televisiva, los modelos específicos del medio parten de los grandes hallazgos realizados por maestros del cine:

<sup>27</sup> «Jean-Luc Godard: No Difference between Life and Cinema», discusiones en la University of Southern California, entre el 26 y el 29 de febrero de 1968. Editado por Gene Youngblood, *Los Angeles Free Press*, 8 de marzo de 1968. En *Jean-Luc Godard: Interviews, op. Cit.* Fragmento extraído de la publicación *Jean-Luc Godard. Pensar entre Imágenes*.

**«Encontramos todo esto es Rossellini (el primer gran periodista-viajero: Alemania Año Cero), en Tati (el primer gran periodista deportivo: Jour de Fête), en Welles (el primer gran maestro de ceremonias, tramposas de ser posible: Mr. Arkadin), en Bresson (el primer inventor de juegos-dispositivos sádicos: Pickpocket). E incluso en el viejo Renoir (el primero en rodar con varias cámaras, para la televisión: Le Testament du Docteur Cordelier). Y, por supuesto, en el viejo Lang-Mabuse, el primer jefe de dirección video-paranoico.»** (Daney: 2004, 126).

A pesar de la influencia de todos estos realizadores, dadas las condiciones técnicas del medio, y quizá, dadas unas circunstancias histórico-culturales específicas, el grado de *territorialización* de la televisión es aún mayor:

**«Dicho rápidamente y en desorden: el impacto y los azares de la toma en directo, el noticiero y el folletín, el deporte y la cámara lenta que permite ver mejor, los intervalos y la tanda, la señal de ajuste, los juegos a menudo débiles pero siempre complejos, el erotismo de las locutoras, el tratamiento diferente de una imagen en sí misma diferente, las incrustaciones y las sobreimpresiones de color, el circo y las risas grabadas, los debates cronometrados y el show de aquellos que nos gobiernan, los efectos de feedback del video, etc. Todo un mundo.»** (Daney: 2004, 127).

Pese a los numerosos intentos de tomar el medio televisivo desde enfoques artísticos o pedagógicos, potenciando por otro lado el *feed-back* con el espectador, los grandes poderes institucionales y estatales lo han empleado de forma masiva para fortalecer su régimen. Resulta esencial comprender el alcance e impacto social de las producciones audio|visuales; obsérvese que la televisión no sólo es una herramienta empleada para la unificación nacional, sino también para la uniformación de los individuos. Debe decirse de paso que estos medios son la base de la incipiente «sociedad del ocio»; tal y como se evidencia en las películas de Debord, la televisión —como heredera del cinematógrafo—, se ha caracterizado por ser un eficaz vehículo de informaciones de carácter propagandístico con fines políticos y comerciales<sup>28</sup>. Como respuesta a esta situación, una sección importante de los video-artistas de los años setenta y ochenta,

28 En reacción a este poderoso tipo de prácticas se nos ocurre mencionar algunos filmes como *La sociedad del espectáculo* (1973) de Guy Debord, quien tanto desde la práctica cinematográfica como desde el ámbito de la teoría advirtió desde la década de los sesenta sobre la negativa influencia social de los usos televisivos.

trataron de hacer frente a estos regímenes culturales mediante un arte centrado en la naturaleza de la imagen y la técnica videográfica. Estos artistas trabajaban principalmente sobre los diferentes medios, discursos y mecanismos de influencia social —al arranque y consolidación de esta tendencia contribuyeron desde la filosofía algunos pensadores como Barthes, Foucault, Lyotard o Derrida, quienes a su vez se inspiraron en estos trabajos videográficos para desarrollar otros problemas ajenos al arte. Seguramente fue por ello que estos artistas ansiaron una nítida divergencia, no sólo entre los usos tradicionales del cinematógrafo y los que los videoartistas hacían del nuevo medio, sino además entre la naturaleza de ambas técnicas.

En un sentido historiográfico, la clara y limpia distinción entre las prácticas de los cineastas y las de los video-artistas es difícilmente demostrable y creíble —sobre todo, si como aquí estamos haciendo, hacemos uso de una historia de «larga duración»<sup>29</sup>. Tal ruptura, pensamos, sólo es parcial o imaginaria. Sobra decir que uno y otro modo se inscriben a grandes rasgos en formas, tradiciones y circuitos comerciales más o menos independientes, pero ello no se debe, ni mucho menos, únicamente a diferencias técnicas. Prueba de esta conectividad o ineludible hibridación es el empleo de tecnologías videográficas en contextos cinematográficos, o inversamente, el uso abusivo de mecanismos cinematográficos para soportes videográficos.

Como puede verse, la historia de cada medio explica implícitamente el sometimiento de la creatividad individual mediante procesos de homogeneización, y de aislamiento respecto de otras técnicas artísticas; pero por otro lado, existe una coexistencia con otros pequeños procesos de disolución de normas y diversificación formal y expresiva. En ello, entran en juego muchos factores que, como estamos viendo pueden reducir o aumentar, según el caso, la experimentación artística y la potencia creativa. En este sentido, frente a la poderosa institucionalización de las prácticas, un gran sector de las producciones videográficas contemporáneas actúan como excepción de la norma —impulso amateur que existía ya en la época del *super-8*. En parte, ello se debe a que entre las décadas de los setenta y ochenta del pasado siglo, el vídeo se convirtió en una herramienta muy accesible en el mercado<sup>30</sup>, lo que por otro lado ha permitido un poderoso desarrollo y diversidad de los dispositivos de vídeo.

29 La historia de larga duración, tal como la concibe Fernand Braudel, permite a los historiadores estudiar procesos largos de forma global, para ser entendidos en su total desarrollo más allá de las determinaciones locales.

30 No hemos de olvidar que esta tecnología ha sido objeto de prácticas —hoy muy comunes, pero hasta entonces insospechadas— como la llamada videovigilancia, produciendo grabaciones de hechos cotidianos de forma ininterrumpida, hecho que, por otro lado, no ha pasado inadvertido en el arte videográfico de las últimas décadas.

Seguramente, la habitual contraposición entre las «viejas maneras» asociadas al cine (con su frecuente sometimiento a rígidos guiones, la aplicación convenciones estilísticas y estructurales, o la subordinación a normas metodológicas) y la espectacular disolución y proliferación de nuevas tendencias del arte videográfico, responde en resumidas cuentas a una cuestión económica y de accesibilidad. Pues, salvo raras excepciones las producciones de cine han permanecido siempre sujetas a costes elevados, y a los intereses y exigencias no sólo por parte del mercado cinematográfico, sino también, y en primer lugar, por parte del productor. En este sentido, el film *Persona* (1966) de Bergman es, según han comentado algunos autores, una reacción en términos de creatividad ante este carácter opresor de la industria y los productores.

Contrariamente al contexto del celuloide, la herramienta videográfica se ha mantenido al alcance de la mayoría —profesionales y no profesionales—, y es gracias a esta mayor diversidad de usos y contextos, que el vídeo ha proporcionado grandes desarrollos al territorio audio | visual. Basándose en su propia experiencia, el director español José Luis Guerín hacía referencia recientemente a esta mayor libertad creativa que el cine ha encontrado, paradójicamente, en contextos expositivos como las salas de museo, lugares que hasta hace una quincena de años eran exclusivamente propios del vídeo y ajenos a las prácticas cinematográficas<sup>31</sup>.

Una nueva técnica no es nunca la superación de las técnicas que la preceden, aunque ésta pueda preparar las condiciones para que otras anteriores desaparezcan —como ocurre desde hace algunos años con el celuloide ante la progresiva digitalización de los soportes. Por lo tanto, no encontramos motivos en nuestro estudio para tratar las diversas producciones de video, cine o televisión, como pertenecientes a categorías distintas, contradictorias, u opuestas. Por el contrario, serán concebidas como conjuntos de material óptico y acústico ubicados en diferentes soportes. Además, en estos últimos tiempos, toda esta diversidad de imágenes producidas a partir de diversos aparatos tecnológicos tiende a acumularse y re-mezclarse en formatos digitales. La gran importancia del proceso de postproducción de las obras, así como los últimos desarrollos informáticos mostrados en trabajos como los de Christian von Borries evidencian que, contrariamente, cada obra es el resultado de una gran variedad de procesos tecnológicos y usos mezclados de diferentes medios y soportes. A ello ha ayudado en gran medida Internet, archivo de información digital que se desarrolla y expande de forma descentralizada, donde estos materiales confluyen, abriéndose por otro lado a dinámicas *abajo-arriba* de propagación y de distribución de estas informaciones. De momento, Internet es la vía de escape más efectiva

---

31 Guerín en diálogo con el crítico de cine Carlos F. Heredero, tras la proyección de su película *Guest* en el Museo Reina Sofía en agosto de 2011.

de las censuras impuestas directa o indirectamente por parte de la institución política y de la selección industrial.

#### 1.4. LA AFIRMACIÓN AUDIO | VISUAL DEL MUNDO

Hemos visto en el apartado anterior que la realidad cultural no sólo existe sino que repercute enormemente en nuestras representaciones del mundo. No obstante, ello no implica que el mundo consista en las representaciones que los seres humanos tienen de él —al menos desde el punto de vista de la filosofía realista. La herramienta audio | visual es un instrumento de exploración de la realidad, tanto de esa realidad subjetiva que nos caracteriza especialmente a los seres humanos, como de la realidad material de la que formamos parte. Por tanto, ¿qué tipo de afirmaciones podemos hacer de ese mundo de cuerpos vivos e inertes que se afectan los unos a los otros haciendo emerger en cada instante nuevos acontecimientos? La respuesta no es sencilla.

De acuerdo con la física clásica, el universo consistía en cuerpos ocupando un espacio. Según esta idea debería asumirse que habitamos un mundo físico que consiste en cuerpos en el espacio y que lo que nosotros percibimos consiste justamente en «cuerpos en el espacio». Pero tal y como lo pone de manifiesto James J. Gibson, esto es algo dudoso. La realidad terrestre, dice Gibson, se describe mejor de otro modo —al cual hacemos referencia en seguida.

Conviene apuntar antes de continuar, el hecho de que, el tránsito de una concepción clásica a otra, como la que autores como Kauffman o Gibson proponen, sacude y renueva no sólo campos como el de la biología o la psicología de la percepción, sino que también afecta a las artes y a los modos de captación estética del mundo. Pues, como hemos afirmado, los artistas proponen nuevas visiones sobre la vida, y sería limitado reducir la vida a tales parámetros. Precisamente, es en nuestra época cuando una verdadera experimentación intensiva de las sustancias, las superficies y el medio ambiente, o de nuestros procesos subjetivos y modos de vida (como efecto de una permanente morfogénesis física), adquiere en términos culturales auténtico valor y sentido.

Siguiendo siempre la orientación de Deleuze, para este aspecto particular de la investigación nos apoyaremos principalmente en las ideas de James J. Gibson, desarrolladas en su ensayo «Optical Motions and Transformations as Stimuli for Visual Perception» incluido en *Reasons for Realism*.

### ***Sustancias, Superficies y Hábitat***

Según nuestros planteamientos, tal y como han sido expuestos en la introducción a las partes primera y segunda de la investigación, nuestra posición respecto de las artes visuales irá íntimamente vinculada, no sólo a ideas como el «acontecimiento» y la «diferencia», sino además, a una serie de nociones clave ligadas igualmente a las tres teorías de Deleuze: entre otras, los «procesos» (por parte de la teoría de los estratos), los «afectos» (por parte de la teoría de los ensamblajes), y la «duración» y las «pasiones» (por parte de la teoría de la subjetividad). No obstante, la manera en que Gibson describe la realidad es bien diferente —aunque puramente compatible con la nuestra. Concretamente podemos decir que este autor la describe en términos de «sustancias», «superficies» y «hábitat» (Gibson: 1979, 240), por un lado, y «oportunidades» y «riesgos» (Gibson: 1979, 136) del lado perceptivo.

El medio audio | visual capta ni más ni menos que la luz contenida en la materia y ondas sonoras; no capta conceptos, ni ideas, ni discursos..., no capta las formas, ni los volúmenes, ni la consistencia, ni la dureza de los cuerpos. Por eso a la persona que trabaja captando expresividades mediante estas técnicas le interesa la cualidad lumínica y sonora vinculada a las sustancias, y las diferencias que se establecen entre unas cualidades y otras. Por ejemplo, la relación entre la visibilidad de determinadas superficies y la invisibilidad de otras.

Así mismo, es de suma relevancia dar cuenta de que la relación mental que establecemos entre las diversas sustancias y superficies puede ser alterada mediante mecanismos audio | visuales. Por ejemplo, mediante el montaje, puede sugerirse continuidad espacial entre dos superficies cuando en la realidad hay discontinuidad.

Por otro lado, Gibson introduce la idea de la «transformación» (Gibson: 1979, 246), que afecta a las anteriores nociones: las sustancias, las superficies y a todo el hábitat en su conjunto. Mediante las técnicas audio | visuales, la *transformación* tanto como la *persistencia* de ciertos elementos, pueden ser visualizadas en la mente de un espectador. Ello es posible dado que mediante la percepción de la imagen se sienten —se ven y se oye— cualidades cromáticas, tonales, lumínicas, e intensidades sonoras que cambian de un instante a otro.

Finalmente, tanto en el pensamiento de Gibson como en el de Deleuze, o como también en el del historiador Fernand Braudel, la realidad se presenta ante nosotros como conjuntos de elementos interrelacionados, o mejor aún, «conjuntos de conjuntos» organizados en niveles de



escala: a un hábitat lo constituye una articulación de sustancias y superficies y las vivas relaciones afectivas que emerger a partir de ellas —de las que las técnicas audio | visuales pueden testificar gracias a la luz y el sonido captados. En función de los tipos de sustancia y de superficie, un hábitat es —entre otras cosas— un sistema de circulación lumínica y sonora. A través de ese sistema, culmina ante nosotros la visualización de un complejo espacio-movimiento de diferenciación cualitativa (acontecimiento que es, en toda la extensión del término, sinónimo de «vida»).

### ***Distinción entre los Procesos Físicos y las Transformaciones Óptico | Sonoras***

Veamos ahora el problema que surge. Pues, naturalmente, los procesos físicos que definen al hábitat, y las transformaciones en la información óptica y acústica contenida en las imágenes, han de ser diferenciados.

Para empezar, es importante apreciar que no todos los procesos físicos son vistos u oídos. Estrellas y planetas, rocas, máquinas, y animales, partículas y átomos; todas estas entidades sufren transformaciones visibles, pero no siempre pueden ser vistas, y en consecuencia no todos estos procesos físicos pueden ser capturados audiovisualmente —por mucho que existan infinidad de técnicas, como los rayos infrarrojos, que permiten visualizar ciertos acontecimientos en condiciones especiales. Lo mismo ocurre con los sonidos.

Algo visible es algo sensible, algo que se ve. Pero aquí nos surge la necesidad de diferenciar, además, entre «ver» y otro término que se le parece y que seguramente esté más presente en la Segunda Parte de la investigación, «visualizar». Cuando algo es visible —una sustancia, por ejemplo— es, en primer lugar, porque refleja o emite luz. En segundo lugar, es visible porque no está demasiado lejos ni es demasiado pequeño (Gibson: 1982, 45). El movimiento del viento no es visible, argumenta Gibson, dado que las sustancias gaseosas transmiten luz en vez de reflejarla. No obstante, las técnicas audio | visuales pueden hacer referencia o visualizar el movimiento del viento mediante imágenes y sonidos: basta con hacer ver efectos producidos por el aire como el movimiento o la tensión de otros cuerpos y superficies. Complejizar, *ambigüizar*, es el recurso de Claude Landsman en *Shoah* (1985); este documental no sirve para mostrar imágenes del pasado, sino para traer indirectamente a escena la complejidad de un conjunto de hechos —la violencia, la crueldad y el horror de un genocidio que resiste al paso del tiempo.

De ahí que, aunque el artista trate insistentemente de sugerir y visualizar de forma bidimen-

sional todo tipo de procesos tridimensionales, físicos y psicológicos, depende en todo caso de la visibilidad o sonoridad material de estos u otros cuerpos: en el caso de *Shoah*, paisajes, y sobre todo, bustos parlantes (o mejor, su gestualidad, su tartamudeo, su incapacidad para comunicar aquello que los aprisiona) expresan subjetivamente la realidad de unos hechos. Como vemos, el entorno cultural contiene una enorme variedad de superficies que sí pueden verse (ej.: el rostro humano), y cuyas transformaciones son visibles —al menos parcialmente—, y no sólo eso, sino que son huella de acontecimientos y transformaciones previas y reflejo de posibles cambios futuros.

En este sentido, las capacidades físicas y expresivas de cada cuerpo o superficie son bastante amplias, pensemos en una fuerte corriente de aire que trastoca el estatismo de un objeto común: un sombrero que cae, que asciende, que gira sobre sí mismo, que se pliega y se contrae al chocar con otros cuerpos. Seguramente todo proceso no visible del cual tengamos consciencia pueda ser visualizado: incluso, el movimiento de cuerpos celestes con su lento cambio angular, también el movimiento de los cuerpos microscópicos (cuya superficie refleja una textura óptica demasiado pequeña para el ojo humano). Visualizar estos fenómenos está en manos del ingenio del artista —para ello, la expresión humana, particularmente cuando se habla de la expresión facial, es muy rica puesto que incluye la dimensión psicológica.

Por otro lado, el artista puede hacer que transformaciones físicas que en la vida cotidiana ocurren y son vistas de manera continua, se visualicen de forma discontinua, o viceversa. Nuevamente, el montaje podría crear en este caso la idea de causa y efecto.

### ***El Medio Territorial y sus Límites, Encuentros en el Fin del Mundo de Werner Herzog***

Gran parte de quienes se han referido a la filmografía de Herzog —tanto para elogiarla como para desacreditarla— lo han hecho empleando la expresión «en tierra de nadie». No obstante, desde nuestra perspectiva consideramos este juicio incorrecto e insensato. Contrariamente, quisiéramos argumentar que el valor de sus películas se encuentra en el deambular a lo largo de eso que llamamos «límite» tanto extensivo como intensivo. Se trata de una actividad que él mismo denomina su «búsqueda»<sup>32</sup>, y que podríamos sintetizar como una amplia exploración

32 «Herzog ha recorrido los rincones más variados del globo, con preferencia por los lugares alejados y exóticos donde todavía es posible encontrar esas imágenes (y esas gentes) no contaminadas

sobre las condiciones extremas de vida. Por otro lado, habría que saber si verdaderamente es efectivo explorar nuestro medio territorial sin una tendencia inherente hacia los límites de la realidad empírica: toda búsqueda de estas características debería concebir los límites «no como líneas divisorias sino como territorios en sí mismos»<sup>33</sup>.

A los pocos minutos del inicio de *Encuentros en el Fin del Mundo*, Herzog informa al espectador de no haberse desplazado hasta la Antártida para realizar «otro documental sobre pingüinos». Efectivamente, la naturaleza del lugar le plantea otros interrogantes, preguntas por las que uno llega a sentir que «a veces es importante hacer una película»<sup>34</sup>. El continente antártico se transforma a su llegada, no sólo en un espacio de exploración geográfica sino en un espacio de exploración intensiva de los mundos natural y cultural. Pues como se observa en el film, más que nunca ambos ambientes conviven y conforman la misma cara de una misma moneda.

Las expresividades física, biológica y cultural confluyen en una misma entidad dinámica y compleja. Sin embargo, la naturalidad del entorno llega a ser, en cierto sentido, amenazante: «Sería bonito pensar en la Antártida como un territorio estático: un monolito de hielo. Y, ciertamente, es así como ha sido concebida en el pasado ...», comenta uno de los científicos a los que Herzog entrevista, «... Pero, decididamente, estos cómodos pensamientos sobre la Antártida se han desdibujado. Ahora debemos comprender que se trata de una entidad viviente: es dinámica, produce cambios, cambios que pronostican al resto del mundo...».

Mientras que en el filme *Sans soleil* (1982) Chris Marker nos presentaba al hombre donde más se reconoce, inserto en la sociedad urbana —opaca y vacilante, donde su empresa es palpable y está relativamente asegurada—, Herzog lo arrastra justamente allí donde se lo reconoce menos, en la naturaleza. De un extremo al otro; de una expresividad ambiental casi totalmente humanizada a otra en la que lo humano parece haber roto toda relación. ¿Se trata de una falta de creencia en el mundo, tal y como sugería Deleuze? ¿O definitivamente, como se infiere de las reflexiones de Serres en esa misma época, de que a nuestra cultura le horroriza el mundo? Indudablemente, conocer la dimensión humana implica dar cuenta de las dimensiones ambientales en las que ésta se halla.

Fue también en las últimas décadas del siglo pasado, curiosamente, cuando la comunidad

---

por la civilización que anhela plasmar en la pantalla como parte de lo que él mismo llama su *búsqueda*» (Weinrichter: 2007, 33).

33 Mieke Bal, entrevistada por Juan Sebastián Cárdenas. Revista *Artecontexto*, nº. 25.

34 Werner Herzog, entrevista con Hervé Aubron y Emmanuel Burdeau. Declaraciones recogidas en Valencia (España) el 4 de octubre de 2008. Revista *Cahiers du cinema España*, nº 30, Enero 2010.



científica pronosticó que «estamos asistiendo a dos crisis gemelas que amenazan nuestra calidad de vida: el deterioro de la salud y el deterioro del medio ambiente» (Goodwin: 2008, 249). Ni que decir tiene, ambos aspectos se hacen evidentes en las imágenes y testimonios de *Encuentros en el fin del mundo*. Según nos ha parecido, estas crisis responden esencialmente a un problema de creencias y del modo de concebir la relación entre los acontecimientos culturales y naturales. Por ello, sería interesante saber que estas crisis, no sólo están intrínsecamente ligadas la una a la otra, sino que son reflejo de nuestra concepción equivocada del orden relacional entre las entidades que forman el mundo.

Con Herzog, fiel aliado de los nuevos biólogos, geólogos, vulcanólogos, somos más conscientes de eso que Serres afirmaba: «la naturaleza, de la que nuestra cultura sólo se había formado una idea local y vaga, cosmética, irrumpe en nuestra cultura» (Serres, 2004, 12); operación idealista, platónica y mistificadora, presente también en ciertas concepciones del arte. En el filme, por el contrario, Herzog nos interroga sobre nuestro lugar en el mundo; sobre la posición especial del hombre en la naturaleza. En este sentido, el cineasta acompaña a Spinoza, cuando éste sugería una necesidad de seguir el orden común de la naturaleza, obediéndolo y acomodándonos a él: somos cosa entre otras<sup>35</sup>. Principalmente porque es en gran medida la naturaleza la que regula nuestra existencia.

---

35 En este sentido, debe matizarse que en la película de Herzog (y esto es algo que ocurre a lo largo de toda su filmografía), se aprecia un drama místico protagonizado entre la materia y el orden natural de las cosas, y el alma humana. En muchas ocasiones, valga como ejemplo preciso en el filme el instante en el que se muestra un esturión congelado bajo cientos de toneladas de hielo antártico, Herzog parece incluso tratar de arrastrar al espectador a un estado de éxtasis espiritual. Ello se hace aún más llamativo en su último filme *La Cueva de los Sueños Olvidados* (2011), al invocar sentimientos extrasensoriales cuando, aprovechado el carácter remoto y sagrado de la cueva de Chauvet, Herzog muestra sus deseos de acceder a esa realidad constituida exclusivamente por almas. Por todo ello, a pesar de nuestra admiración por su trabajo y su particular estilo, debemos de manifestar nuestra discrepancia respecto de la espiritualidad postromántica del realizador.

Fig. 11. Fotograma de *Encuentros en el Fin del Mundo*, 2007, en el que podemos ver a un buceador gravitando bajo un cúpula de hielo en la Antártida.

### *La experiencia de los límites:*

«Nunca se le pregunta a un compositor qué idea social o filosófica sustenta su sinfonía. Una película está muy cerca de la composición musical, pero con un aspecto físico, con un instinto para el espacio, para la orientación dentro de un espacio»<sup>36</sup>. Tal como sus propias palabras lo expresan, hay en la actitud de Herzog un permanente intento de ir por uno mismo más allá de lo que nuestra herencia cultural nos ha dejado: sin renegar del pasado, sino a partir de él. A partir de un verdadero cine de la intensidad y de la acción física. Pues, como en otra ocasión comenta: «El cine no proviene del abstracto pensamiento académico; proviene de tus rodillas y de tus muslos»<sup>37</sup>.

En *Encuentros en el fin del mundo* asistimos a una concepción del hombre como organismo biológico y agente social. El propio Herzog se presenta como tal, habitando espacios delimitados natural y artificialmente. En todo momento, nuestras vidas habitan zonas territoriales, las cuales se extienden hasta un límite señalado por una frontera (DeLanda: 2010,115); los espacios en los que el filme se desarrolla son en sí mismos fronteras extensivas: las fronteras creadas entre países, los límites de las ciudades y del vecindario, o de un ecosistema, pero también los límites de nuestro cuerpo (la piel, los órganos externos), son parte de lo que define nuestra identidad social y biológica.

**«Creo que existe una cierta lógica en habernos encontrado en este lugar porque este lugar ejerce una especie de selección natural para personas que tienen esa intención de saltar fuera del mapa, y casualmente todos nos juntamos aquí, donde convergen todas las líneas del mapa»** (*Encuentros en el Fin del Mundo*: 00. 11. 38).

---

36 Declaraciones de Herzog contenidas en la entrevista *La necesidad de imágenes nuevas: reencuentro con Herzog*, publicada en *El llamado del ser. Hablemos de cine*, nº 72 (1980), José Carlos Huayhuaca. Hemos tenido acceso a este documento a través de *Caminar sobre hielo y fuego. Los documentales de Werner Herzog*, de Antonio Weinrichter (p. 34).

37 Declaraciones de Herzog extraídas de *Caminar sobre hielo...* de Antonio Weinrichter (p. 34).

Tal como Herzog pone de relieve, también habitamos otros espacios o zonas de intensidad cuyas fronteras no vienen definidas por límites extensivos sino por umbrales críticos de intensidad [Fig. 11.]. Entre estas últimas, DeLanda ha destacado zonas de alta presión exploradas por buceadores, zonas de baja gravedad experimentadas por astronautas, zonas de baja temperatura visitadas por los exploradores del Ártico, zonas de gran velocidad atravesadas por pilotos de pruebas. ¿No son acaso estas zonas críticas las que siempre han llamado la atención a Herzog? Efectivamente, «los diferentes lugares de un hábitat [más aún, diremos, sus zonas críticas] pueden ofrecernos distinto tipo de oportunidades para la acción» (Gibson: 1979, 136). Al mismo tiempo su evidencia es otra: es también la voluntad de mostrar la riqueza de esos territorios en los que confluyen todas las disciplinas. Justamente, su cine parece querer decir lo siguiente: si cada disciplina está demasiado anclada a sus categorías, y consecuentemente entre sí no dialogan, entonces será necesario hacerlas dialogar.

En este sentido, la película melliza sería *Nostalgia de la Luz* (2010), del chileno Patricio Guzmán. Esta obra maestra avanza entre superficies, cuerpos y mentes, uniendo experiencias y conocimientos dispersos a lo largo y ancho del Desierto de Atacama, para reflexionar sobre la memoria, la historia, el tiempo, el cosmos, el ser humano.

Está claro que la noción de «médium» no expresa para Herzog lo mismo que la noción de «espacio». El médium o medio ambiente implica la interacción entre infinidad de entidades a diferentes niveles de escala. La complejidad de un medio se debe a que, él mismo, es una unidad que surge de la unión e interacción de un conjunto de cuerpos, superficies y sustancias. La intensidad de un medio se debe, entonces, no tanto a las características de un espacio, o al tipo de entidades que lo habitan, sino a las tensiones, las cualidades físicas, las relaciones, las acciones y pasiones, y los estados de las cosas (Deleuze: 2005, 30). Permítasenos contrastar y enriquecer estas ideas, que surgen del filme de Herzog, con la siguiente apreciación de Gibson: «Comencemos por señalar que nuestro planeta se compone principalmente de tierra, agua y aire —sólido, líquido y gas. La tierra forma un sustrato, el agua a su vez conforma el sustrato de los océanos, lagos y arroyos, y los gases del aire constituyen la capa atmosférica sobre la tierra y el agua. La interfaz entre dos de estos tres estados cualesquiera de la materia —sólido, líquido, y gas— constituye una superficie. La interfaz tierra-agua en el fondo de un lago es una de ellas, la interfaz agua-aire en la parte superior es otra, y la interfaz tierra-aire es la tercera —la más importante de todas las superficies para los animales terrestres» (Gibson: 1979, 16).

Sin duda, esta última interfaz a la que Gibson se refiere, es *nuestro lugar*. Es la base de nuestra percepción y nuestro comportamiento, tanto en sentido literal como figurado. Es la super-

ficie que nos sustenta. ¿Nos veremos algún día obligados a habitar otros lugares? Sólo con realizar esta pregunta llega a nuestra mente la imagen del esturión congelado entre toneladas de hielo en el filme de Herzog. Pero no se trataría de esto, la muerte. No se trataría de habitar un nuevo espacio, sino de formar parte de un nuevo medio ambiente, de desarrollar nuevas dimensiones humanas.

Ni que decir tiene, en *Encuentros en el fin del mundo*, el territorio mostrado a través de las imágenes es tan importante como las figuras humanas que lo habitan. El nobel en química Ilya Prigogine explicaba hace casi treinta años que hasta hace poco, si se preguntaba a un físico qué se conocía del mundo y qué restaba por ser comprendido, respondía usualmente: «No comprendemos todavía las partículas elementales y los primeros estadios del universo, pero entre medio la situación es satisfactoria»<sup>38</sup>. Precisamente, una de las propiedades más problemáticas de la naturaleza es la diversidad de los tamaños de escala. De modo que, en el Ártico, lo micro y lo macro se establecen como problemas que incumben no sólo a la ciencia, sino también a la filosofía y al arte. Los gobiernos, sin embargo, pocas veces han tenido que ver con lo molecular y lo cosmológico; al igual, nuestras vidas poco parecerían tener que ver con una ética de lo microscópico o lo macroscópico. Sin embargo, es un error tanto lo uno como lo otro, puesto que ambos se hallan implicados y forman parte activa de procesos a otra escala.

Herzog transita con su cámara en la vasta interconexión del universo, entre las dimensiones astronómicas y los aconteceres atómicos. Él es, en efecto, un explorador del límite, capaz de actuar localmente, y produciendo sin embargo, un ritmo que alcanza los procesos globales de creación | destrucción; encuentra, mediante el dispositivo audio | visual, una nueva forma que aúna los distintos anillos. No obstante, no hemos de pensar que su obra trate de dejar de lado la dimensión y expresividades humanas. Es precisamente la labor del espectador —nuestra labor— asumir esta amplitud intensiva para conferirle su dimensión ético | estética. Se trata de habituarse a pensar sobre nuestra propia actividad en el mundo que habitamos, en función de unas condiciones que exceden las necesidades humanas y culturales.

#### *La Expresividad Humana más allá del Antropocentrismo:*

¿Por qué no podría esperarse una audiencia artístico | filosófico | científica, y que al mismo tiempo se tratase de una mirada no especializada? Lejos de ofrecerse exclusivamente a las limitaciones de una u otra especialidad, la obra de Herzog entra intuitivamente en ese ámbito



donde diversas disciplinas se solapan. Es allí donde contribuye Herzog a los debates culturales.

La cultura occidental está fuertemente marcada por el subjetivismo, la razón y, en consecuencia, por una concepción antropomórfica del mundo. Quizá por eso *Encuentros en el fin del mundo*, realizada veinticinco años después de que Marker estrenara *Sans soleil*, vuelve a producir esa sensación de extrañeza. De nuevo, sobreviene la idea de la pertenencia de los individuos y sus sociedades a un sistema complejo que excede lo humano, pero en el que todo pensamiento, subjetividad y quehacer humano se halla intrincado.

Lo que, desde nuestra perspectiva se está poniendo de relieve en el filme, es una sensibilidad de los flujos de la energía y de la materia capaz de evitar el *chauvinismo orgánico*. Lo cual, visto del lado de la filosofía, haría surgir un concepto de vida ampliado. Según este modo de sentir y concebir lo que la vida es, ésta no parece un aspecto exclusivo de ciertas entidades. Contrariamente a la visión tradicional, existen otras esferas de la realidad donde también ocurren fenómenos de auto-organización, y no sólo eso, sino que además, estos procesos repercuten directamente en lo que suele conocerse como «seres vivos». Pensemos en el filme de Herzog, concretamente, en toda esa serie de imágenes que se refieren a la belleza y potencia de la actividad volcánica, las variaciones y desplazamientos de grandes masas de hielo, o los no menos espectaculares e invisibles neutrinos<sup>39</sup>. Todas ellas son entidades activas en el interior de un

39 A primera vista, el interés que la Antártida suscita recae en el carácter extremo de su meteorología y climatología, sin embargo, a medida que el abanico de las ciencias se amplía, vamos tomando consciencia de la relevancia de sus particularidades. Implícito en el filme de Herzog están las proyecciones a la exobiología (la ciencia de la vida en el cosmos): el ecosistema antártico es importante para estudiar los organismos extremófilos: existen en diversas zonas del continente antártico lagos subglaciales (el calentamiento derivado de fenómenos volcánicos permite la formación de cuencas de agua líquida cubiertas perennemente por capas de hielo de al menos 5m. de espesor) en los cuales se





mismo sistema que compartimos, el Universo.

De este modo, los hombres y las mujeres aparecen en la película extraordinariamente ligados a las condiciones impuestas por el territorio. Recordemos que según el historiador Fernand Braudel, explorar el carácter de una civilización es cuestionar el espacio, su territorio y sus contornos, el clima, la vegetación, las especies animales, u otras oportunidades o ventajas naturales; y es también explorar lo que la humanidad ha hecho a partir de esas condiciones básicas, su adaptación a ese territorio: agricultura, ganadería, alimentos, arquitectura, vestimenta, comunicaciones, industria. Este es justamente el trabajo de Herzog: explorar los modos de vida humanos, que emergen ante unas condiciones extremas de vida —lo que los antropólogos llamarían una determinada «zona cultural».

La experiencia de estas personas (al igual que la del propio Herzog) se halla, pues, sujeta a acontecimientos del lugar tales como la posición geográfica de la Antártida, la orografía, las variaciones y peculiaridades locales del clima, o la sucesión del día y la noche. Sólo ello —y naturalmente su aislamiento<sup>40</sup>— explica el carácter enrarecido de las personas mostradas en el filme (habituadas técnica y psicológicamente sólo en apariencia a la vida en el polo). No obstante, lo que en la película interesa, es tanto el límite de la acción humana como la respuesta de una comunidad a las condiciones impuestas: esta respuesta es la que enriquece la identidad y las expresiones de toda sociedad:

---

desarrolla un tipo de vida psicrófilo (amantes del frío), uno de los tipos de vida extremófila que pudiera tener semejanzas con las posibles formas de vida extraterrestre en astros donde las temperaturas dominantes son inferiores al punto de congelamiento del agua.

40 Exceptuando un limitado turismo y una limitada pesca, prácticamente todas las actividades humanas en la Antártida se reducen a la investigación científica.

Fig. 12. En las páginas 112 y 113, dos fotogramas de *Encuentros en el Fin del Mundo*.

**«El gran público tiene una visión sentimental y antropomórfica de la naturaleza. Hablo de civilizaciones muy tecnológicas ... Mi visión no tiene nada que ver con todo esto».**<sup>41</sup>

En realidad, la visión de Herzog tiene que ver con el reto, con el desafío a las fuerzas de la naturaleza. Ello se encuentra presente en toda su filmografía: pensemos en *Aguirre, la Cólera de Dios* (1972), *La Soufrière* (1977), *Fitzcarraldo* (1982), *Grizzly man* (2005). De forma particular, los personajes de *Encuentros en el fin del mundo* han de actuar con urgencia a favor de una adaptación física y subjetiva a las condiciones del lugar. De la mano de buceadores y vulcanólogos, entre otros, Herzog apuesta en su «búsqueda» por un mejor conocimiento del funcionamiento de los ecosistemas. La evidencia del filme es que ellos mismos forman parte activa de dicho ecosistema, se hallan intrincados en complejas relaciones de energía y materia compartidas con otras entidades.

En pocas ocasiones hombres y mujeres dan cuenta de forma tan evidente de su extrema fragilidad y temporalidad. Herzog apela incluso a una «supervivencia», tanto por parte de cada uno de los científicos que pueblan la Antártida, como por la especie humana; pues en definitiva, situados o no en los confines del mundo «nuestros cuerpos orgánicos ... no pueden ser otra cosa que coagulaciones temporales halladas en estos flujos» (DeLanda: 2009, 104). En este contexto, la conclusión de Herzog es que el hombre es una especie histórica a la que le corresponde un fin. No obstante, el director no muestra ninguna angustia ante el declive de esa especie, la humana, que ha envenenado las sutiles y meticulosas relaciones entre entidades, desarrolladas en el curso de millones de años. Con nuestra falta de respeto e insensibilidad nos arriesgamos a que el sistema se vuelva contra nosotros: «no somos un elemento estable en este planeta»<sup>42</sup>.

---

41 Entrevista con Hervé Aubron y Emmanuel Burdeau. Declaraciones de Herzog recogidas en Valencia (España) el 4 de octubre de 2008. «Cahiers du cinema España», nº 30, Enero 2010.

42 Ibidem.

## CAPÍTULO 2

# ENSAMBLAR MATERIAS

*Los únicos misterios son los misterios de estas decisiones por las que creamos el orden a partir del desorden<sup>43</sup>.*

Serge Moscovici

En términos evolutivos y de creación de nuevas formas de expresión, el presente capítulo se centra en algunas cuestiones técnicas y compositivas que son la base de lo que hoy podríamos llamar el territorio de las prácticas audio | visuales. De alguna manera, el objetivo de este capítulo es acabar con el mito del «cerebro creador». Un artista que estuviera condenado a la ausencia de estímulos externos y a la falta de materia con la que experimentar —si esto fuera posible— estaría condenado a una creciente rutina de la creatividad e, indudablemente, al cabo de un tiempo asistiría a su propia muerte creativa. El artista no parte nunca de cero, parte de sustancias, formas rítmicas y contextos preexistentes. Es ésta una idea que hemos esculpido y progresivamente hemos definido en el capítulo anterior y sobre la que ahora volvemos de nuevo. Particularmente, nuestro objetivo ahora es mostrar la complejidad de estas prácticas y su conexión con la esfera material mediante la noción «ensamblaje», haciendo referencia al acto compositivo. A este respecto, antes de que surjan malos entendidos, debemos señalar que, lejos de la concepción romántica o trascendentalista de Emerson, la complejidad material

---

43 Serge Moscovici, en la conferencia de 1983 «La historia humana de la naturaleza» presentada en el Coloquio *El tiempo y el devenir*, a partir de la obra de I. Prigogine, realizado en el Centro Cultural Internacional de Cerisy-la-Salle.

a la que vamos a referirnos nada tiene que ver con una materia espiritualizada. Por ello, hemos de afirmar, por otro lado, que la intensidad de un medio o de un conjunto de imágenes y sonidos no se debe a la existencia de un suplemento espiritual adherido a tales materiales para darles vida, puesto que la vitalidad y expresividad es intrínseca a la materia.

## 2.1. SOPORTES TÉCNICOS PARA LA FORMA AUDIO | VISUAL

En cierto modo, toda expresión audio | visual es primeramente el efecto de un proceso histórico y evolutivo de capacitación mental | material. La obra resulta del esfuerzo y la evolución cultural de una comunidad de entidades inteligentes que, valiéndose de un modo de hacer adquirido generación tras generación, produce nuevas formas para afectar y enriquecer la subjetividad humana.

Podríamos retomar aquí el paralelismo que ya hemos establecido con el lenguaje, para así entender más ampliamente lo que tratamos de comunicar en este apartado. En efecto, la expresión lingüística hablada depende de una disposición morfológica de la raza humana para el habla. Hace varias decenas de miles de años los humanos comenzaron a dar forma a las corrientes de aire con la lengua y el paladar, y fue de esa manera que los humanos adquirieron este nuevo modo de expresión. Como todos sabemos, los efectos de la nueva materia acústica, transmitidas y enriquecidas sus estructuras a través de las generaciones, son inmensos, y no puede concebirse un modo de vida y organización como el de las actuales sociedades separado de este complejo modo de expresión.

En relación a la obra de arte audio | visual, no deberíamos menospreciar igualmente un sentido material y tecnológico. El cineasta argentino José Campusano lo manifestó en una ocasión de forma muy clara y sencilla: una cámara está compuesta por partículas de minerales<sup>44</sup>. Para dar verdadera cuenta de este aspecto debemos pensar que, hace nada más ni nada menos que dos siglos atrás, hubiera sido inconcebible la sola idea de que un conjunto de minerales organizados y una serie de conexiones eléctricas pudieran mantener en el tiempo imágenes y sonidos captados de la realidad.

Fue principalmente la técnica moderna la cual posibilitó el surgimiento y actualización de estos nuevos modos expresivos. Desde los primeros aparatos productores de imágenes en

<sup>44</sup> José Campusano, entrevista con Roger Alan Koza para el programa El Cinematógrafo, Córdoba (Argentina) 2010.

movimiento, el hombre ha inventado máquinas cada vez más eficaces y sofisticadas. Por otro lado, ha de tenerse en cuenta en todo momento que apenas ha transcurrido poco más de un siglo desde aquellos primeros artilugios. Si comparamos las técnicas audio | visuales con otros modos de expresión como la pintura, la música, la danza, por citar sólo algunos, nos damos cuenta de su corta existencia, y apreciamos el rápido desarrollo de nuevos soportes: el cine, el video, la televisión y la computadora como las más importantes. Hoy en día, puede pensarse en nuevas estructuras nacidas de la técnica digital, como el hipertexto o las formas rizomáticas de Internet, sistemas auto-generativos y sistemas interactivos a tiempo real como los videojuegos, las cuales nos hacen susceptibles de adquirir nuevas capacidades para crear sentido y valor en el mundo.

Históricamente el cinematógrafo es el primer gran medio, tanto en un sentido potencial de la imagen (bien para usos de expresión artística y propaganda, o bien para la documentación y la memoria colectiva) como en el sentido económico (referido principalmente a la industria del ocio). La esencia técnica del sistema cinematográfico es la proyección rápida y sucesiva de fotogramas (veinticuatro por segundo) para crear impresión de movimiento natural. A su vez, la investigación técnica sobre la televisión se inicia también a fines del siglo XIX. Se trata, éste, de un sistema para la transmisión y recepción de imágenes en movimiento (basado en células fotosensibles) y sonido a distancia. Aunque las investigaciones son, efectivamente, contemporáneas a las del cine, no es sino hasta 1927 cuando se produce la primera transmisión. Para entonces, el cine ya tenía una larga historia de experimentación y producción.

Siguiendo con nuestra cronología, aparece en los años cincuenta la video-grabación, que produjo el paulatino reemplazo de la televisión en directo y generó nuevas formas de expresión, principalmente aquellas conocidas como «videoarte». La electrónica, hija de la nueva física, constituyó la base tecnológica del video. Concretamente, la tecnología del video es en esencia un proceso que configura la imagen con miles de puntos sobre una superficie fotosensible reticulada, cuya capacidad para conducir electricidad varía de acuerdo con la cantidad de luz que incide en cada uno de sus puntos. Al pulverizar la imagen, el video constituye necesariamente otra geometría, asociada a configuraciones que se autogeneran por la mutación de la luminosidad y el color de cada pixel (unidad básica de la superficie), de cada uno de sus puntos. A diferencia de la imagen cinematográfica, la imagen videográfica electrónica no es realmente una imagen; Philippe Dubois diría que «es solamente un proceso»<sup>45</sup>, pura codificación eléctrica

45 Philippe Dubois, *Video, cine*, Godard. Citado en el texto «Pitágoras digital», de Alejandra Figliola y Gerardo Yoel.

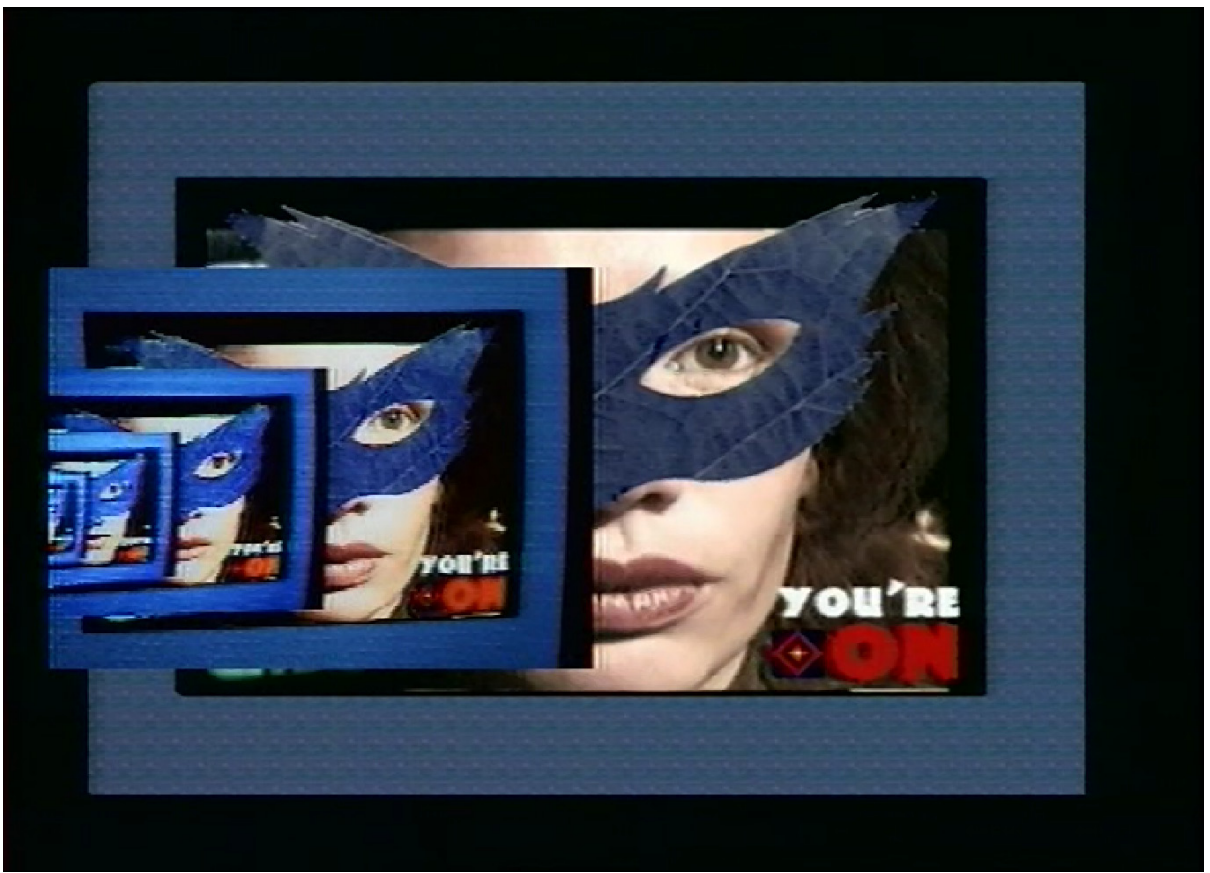


Fig. 13. Fotograma extraído de la película *Level 5* de Chris Marker, 1997.

ca. Podríamos decir que la imagen fílmica se entiende con la física clásica, con los conceptos continuos y lineales, generando fotogramas completos, mientras las imágenes electrónicas y digitales revelan su origen cuántico produciendo imágenes discontinuas y fracturadas —lo cual supone a su vez la transcripción numérica de la realidad. El gradual desarrollo de la computación promueve el constante ascenso de imágenes trazadas numéricamente. Ello se debe a que su lógica interna se resuelve con dos dígitos; todos los números se construyen con sólo dos símbolos: el uno y el cero; pero como funciona a enormes velocidades, resulta muy eficiente. Así, los diferentes matices y cualidades de la materia, expuestos a la luz, son sometidos a esta lógica binaria que únicamente distingue dos estados: carga positiva y carga negativa. Sobre esta base material se escriben los softwares que permiten dibujar, reproducir o componer imágenes.

Por último, hay otro aspecto que señalan Alejandra Figliola y Gerardo Yoel respecto a esta

evolución de las máquinas productoras de imágenes que tiene que ver con lo que la imagen muestra. El cine y el vídeo se han desarrollado con una fuerte dependencia del objeto externo: se filma algo que está fuera de la cámara. Sin embargo, ese algo deja de ser necesario —al menos directamente necesario— a la hora de producir una imagen desde una computadora. La imagen se puede generar íntegramente desde la computadora y a pesar de que en muchos aspectos es comparable a la imagen electrónica del video, se diferencia de ésta porque ha eliminado toda necesidad del objeto externo a ella; no hay un «real previo» directo.

Es aspecto que quisiéramos señalar es que pese a las diferencias que hemos ido señalando, no existe, salvo casos concretos, una frontera nítida entre las capacidades básicas de uno y otro medio. Prueba de ello es la historia y evolución conjunta de estas diversas tecnologías de la sensación, soberbiamente materializada en la obra de algunos cineastas como Godard, *Histoire(s) du cinéma* (1988-1998), o *Level 5* (1997) de Chris Marker [Fig. 13], también Christian von Borries mediante el uso del archivo digital, o Harun Farocki con instalaciones como *Images of war (at distance)* (2009-2010).

## 2.2. CONDICIONANTES FÍSICOS EN EL PROCESO DE ENSAMBLADO

Como se ha explicado en la introducción, esta tesis representa un primer paso hacia una teoría que asocie el territorio de las artes audio|visuales y su evolución a la del medio ambiente. Por ello, habiendo realizado en este segundo capítulo un repaso a los principales soportes técnicos audio|visuales, entramos ahora a describir algunos de los principales aspectos del proceso de creación artística, ¿qué es componer?, o mejor, ¿dentro de qué contexto práctico debemos entender eso que llamamos «composición»?

En todo acto de composición artística entra en juego la pareja conflictiva establecida entre el *plan de la composición* y el *proceso compositivo*. Tal conflicto existe y es, sin lugar a dudas, ineludible, tanto como lo son en sí mismas estas dos fases o rasgos de la creación artística. No hay modo humano de desarrollar un proyecto creativo que no tenga sus cimientos en imágenes mentales, expectativas y anticipaciones. Ahora bien, tampoco hay manera de llevar a cabo un proyecto si la realización de éste no se ajusta lo más posible a una realidad física. La energía humana, la tecnología, los sistemas industriales, el clima, y no sólo la creatividad individual, entran en juego de un modo u otro en el proceso de ensamblado, pues unos y otros están estrechamente imbricados. Pongamos el ejemplo más simple, decía Godard: «En el cine, el cielo está ahí. Yo nunca diría: ‘el cielo es azul’ un día en que el cielo esté gris»<sup>46</sup>; en tal caso habrá que hablar con los productores para reajustar los presupuestos, o bien, habrá que buscar una

46 «Godard-Le Clézio face à face», declaraciones recogidas por Alain Jouffroy y François Bott, *L'Express*, 9 de mayo de 1966. En *Godard par Godard*, vol. 1, *op. cit.* Fragmento extraído de *Jean-Luc Godard. Pensar entre Imágenes*.

alternativa barata disminuyendo en consecuencia la calidad del producto o poniendo en riesgo a alguno de los técnicos,... o bien, habrá que cambiar el plan para adecuarse a la realidad, y en ese caso, tratar de obtener un beneficio de lo que antes se presentaba como un límite en nuestro cometido.

### ***La Imperfección Técnica del Plan***

Como si de un niño se tratara, el artista aprende progresivamente qué cosas en su entorno son manipulables, cuáles son sus tendencias y cómo éstas pueden ser manipuladas, o hasta qué punto merece la pena manipularlas. Debe aprender qué riesgos físicos o económicos o culturales puede tener tal manipulación, tal técnica, tal procedimiento... y cómo crear, entonces, atajos, efectos e ilusiones a fin de lograr los objetivos estéticos, sin exponerse a otros riesgos —éticos por ejemplo. Lo cierto es que muy frecuentemente los artistas recurren a la repetición de modelos técnicos o estéticos que conocen mediante transmisión de unos creadores a otros, tratando de evitar contratiempos. El artista debe saber qué cosas pueden ser colocadas unas junto a otras, observando sus similitudes y sus diferencias..., quizá deba conocer de antemano sus comportamientos antes de ensamblarlas... En cierto modo, el filósofo Francis Bacon no andaba desencaminado en el año 1620 al afirmar que «es necesario obedecer a la naturaleza para poder mandar sobre ella»<sup>47</sup>. No hay límite en el número de aspectos que deben tenerse en cuenta durante la planificación del proceso y los consecuentes resultados, y el proceso creativo como tal.

La elaboración del plan forma parte de la génesis creativa de la obra. Existen, para quienes no estén familiarizados con esta expresión, otros modos de denominarlo: incluso proyecto, o guión técnico. En el contexto de esta investigación, debemos de entender el plan como un diagrama mental. O más precisamente, como el boceto que se elabora a priori a modo de estrategia en vista de unas circunstancias específicas. No cabe duda de que ello supone una serie de riesgos que ponen en duda nuestra capacidad de prever los acontecimientos. En palabras de Deleuze:

**«No hay en la raíz del pensamiento una relación de fidelidad o de adecuación, o incluso**

47 Francis Bacon, *Novum Organum*, citado por John R. McNeill en *Algo Nuevo Bajo el Sol. Historia Medioambiental del Mundo en el Siglo XX* (p. 391).



**de identificación con lo pensado, sino un acto, una creación cuya necesidad implica criterios distintos del de un objeto supuestamente exterior, independiente y preexistente»<sup>48</sup>.**

En efecto, ello se corresponde por otro lado con la perspectiva del neurocientífico Jeff Hawkins, quien afirma que «pensar, imaginar, planificar el futuro, y ensayar actos mentalmente, son la misma cosa, y se consigue tras una serie de predicciones»<sup>49</sup>. Se trata, pues, de la predicción de una acción futura que se desea llevar a cabo de la manera más exactamente posible y sin llegar nunca a ser exacta; «predecimos el futuro por analogía con el pasado» (Hawkins: 2005, 212). Un plan es un *conjunto de predicciones articuladas*; pensar, imaginar, planificar el futuro es poner en marcha una enorme maquinaria mental que escapa y excede lo personal. Por supuesto, todo plan es *intencionado y probabilístico*, de ahí que el científico Jeff Hawkins lo defina como el diagrama que representa un conjunto de «probabilidades a priori»<sup>50</sup>. Por otro lado, su propósito es establecer un nuevo orden, y, como efecto, presupone una serie de capacidades para afectar y ser afectado por parte de quien lo ejecuta.

Cuando un autor compone una obra, emplea inevitablemente una serie de materiales (ej.: celuloide, actores, decorados, lentes). Además, el trabajo se realiza inmerso en un *ambiente vivo*, que, por supuesto, tampoco va a caracterizarse por su simpleza y docilidad: si está vivo, entonces será también creativo. La mente está directamente relacionada con el afecto. Es decir, una mente no es algo que los humanos poseen por sí mismos, por el contrario, la mente es lo que emerge de la unión entre el organismo inteligente y su ambiente [mente =

48 Gilles Deleuze, *Diferencia y repetición*, citado en Deleuze. *Una filosofía del acontecimiento* por François Zourabichvili.

49 Jeff Hawkins y Dileep George, en el artículo «Hierarchical Temporal Memory. Concepts, Theory and Terminology». Numenta Inc (p. 4). Este aspecto está parcialmente desarrollado en el libro *Sobre la Inteligencia* (pp. 231-232), donde Hawkins y Blakeslee afirman que «Imaginar no es más que otra palabra para planificar». Según estos autores, el científico neuronal Stephen Grossberg denomina este proceso cerebral una «realimentación plegada»: si cerramos los ojos e imaginamos un hipopótamo, el área visual de nuestra corteza cerebral se activa, igual que lo haría si estuviéramos viendo realmente el animal.

50 Jeff Hawkins y Dileep George, en el artículo «Hierarchical Temporal Memory. Concepts, Theory and Terminology». Numenta Inc (p. 4). Este aspecto se encuentra más desarrollado en el libro de Hawkins y Blakeslee *Sobre la Inteligencia*, en el que los autores explican cómo la creatividad es un componente necesario de la predicción: «La creatividad se puede definir llanamente como la facultad de elaborar predicciones por analogía, algo que ocurre en todas partes de la corteza cerebral y que hacemos de forma continua mientras estamos despiertos» (Hawkins, Blakeslee: 2005, 212).

organismo | hábitat]. El director de cine iraní Abbas Kiarostami ha afirmado respecto de las prácticas audio | visuales que «en este tipo de trabajo, se necesita que la tierra, el viento y el agua cooperen»<sup>51</sup>. Es ésta la certeza de que las ideas del creador audio | visual, en sí mismas no son suficientes para llevar a cabo un filme. Estos materiales y estados ambientales, aunque heterogéneos y dispares, deben ajustarse *coreográficamente* los unos a las propiedades de los otros. Por ello, decía el realizador Carl Th. Dreyer que «el guión no es un asunto ‘técnico’, sino principalmente artístico»<sup>52</sup>. El plan es lugar donde virtualmente se ensamblan y funden las diversas dimensiones o artes específicas de las que la obra materializada es resultado: el arte de la creación de decorados, el arte de la iluminación, el arte de la determinación fotográfica, el arte de la captación de imágenes, el arte del montaje, el arte de la postproducción, etcétera.

Nosotros, sin embargo, no podemos mostramos del todo conformes con la apreciación de Dreyer en su ensayo «La técnica cinematográfica y los guiones». Dreyer afirma que «[p]ara preparar el manuscrito hacen falta una intuición artística y una percepción inmediata del equilibrio rítmico de las imágenes», y al respecto, aclara: «es decir, algo que se lleva dentro (si es que se lleva), y no una ‘técnica’ que se puede aprender»<sup>53</sup>. Nosotros, sin embargo, sostenemos que la eficacia del plan no se debe a un don innato de quien lo ejecuta. Sobra decir que el realizador debe estar capacitado intelectualmente, pero, además, debe estar en posesión de un conocimiento sobre el medio y el contexto de producción, detentar un saber hacer adquirido progresivamente en su experiencia.

Dejando a Dreyer, habría, por otra parte, otro aspecto que nos gustaría señalar. Puede ser posible que un autor determinado emplee el plan con la pretensión de expresar «exactamente» una idea que de forma clara y precisa visualiza en su mente. Este autor podrá aproximar el plan a la lógica o a la matemática; y puede ser posible que estructure y calcule minuciosamente los efectos, que se sirva de algoritmos para controlar y programar estos resultados. No obstante, nunca podrá esperarse de tales prudencias y medidas el indicio de una complejidad tal como la que se instala en las acciones reales.

Además, aunque sea correcto afirmar que el plan de acción tiene que ver con el orden y con la toma de decisiones, este orden y estas decisiones no tienen porqué ser conscientes

51 Declaraciones del autor en *Kiarostami on making of Five*.

52 Carl Th. Dreyer, «La Técnica Cinematográfica y los Guiones. Algunas Observaciones sobre Kjeld Abell» (1939). Ensayo incluido en la recopilación de textos de Dreyer *Sobre el Cine*, de la Semana Internacional de Cine de Valladolid.

53 Ibidem.

ni lógicas. El plan es sencillamente una idea, o conjunto de ideas, y como tal está dado en lo inconsciente y parte de su intimidad. Incluso cuando el plan contempla de forma adecuada las cualidades de la materia con la cual trabaja y se adapta minuciosamente a sus peculiaridades, nunca es capaz de hacer frente a la variabilidad y espontaneidad de la materia y su consecuente comportamiento. De este modo, podemos concluir que el plan de acción tiende forzosamente al error (Deleuze, Guattari: 2008, 272) —él mismo lo convoca.

Podemos pues concluir que en el proceso de morfogénesis de la obra nada sucede necesariamente del modo en que ha sucedido, pues el ajuste está marcado por la contingencia. Como dijo el músico John Cage, lo propio del plan es que falle (Deleuze, Guattari: 2008, 272), que conduzca al error<sup>54</sup>.

### ***Hibridación Expresiva***

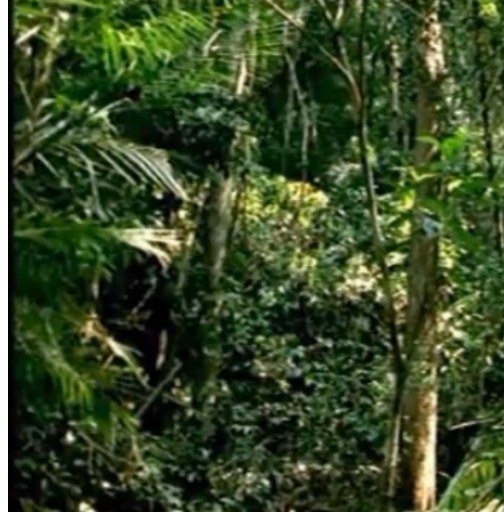
Tomando como válido el argumento anterior, también podríamos pensar que la nueva conciencia del artista o de aquel que trabaja emparejado con la materia para crear nuevos afectos estéticos, debe considerar un margen de error que preside cada instante del acto creativo; el producto expresivo resultante no es lo que el plan establece que sea, sino otra cosa. Ello supone que el artista desconoce de antemano el resultado de su obra, debido a que este resultado posee un carácter híbrido, o en otras palabras, como ya he señalado es producto de la alianza entre diferentes tipos de expresividad y creatividad. De ahí que el creador deba integrar al error en su práctica como un complemento del plan y no como un contratiempo en la experiencia. Al contrario que la lógica ideal, la materia posee un comportamiento impredecible — contiene impurezas: «¡hasta la nieve es negra!»<sup>55</sup>.

Sabemos que la creatividad humana está mil veces amplificadas respecto a la de otros organismos a razón de la función consciente e intencionada que desempeñamos. Todo creador —

54 «¿De dónde salió ese título, *A year from monday?*» — «De un plan que habíamos hecho con un grupo de amigos, y que consistía en encontrarnos en México el próximo lunes dentro de un año. Nos habíamos reunido un sábado, y nuestro plan nunca se pudo realizar. Es una forma de silencio. ... Por el hecho mismo de que nuestro plan ha fracasado, de que no hemos sido capaces de encontrarnos, nada ha fracasado. El plan no era un fracaso». John Cage, «Pour les Oiseaux», entrevistas con D. Charles, Belfond, p.111) Citado por Deleuze y Guattari en *Mil mesetas* (p.311).

55 Frase atribuida al filósofo presocrático Anaxágoras por D.H. Lawrence en su poema *Anaxágoras* (1929).

Fig. 14. Imágenes pertenecientes al filme de Weerasethakul *Blissfully Yours*, 2002.



artista, filósofo o científico— mantiene a lo largo de su carrera un interrogante que podría ser formulado de muchas maneras, por ejemplo: ¿qué puedo manifestar yo que otros no puedan?; ¿cómo puedo intervenir y hacer de esto algo diferente?; ¿en qué sentido son mis actos relevantes?. No obstante, a pesar de esta gran potencia creativa autoconsciente, las ideas del artista no surgen por sí mismas ni son nada más allá del pensamiento.

Por eso decimos que la creación artística se basa principalmente en intuiciones sobre el material con el que se trabaja; pero esto no es lo importante. Lo que verdaderamente adquiere relevancia es que la capacidad para transgredir o adaptarse a los condicionantes físicos depende de estas intuiciones. Sólo así se subvierte la potencia negativa del error y se convierte en ventaja. Todo creador ha de ajustarse en cada momento a unas circunstancias variables y a acontecimientos inesperados: efectos lumínicos, térmicos o espaciales, asuntos climáticos o geográficos propios de un determinado contexto, etcétera.

El cineasta taiwanés Apichatpong Weerasethakul, parece haber comprendido exactamente que lo que el artista hace, no es materializar ideas con la mayor precisión y fidelidad posible, sino servirse de la expresividad y el comportamiento impredecible de otros componentes (escenarios naturales, clima, personajes...) para enriquecer las ideas y la propia expresividad del autor. Muy dado a las improvisaciones durante el rodaje, sobre todo a partir de la realización de *Blissfully Yours* (2002) [Fig. 14], Weerasethakul ha afirmado lo siguiente:

**«El rodaje se detuvo durante días enteros esperando a que saliera el sol. En un punto determinado nos sentamos a jugar a las cartas. Fue un proceso que me llevó a apreciar de verdad espontaneidad de la jungla. La jungla es uno de los mejores personajes del cine. Éste último depende de la temperatura y de la luz ambiental, del momento del día, de todo.»<sup>56</sup>**

Igual de sugerentes resultan las palabras que el mismo autor añadía poco después en la

56 Testimonio de Apichatpong Weerasethakul en su Master Class titulada «Delirium», ofrecida en 2010 en el Malba, Buenos Aires.



misma conferencia:

**«La jungla es un personaje cambiante ... Cuando terminas el guión la película no está en absoluto [terminada]. Alfred Hitchcock decía que cuando terminaba el guión la película estaba terminada. Para mí es al contrario, ... [c]uando ruedo intento ser muy flexible en términos de localización, actores ... A veces cambiamos el guión sobre la marcha.»<sup>57</sup>**

Además, debemos añadir el matiz de que, no sólo componentes materiales intervienen en este proceso, sino muchas veces también componentes psicológicos, estados de ánimo y afectos interpersonales, con los cuales el artista debe cooperar y encontrar un equilibrio —o algo parecido al equilibrio. Así explica Jonas Mekas este aspecto de la creación, hablando en concreto de lo que la realización de *Exploding Plastic Inevitable* (1966) le supuso a Andy Warhol:

**«El realizador se convirtió en director, y no sólo tenía a mano los distintos componentes creativos —como los controles de sonido, una banda de rock, proyectores de dispositivos, proyectores de cine, iluminación— sino también las personalidades extremas de cada uno de los operadores de las distintas piezas del equipo. ¡Estaba organizando temperamentos, egos, y personalidades!».<sup>58</sup>**

No cabe duda de que Warhol siempre se sirvió de la expresividad del otro. Es evidente que en sus castings no buscaba «actores» que hicieran lo que él caprichosamente pudiera desear, sino personalidades que siguieran siendo ellas mismas ante el objetivo su cámara. Así es. Las «impurezas» de la materia, tanto como las «rarezas» o comportamientos imprevistos de la identidad humana, pueden enriquecen y variar la orientación inicial de una obra. Para ello, el creador debe saber apropiarse adecuadamente de ellas; debe dejar un margen entre el plan de

57 Ibidem.

58 Ver, Jonas Mekas «Apuntes tras un repaso a las películas de Warhol.»

composición técnico | artístico y los posibles resultados formales.

Algunos cineastas como Walter Ruttmann, *Berlín, Sinfonía de una Ciudad* (1927), o Jean Vigo, *A Propósito de Niza* (1930), mostraron, en fechas muy tempranas, su voluntad por acceder a un modo de componer diferente a la convención, dejando atrás escenarios y otros ambientes altamente controlados. En el caso de Ruttmann, su película pone en escena una enorme orquesta cuyas partículas elementales son simples tomas documentales «fuera del plató» que muestran la expresividad urbana. El mérito de Vigo es otro, éste ajusta sobre la marcha su práctica a las circunstancias, diseña *in situ* la estrategia de registro de imágenes en la ciudad de Niza. Lo que hacen estos artistas es jugar conscientemente con las oportunidades que otras fuentes de expresividad cotidiana les brindan.

También podemos referirnos a un período posterior a la Segunda Guerra Mundial, en el cual, principalmente gracias a la aparición de un tipo de cámaras muy ligeras, empleadas inicialmente para documentar el conflicto bélico, directores como Roberto Rossellini, *Roma, Ciudad Abierta* (1945) o Vittorio De Sica, *El Ladrón de Bicicletas* (1948) hicieron emerger un tipo de cine contrario, en cierto modo, al de los grandes maestros de la época, Hitchcock u Ozu, quienes rodaban casi íntegramente en interiores acondicionados (en el caso del primero, apenas sin salir del estudio cinematográfico, mostrando un control incondicional sobre los elementos con los que trabajaba). La posición de los neorrealistas se refleja bastante bien en las siguientes declaraciones y reflexiones de Antonioni sobre su filme *Zabriskie Point* (1970) —de una época posterior al clasicismo neorrealista. La primera de ellas corresponde a un momento previo al rodaje:

**«En el estudio la película se cristaliza, se hace impermeable a lo imprevisto. Rodaré [*Zabriskie Point*] fuera de los estudios lo más posible. Si este verano hay riots [revueltas de negros], iré allí con la cámara. Luego demolerán un barrio entero de Los Ángeles para construir otro. También lo rodaré.»** (Antonioni: 2002, 342).

Antonioni muestra así una predisposición o preferencia al trabajo en zonas de escasa predictibilidad debido a la abundancia de variaciones locales. El segundo fragmento que a continuación mostramos —aún más revelador y sugerente que el primero— es parte de un breve ensayo titulado como el propio filme, *Zabriskie Point*, ensayo que el autor realizó una vez acabada la película:

**«El guión fue un trabajo de cambios continuos, la invención cotidiana sustituyó muy pronto al trabajo preparado y programado a distancia. La organización hollywoodiense por escenas, números, lugares, fechas y reparto precisos habría paralizado la película. La mía fue una lucha empecinada por someter a la producción y cambiarla, hasta conseguir que fuera capaz de adaptarse a la situación de cada día. No fue una lucha fácil porque mi modo de trabajar es exactamente contrario del de esta inmensa máquina burocrática que es el cine hollywoodiense. Por supuesto, no se trata solamente de una contradicción de método. Es una contradicción en la forma misma de ver la vida, una contradicción que expresa la negativa a aceptar embalsamaciones y clichés, a aceptar maniqués e imitaciones. Por otra parte, ¿cómo habría podido trabajar en el marco de un guión rígido cuando el ambiente de mi trabajo, Norteamérica, cambia y se transforma continuamente, incluso en sentido físico, y exige por tanto un cambio continuo?»** (Antonioni: 2002, 139).

Esta vía abierta por los neorrealistas italianos tuvo continuidad y fuertes desarrollos a ambos lados del Atlántico. No hemos de olvidar a los directores que entre las décadas del cincuenta y del sesenta experimentaron abiertamente con la espontaneidad que caracteriza nuestro mundo. Corrientes tales como el «*cinéma vérité*», el «*free cinema*» o el «*direct cinema*», incluso el propio John Cassavetes con *Shadows* (1959, primera versión 1957), hicieron visible, a través de un cine basado en la improvisación, la riqueza de la vida cotidiana con todas sus imperfecciones. Esta voluntad, no sólo la de prescindir de rígidos modelos y de las metodologías tradicionales sino también la de penetrar con la cámara en los entresijos de la vida cotidiana —tal como ya habían hecho los impresionistas con la pintura—, se sitúa a nivel conceptual como el momento histórico del descubrimiento del mundo mientras se filma.

Hoy en día, el creciente entusiasmo que despierta la filmografía del realizador portugués Pedro Costa, se debe, en nuestra opinión, a la cuestión que hemos comentado. La flexibilidad demostrada durante el acto creativo enlaza, en términos metodológicos, películas suyas como: *Ossos* (1997), *En el Cuarto de Vanda* (2000), y *Juventud en Marcha* (2006). A este respecto, como dijo el cineasta José Luis Guerín en la presentación en Madrid de su filme *Guest* (2011), «todo se juega en una relación entre lo calculado y el azar»<sup>59</sup>.

En este apartado hemos querido hacer referencia a esas prácticas que, por un lado, no limi-

59 En agosto de 2011, tras la proyección de su película en el Museo Reina Sofía, Guerín mantuvo un diálogo con el crítico de cine y director de la revista *Cahiers du cinéma* en España, Carlos F. Heredero. En dicha conversación se trataron principalmente temas en torno al proceso creativo.

Fig. 15. Hitchcock es un autor célebre por demostrar un dominio íntegro y un control absoluto sobre los aspectos técnicos del rodaje. Las distintas fotografías que mostramos fueron tomadas en 1946 por Robert Capa, y dejan ver el enorme aparataje que involucró uno de los movimientos de cámara por los que Hitchcock es recordado. Concretamente se trata del rodaje de su filme *Encadenados* (1946).



tan su potencial a contemplar pasivamente el mundo y su funcionamiento, ni por otro, a tratar de sojuzgar al aparato medioambiental. Estos artistas son conscientes de que se hallan inmersos en la complejidad del acontecimiento, y por eso se alían con él, aspiran a desplegar conjuntamente un nuevo juego de capacidades expresivas.

### ***Tres Posturas ante el Ajuste a las Materias Expresivas***

Diferenciando a grandes rasgos tres etapas en el proceso creativo tradicional, y aprovechando los argumentos anteriores, podríamos distinguir ahora tres posturas que, en cierta medida, definen el modo de componer una obra audio | visual. Realizaremos esta operación en función de cuál de estas etapas recibe mayor énfasis: «planificación», «captación de los registros audio | visuales» y «manipulación, montaje y confección del producto».

El primer modo es el que se centra sobre todo en la planificación, y por eso se ha entendido erróneamente como una práctica «más imaginativa». En la industria del cine, salvo excepciones, los productores han tendido a evitar la experimentación y el azar, entre otros motivos por temor a que planes demasiado riesgosos fracasasen significando una pérdida inmediata del capital invertido. Por tanto, las metodologías empleadas en este ámbito se han caracterizado por desarrollar minuciosamente estrategias de resolución anticipada de problemas, por ejemplo, mediante la transformación del diseño del aparato medioambiental. Obras de autores innovadores, clásicos como Eisenstein y Hitchcock, o modernos como Welles y Resnais, son buenos ejemplos. Ello suele ir acompañado de otros factores y concepciones que refuerzan el concienzudo control y la necesidad de acondicionar el ambiente de trabajo. En el caso particular de Eisenstein, cabe resaltar la gran influencia de la filosofía de Hegel, por la cual «la idea, debe determinar todo el curso de la obra de arte»<sup>60</sup>, y, en consecuencia, cada elemento de ella tiene que representar una personificación de la idea inicial, que será inamovible. Esta sujeción y subordinación de las partes al todo puede sentirse también en la obra de Viola, Gordon, o incluso

60 Sergei M. Eisenstein, en su ensayo «Formas del Filme Nuevos Problemas» incluido en la publicación *Teoría y Técnica Cinematográficas* (p. 183).





de Lewis, autores que aún están en activo. Para unos y para otros el plan supone básicamente traducir el pensamiento en acción. Pues, el rodaje, como le ocurriría a un ingeniero que fuera a construir un puente, no les supone mucho más que una aplicación práctica. Por otro lado, «debe comprenderse, naturalmente, que la idea del artista no es en modo alguno espontánea o engendrada por sí misma»<sup>61</sup>; ni que decir tiene, estos realizadores son excelentes conocedores de sus propias habilidades y limitaciones prácticas, tanto como de las propiedades del medio ambiente, ya que su plan de acción ideal deberá ajustarse mucho a las condiciones reales: se trata de construir algo que se parezca lo más posible a lo que se había imaginado<sup>62</sup>. Afanado en evitar interferencias del exterior, y a fin de minimizar las devastadoras consecuencias de los efectos secundarios no previstos, Hitchcock construyó enormes y costosos decorados donde las cualidades ambientales permanecían estables y eran controlables [Fig. 15].

Las obras de autores como Rouch [Fig. 16] o Herzog son prototípicas del segundo grupo, un cine que se va haciendo a medida que se rueda. Por supuesto, estos artistas planifican, imaginan, configuran *a priori* un escenario mental antes del rodaje, no obstante, es en el momento del rodaje donde ponen el peso creativo: la intensidad, la fuerza, el nervio, la excitación. De hecho, es debido al ajuste coherente a las condiciones existentes del entorno, que lo «previsible» se disgrega y viene abajo, se revela como «imprevisible»; la inercia creativa y los automatismos procesuales quedan inevitablemente anulados, la vida se integra en esta etapa del proceso, pues en cada momento adquiere relevancia esta realidad compleja donde «todos los

61 Ibidem.

62 Deleuze, por su parte, habla de un cine cerebral o intelectual que igualmente hace coincidir a Eisenstein con Welles, Resnais o Kubrick (Deleuze: 2004, 273-277). Este tipo de prácticas no son necesariamente más abstractas que otras, ya que es evidente hasta qué punto, por ejemplo en las películas de Resnais, el sentimiento, el afecto o la pasión son los personajes principales del cerebro | mundo. Ello contrastaría según Deleuze con un cine que rinde homenaje al cuerpo. No se trataría precisamente de una práctica semejante a la de Viola, en la que el cuerpo humano ocupa eternamente el centro de la pantalla, sino contrariamente a obras en las que mediante la espontaneidad de los cuerpos se movilizaba todo el pensamiento. Hablamos de filmes corporales como *Shadows* (1959) o *Faces* (1968) de Cassavettes o *Fake Fruit Factory* (1986) de Strand en Estados Unidos, o toda la corriente de la *nouvelle vague* en Francia.



cuerpos son causas unos para otros» (Deleuze: 2005, 30). En esta misma línea se encuentra el Cassavetes de la primera época, y también Paul Morrissey. Pero nuestras razones para hacerles converger aquí irían por otro lado. Podría decirse que en ninguna de las películas de la célebre trilogía de Morrissey —*Flesh* (1968), *Trash* (1970), *Heat* (1972)— los cuerpos que aparecen en pantalla complacen a las categorías del pensamiento. En estas obras, la espontaneidad, no sólo corporal sino también verbal, de los actores se mimetiza coreográficamente con la gestualidad de la cámara. Lo espontáneo, que en Cassavettes hacía sentir la cotidianeidad de la vida, adquiere con Morrissey un carácter ceremonial, como si captara justamente la atmósfera de una ceremonia teatralizada. La conjunción que se establece entre los actores y el cámara en la saga de Morrissey constituye por sí misma la aventura que acontece en cada plano y secuencia. Naturalmente habría otros muchos creadores dentro de este grupo, entre otros Cavalier, Bing, Hutton, Schwaiger; quizá también parte de Godard, quien precisamente afirmaba que “rodando se descubren las cosas que es necesario rodar”<sup>63</sup>.

Finalmente, podemos pensar en el cine de Chambers, Mekas [Fig. 17], también en Reggio, o en la última época del cine de Costa, para referirnos a estos autores cuya obra audiovisual adquiere estéticamente incluso un carácter musical, pues el proceso creativo y el ajuste con los materiales se produce más intensamente en la sala de edición —donde los ritmos son más controlables. Su fórmula combina de manera imprevisible hasta el último momento actitudes corporales y estados ambientales con el gestus cerebral. El cine de archivo, con representantes como Christian von Borries, encajaría de igual modo en esta tendencia.

Naturalmente, si hablamos de la trilogía Qatsi de Reggio —*Koyaanisqatsi* (1983), *Powaqqatsi* (1988) y *Naqoyqatsi* (2002)— debemos admitir que tanto la planificación como el ejercicio de captación y selección de imágenes debieron de ser intensos, pero igualmente debe reconocerse que la clave de estas películas emerge en el ejercicio coreográfico que conjuntamente realizaron Reggio, el músico Philip Glass y el equipo de editores en el interior de la sala de montaje.

63 «Lutter sur deux fronts», entrevista realizada por Jacques Bontemps, Jean-Louis Comolli, Michael Delahaye y Jean Narboni, Revista Cahiers du Cinéma, nº 194, octubre de 1967. En Godard por Godard, vol. 1, op. Cit. Fragmento citado en Jean-Luc Godard. *Pensar entre Imágenes*.

Fig. 16. A la izquierda, el etnólogo y realizador cinematográfico Jean Rouch graba una de sus películas de *cinéma vérité* en África, seguramente durante la década de los cincuenta del pasado siglo. Puede apreciarse en la fotografía la sorprendente disminución de tamaño que se dio en las cámaras de cine tras la Segunda Guerra Mundial.

Fig. 17.  
Jonas Mekas muestra en una mano una de las cámaras con las que durante años ha grabado sus diarios u obras de larga duración, como su famosa *Walden* (1969).



La metodología de muchos de los autores que incluimos en esta tercera postura durante el proceso creativo suele caracterizarse por generar metrajes muy extensos, varios cientos de horas de grabación, como en *En Construcción* (2001) y en *Guest* (2010) de José Luís Guerín, sin una idea clara del resultado; por eso la selección de los materiales debe ser rigurosa, ya que deben elegirse los instantes clave que den forma al reducido conjunto final. Como sabemos, la incorporación de nuevas técnicas al ecosistema de la creación audio | visual puede provocar asombrosos efectos en la cadena a lo largo de todo el sistema. No debemos por tanto pasar por alto las posibilidades que, en este sentido, abre a mediados de la década de los sesenta el soporte videográfico. En realidad, es difícil describir el tipo de incidencia de estas técnicas, puesto que no existió un impacto único sino que las repercusiones adoptaron múltiples formas, ya que los diversos elementos de este fenómeno colectivo llegaban espontáneamente y en simultaneidad, junto a los desarrollos de las técnicas preexistentes. Lo que sí podemos asegurar es que, con base en el aspecto económico, se hizo proliferar una metodología fílmica como la que aquí hemos descrito, con nuevas migraciones y nuevas mutaciones estilísticas.

Un segundo aspecto debe tenerse en cuenta —sobre todo— dentro de este tercer grupo. Pues quizá, el reajuste que realizan estos artistas sobre el régimen energético, se convierte a nivel teórico en algo tan importante como lo anterior, ya que de modo directo ello interviene en la estética resultante. En efecto, todo equipo de producción tiene su «régimen energético»<sup>64</sup>, el conjunto de dispositivos por los que la energía se recoge, se encauza, se almacena, se compra, se utiliza para el trabajo creativo o se desperdicia. Una persona con una cámara de video en la mano posee su propio régimen energético, tanto como un equipo de filmación compuesto por trescientas personas con máquinas de todo tipo y servicio de *catering* contratado. La mayoría de los clásicos (y el 99,9% de las producciones de las grandes industrias audio | visuales) tuvieron regímenes energéticos complejos que requerían de enormes equipos técnico | humanos. Pero si miramos al modo en que se llevaron a cabo las producciones de los artistas incluidos en el segundo y en el tercer grupo, veremos que, aunque también intervienen varias fuentes de

64 Concepto prestado del vocabulario de la historia medioambiental de John McNeill (McNeill: 2003, 358).



energía y diferentes modos de uso (el músculo humano, la energía eléctrica, el Sol y el viento, etc.), existe no obstante una gran economía de medios energéticos.

Dada la naturaleza de los medios digitales hoy, y la vertiente informática que los caracteriza, hay todo un tipo de manifestaciones audio | visuales que no requiere del rodaje. En este caso, la mayor parte de estas operaciones se realizan desde la propia computadora, desde la creación de imágenes, pasando por su estructuración y montaje, hasta los efectos y correcciones en la fase de postproducción. Quizá, con este tipo de artistas nuestra clasificación queda en cierto sentido obsoleta, ya que el proceso que éstos realizan es completamente diferente. No obstante, hay punto en común: sean matemáticos, informáticos, artistas o artesanos, el creador siempre parte de un *in-put*, una materia prima a la cual se somete a una serie de variaciones y transformaciones para extraer algo completamente nuevo, el *out-put* expresivo. En síntesis, con sus funciones informáticas, ellos también deben ajustarse a una serie de condicionante numéricos para lograr expresar sus ideas y sentimientos.



Las diversas posturas independientes no se desarrollan de manera que fueran intrínsecamente mejores o peores, superiores o inferiores —estos términos carecen de todo significado científico—, pero puede que en determinadas circunstancias un modo en particular permita

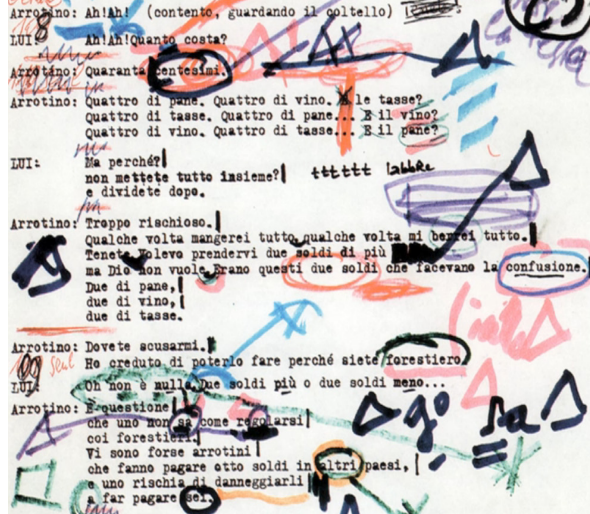


Fig. 18. A la izquierda, un fotograma de la película *Sicilia!* (1999) de Huillet|Straub, y a la derecha, el fragmento físico de uno de sus guiones trabajado con los actores.

una mejor adaptación a factores económicos, políticos, ecológicos, etc. Los realizadores observan el mundo que les rodea y responden como pueden a él, por eso surgen distintas ideas y diversas maneras de trabajar. Debe añadirse que muchas de estas ideas y métodos transitan de forma inadvertida entre las sucesivas generaciones de artistas, sin llegar a manifestar toda su potencia puesto que la realidad social no requiere de su servicio o no advierte su relevancia. Tan sólo se necesita un pequeño cambio en las circunstancias —un acontecimiento, a veces sutil y aparentemente irrelevante— para que algunas de estas posturas activen procesos valiosos en el terreno práctico de la vida. Las buenas ideas y las buenas formas son, como sabemos, las que aumentan las potencias del territorio en el que éstas aparecen.

Asimismo, debemos ser cautelosos al extraer conclusiones de los rasgos distintivos señalados en unas y otras prácticas, pues, en ocasiones, estas diferencias no expresan o no anuncian nada. Guérin, por ejemplo afirmó en una ocasión, concretamente al presentar *Guest* en el Museo Nacional Reina Sofía, que le gustaba o necesitaba alternar de un modo en el que todo estuviera previamente planeado y estructurado, a otro modo en el que los diversos materiales le fueran guiando hacia la idea que contendría el resultado. Cada una de las posturas y casos anteriormente mencionados resulta, por tanto, interesante desde el punto de vista de nuestra investigación. Naturalmente, una tendencia es simplemente una propensión hacia algo, de modo que la clasificación aquí realizada es mucho más flexible e imprecisa de lo que quizá hemos dado a entender. Lo que cuenta es menos la diferencia de los polos que el paso inevitable y constante de uno a otro en cada generación de artistas. Tanto es así que autores tan dispares como Warhol, Marker, Tan, Serra, quizá también Antonioni, resultan en este sentido incatalogables, ya que, a grandes rasgos, su procedimiento distribuye igual énfasis en cada una de las etapas del proceso creativo.

A este respecto, un caso paradigmático es el del matrimonio Huillet|Straub. Esta pareja de cineastas no sólo realiza un trabajo impecable de planificación antes del rodaje, o, como ha mostrado Costa en *¿Dónde yace tu sonrisa escondida?* (2001), en la sala de edición, sino también —y esto se evidencia en la ilustración de arriba [Fig. 18]— en los ensayos con los actores y

durante el rodaje. Todas sus películas dejan ver en cada una de las diferentes etapas de la creación la resistencia material y expresiva que ejerce inevitablemente el mundo físico. El trabajo de Huillet|Straub es sin duda una labor de ajuste y combinación de fuerzas heterogéneas en estas tres etapas.

### ***Affordance en el Proceso de Creación***

Todo lo anterior nos lleva, por último, a la noción de «*affordance*». Recordemos que las obras de arte, y en particular las formas audio|visuales son entidades complejas que emergen de nuestra actividad creativa en conjunción con una realidad expresiva socio|bio|geográfica. Recordemos también el rol de nuestras intuiciones y nuestra gestualidad en el acto creativo: *toda obra emerge directamente de una serie de actos concretos, inexactos e irreversibles, intencionados y probabilísticos*.

¿Qué aporta, pues, este nuevo concepto? Vayamos por partes. Tal como estamos viendo, en la historia de las prácticas audio|visuales existen obras, como las películas de Alfred Hitchcock y Eric von Stroheim, en las cuales el método compositivo y cada una de las etapas del proceso creativo han sido milimétricamente planeadas y organizadas de antemano —no sólo por el director sino también por su equipo de expertos y ayudantes, ocupados cada cual de un aspecto específico. Mientras estos autores crean escenarios o eligen entornos caracterizados por su *alta predictibilidad*, otros, sin embargo, responden a un modo de realización no menos riguroso, ni alejado de las grandes decisiones técnicas o estilísticas, pero con prioridades estéticas diferentes, aprovechando los recursos expresivos de forma más espontánea e intuitiva, prefiriendo zonas ambientales de *escasa predictibilidad*: «el instinto te lleva a lugares donde la razón no» apuntó en una ocasión el cineasta Javier Rebollo<sup>65</sup>.

Lo que aquí nos importa, sin embargo, no es exclusivamente la diferencia que se establece entre unas obras y otras, sino un aspecto que les une: toda una serie de acuerdos afectivos entre el artista, sus herramientas, los materiales ocasionalmente empleados y el ambiente. El arquitecto Buckminster Fuller vio esta idea con gran claridad: el artista es el recolector por excelencia de las potencialidades de su entorno (Fuller: 2003, 241). Incluso cuando nos referimos

---

65      Rebollo en entrevista con Gonzalo de Pedro Amatria «Una Voz en Busca de una Película» Caimán, Cuadernos de Cine N°12, Enero 2013.

a formas extremas de planificación, o por el contrario de total improvisación, existe esta especie de *negociación territorial* que lidera el proceso de génesis de la obra. Veámoslo de forma más concreta mediante algunos ejemplos: de pronto, un equipo de filmación que siempre ha trabajado de una determinada manera es demasiado torpe trabajando en un espacio reducido, una ligera vibración en el piso debido al tránsito de vehículos al haberse finalizado las obras en una carretera vecina invalida la función de los trípodes convencionales, los miembros de una familia se incomodan ante las dimensiones de una determinada cámara de cine en el salón de su casa, etc. Para dar cuenta de ello es preciso continuar desarrollando la idea de una «ecología de la creación artística», en otras palabras, es necesario avanzar en términos de una teoría del arte hacia una concepción integradora que asocie toda práctica artística a un medio ambiente o territorio concreto y siempre cambiante.

Este aspecto entra inmediatamente en relación con los estudios del psicólogo norteamericano James J. Gibson. Este investigador introdujo en 1977 el neologismo «*affordance*», que —aunque aún no ha sido satisfactoriamente traducido al castellano— podemos decir que se refiere a toda cualidad presentada por una entidad u objeto, o todo un ambiente, el cual permite a un ser vivo realizar una acción concreta. Por ejemplo, sólo un tipo de cámara como la que Mekas empleaba en la década de 1960 le daba la oportunidad de realizar un montaje en el interior mismo de la cámara al tiempo que captaba nuevas imágenes de la realidad. Gibson aseguró haber creado este concepto para sustituir otro, el «valor» que le damos a algo, un término tan altamente cargado de significados filosóficos. Ello explicaría, entre muchas otras cosas, que unas herramientas no sean por principio mejores que otras, o más «válidas». Por el contrario, unas y otras nos abren a campos de posibilidades diversos —a veces limitados y precarios, otras veces extensos— de cara a acciones y ambientes concretos. Por eso, nosotros traduciremos «*affordance*» como la oportunidad que algo ofrece para actualizar cualquiera de nuestras competencias creativas. En palabras de Gibson:

**«Las características de un entorno determinado —el medio, las sustancias y las superficies— son las mismas para todos los animales. No importa cuán poderoso se haya convertido el ser humano, [pues] es incapaz de alterar el hecho de que exista la tierra, el aire y el agua —la litosfera, la atmósfera, y la hidrosfera, junto con las interfaces que las separan» (Gibson: 1979, 130).**

En la teoría de las oportunidades de Gibson los comportamientos y las acciones no res-

ponden necesariamente a principios de utilidad, lo cual explica que en los seres humanos los impulsos pasionales sean una combinación de actos intencionados e inercias (hábitos, rutinas, tradiciones). Toda gestualidad artística manifiesta la vinculación de ambos modos de actuación, predominando uno u otro en función de la sensibilidad o habituación de un individuo o grupo de individuos respecto al medio territorial. Podría hablarse de las oportunidades que determinado ambiente ofrece al diseño y a la construcción de un edificio. El arquitecto egipcio Hassan Fathy dedicó su vida a difundir una concepción de la arquitectura de este tipo, por ello procuró sensibilizar a las nuevas generaciones de arquitectos de la infinidad de factores ambientales que se involucran en la vida y el uso que se le da a una obra arquitectónica. Igualmente ello afecta a las prácticas audio | visuales, pensemos en el ejemplo más simple: el aire permite que las ondas sonoras se propaguen, y nos permite a nosotros actuar y movernos a través de él. Naturalmente, también ofrece oportunidades específicas a la visión:

**«[Una] característica de los medios gaseoso o líquido es que generalmente son transparentes, transmiten luz, mientras que el sólido generalmente es opaco, absorbe o refleja luz. Un medio homogéneo permite la visión. ... el medio terrestre es un lugar en el que la luz no sólo es transmitida sino que también reverbera, esto es, rebota entre superficies a gran velocidad y llega a una especie de estado estacionario. ... la luz produce eso que llamamos 'iluminación'» (Gibson: 1979, 16-17).**

Por supuesto, ocurre lo mismo con los instrumentos y materiales implicados en la expresión artística. En estos términos, todo material expresivo posee cualidades que permiten al artista actuar de un modo u otro, ofreciendo oportunidades y riesgos en tal acción. El cineasta Javier Rebollo se refirió a este aspecto negando la importancia al hecho de ser «imaginativo» (tal como suele esperarse de la figura del cineasta), y valorizando, sin embargo, su «predisposición» durante el acto creativo para responder a aquello que el medio territorial en conjunto o cada uno de los materiales empleados ofrecen al interactuar con ellos<sup>66</sup>. La visión de Gibson es perfectamente compatible con la de Rebollo. Una imagen, por ejemplo, permite al artista actuar sobre ella modificando en la sala de edición su luminosidad; ello puede suponer una oportunidad, pero también un riesgo expresivo. No obstante, una *affordance* no sólo involucra una única acción, como la de alterar la luminosidad de la imagen, sino que comprende todas

66 Javier Rebollo, en la presentación de su película *El Muerto y Ser Feliz* (2012) en el encuentro Mapas III celebrado en el Centro Cultural Arteleku de Donostia, en enero de 2013.



las posibilidades potenciales de acción que, en este caso el artista posee respecto a la materialidad y expresividad de la imagen.

Ahora bien, aunque cada una de estas posibilidades es una capacidad de afección virtual y objetiva que se establece siempre en relación a un actor concreto y singular, su actualización depende de la habilidad de tal individuo para reconocerla como tal.

### 2.3. LA OBRA AUDIO | VISUAL COMO ENTIDAD MATERIAL

Naturalmente, la complejidad material a la cual nos estamos refiriendo a lo largo de este Capítulo Segundo, no es exclusiva del medio ambiente en cuyo contexto emerge la expresión audio | visual, sino que, además, tal complejidad debe ser ahora observada en la propia expresión en un sentido físico. Tal y como se explicaba en la introducción de esta investigación, en la corta historia de las prácticas audio | visuales, artistas, críticos y filósofos han invocado infinidad de teorías para caracterizar y clarificar las competencias y la función social que un determinado producto audio | visual, o un conjunto de ellos, desempeña en la interacción con el espectador en un determinado contexto cultural. No obstante, raras veces se ha referido alguien a la *materialidad* misma a la hora de dilucidar cómo está constituido el objeto audio | visual, o cómo este objeto interactúa y afecta física y emocionalmente al espectador. En este sentido, una de las aproximaciones más empíricas que podríamos mencionar es *Sobre la televisión*, de Pierre Bourdieu. Como sociólogo cultural influido por Marx, el análisis de Bourdieu estudia el medio televisivo desde una dimensión basada en la vida social. Como podría esperarse, esta perspectiva marxista sitúa su punto de partida en la *lucha por el reconocimiento social*, aunque en este caso particular, la lucha se lleva a cabo —a diferentes escalas— entre individuos y entre instituciones. El problema que encontramos, es que la visión cultural de Bourdieu no presta atención al papel de los componentes específicamente audio | visuales. Centrado como estaba en los procedimientos del periodismo y en la perpetuación de las jerarquías de dominación a través de este medio, Bourdieu definitivamente deja atrás el análisis del material no simbólico, y hace lo mismo con la mayor parte de los mecanismos expresivos audio | visuales. En concreto, no se refiere a las imágenes o sonidos como objetos o elementos físicos, sino como meros medios —sin auténtica dimensión física.

En este apartado daremos cuenta de que la obra de arte ha de ser concebida ontológicamente como cualquier otra entidad física. ¿Qué implica esta afirmación? Pues bien, dos aspectos

principales. Por un lado, supone situar de manera implícita órdenes culturales y órdenes naturales a un mismo nivel ontológico. Por otro lado, implica que si el mundo está compuesto por entidades singulares que son el resultado contingente de un proceso de individualización, la obra de arte debe responder igualmente a esta lógica procesual.

De modo que, contrariamente a los planteamientos esencialistas de Arthur Danto, o relativistas del postmodernismo, cuando aquí se habla de «obra de arte», se trata en particular de un artefacto que surge fruto de nuestra expresividad e ingenio humano dentro de un contexto territorial, pero que, como el resto de entidades que pueblan el mundo (y con ello podemos referirnos a especies animales, automóviles, rocas, o mismamente a fenómenos meteorológicos), surge o nace de la contingencia en un determinado momento histórico, cumple una función afectando y siendo afectado por la acción inmanente de otras entidades, y finalmente se destruye materialmente, *muere*.

Además, al tomar la obra como entidad singular, es importante tener claro el estatus de la totalidad, respecto al de cada una de las *partes constituyentes*. El problema a este respecto —dada la dimensión temporal que ofrece el soporte audio | visual— es que nunca se puede contemplar la *totalidad compositiva* de forma simultánea, y es difícil retener de forma precisa en la memoria lo que ocurre al nivel de las pequeñas partículas, especialmente al referirnos a proyectos amplios y complejos. Lo relevante aquí, es que una totalidad compositiva no puede ser tomada en ningún caso como entidad macro o micro absoluta. Hablaremos, como sugiere DeLanda —pues hay que saber que la filosofía de Deleuze no contempla este aspecto—, de entidades *relativas a cierta escala*; la cual es a su vez relativa a la relación parte-todo.

### ***Composición, Orden y Variabilidad***

En apartados anteriores nos hemos referido al rol de lo virtual en los procesos creativos. Por ello, poníamos de manifiesto la importancia de la exploración del mundo sensible, y sobre todo, del rol de la variabilidad material en los procesos de composición audio | visual. Ahora nos interesa ahondar en las nociones de orden y variabilidad en el interior de la obra.

Nuestro marco conceptual está basado —como sabemos— en la filosofía de Deleuze, donde nociones como «acontecimiento» y «diferencia» recorren las diferentes teorías que hemos sintetizado en la introducción a la investigación. La importancia de estos conceptos, también se filtra, naturalmente, en la definición que a continuación daremos de la «creación artística»,

o más concretamente, de la «composición audio | visual» —sin lugar a dudas, ello nos libra, por otro lado, de arrastrar viejas concepciones en nuestros argumentos.

Para empezar, la popular imagen del artista como entidad creativa «autónoma» (esto es, capaz de trazar nuevas formas audio | visuales, captadas en el espacio Ideal platónico, o derivadas de los conceptos trascendentales kantianos, a los cuales tiene acceso por medio de la inspiración), debe ser desechada. Acorde a lo afirmado, en su texto «Sensing the Virtual, Building the Insensible», el filósofo Brian Massumi explica que, asumiendo la teoría de Deleuze, la actividad artística viene a ser en conjunto menos heroica, mientras que el papel de lo virtual se hace palpable.

Partamos entonces de la premisa de que todo diseño estético está basado en el orden. En un sentido deleuziano, igual da a qué tipo de diseño nos refiramos: geológico, biológico, arquitectónico, musical, fonético, pictórico. En el caso que nos ocupa, el artista audio | visual ordena imágenes, sonidos y palabras, y en el caso de las video-instalaciones debemos añadir los objetos tridimensionales; mientras compone, también ordena grandes secuencias o bloques compuestos por estos elementos, por ejemplo, conjuntos de imágenes o secuencias sonoras.

El diseño o la composición de una obra audio | visual requiere la disposición y emplazamiento de múltiples materiales expresivos. Para ello, el artista debe demostrar una serie de capacidades. Ahora bien, ¿de qué tipo de capacidades estamos hablando? Naturalmente hablamos de capacidades mentales (básicamente: *formulación de cuestiones y resolución de problemas*). No obstante, las ideas por sí mismas no son motor de nada; es necesaria toda una maquinaria física preparada para la acción (aplicación de tales ideas en el terreno de la experiencia).

Una totalidad compositiva coherente se organiza en base a las propiedades intrínsecas de los materiales, y no tal y como suele darse por hecho, meramente a partir de las proposiciones abstractas formuladas por el artista. Lo que esto quiere decir es sencillamente que debe existir una adecuación entre los materiales seleccionados, así como en su emplazamiento dentro del conjunto. Por eso diremos que todo proyecto que implique cierto nivel de organización material, debe cuidar necesariamente la distribución y el ajuste del conjunto de las diferentes partes que lo componen. En este sentido, el cineasta francés Jean-Luc Godard explica que debe producirse una especie de unidad coherente o «unidad solidaria»<sup>67</sup>, que el artista debe favorecer mediante su práctica.

67 «Lutter sur deux fronts», entrevista realizada por Jacques Bontemps, Jean-Louis Comolli, Michael Delahaye y Jean Narboni, *Cahiers du Cinéma*, nº 194, octubre de 1967. En Godard por Godard, vol. 1, op. Cit. Fragmento citado en *Jean-Luc Godard. Pensar entre Imágenes*.

¿Quiere decir esto que el esquema de las obras resultantes deba ser nítido como el cristal? La respuesta es «no». El orden y la coherencia no implican necesariamente nitidez ni claridad. Veámoslo mediante un ejemplo sencillo saliendo del territorio de las prácticas audio | visuales: al pensar en las partículas de agua que fluyen en el interior de un torrente, nos damos cuenta de que éstas viajan de forma materialmente coherente y ordenada —decididamente esta idea de que las turbulencias no son flujos caóticos sino flujos complejos, ponen de manifiesto que orden y complejidad no son sinónimos pero tampoco son nociones opuestas.

Como decíamos, con el mero acto de conseguir una nueva disposición en un grupo de materiales, el diseñador hace que cierto orden emerja espontáneamente del caos. Aunque todo diseño esté basado en el orden, la creación artística empuja a ir más allá de los órdenes básicos y ofrecer otras formas —que, en muchos casos, ambicionan idealmente rozar la frontera misma del caos. Tanto el caos como, opuestamente, los órdenes que resultan predecibles, obvios o monótonos, anulan los estímulos sensitivos.

En su breve ensayo «Apuntes tras un repaso a las películas de Warhol», Jonas Mekas pone en palabras esa complejidad a la que tiene que hacer frente todo artista audio | visual a la hora de estructurar en el tiempo un conjunto de materiales:

«[Hablando de Taylor Mead] **Le vi el otro día en la Factory. Se quejaba de una película que estaba realizando con alguien, de cómo se la habían despedazado con los cortes y el montaje. ‘Wynn dijo que conservaría sólo las partes esenciales de mis escenas, donde sucede el asunto. No quedará nada’, dijo, ‘sólo aquello que verdaderamente nos sirve.’** [No obstante] **Aquello de lo que trataba realmente su escena ... solamente puede ser desvelado mediante la duración. Sí, la ‘duración’, ésa es la palabra. Hay determinadas ideas, sensaciones, determinados contenidos que se estructuran en el tiempo.»**

El orden se piensa pero, sobre todo, debe ser intuido por el artista a partir de los propios materiales. Durante la fase de planificación, el creador establece los principios organizativos básicos requeridos para generar la obra. Ahora bien, como decimos, la singularidad morfo genética de la obra no se juega únicamente al nivel del plan de acción: el plan sólo es un matiz en relación a lo establecido entre los materiales y la intención compositiva.

Diremos entonces que una composición es, efectivamente, un proceso del que finalmente algo nuevo emerge, un acontecimiento en el cual interviene un cierto número de mecanismos de retroacción (bucles) que estabilizan progresivamente la forma y la estructura del sistema.

De ahí que resulte interesante dar cuenta de que la variabilidad y complejidad de los materiales son aspectos ineludibles en el plano de la realidad física<sup>68</sup>. En este sentido cabe señalar un rasgo más. Superar el plan de acción original implica mantener una intensa relación con los materiales y sus cualidades, es decir, conlleva exponerse a lo impuro, a lo incalculable y a lo inesperado.

Quizá un ejemplo concreto nos ayude a clarificar este punto crucial de la argumentación. Consideremos la tarea del escultor que trabaja con la arcilla. Este caso remite a una interacción con las propiedades específicas de un material que todos conocemos y seguramente hemos manejado. Modelar implica el aprendizaje o conocimiento de ciertas tendencias y características del material con el que se trabaja, un control de los estados y de los cambios de estado, de los comportamientos y de las reacciones materiales. La composición tiene que ver, pues, con lo inexacto: el escultor tiene que abrir un margen al error, y es precisamente de este lado de la composición de donde surge la novedad creativa.

Si antes nos referíamos a las sustancias, en este segundo aspecto nos referiremos a las formas. Pues, de un modo o de otro y sin otra posibilidad, deducimos que componer es formar, es decir: iniciar el proceso de dar forma a una forma. Esto ocurre en el cine y en el vídeo, al igual que ocurre en música, o en pintura y arquitectura. Por un lado se modelan las fluctuaciones internas y por otro las perturbaciones externas del entorno. De lo que se trata aquí es de tomar conciencia del carácter contingente que caracteriza el proceso de la composición. Con los dedos, el escultor presiona la superficie de un pedazo de arcilla; la forma en que se hallaba la materia ha derivado. Esto es, hablamos del ejercicio de hacer derivar las formas y distenderlas gradualmente con distribuciones turbias e irreversibles.

Componer supone el empleo de una táctica perceptiva | imaginativa | táctil de transformación, se trata concretamente de liberar esa distensión de los contornos, o dicho ahora de otro modo en términos de Deleuze, es la forma de llegar a un devenir distinto del que conocemos. Para componer hace falta imaginación, pero un verdadero *aparato de búsqueda* es algo más complejo que lo que habitualmente se entiende como «imaginación»: la percepción y las imágenes mentales, los planes, las expectativas, las anticipaciones siempre se entremezclan (Gibson: 1979, 255-256).

El ejercicio de la composición es un ejercicio gestual de búsqueda de un orden capaz de expresar emociones y, en muchos casos, sintetizar un modo de vida. Lo que en este caso se

68 Para una visión más amplia sobre este aspecto, ver el texto de Manuel DeLanda «Uniformity and variability. An essay in the Philosophy of Matter».

ordena son *componentes direccionales* halladas originalmente en ese mar de fuerzas que es todo sistema en su íntima relación con el caos. Esta idea debe estar presente en todo momento: ordenar es jugar con componentes direccionales, es un intento de despejar el caos para finalmente hallarse siempre entre dos medios (*ritmo-caos*). Como anteriormente sugeríamos, una táctica de orden puede ser el mismo desorden, esto es, al estilo del músico y escritor John Cage, también al estilo de Stan Brackhage en *Cat's Cradle* (1959) o del mismo Jonas Mekas en *Walden* (1969).

Lo anterior nos lleva a pensar que, en cierto modo, los ritmos y las formas nacen del caos. Algunos tipos de conexión habituales en los ritmos son la semejanza, la contigüidad, la causa y efecto. Secretas o evidentes, las conexiones rítmicas entre los diferentes acontecimientos entran a formar parte de cualquier composición. A esta lista también pueden añadirse conexiones tales como el contraste o la contrariedad, aunque considerados, tal vez, una mezcla de causalidad y semejanza.

No obstante, no debemos olvidar que el ritmo no es medida; por el contrario, el ritmo es la expresión de lo desigual, y por ello no se opone al caos —como sí lo hace la medida. Como puntualizan Deleuze y Guattari, «es la diferencia la que es rítmica y no la repetición» Así que, de aquí en adelante, siempre que hablemos de composición, no estaremos hablando de medida sino de forma rítmica: «la medida es dogmática, pero el ritmo es crítico, une instantes críticos» (Deleuze, Guattari: 2008, 320).

La obra audiovisual, entonces, es parte de otros ritmos y dinámicas culturalmente construidas (rutinas, hábitos, e incluso conjuntos de normas, que entran en vigor y se anulan, o son sustituidas por otras rutinas, hábitos o normas), pero ante todo, la obra es parte de lo que crece y se desarrolla naturalmente (se funda en la espontaneidad y singularidad expresiva del artista). Posee, pues, una doble causalidad. Además, dos hechos fundamentales. Primero, el artista participa con sus diseños en los procesos de morfogénesis del mundo; y segundo, el arte evoluciona oportunísticamente —ello implica que el devenir y la evolución de las prácticas artísticas no están predeterminadas. Por otra parte, resulta importante saber que estos diseños son regímenes formales más o menos estables e históricamente constituidos. Por ello, son siempre provisionales. Este pudo ser el sentido de las palabras del compositor musical Pascal Dusapin cuando afirmaba que, «una forma es aquello que se deforma»<sup>69</sup>.

### ***Formas de Desarrollo Temporal: Inicio-Fin, el Loop y la Espiral***

Pese a la infinita variabilidad morfogénica (mutaciones estilísticas, recombinaciones técnicas, adaptaciones a contextos múltiples, préstamos de otras disciplinas) no todas las formas expresivas del audio | visual son —en principio, a no ser que previamente se creen las condiciones— posibles en cada circunstancia histórica, mientras que otras, por el contrario, brotan como si se tratara de epidemias en terreno virgen, formas estilísticas o rutinas metodológicas de rápida dispersión entre los creadores. Hemos de examinar, en este sentido, una nueva idea clave para la investigación. Existe un *espacio de posibilidades* morfogénicas —al cual nos referiremos de nuevo, por ejemplo, cuando hagamos mención a «los tres planos fundamentales del montaje audio | visual». Los márgenes de este territorio de formas posibles son variables e impredecibles, pues dependen no sólo de la tecnología en manos de los creadores, no sólo de las modas, no sólo de la industria, no sólo de cuestiones de tradición histórica. Tales márgenes, que son ciertamente difusos, se constituyen en la interacción de múltiples dominios. Lo cual hace que estos fenómenos virtuales sean de un alcance tal que diríase de carácter sobrehumano.

Además de lo anterior, y como parte del mismo razonamiento, los modos de comprender en cada época lo que significa la composición repercute ampliamente en los procesos de morfogénesis artística, estableciéndose de este modo un *feedback loop* permanente entre las diferentes concepciones del arte y los procesos de composición de las obras. Quizá resulte necesario detenernos y pensar un momento en lo que ello implica. Refiriéndonos —por su familiaridad— al ámbito de la composición musical, tomaremos en consideración un texto titulado «El futuro de la música» (1974). En él, John Cage advertía, justamente en un fragmento próximo al comienzo del texto, de que una «superación» se estaba llevando a cabo<sup>70</sup>: en vez de componer «estructuras musicales», los compositores de su época trataban de poner «procesos en marcha».

En su texto, Cage compara la «estructura», en el sentido clásico del término, con un mueble. Dice: «En el caso de una mesa, conocemos su principio y su final y cada una de sus partes». Conociendo la música de Cage, y no sólo la música sino también sus escritos o sus dibujos, uno

70 En el ámbito contemporáneo podemos entender la «superación» artística como el simple *cambio modal*: la transposición no-lineal de una manera de hacer o concebir, a otra, y después, nuevamente a otra, y así sucesivamente; es decir, sin que esta serie sea una progresión.

entiende a qué puede referirse<sup>71</sup>. Quizá la segunda parte de su explicación termine de hacer más explícito su pensamiento. Cage continúa: un proceso es como el tiempo (*weather*), es decir, «aunque nos damos cuenta de los cambios que ocurren en él, no tenemos un conocimiento claro de su principio ni de su final» (Cage, 2007, 162).

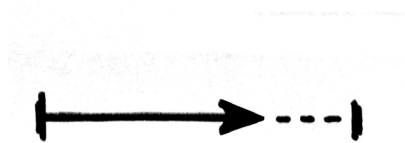
Y, ciertamente, en nuestros días, habiendo transcurrido ya la primera década del siglo XXI, nos damos cuenta de que este tipo de composición (que se opone frontalmente a los cánones de la composición clásica) está a la orden del día —ahora bien, en ningún momento debe pensarse que una concepción haya reemplazado a la otra, puesto que ambas coexisten. Sólo hace falta echar un ojo al videoarte que actualmente se exhibe en las galerías o en los museos de arte contemporáneo; véase el caso prototípico de Bill Viola, con obras aún tempranas como *The mesenger* (1986): el cuerpo sumergido de un hombre pugna por subir a la superficie del agua para volver a hundirse en las profundidades. La obra es siempre un proceso, una resonancia de sí misma, que no debe concluir sino continuar cíclicamente. De hecho, el modo en que estas obras se muestran en las salas de exposición es en forma de *loop* perpetuo, sin importar realmente a qué distancia temporal nos encontramos del comienzo o del final. El efecto que esto produce rompe, sin embargo, todo modelo geométrico que cabría esperar de la repetición. «La segmentaridad circular tiende a devenir concéntrica, es decir, hace coincidir todos sus núcleos en un solo centro que no cesa de desplazarse, pero que permanece invariante en su desplazamiento, que remite a una máquina de resonancia» (Deleuze, Guattari: 2008, 217). Son piezas, éstas, cuyo discurrir nunca ha empezado realmente, y que al igual nunca llega a terminar, pues ambos extremos nunca están definidos. El espectador se halla, como dice Cage, «en un momento dado», «en el momento actual».

La era digital abrirá seguramente nuevas formas de desarrollo temporal que progresivamen-

---

71 De 1983 a 1992, fecha de defunción del artista, Cage lleva a cabo una serie de composiciones gráficas agrupadas bajo el epígrafe *Ryoanji*, consistentes en concentraciones de líneas circulares superpuestas. Estas composiciones anarco-caóticas pretenden querer atraer la mirada del espectador «de un lugar a otro evitando la sensación de haber dejado algo importante atrás». En *John Cage. Partituren, Graphik, Zeichnungen*, citado en *Hanne Darboven, John Cage. A dialogue of Artworks*. A su vez, en su texto *El futuro de la música*, de 1974, Cage afirma: «Los tipos de música menos anárquicos ejemplifican estados de la sociedad menos anárquicos. Las obras maestras de la música occidental dan ejemplo de las monarquías y de las dictaduras». Desde esta particular concepción, la obra de Cage establece analogías con situaciones socialmente deseables que todavía están por llegar. En este sentido añade: «Hacemos que la música sea sugestiva y relevante para las serias cuestiones con las que se encara la Humanidad».





A. Desarrollo Inicio-Fin

B. Desarrollo Cíclico  
o LoopC. Desarrollo en  
Espiral

te se irán sumando a los modos tradicionales; probablemente en pocos años sea una práctica habitual el visionado de formas audio | visuales multi-lineales. Hoy en día, por ejemplo, ya es posible visionar obras en forma de espiral, como *Variable Montaje* (2002) de Mark Lafia.

Por tanto, la pregunta aquí no es tanto «¿Qué es componer?», o no al menos hasta no haber aclarado otras cuestiones adyacentes como cuánto de libre es el compositor en su labor, o, a continuación, si el dato significativo de la composición es el grado de libertad compositiva. Pues, precisamente a través de este interrogante, podemos dar cuenta de que no es tan interesante para el autor aquella presunta libertad creativa, como aspirar a un tipo de composición que capte nuevas fuerzas, rompa con determinadas rutinas u ofrezca nuevas posibilidades de expresión. Naturalmente, aquí entran en juego diversos factores sociales que afectan el enfoque de la práctica artística, pensemos en la legitimidad y el prestigio de ciertas técnicas y metodologías, o los modos y lugares de exhibición.

### ***Niveles de Escala de la Forma Audio | Visual***

En el presente punto, situado dentro de este tercer apartado del Capítulo Segundo, quisiéramos hacer referencia a los diferentes niveles de escala que podemos encontrar en el esquema formal de una obra. Básicamente, el interés que este aspecto despierta en la investigación, es un interés metodológico, ya que como se mencionó en la introducción, esclarecer este asunto nos evitará en un futuro caer en microrreduccionismos y macrorreduccionismos analíticos. No obstante, este aspecto tiene también su interés en términos de expresión y morfogénesis, pues hemos de considerar que mientras el artista audio | visual compone su obra, no trabaja de forma exclusiva en un único nivel de escala, sino que actúa simultáneamente en varios niveles.

En ningún rincón de la filosofía de Deleuze podremos encontrar una defensa a la idea de que —más allá de las prácticas audio | visuales— toda entidad (ej.: geológica, química, biológica, social) posee un nivel macro de escala y está definida por la *totalidad*, al tiempo que posee niveles inferiores por los cuales también puede ser definida. La revisión sobre la obra de Deleuze que DeLanda realiza a este respecto cobra especial interés en esta investigación. Según

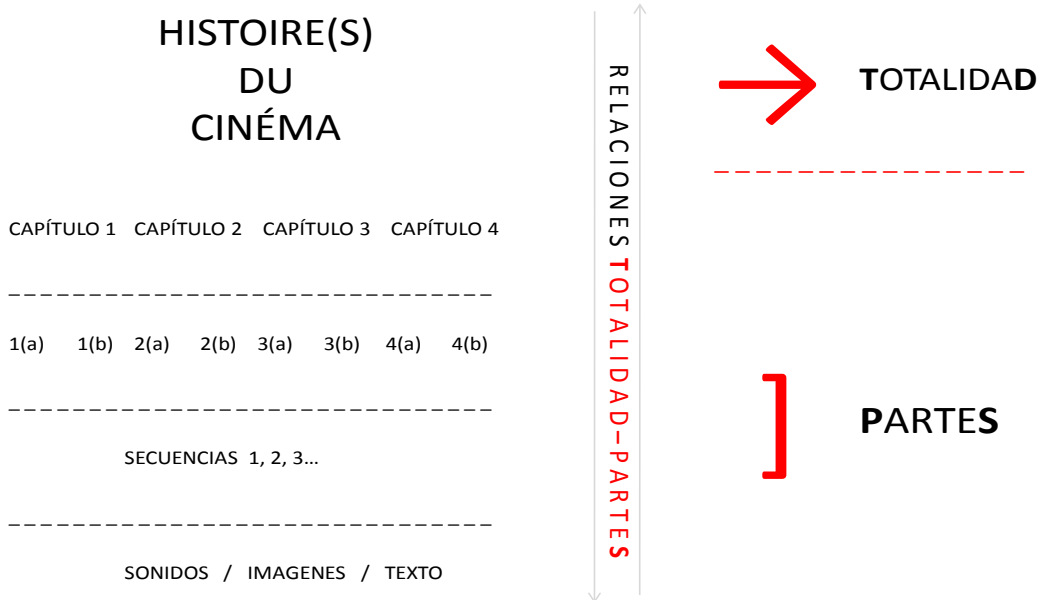
Fig. 19. El diagrama de la derecha muestra un ejemplo de los principales niveles de escala que podemos encontrar en la obra de Jean-Luc Godard *Histoire(s) du Cinéma*, 1988-1998.

este autor, estos niveles inferiores en la escala de cualquier entidad, están constituidos por una variedad de elementos ensamblados que interactúan los unos con los otros. Lo importante es que no hay sólo dos niveles de escala, un nivel micro y un nivel macro, sino que podemos encontrar múltiples niveles intermedios. Por lo tanto lo micro y lo macro han de ser considerados siempre en relación a una escala determinada.

En la composición de una obra, el orden de los materiales expresivos es necesario en todos estos niveles de escala. No obstante, hay quienes, en el caso del cine, han concebido la obra reduciéndola a sus partículas elementales aislándolas de manera determinante, es decir, *fotograma por fotograma*, o si esto resultara excesivo, quizá plano por plano, descuidando el carácter o las propiedades expresivas que emergen del conjunto. Por otro lado, hay quienes han pensado la obra como un todo indivisible, una totalidad que necesariamente niega el valor expresivo a los niveles elementales.

La segmentaridad en niveles intermedios es una característica específica de toda obra. Como sabemos, se puede, por ejemplo, hablar de “secuencias”, como en el cine tradicional, pero también de niveles intermedios menos frecuentes, entre ellos: episodios, como la serie de choques fragmentarios que componen el filme *Paisà* (1946) de Roberto Rossellini; bloques de imágenes y sonidos, como las unidades del documental *Shoah* (1985) del realizador francés Claude Lanzmann; zonas, así denominadas por Chris Marker en su laberíntica *Immémory* (1997); capítulos, que se suceden uno tras otro en series televisivas como *Breaking Bad* (2008).

El ensayo cinematográfico *Histoire(s) du Cinéma* (1988-1998) de Jean-Luc Godard es un buen ejemplo en este sentido debido a que dispone de bastantes niveles intermedios fácilmente detectables entre la totalidad y las unidades más básicas [Fig. 19.] —naturalmente, dentro de una imagen fija aún podríamos hallar infinidad de niveles inferiores. A este respecto, hemos de



decir que si bien es cierto que el conjunto condiciona el tipo de interacciones que se establecen entre las partes constituyentes en los diferentes niveles, las propiedades expresivas que emergen en la obra dependen de lo que ocurre en niveles inferiores. A ello se debe nuestro creciente interés por las metodologías abajo-arriba.

### ***Producto, Artefacto, Dispositivo***

En torno a lo que venimos hablando, uno de los debates fundamentales que ocupan el pensamiento de la creación artística, y en particular, de la creación audio | visual en la actualidad, estriba en determinar si lo que se produce son objetos, o más exactamente, procesos. En la introducción a esta investigación nosotros hemos definido, justamente, lo que unos y otros son dentro de la filosofía de Deleuze, por ello, ahora, consideramos pertinente ofrecer nuestro punto de vista en semejante debate.

Es cierto que las teorías de determinados filósofos brindan la posibilidad de trasladar conceptualmente la obra audio | visual al mundo abierto de los procesos. Para convencernos de esta postura no se necesita más que observar algunos desarrollos de las prácticas audio | visuales contemporáneas, como el llamado post-cine, pensemos por ejemplo en *Immunity* (1997) de Chris Marker. No obstante, ni siquiera *Roseware* (1998), del mismo autor, con su etiqueta de *work in progress*, ni cualquier otra obra, por mucho que la arrojemos con la idea de Theodor

W. Adorno del arte vuelto contra lo meramente existente<sup>72</sup>, debe confundirnos.

Veámoslo del siguiente modo: el hecho de enfatizar en el contexto del arte la primacía de los procesos sobre los productos puede dar lugar a graves malentendidos de orden epistemológico. Pues, en cierto modo, ello parece implicar una desmaterialización del objeto artístico; una rebelión del artista contra lo meramente material. Y no se trata, según nos parece, de eso. Como vemos, el asunto incorpora demasiada ambigüedad.

En cierto modo, lo ambiguo puede resultar provechoso en el ámbito de la teoría. Por así decirlo, despierta nuestra imaginación y aviva un interés renovado por las cosas. Pero no siempre enriquece la visibilidad allá donde se lo arroje. En ocasiones, es necesario hablar con mayor claridad y precisión. Cuando —como ahora— tratamos de entender lo que ontológicamente una obra de arte es, debemos considerarla un producto; como un árbol, como una manzana, como un gusano, y como un gen único e irreplicable de este gusano, la obra es efecto de un proceso de morfogénesis al tiempo que es la causa, siempre variable, de múltiples procesos.

Conviene apuntar que el término «producto» es frecuentemente tomado con reticencia en el sector artístico dada la influencia de los teóricos postmarxistas de la Escuela de Frankfurt, como el ya citado Theodor W. Adorno o Walter Benjamin, que se entregaron a estudiar los productos culturales en la denominada «sociedad de masas». No obstante, cuando nosotros hablamos de «productos audio | visuales» no nos estamos refiriendo necesariamente a los *frutos de la economía* o a *derivados del Sistema Capitalista*, sino a entidades que son el efecto o el resultado de un proceso creativo y productivo morfogenético. Un nuevo producto audio | visual es, por así decirlo, un acontecimiento: una solución material encontrada a través de complejos procesos de diferenciación.

De modo que, ahora, podríamos replantear la cuestión desde la perspectiva que Deleuze | Guattari proponen:

**«Ya no se trata de imponer una forma a una materia, sino de elaborar un material cada vez más rico, cada vez más consistente, capaz por tanto de captar fuerzas cada vez más intensas. Lo que convierte a un material en algo cada vez más rico es lo que hace que se mantengan unidos los heterogéneos, sin que dejen de serlo.»** (Deleuze, Guattari: 2008, 334).

A diferencia de las entidades antes citadas —el árbol, la manzana, el gusano o el gen— la obra de arte es un «artefacto», como la bicicleta, la rueda, el eje. Una obra audio | visual es un

compuesto o entidad no-orgánica, y como tal, puede ser contemplada como un *conjunto de conjuntos*, es decir, como una entidad producida —o produciéndose— mediante la relación parte-todo. Naturalmente, para ello hace falta que las propias materias de expresión presenten unas características que hagan posible esa adquisición de consistencia en el todo. Una instalación de video, por ejemplo, puede estar compuesta por imágenes y sonidos particulares, pero también por otros elementos performativos, escultóricos o arquitectónicos que actúan en el proceso. A cualquier nivel de este conjunto de conjuntos opera una relación causal en dos direcciones al mismo tiempo: el efecto que se ejerce desde las unidades básicas de la pieza sobre su conjunto (*abajo-arriba*), y el efecto de la totalidad sobre cada una de sus partes (*arriba-abajo*).

Por un lado, las propiedades y capacidades de una totalidad surgen de las interacciones causales entre sus partes: en la fase de montaje del film, por ejemplo, se realiza un intenso ejercicio de ajuste y reordenación para que las imágenes y/o los sonidos puedan formar juntos una totalidad que produzca una expresión coherente, una totalidad con la *capacidad emergente* que le permita aprovechar, si se da el caso, las características del contexto expositivo. Es por esto que en ocasiones, en esta investigación, llamamos a la obra «dispositivo». A través de este término se hace explícita la oportunidad fugaz del artista, o táctica intencionada a través de la cual la obra irrumpe en el contexto social. Obsérvese que debido a esta relación de causalidad *abajo-arriba*, las propiedades emergentes y las capacidades de un todo son *inmanentes*, es decir, que son irreductibles a sus partes; pero no las trascienden, en el sentido de que si las partes dejan de interactuar el todo deja de existir, o se convierte en una mera agregación de elementos.

Por otra parte, una vez que una totalidad emerge como composición audio | visual, no sólo asume la capacidad de interactuar con otros elementos del contexto en el cual la obra es proyectada —como veremos a lo largo de toda la Segunda Parte—, sino, también, la facultad de afectar a sus propias partes, constriñéndolas y limitándolas. La pertenencia de las imágenes constituyentes a la totalidad de un filme, por ejemplo, hace que éstas acoten mutuamente su expresividad. Pero, a la vez, el filme también crea sus propios recursos en relación a sus partes: en la unión de los diferentes fragmentos, el filme compensa y amplifica la fuerza expresiva.

De modo que la existencia de formas de causalidad que se distribuyen de *abajo hacia arriba* y de *arriba hacia abajo*, implica que la evolución de los componentes de un conjunto, a cualquier nivel de escala, sea en parte autónoma y en parte influenciada por el contexto creado por la totalidad.



### ***La Obra y el Contexto Expositivo***

En el contexto de proyección de la obra, lo más común en el conjunto de las prácticas audio | visuales es mantener la distribución tradicional de los elementos que participan en tal práctica. Desde la época de los Lumière, poco han cambiado las relaciones establecidas entre el proyector, la pantalla, y el espectador o grupo de espectadores. No obstante, no se trata sólo de aspectos como la verticalidad de la pantalla, su inmovilidad, o su posición perpendicular respecto al chorro lumínico..., siempre se ha buscado en estos contextos una atmósfera determinada, caracterizada frecuentemente por la oscuridad y el silencio.

Por supuesto, esta tendencia está fundada en el afán de que el contacto óptico y sonoro del espectador con la pantalla y las fuentes de sonido sea lo más directo y limpio posible. Otra de las prioridades es mantener la atención del espectador sobre la imagen que emerge del flujo sonoro | lumínico, por ello lo más probable es que el espacio de proyección se mantenga alejado de otros estímulos (ej.: el tráfico de las ciudades, objetos de fuerte presencia visual, luces o colores atractivos). Generalmente, estos lugares, cuando han sido específicamente concebidos para este tipo de funciones suelen ser planos y neutros. A nivel excepcional, en espacios públicos puede encontrarse en los últimos tiempos, algún aviso de seguridad instalado por el propietario del negocio, probablemente en los laterales de la sala: «puerta de emergencia».

No obstante, el ensamblaje espectador | obra no siempre está relacionado con el aislamiento sensorial que una sala de cine o el espacio museístico proporcionan. En muchos casos, el ensamblaje incorpora otros componentes expresivos que se combinan con la obra audio | visual. Una obra de arte, concebida de esta manera, conforma un ensamblaje que excede lo específicamente audio | visual. Hablamos, pues, no sólo del conjunto organizado de las imágenes constituyentes, sino, además, del macro-ensamblaje o hábitat en el que se insertan. A ello apela, por ejemplo, la obra de Rikrit Tiravanija *Community Cinema for a Quiet Intersection* (1999) [Fig. 20]; como estamos viendo, no hace falta siquiera referirse a complejas instalaciones de vídeo.



Fig. 20. Rirkrit Tiravanija, *Community Cinema for a Quiet Intersection*, Glasgow, United Kingdom (1999)

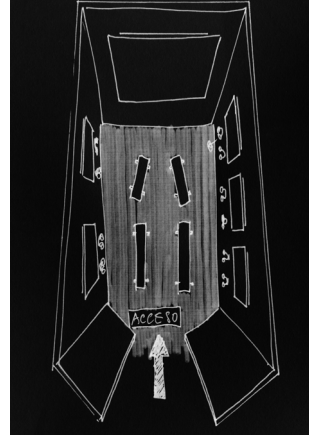
El *hábitat* de la exposición es el ambiente vivo en el que se reproduce y expone toda obra audio | visual. También debe decirse que, mientras la obra interactúa con la expresividad de otros elementos constituyentes, hace variar a su vez la identidad del hábitat que los engloba — como todo ensamblaje, este territorio expresivo que surge de sus interacciones, presenta unas propiedades emergentes que lo hacen ser único e histórico.

Entre los elementos que conforman este hábitat se encuentran objetos y estructuras del mobiliario (como tabiques, puertas, peanas, butacas) o elementos tecnológicos (como algunos elementos de iluminación, proyectores de imágenes, altavoces), entre otros tipos de artefactos — además, por supuesto, de organismos sensibles (como el observador o los observadores). Estos elementos son también segmentos de expresión. Por eso, se ha sugerido que la identidad de estos macro-ensamblajes está definida en gran parte por las relaciones expresivas de exterioridad que, frecuentemente, se establecen en torno al producto audio | visual. Digamos que la obra reorganiza o reorienta las relaciones de esos otros elementos co-presentes.

Podemos imaginar diferentes contextos, por ejemplo, una fiesta multitudinaria o un espectáculo performativo acompañados por la expresividad de una obra audio | visual cuyas imágenes son proyectadas simultáneamente sobre una gran pantalla. En estos casos ambas expresividades pueden interactuar sin ningún problema, y el espectador (aunque seguramente con un nivel de atención más bajo en cada expresividad por separado) sería afectado por el conjunto de la experiencia.

En la mayoría de los casos en los que las obras audio | visuales incluyen elementos expresivos no exclusivos del audio | visual, las diferentes partes muestran una conectividad expresiva — sin necesidad de nexos de unión entre los distintos materiales expresivos. En este sentido sería interesante citar casos de instalaciones de vídeo como *Time to Dance* (2010) de Ruti Sela, definida como una “*experimental editing suite*” en la que el conjunto de pantallas que la forman entra en conexión con el espacio arquitectónico que las engloba [Fig. 21].

Hemos de concluir, pues, que la obra no es una entidad monolítica, ni una simple suma de imágenes, sonidos o texto, sino una organización expresiva compleja y variable constituida por distintos niveles de escala en los cuales, elementos heterogéneos — internos y externos— in-



teractúan unos con otros, prestando y restándose potencia, alterando unos las propiedades de los otros, pero sobre todo haciendo emerger conjuntamente algo nuevo e inesperado en el ámbito de la experiencia estética.

## 2.4. DIMENSIONES ESPECÍFICAS

Se ha insistido en que toda obra puede y debería ser estudiada como un conjunto internamente organizado, mostrando la característica relación *parte-todo*: imágenes visuales e imágenes sonoras, bloques de imágenes (y posibles componentes externos en el caso supuesto de una instalación), que interactúan formando un todo ordenado que no es igual a la suma de estas partes, puesto que, en su unión, han surgido nuevas propiedades al nivel del conjunto.

El cometido de este apartado es, pues, el de dilucidar las condiciones expresivas intrínsecas de la construcción audio | visual: la intensidad lumínica y la cualidad cromática, el marco que limita espacialmente a la imagen, y la temporalidad.

### *Intensidad Lumínica y Cualidad Cromática*

Como a continuación vamos a ver, la luz en la pantalla, o la luz sobre la pantalla, es un elemento fundamental de la obra audio | visual —ya sea por la presencia, o como el cine de Guy Debord y algunos otros casos excepcionales han demostrado, por ausencia de la misma.

Particularmente, el cine y el vídeo poseen una capacidad de luminancia elevada (varios millares de  $\text{cd}/\text{m}^2$ ), y contrariamente a lo que pueda pensarse, la visión de la pantalla de cine o del tubo del televisor es equivalente a una visión 'diurna', aunque generalmente tenga lugar en un entorno oscuro (Aumont: 2007, 25). En efecto, la visualidad de toda obra de cine o vídeo se constituye esencialmente a partir de flujos luminosos. De este modo, la pantalla ha de ser comprendida como soporte de variaciones lumínicas. La disposición de estas intensidades de



Fig. 21. A la derecha, la instalación de video *Time to Dance* de Ruti Sela tal como se diseñó el espacio en Manifesta 8 en Murcia.

la luz en la pantalla se traduce en una colección de contrastes intensivos entre unas zonas y otras, lo cual genera a su vez una composición de manchas o cuerpos luminosos dispuestos en el plano. Ahora bien, estos simples aspectos lumínicos proporcionan calidades (gradaciones, brillos, texturas...) que algunos cineastas y videastas experimentales han empleado por su valor de *expresividades puras* para crear imágenes, o más bien, para producir ritmos en base a la consecución de las imágenes. En la esfera del cine narrativo, no debemos pensar que todo se trate de una cuestión de visibilidad. A este respecto, el realizador Carl Th. Dreyer decía que «[e]n determinadas circunstancias, un rostro que queda en la oscuridad puede ser tan eficaz y expresar más que si estuviese totalmente iluminado»<sup>73</sup>.

Desde la aparición del color en las técnicas audio | visuales, las calidades y contrastes generados también pueden ser tonales, puesto que dependiendo de la longitud de onda, existe la posibilidad de percibir color en la imagen. Si bien las calidades tonales aportan información a la imagen, no debe olvidarse que el cine se ha desarrollado en sus primeras décadas a partir de imágenes compuestas por una sencilla escala de grises —igualmente ricas en valores visuales y tan complejas como las imágenes en color.

Al menos en la narrativa cinematográfica, el color de la imagen no suele ser una condición fundamental de la expresión audio | visual. Tal y como se evidencia en la mayoría de los casos el cromatismo simplemente aporta de manera adicional un extra de información a la imagen. Ello no quiere decir que expresivamente no importe que una obra se reproduzca en color o en blanco y negro. Con toda seguridad, un filme en color que sea visto en blanco y negro perderá parte de su intensidad expresiva: esto es lo que pasaría en la citada *Encuentros en el Fin del Mundo*, su expresividad quedaría muy limitada al ser reducida a tonos grises.

Quizá en el contexto del cine experimental o del video-arte puedan encontrarse con más facilidad ejemplos en los que la potencia expresiva de la obra recae principalmente en el color. Pensemos en algunas películas de Antonioni, especialmente en *El Desierto Rojo* (1964) [Fig. 22], o en casos más extremos como las obras de Stan Brackage, o en *Six Colorful Insides* (1977)

73 Carl Th. Dreyer, entrevista radiofónica concedida a Johannes Allen el 27 de septiembre de 1954. Documentación incluida en la publicación *Sobre el Cine*, que reúne algunos de los textos más importantes de Dreyer sobre esta materia.



[Fig. 24] de John Baldessari<sup>74</sup>.

La elección blanco y negro suele tener una función simbólica o de distanciamiento, tal es el caso de *La Cinta Blanca* (2009) de Michael Haneke, en la cual se evoca una época pretérita mediante el uso de un pulcro blanco y negro, aspecto que, por otro lado, favorece en el filme la creación de una atmósfera religiosa al estilo de Dreyer; o un empleo meramente lírico, tal y como ocurre en *Ne Chage Rien* (2009) de Pedro Costa, una película de fuerte presencia de la banda de sonido que contrarresta tal saturación eliminando el color, al tiempo que se añade un sentido poético a la forma; también es significativo el caso de Peter Hutton, *Boston Fire* (1979), quien muy influido por la pintura romántica de Turner, utiliza el blanco y negro como manera de dar con una imagen que tienda a la abstracción, resaltando las texturas, las formas y los movimientos, que en ocasiones permanecen ocultos en presencia del color.

Nos gustaría insistir a continuación, ya no tanto en la «esencialidad» o «no esencialidad» del color, sino en su aportación específica a las formas audio | visuales. Hay que poner en el activo de *El Sacrificio* (1986) [Fig. 23], del director ruso Andrei Tarkovsky, un uso totalmente insólito del color. Ahora bien, no se trata del uso del color en cada imagen, sino, además y sobre todo, al nivel de la totalidad expresiva, donde adquiere un importante valor plástico y simbólico. El resultado de este filme excepcional es, sin embargo, paradójico. Si bien existe el color, este tiene una acentuada tendencia hacia los grises, particularmente, hacia grises que casi llegan al negro y hacia grises suaves que casi son blanco.

En parte, lo que filmes como *El Sacrificio* evidencian indirectamente es que muy raras veces se extrae el verdadero potencial del cromatismo en las artes audio | visuales; incluso, que

74 *Six Colorful Inside Jobs*, obra conceptual que intenta instalarse en la frontera entre la pintura tradicional y el trabajo cotidiano. Baldessari lleva al espectador a reflexionar sobre el aspecto de la repetición en el arte y en la vida, o más exactamente, sobre, por un lado, el ‘aburrimiento en la repetición’ y, por otro, el descubrimiento de lo ‘novedoso en la repetición’. Concretamente, en *Six Colorful...* una superficie tridimensional que imita las paredes de una habitación es cubierta una y otra vez por diferentes capas monocromas de color. En ese sentido, el ejercicio entra en estrecha relación con otras obras filmicas del mismo artista, tales como las irónicas *I Will Not Make Any More Boring Art* (1971), y *Practice Makes Perfect* (1973), en la cual, efectivamente parece como si dijera: «Practice does not make perfect» (La repetición no lleva a la perfección).

Fig. 22. A la izquierda, dos fotogramas de la película de Antonioni *El Desierto Rojo*, 1964. El filme pasa dramáticamente de los escenarios exteriores caracterizados por los tonos grises, al interior pintado de rojo donde transcurre gran parte de la narración.

en ocasiones el color en la imagen puede ser burdo, innecesario, puede suponer un obstáculo a la hora de desarrollar otros valores expresivos de la imagen o la obra.

Alrededor de una veintena de años después del rodaje de *El Sacrificio*, su escenógrafa, Bygga Bilder, afirmó respecto de su experiencia en el oficio que:

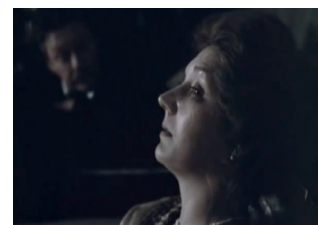
**«No es sólo una cuestión de tonos de color, sino que también es una cuestión de materiales, de contrastes entre brillantes y mates. Con eso se consiguen los efectos, con contrastes como un mantel de encaje en el suelo de un establo. Son esas relaciones las que crean la atmósfera de la película, las relaciones entre los colores, las estructuras, la piel, el carácter de los personajes, el vestuario, el maquillaje, el pelo.»<sup>75</sup>**

En síntesis, los juegos de luz y sombra dan visibilidad a las formas, pero además crean una relación entre dichas formas. Las palabras de Bilder tienen sin duda gran relevancia en este contexto del cual hablamos; la realidad fílmica, tal y como Bilder relata, se construye conjugando calidades, provocando la diferencia, el contraste intensivo. Sólo de este modo surge fílmicamente una atmósfera.

<sup>75</sup> Bygga Bilder, *La escenografía en Sacrificio*. Contenido extra (Disco 3) de la edición en DVD de *Sacrificio* de Cameo.



Fig. 23. Apréciense el empleo del color en estos tres fotogramas del filme *El Sacrificio*, 1986, de Andrei Tarkovsky.



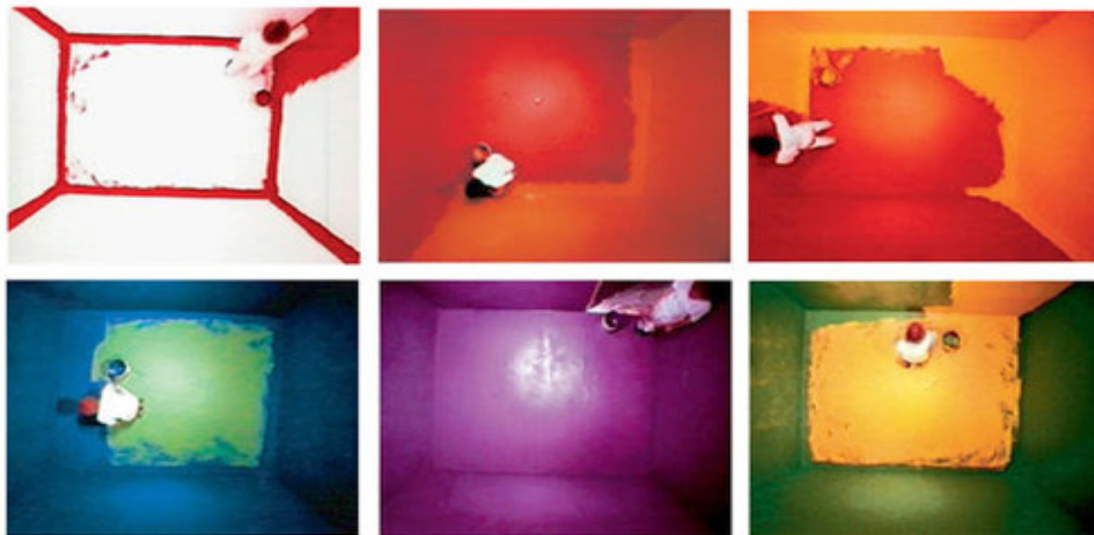


Fig. 24. A medio camino entre la pintura, la performance y el video-arte, John Baldessari muestra en *Six Colorfull Insides Jobs*, 1977, el registro en cámara rápida de su acción.

### ***El Marco***

Jacques Aumont, teórico especializado en la naturaleza de las imágenes, ha definido la «imagen» como un objeto; de ahí que prosiga con el subsiguiente razonamiento lógico: «si tiene por ello unas dimensiones, igualmente no es ilimitada» (Aumont: 2007, 152).

Tal y como veremos en la Segunda Parte de esta investigación, lo que hace que las imágenes nos parezcan entidades ilimitadas, es sólo un efecto de nuestras capacidades perceptivas. Siendo el marco, como podemos adelantar en base a estos supuestos, la frontera material de la imagen, su función como límite es la de determinar el conjunto de elementos o de informaciones presentes en la pantalla de visualización (en principio meras manchas de luz y sombra, que podrán funcionar en términos perceptivos como formas reconocibles: figuras humanas, objetos cotidianos, escenarios naturales, etcétera).

Los realizadores audio | visuales juegan con frecuencia a sugerir, mediante elementos incluidos en el marco, otras cosas que dentro del plano no hay. Ha habido en la historia de las prácticas audio | visuales grandes maestros que han sobresalido por el empleo de este tipo de

juegos. El *fuera de campo* es uno de estos juegos de la técnica audio | visual. Una escena fuera de campo es una escena forzosamente imaginada por el espectador, sugerida por elementos diegéticos o bien por elementos extradiegéticos. El director Michael Haneke es en nuestros días uno de los autores que más ha empleado las potencias del fuera de campo en sus filmes.

Conviene añadir el hecho de que la posición del marco resulta determinante, en el sentido de que este elemento incluye y excluye, y en definitiva define un campo visual delimitado. Si el campo es la realidad audiovisible que el marco encierra, el fuera de campo está representado por toda la realidad excluida en el encuadre.

### ***La Temporalidad y el Ritmo***

Por último, en este apartado que estamos desarrollando y que hemos dedicado a las dimensiones expresivas y materiales del audio | visual, nos centraremos en la temporalidad y el ritmo, como dos aspectos inherentes el uno del otro, que definen en gran medida al medio en cuestión. La imagen audio | visual es una imagen fundamentalmente diferente de la imagen pictórica o de la imagen fotográfica puesto que posee una cualidad específica: es una imagen temporalizada. Ello implica que la imagen existe en y con el tiempo; o como Jacques Aumont sugiere, «*la imagen en el tiempo, el tiempo en la imagen*» (Aumont: 2007, 169). Temporalidad y ritmo son dos dimensiones estructurales y expresivas pues localizan cada elemento dentro del todo y expresan determinadas cualidades de un Todo-duración. Debido a esta doble condición, el medio audio | visual implica —como veremos en la Segunda Parte— una actividad perceptiva por parte del espectador basada en la persistencia de una mirada puesta sobre la pantalla.

Al respecto se observará que la temporalidad y el ritmo no tienen que ver con las partes que constituyen el todo de la pieza audio | visual sino con las relaciones que surgen de estas partes. Por eso decimos que la expresión audio | visual es esencialmente un asunto de duraciones temporales asociadas a contrastes lumínicos y golpes de sonido que se modulan en el tiempo: «El audiovisual es portador de una modulación rítmica establecida por una cadencia procedente del pasado inmediato, de un presente que estoy viendo y de una anticipación de lo que creo que va a venir» (Rekalde: 1995, 32). Siguiendo a Josu Rekalde, podemos entender que las operaciones de articulación y ensamblaje, ambas en base a una dimensión temporal, permitan que las imágenes vayan de lo detenido a lo rítmico, de lo aislado y estable a lo continuo-inestable, de lo cerrado de cada imagen a lo abierto del Todo.

La temporalidad de los soportes audio | visuales ha dado pie a que emerjan obras con un fundamento especialmente temporal. En un pasaje de su libro *Video: Un Soporte Temporal para el Arte*, Rekalde recorre minuciosamente la historia de las prácticas audio | visuales basándose en las diferentes experiencias e inquietudes que estas dimensiones del medio han despertado en el ámbito de la creación artística. Por eso a nosotros nos basta ahora con vislumbrar la amplitud de este territorio citando sólo una serie de obras dispares llegadas de contextos culturales

heterogéneos. Pensemos por ejemplo en *Boogie-Doodle* (1948), entre otras muchas películas abstractas del animador y realizador de cine Norman McLaren, obra en la que se asocian elementos visuales simples a un ritmo musical; *13 Lakes* (2004) de James Benning, que por contraste con la anterior, a pesar de presentar ambas un ritmo interno continuo, los movimientos mostrados en cada plano son extremadamente repetitivos; Bill Viola es otro caso remarkable, con piezas como *The Messenger* (1986), obra estructurada mediante un ritmo cíclico inmutable, donde lo eterno es idealmente alcanzado mediante la constante repetición de un acto sencillo; hay quienes han puesto el énfasis en el montaje, como Abel Gance en *La Rueda* (1923), que ofrece un modelo de movimiento cada vez más rápido; podría decirse que en toda obra audiovisual los elementos de un plano o una secuencia, actúan sobre los elementos de otro plano o secuencia, siendo así, hay casos límite, como el de la instalación *24 Hours Psycho* (1993) del artista Douglas Gordon, que apropiándose del filme de Hitchcock *Psicosis* (1960) y dotándolo de una duración total de veinticuatro horas destruye absolutamente el carácter narrativo del mismo; podemos nombrar también *Seven* (2011), una pieza de la artista Fiona Tan, que, sin lugar a dudas convierte la temporalidad en la materia sobre la que trabajar. Aunque en muchos de los casos anteriores el ritmo parezca quedar ahogado debido a la amplitud de las duraciones, la aparente quietud de los elementos o el exceso de repetición a través del tiempo, los compases rítmicos, formados gracias a variaciones, constantes, repeticiones, etc. aparecen incluso —sorprendentemente— en casos extremos de como *Empire* (1964) de Warhol —a este respecto, tal y como argumentaremos en el próximo apartado, creemos que incluso sería correcto hablar de un montaje secuencial.

Para referirse a este tipo de imágenes muchos autores emplean el término «imagen en movimiento», que no es del todo desacertado. No obstante, existen otras formas que, en nuestra opinión, permiten llegar a un nivel más alto de precisión. El psicólogo de la percepción James J. Gibson utiliza la expresión «imagen progresiva», que a nosotros no sólo nos resulta más adecuada, sino que además se integra perfectamente en la teoría de los ensamblajes de Deleuze. Así defiende Gibson su postura:

**«Lo que habitualmente se conoce como ‘imagen en movimiento’ por ser algo distinto de la imagen fija podría también ser llamada ‘imagen progresiva’ como algo distinto de la imagen detenida. No la caracteriza el ‘movimiento’ tanto como el cambio en la estructura del conjunto óptico.»** (Gibson: 1979, 302)

Aunque en ocasiones continúa empleando la denominación «imagen en movimiento», Gibson argumenta su desacuerdo con dicho término diciendo que esta noción implicaría que el movimiento pasase a ser una propiedad de la imagen fija (Gibson: 1979, 293). No obstante, lo que especifica a la imagen progresiva es, según Gibson, el hecho de captar un flujo de acontecimientos dentro de una dimensión temporal (Gibson: 1979, 293). Así lo explica:

**«La imagen progresiva muestra las transformaciones, ampliaciones, sustituciones y anulaciones de la estructura, junto con las supresiones, añadidos y el deslizamiento de la textura. Estos son los «movimientos» de la imagen en movimiento, ... No puede ser útil estudiar mediante la adopción de los parámetros de ‘movimientos’ y andar con paso pesado a través de la variación sistemática de la experiencia tradicional.»** (Gibson: 1979, 293-294)

La imagen progresiva de Gibson se caracteriza por el hecho de producir un *desplazamiento* de una forma a otra en el tiempo —y no precisamente porque en sí misma contenga movimiento. Esta visión se encuentra íntimamente ligada a la al hecho que antes señalábamos de que la duración no es una propiedad de los elementos aislados, puesto que en vez de pertenecerles a ellos le pertenece al Todo (Deleuze: 2009, 24).

### ***Lo Simple y lo Complejo en Five, de Abbas Kiarostami***

Con el fin de continuar enriqueciendo nuestro punto de vista hemos decidido centrarnos por un momento en *Five*, la instalación que Kiarostami realizó para un museo de Turín durante una gran retrospectiva de su trabajo. Conviene comenzar destacando la idea de que, lo que cuenta en *Five*, no son los principios ni los finales sino el medio: aquello que dura. Decía Deleuze que «las cosas y los pensamientos se activan y crecen en el medio, hay que instalarse en ese lugar» (Deleuze: conversaciones 2006, 207). Así se resuelve el problema que habitualmente encontramos cuando queremos visibilizar los puntos de interés que una obra ofrece, ¿por dónde comenzar? La respuesta debe estar clara en todo momento: exactamente por el medio.

Dedicada al realizador japonés Yasuhiro Ozu, *Five* es una pieza íntima y sencilla, ante todo sencilla: un pedazo de madera flotando a la deriva, perros y patos en la playa, y el reflejo de la luna en un estanque. Todos estos segmentos de imagen en movimiento constituyen en definitiva un conjunto de líneas que hay que seguir en sus progresivos desarrollos. Pero esto no quiere

decir que por ello deje de plantearnos problemas, también hay que diferenciar y volver a mezclar cada una de esas líneas, debemos cambiar el ángulo a través del cual las miramos, por así decir: rotar nosotros en torno a ellas.

*Five Long Takes Dedicated to Ozu* (ese es el nombre completo: Cinco planos largos dedicados a Ozu) es un material pre-lingüístico; los planos que componen *Five* afirman pero no tienen nada que «decirnos». Su cometido es producir sentido, y su evidencia es la de las *claridades incommunicables*<sup>76</sup>. Todo *Five* es un acontecimiento, un acontecimiento dilatado, continuado, poblado de tiempos muertos que, por supuesto, son también parte del acontecimiento. Resulta paradójico el hecho de que el quinto de estos planos, que según afirma el crítico Jonathan Rosembaun es por mucho el más interesante, «fue filmado en realidad durante varios meses y en diferentes localizaciones, editado luego de tal modo que parece un solo plano en una sola locación»<sup>77</sup>. Esta práctica consistente en engañar a la audiencia y luego informarle sobre cómo ha sido engañada, indica Rosembaun, constituye una preocupación central para Kiarostami<sup>78</sup>.

En ningún momento debe darse a entender, por tanto, que se trata de hacer obras simples, simplemente «simples». Al contrario, el arte consiste en provocar sentimientos y emociones que son naturales sin ser obvios<sup>79</sup>. Se trata de encontrar la manera más directa para afirmar aquello que es demasiado complejo, esto es, prácticas simples donde otras más complejas resuenan. Por ello, cabe preguntarse ¿cómo definir la dicotomía entre lo simple y lo complejo? ¿ha de ser lo simple equiparable a lo perfectamente inteligible?, ¿en qué caso emerge más probablemente el sentido, en lo simple o en lo complejo? ¿Puede emerger lo complejo de lo simple? —evidentemente aquí entramos en un territorio que se aproxima más a los argumentos que trataremos en la Segunda Parte, pero es necesario hacer referencia a estas cuestiones ahora, lo cual evidencia, por otro lado, que ambas partes, Primera y Segunda, están íntimamente vinculadas.

Respecto de la distinción entre lo simple y lo complejo, no estamos en absoluto seguros de que se puedan situar en un extremo objetos deterministas, ni ciertas obras audiovisuales de autores que generan formas simples y perfectamente inteligibles; y, en seguida, diferenciada-

76 Conviene situar en este mismo horizonte obras como *Lemon* (1969), de Hollis Framton, así como muchos de los trabajos de esta misma época de Michael Snow y Andy Warhol.

77 Jonathan Rosembaun en su artículo «Watching Kiarostami films at home».

78 Ibidem.

79 Hablando sobre el refinamiento y la simplicidad, Hume decía que “la buena literatura (...) consiste en sentimientos que son naturales sin ser obvios”. David Hume, *La norma del gusto y otros ensayos* (p. 59).



mente, el enigma de un progresivo proceso de *complejización*, de emergencia de lo complejo a través de lo simple, hasta llegar al otro extremo, aquel donde la expresividad de la obra es equiparable en complejidad a la realidad de la naturaleza, de los hombres y sus sociedades.

No obstante, la situación debe ser mucho más sutil. Pues, evidentemente, «dondequiera que dirijamos nuestra mirada encontramos una mezcla en la que lo simple y lo complejo coexisten sin oposición jerárquica» (Prigogine, Stengers: 1990, 76). En cada uno de los actos de *Five*, el flujo de las personas, de los animales o del perpetuo oleaje y las corrientes marinas incorporan en su aparente simplicidad un mundo de complejidades, de coexistencia auto-organizativa de entidades diversas y sistemas heterogéneos; en definitiva, de la vida en devenir —pero esto, en *Five*, no se debe tanto a la objetividad de tales fenómenos como al tratamiento y manipulación de los materiales de expresión por parte del autor<sup>80</sup>.

Decía el realizador Robert Bresson, «Haz aparecer lo que sin ti quizá no se vería jamás» (Bresson, 2002, 65). Haciendo caso a Bresson, Kiarostami regresa a esquemas sencillos y limpios como los primeros trabajos de los Lumière; podía haber recurrido a un modelo narrativo más complejo, de causa efecto. Y, sin embargo, rodó y compuso un conjunto definido por la interacción o montaje de cinco segmentos independientes, que no pueden ser considerados secuencias porque sus relaciones de exterioridad son, en ese sentido, demasiado débiles —desconocemos si la obra fue pensada para funcionar por simultaneidad, mediante el empleo de múltiples pantallas, intuimos que, de este modo, la interacción entre unos segmentos y otros se vería ampliamente enriquecida.

*Five* es una evidencia de que «en cierto modo, el verdadero acontecimiento es el mero flujo en sí, no las formas particulares que éste hace emerger» (DeLanda: 2009, 103, 104). En el segmento que hemos seleccionado —de los cinco que forman *Five*—, vemos en la imagen un plano secuencia protagonizado por un trozo de madera sobre la superficie del mar, un objeto

---

80 Podría realizarse un comentario similar en torno a la instalación de Bill Viola *He weeps for you* (1976). Se trata éste de un registro videográfico de un plano único donde la atención se focaliza sobre la sucesión de una serie de gotas de agua captadas en detalle. Puesto que un micrófono ha sido colocado sobre un tambor que la gota golpea, la caída se exagera desmesuradamente. Particularmente nos interesa la sucesión de esas gotas, en apariencia todas iguales y, sin embargo, siempre diferentes. Llevándonos lejos de nuestras percepciones habituales todo adquiere una extraña dimensión cósmica. Efectivamente, trabajar con materiales muy limitados puede corresponderse curiosamente, en uno y otro caso, con las capacidades que se esperan de equipos complejos y sofisticados. *Five* y *He weeps for you* integran magistralmente el universo gracias a lo que en principio consideramos simple. El sentido llega con la transformación continua y el mero acontecer.



inerte, llevado de adentro a afuera por las olas al borde de una playa... luego una intensidad leve, un juego armónico, a veces preciso y otras impreciso... luego el objeto vuelve, regresa otra vez y cambia de sentido, regresa y parte, se presenta a la inversa, y después un poco al revés, hacia la izquierda del encuadre... Nuestra mirada, la mirada del espectador, ya ha reparado en una serie de repeticiones rítmicas para poder distinguir un camino que siempre, a pesar de la aparente limitación, se muestra renovado.

Deleuze, por su parte, afirmaba que el sentido es producido en función del sinsentido (Deleuze: 2005, 104). Por eso resulta pertinente añadir que, en *Five*, el sentido y el sinsentido no están en oposición simple, sino copresentes el uno en el otro. Digamos que el acontecimiento no queda ahogado en el sinsentido de la repetitiva dinámica del oleaje, pues justamente, la repetición, la persistencia y la monotonía de estas imágenes, hacen que el sentido emerja espontáneamente del acontecimiento.

La imagen presenta, en un campo temporal, una línea melódica que gira ligera sobre ella misma. La cámara logra seguir al pedazo de madera, sin adelantarse. El camarógrafo pulsa el tiempo, y nunca se sitúa de frente, como si siempre llegara con un poco de retraso. De forma delicada, como si Kiarostami hubiera fijado una norma muy sencilla: hacer una pieza audio | visual «sencillamente». Como ya hemos dicho, el realizador ha reducido al máximo los elementos con los que jugar en el interior del plano. Pero su ambición, quizá convenga precisar, no es hacer algo simple sino plantear algo que busca y se busca simplemente<sup>81</sup>.

---

81 La reducción de los elementos en el interior del plano en *Five*, es equiparable a lo que ocurre en *Wavelength* (1967) de Michael Snow o en *On Translation: On View* (2003) de Antoni Muntadas. En estas obras el marco es una evidencia, o más bien, lo es el mundo que ha quedado fuera de él. Los personajes entran y salen del plano, no volvemos a verlos, o quizá sí. Habremos de esperar. Ocurre que ante esa evidencia del mundo que queda *más allá*, uno siente ganas de abrir el marco o al menos desplazarlo un poco hacia la derecha, después otro poco hacia la izquierda y hacia atrás para seguir a un personaje u otro. Sin embargo, salvo excepciones, la cámara está fija, no hay opción de ver y conocer lo contiguo. Pese a lo reducido del plano en una y otra película, un mundo entero se intuye a través de los sonidos, de la arquitectura de los lugares, de las ventanas, la luz de los faros de los coches que pasan por la carretera. Es aquí donde verdaderamente se activa y entra en juego nuestra imaginación.



Podríamos preguntarnos qué hacer para que esta pieza tan breve, sin aparente ambición, de repente se estire y crezca un poco. Y uno comprende de inmediato que no es siquiera necesario. *Five* no tiene ningún contenido excepto la propia modulación de la imagen, no hay nada que mostrar en el sentido tradicional. El efecto es más musical que discursivo. «No creo en un cine de narración literaria,» confiesa Kiarostami en *Around Five*, «pero no creo que el cine pueda existir sin contar historias».

Efectivamente, son los espectadores los que, como argumenta Rosembaun, consciente o inconscientemente imponen relatos a las imágenes<sup>82</sup>. Bajo esta condición, es como si las cosas, los animales, las personas o las formas se hubieran sustituido por puras modificaciones de velocidad, cambios de ritmo. Es así como la obra permite percibir lo imperceptible. *Five* sólo contiene velocidades y lentitudes distribuidas gracias a una sucesión de imágenes. Todo, en *Five*, queda fuera de campo: la materia y la energía a las que alude, la ficción, la historia cinematográfica, la reflexión sobre las artes en su conjunto.

Componer, parece sugerir Kiarostami, no es mostrar o demostrar, sino inventar impulsos, ritmos y flujos. Este incesante desplazamiento del pensamiento se traza por acumulación, recubrimientos, ensamblajes y rodeos sucesivos, predicciones pronto desmentidas por una configuración inesperada. Hay que preguntarse a qué resolución apunta este movimiento. ¿Se trata de intuiciones confusas, o de una aptitud para inventar sin cesar una técnica de la diferencia?

Finalmente cabe preguntar, ¿hemos avanzado en la cuestión? No. Si se trataba de resolver un problema, nada hemos resuelto con esta Primera Parte de nuestro proyecto. Pero más bien debería consistir en tomar la cuestión y desarrollarla. En ese sentido, hemos estudiado detenidamente algunas de las principales implicaciones y conflictos que surgen del acto de la composición audio | visual y la expresividad de los productos. De ellas podemos concluir ahora que el modelo con el que Kiarostami trabaja es un modelo *hidráulico*. Pues, para nosotros, es evidentemente que *Five* no es un testigo de los cuerpos sólidos —tampoco lo serían *Sleep* de Warhol, ni *Wavelength* de Snow, ni *Lemon* de Frampton.

Efectivamente, el flujo es la propia realidad o la consistencia [audio | visual] (Deleuze, Guattari: 2008, 368). Es un modelo del devenir y de heterogeneidad basado en puras intensidades,

Fig. 25. A la derecha, dos imágenes tomadas durante el rodaje de *Five*, 2003, en las cuales aparecen Kiarostami y su camarógrafo.

que se opone al modelo estable, eterno, idéntico, constante. Esta es su excentricidad. Pues como dice Deleuze: es toda una paradoja convertir el devenir en un modelo.

## 2.6. LA OBRA AUDIO | VISUAL COMO ENSAMBLAJE

Decíamos justamente en el punto anterior que para Deleuze, lo que importa es la articulación temporal de los elementos audio | visuales, y no la suma de ellos en el tiempo. Siguiendo con los argumentos que articulan esta investigación, trataremos ahora de demostrar, específicamente, que la técnica del montaje audio | visual es perfectamente asimilable por la teoría de los ensamblajes de Deleuze. Este encuentro de la teoría con el trabajo del montador no es en absoluto anecdótico, pues tanto la noción de montaje como la propia práctica, se ven ampliamente enriquecidas.

Antes de proceder, convendría saber que mediante el montaje se da forma y ensamblan unos materiales, y al mismo tiempo se diseña un *conjunto compositivo*. Pero esto no es suficiente: limitar la práctica del montaje a esta explicación demuestra pasar por alto el verdadero potencial de este conjunto de técnicas que le son exclusivas al medio audio | visual. Por medio del montaje se conectan segmentos en el tiempo (gestos, movimientos, estados, afectos, estructuras, alientos, humores, etc.), o en otras palabras, *se crea una nueva unidad de expresión*. Ahora bien, exactamente ¿cómo emerge esta nueva entidad?, ¿hemos de suponer que surge de la suma de estas partes que lo componen?, ¿cuál es el campo de posibilidades fundamentales en las prácticas audio | visuales? Abordar estas cuestiones no será sencillo; será, quizá, nuestra más ardua tarea en esta Primera Parte. A grandes rasgos se trata de adquirir una posición desde la cual abordar las prácticas del montaje partiendo de un punto de vista neo-materialista.

Para ello, necesitamos definir tres territorios virtuales a partir de los cuales, según hemos observado, los productos audio | visuales desarrollan diferentes capacidades. Las obras audio | visuales que vamos a mencionar en este apartado se caracterizan por haber transgredido en su día las posibilidades expresivas adjudicadas a este medio en las diversas situaciones culturales. La re-visión y re-conceptualización que proponemos de las mismas, nos llevará a



entender la importancia histórica del trabajo de determinados artistas —algunos históricos y otros contemporáneos— que ejercitaron nuevas capacidades de las artes audiovisuales, y lograron *deteritorializar* sus usos en mayor o menor medida. Entre los principales acontecimientos podemos referirnos a la utilización de sonido asincrónico, el empleo de formas de expresión multi-screen, o incluso la aparición del «montaje variable» (un tipo de montaje estructurado de forma espontánea mediante un programa informático).

### ***El Ensamblaje y las Relaciones de Exterioridad***

En la década de 1910 y principios de 1920, los experimentos de montaje llevados a cabo por Kuleshov demostraron la necesidad de considerar este conjunto de técnicas como una de las herramientas básicas del arte audio | visual. Desde la perspectiva de Kuleshov, esta práctica consiste en *segmentos ensamblados a otros segmentos*. Pero, tal como él hizo, nosotros también podríamos ver más en esta caracterización. Sus experimentos evidencian que un mismo segmento de imágenes puede desempeñar funciones diferentes al ser conectado a diferentes conjuntos de segmentos. Siguiendo la línea de Kuleshov, muchos de los artistas audio | visuales en diferentes épocas —como Vertov, Debord, o Godard—, dedicaron parte de su trabajo a resaltar el rol de las relaciones que emergen en el interior de un conjunto de imágenes, y no la expresividad de cada una de estas imágenes por separado en el interior del conjunto. Así, según el experimento de Kuleshov, lo importante no es tanto la expresividad propia de cada parte constituyente como el conjunto resultante.

Este experimento fue realizado por Kuleshov mediante el ensamblaje de segmentos de películas pre-existentes; exactamente lo mismo que hizo Guy Debord en los años sesenta y setenta, cuando aplicó la técnica del «*detournement*» al cine. A través de esta técnica, las imágenes de la cultura de masas se reorganizaban siendo llevadas a un contexto nuevo y *radical* —no debe olvidarse que este tipo de operaciones había sido ampliamente desarrollado en otros soportes, plásticos y gráficos, por otros miembros de la Internacional Letrista.

Asimismo, es importante precisar que Debord fue profundamente influenciado por la se-

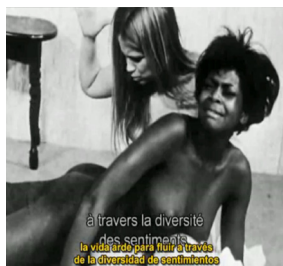
Fig. 26. Varias imágenes extraídas del filme *La Société du Spectacle* de Guy Debord. En los subtítulos que aparecen en la última de ellas se lee la siguiente sentencia de Debord: “El espectáculo reúne lo separado, pero lo reúne de forma separada”.

miótica de su contemporáneo Roland Barthes (de quien adquirió la expresión «*Société du Spectacle*»). Si decimos que este factor es de suma relevancia, es porque, si bien encontramos sentido en tales prácticas, los modos de concebir y conceptualizar la praxis son, sin embargo, radicalmente diferentes. Debord explicaba estrategias como el *detournement* y la *recuperation* como la producción de variación; no obstante, aquí debe aclararse que en el contexto del estructuralismo, el concepto de «variación» debe ser entendido exclusivamente como sinónimo de «tergiversación simbólica» o «distorsión del significado».

La técnica del *detournement* se materializó ejemplarmente en películas como *La Société du Spectacle* (1973) [Fig. 26], que sirvió, a su vez, de inspiración para una nueva generación de artistas surgida en la primera mitad de la década de 1980 como un movimiento llamado «Scratch Video». *Art of Noise* (1985) es una película realizada por G. Barber y Snow G. en este mismo contexto cultural. Desde el punto de vista neo-materialista al que asistimos con nuestro proyecto, *Art of noise* es una de esas obras de arte que ilustran el hecho de que, *mientras las propiedades constitutivas permanecen intactas* en una imagen que ha sido separada de su contexto original, *nuevas capacidades expresivas se actualizan en ella cuando*, a continuación, la misma imagen es conectada a un nuevo ensamblaje audio | visual.

Nuestro desacuerdo con los planteamientos de Debord, se fundamentan en el hecho de que, éste, aseguraba que al separar un segmento de un todo preexistente, el segmento automáticamente perdía su identidad (para él, como para Barthes, tal identidad se reducía al significado). Es fácil comprender que, desde el punto de vista de esta concepción, que en parte nos lleva a la metáfora organicista de Eisenstein, el conjunto debía ser comprendido como una unidad capaz de definir —de forma determinista— el tipo de relaciones que se establecen entre los segmentos ensamblados. Sin duda, Debord (que es conocido como «el último hegeliano») concebía una película como una «totalidad absoluta». Esto significa que, para él, los componentes no tienen ningún tipo de autonomía y son totalmente limitados por el todo. Por otro lado, esta concepción implica que una de las propiedades constitutivas de cada componente, o de cada uno de los segmentos, es ser parte de un Todo.

Convencidos como estamos que un ensamblaje de imágenes no puede ser reducido a símbolos semánticos, y que el estatuto ontológico de las partes que lo componen tampoco debe ser



reducido a la idea de la «obra de arte como totalidad absoluta», sostenemos que un nuevo enfoque se requiere inmediatamente. Así, a partir de estas nuevas coordenadas podríamos, por ejemplo, afirmar y defender la autonomía de los diferentes segmentos utilizados por Kuleshov en sus experimentos audio | visuales, lo cual, en un sentido tradicional podría sonar paradójico.

### ***Montaje y Virtualidad: Los Tres Planos Fundamentales del Montaje***

En términos evolutivos, los grandes impulsos estéticos tienen su origen en la recombinación de instrumentos, estilos y técnicas que ya existían. Son, además, el efecto de la incorporación de nuevas creencias o artefactos conceptuales; y no sólo eso, sino también, consecuencia de la incorporación y aplicación de nuevos desarrollos tecnológicos<sup>83</sup>. Cualquier tipo de recurso cultural puede y suele ser asumido como una oportunidad para alcanzar nuevas expresividades, y cualquier aspecto derivado de otra disciplina podría garantizar en un futuro la llegada de un nuevo plano estético, e incluso, podría crear las condiciones para importantes cambios sociales<sup>84</sup>. Por otro lado, infinidad de posibilidades expresivas se presentan de manera espontánea mientras se trabaja dentro de un contexto físico. Superar las limitaciones materiales conlleva el descubrimiento de nuevas soluciones estéticas.

Veamos lo que ocurre específicamente en el terreno del montaje desde un punto de vista no narrativo sino, por decirlo de algún modo, desde una perspectiva material. Como es sabido, en

---

83 A este respecto, sería apropiado hablar de una co-evolución entre tres modos diferentes de explorar el mundo: las prácticas filosóficas, científicas, y artísticas. Por tanto, la efectividad de esta interacción mutua depende de la conectividad entre las tres. Particularmente, desde la perspectiva de Deleuze, estas exploraciones aproximan al conocimiento humano no sólo el entendimiento de los procesos físicos, sino también los espacios virtuales de posibilidades.

84 En esta Primera Parte de nuestro proyecto centrada en las condiciones de producción de la obra audio | visual, no consideraremos el modo en que la obra de arte interactúa con el espectador. Sin embargo, hemos de adelantar, pues la Segunda Parte aborda esta temática, que la sensibilidad del espectador será afectada en esta interacción, y que por supuesto, ello conlleva una serie de consecuencias a nivel psicológico.

los inicios de las prácticas cinematográficas, las primeras películas de los hermanos Lumière —como *La sortie des ouvriers des usines Lumière à Lyon Monplaisir* (1895)— eran películas mu-  
das de un minuto de duración. Estas películas se basaban en el *efecto de persistencia retiniana* de las imágenes en el ojo humano. Ahora bien, desde nuestra perspectiva, el concepto clave en relación a la expresividad y la evolución de las imágenes tradicionales, es la «persistencia», o términos más generales la «imagen temporal»<sup>85</sup> —y no tanto la «ilusión de movimiento», que es, por supuesto, el concepto clave de la faceta más espectacular del medio.

En las películas de una sola toma —como aquellas a las que nos hemos referido en el párrafo anterior—, las diferentes imágenes (fotogramas) componen un único segmento de imagen temporal. Situados ante el *espacio de posibilidades virtuales* que se abre al nivel del conjunto emergente, podemos referirnos a este territorio como el de la «imagen progresiva»<sup>86</sup>, o más específicamente *Plano de Montaje Progresivo* [Fig. 27]. Debo aclarar que la existencia de este plano no circunscribe cualquier película de una sola toma entre los márgenes de un determinado período histórico o cinematográfico, sino —literalmente— en una *zona de posibilidades*, una zona de nuevas capacidades expresivas dentro del territorio de las prácticas audiovisuales<sup>87</sup>.

La existencia de este plano puede llevarnos fácilmente a imaginar nuevas posibilidades para la expresión audio|visual basadas en *relaciones de exterioridad* establecidas entre las imágenes (fotogramas); pero también a un nivel más alto de la escala, es decir, entre los segmentos de imagen-temporal.

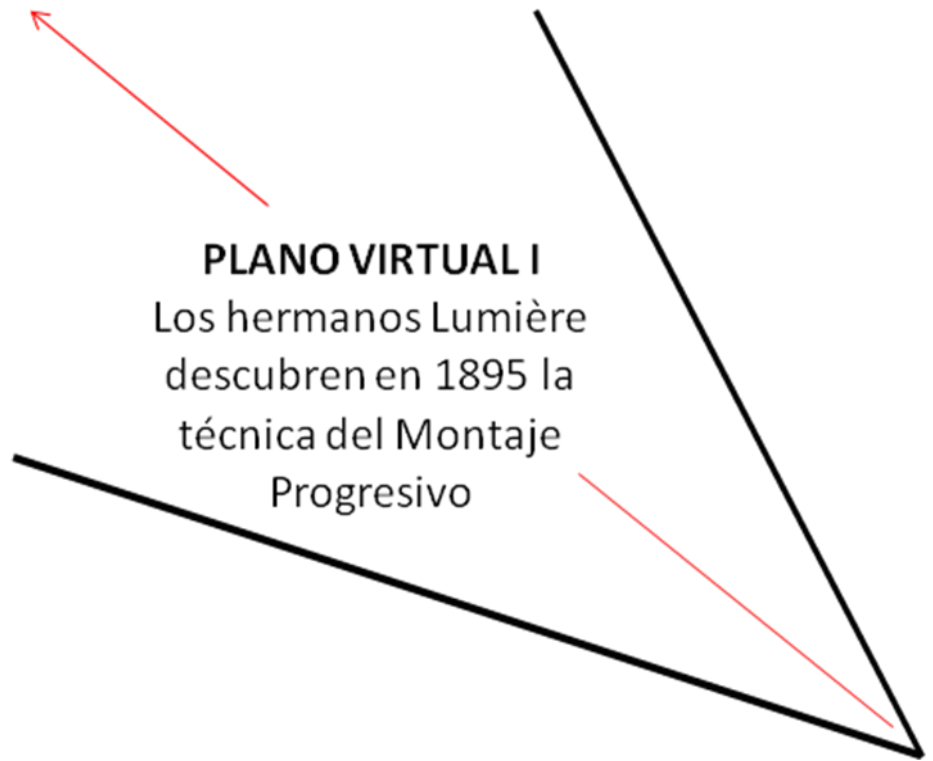
85 El uso que hacemos de la noción «imagen temporal» para referirnos a un fenómeno puramente físico no tiene ninguna relación con el término cinematográfico «Imagen-tiempo» de Gilles Deleuze, el cual posee amplias connotaciones subjetivas.

86 En su libro *The Ecological Approach to Visual Perception*, James J. Gibson utiliza el término 'imagen progresiva' para referirse a las imágenes en movimiento, en contraste con lo que él denomina la 'imagen detenida' producida mediante la proyección reiterada y continuada de una misma imagen.

87 Podemos decir que las últimas video-proyecciones en loop de Bill Viola, las cuales son altamente sofisticadas, podrían ser descritas mediante el mismo diagrama abstracto que los filmes de los hermanos Lumière. No obstante, muchos teóricos describen la evolución de las prácticas audio|visuales desde el punto de vista del lenguaje, y consecuentemente, para la mayor parte de ellos, la historia del cine refleja un ascenso por la escalera del progreso, una evolución lineal hacia la perfección del lenguaje audio|visual. Como el crítico Alan Koza escribe: «Ciertamente, a medida que el cine fue evolucionando, el lenguaje primitivo de los Lumière fue superado rápidamente. *Intolerance* (Griffith, 1916) y *Nosferatu* (Murnau, 1922), por ejemplo, pertenecen a otra etapa del lenguaje cinematográfico» (Koza: *Cine en 3D: La hora de los autores*).



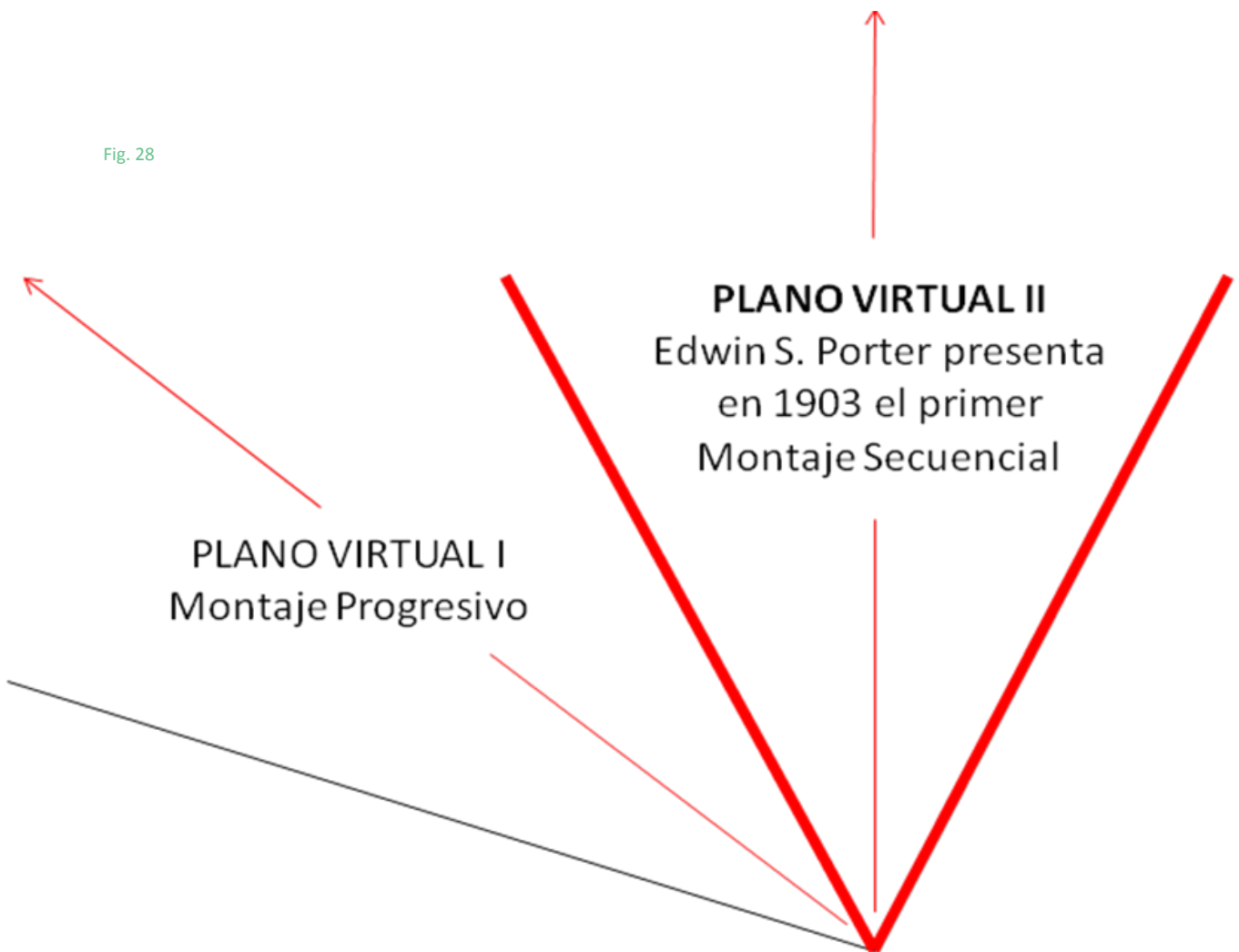
Fig. 27



No obstante, siguiendo el curso de la historia, llevó algunos años desde la primera proyección de los hermanos Lumière, hasta que el segundo espacio virtual fue descubierto de forma inesperada. Edwin S. Porter, quien trabajaba como operador para Edison, ensambló varios segmentos de imagen-temporal rodados por diferentes cineastas, conformando así —mediante este procedimiento aparentemente sencillo— una entidad audiovisual secuenciada. Con *Life of an American Fireman* (1903) la técnica cinematográfica cruzó un umbral provocando un efecto de evolución fragmentaria. Es, en este momento histórico, con esta sucesión de segmentos de imagen-temporal encadenados, cuando el concepto de «montaje cinematográfico» realmente aparece en escena, y cuando, inmediatamente, esta nueva práctica se propaga entre la primera generación de artistas audio | visuales. La *complejización* material y expresiva introducida por Porter supuso el acceso a un gran espacio de nuevas posibilidades audio | visuales, y en términos de sensibilidad humana, significó la intensificación de la experiencia visual.

En este período, no sólo Eisenstein, a quien ya hemos mencionado, sino también D.W. Griffith, exploró e hizo evolucionar muchas de las capacidades expresivas de este Plano de Montaje Secuencial [Fig. 28]. Su película *The Birth of a Nation* (1915), con 190 minutos de duración, refleja el uso pionero de técnicas narrativas basadas en las novelas del siglo XIX. Su estilo personal se ha descrito como «montaje invisible», y pronto fue adoptado por una gran variedad de cineastas. Es importante decir que, al nivel de las grandes instituciones, como escuelas de cine y grandes estudios de la industria, aquellas variables y metodologías cristalizaron en un corto período de tiempo. En realidad, el llamado «lenguaje cinematográfico» es sólo la cristali-

Fig. 28



zación de una serie de procedimientos estándar, la consolidación de una fórmula general reconocida y legitimada<sup>88</sup>; su aceptación por parte de los artistas, supone la asimilación de rutinas ajenas convertidas ahora en norma social.

En 1925, el sonido sincrónico se hizo posible como parte integrante del ensamblaje audio | visual. Esta nueva capa de complejidad produjo profundas transformaciones técnicas y estilísticas. No obstante, mientras que Griffith no logró sobrevivir a la era industrial del cine sonoro, la mayoría de sus técnicas narrativas perduraron adaptadas a la nueva situación. Dentro de la tradición de Griffith, podríamos referirnos al uso radical de los componentes

88 Una vez más, se objetará que las expresiones audio | visuales no están articuladas por un lenguaje. Las componentes audio | visuales no son rasgos pertinentes de la lengua, no hay correspondencia entre los dos.

audio | visuales por parte de Godard, en especial el uso del sonido asincrónico en *Un film comme les autres* (1968)<sup>89</sup>. En este filme, las dos bandas, la sonora y la visual, entran en relaciones complejas sin subordinación; característica que hace que este tipo de obras de Godard no den lugar a ensamblajes ordinarios. Pero, aunque muy novedosos y situados lejos de ese producto audio | visual estándar, nunca se debe considerar la asincronía como algo necesariamente diferente del *Plano de Montaje Secuencial* iniciado por Porter.

En realidad, mucho tiempo antes de esta *desterritorialización* de la banda de sonido en las películas de Godard, un tercer espacio totalmente inexplorado en las prácticas de montaje había sido descubierto por Abel Gance al hacer uso simultáneo de tres proyectores en su película narrativa *Napoleón* (1927). Gance denominada esta disposición «montaje horizontal simultáneo»<sup>90</sup>; nosotros podríamos llamarlo simplemente Montaje por Simultaneidad [Fig. 29], y emplear tal término exclusivamente para referirnos a las obras audio | visuales multi-pantalla, u obras que impliquen una polivisión. En particular, este último plano de montaje ha sido hasta el momento el menos frecuente de los tres en la historia de las prácticas audio | visuales. Ha sido también el más perjudicado por los filtros sociales e industriales: por un lado, debe señalarse la falta de legitimación institucional y el escaso prestigio social, y por otro lado, de forma indirecta, la falta de apoyo económico. Además, el predominio constante de un tipo de infraestructura especializada en proyectos de pantalla única ha obstruido el perfeccionamiento de un sistema de proyección adecuado para este producto en especial. En consecuencia, hay muy pocos ejemplos de este tipo de prácticas de montaje, la mayoría de ellos considerados como meros “experimentos”. En nuestra opinión, las experiencias basadas en la proyección múltiple merecen más atención que la que por el momento se les ha prestado.

La doble proyección de *Barbara Rubin Christmas on Earth* (1963), y las instalaciones *Exploding Plastic Inevitable* (1966) de Andy Warhol, ambas piezas pertenecientes a la escena *avant-garde* que surgió en el contexto del underground newyorkino, podrían parecer según nuestra explicación dos ejemplos del Plano de Montaje Simultáneo<sup>91</sup>. Sin embargo, el uso de imágenes superpuestas sitúa a estos productos, de modo ambiguo, entre dos planos diferentes; no es una mezcla sino una dimensión original, irreductible, que puede asumir diversas formas<sup>92</sup>. En

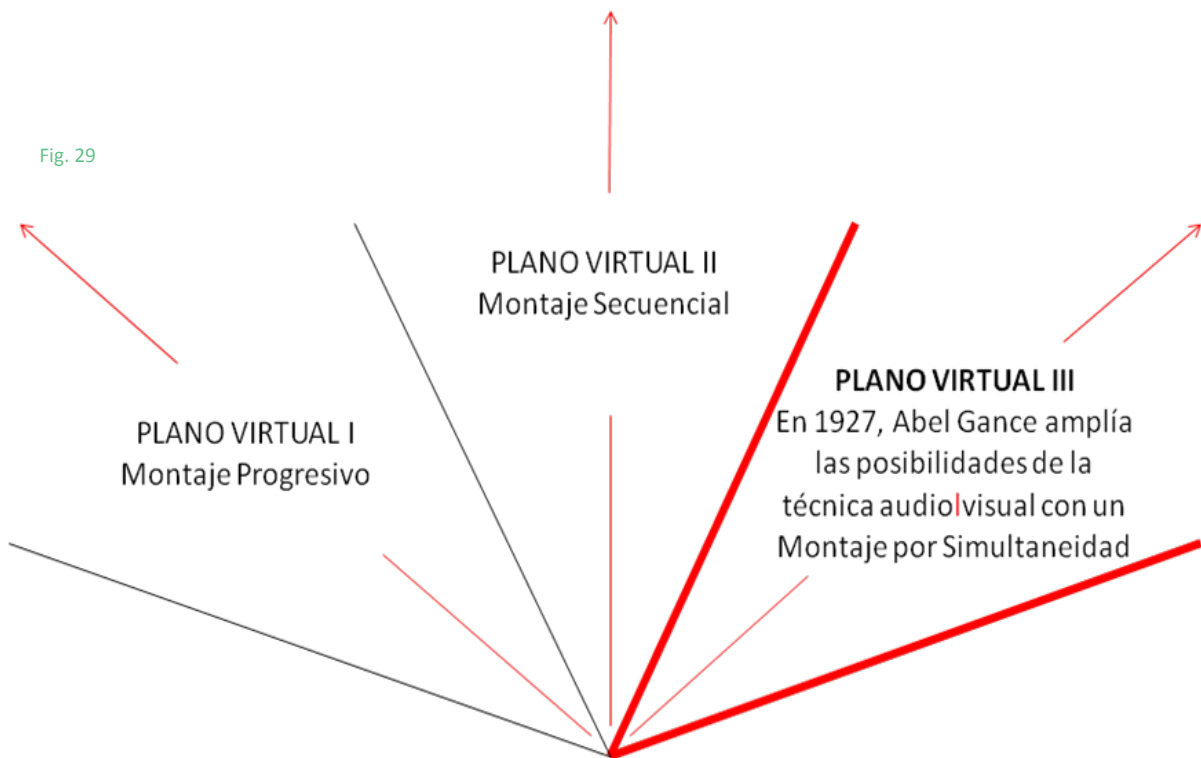
89 Wheeler W. Dixon, *The films of Jean-Luc Godard* (p. 93). Este efecto puede visualizarse en la dirección de YouTube: <http://www.youtube.com/watch?v=hzGdSb8u0yA>.

90 Esta información está contenida en *La Imagen-Movimiento* (p. 75) de Deleuze, quien a su vez la extrae del libro *L'art du cinéma* del propio Gance.

91 Para una visión más amplia sobre las prácticas audio | visuales de vanguardia y su desarrollo técnico, ver Peter Weibel, *Expanded Cinema. Video and Virtual Environments*, en *Future Cinema: Cinematic Imaginary After Film*.

92 Existen infinidad de situaciones similares en el contexto de las prácticas audio | visuales. El tipo de montaje desarrollado por Jonas Mekas en la década de los sesenta, un montaje realizado en el interior de la propia cámara, se sitúa, por ejemplo, entre el Plano de Montaje Progresivo y el Plano de Montaje Secuencial. Más difícil de determinar sería *A Room With a View* (2000), creada por Michael Bielicky y Bernd Lintermann, la cual emplea cuatro proyectores para lograr una proyección ‘dome’ de 360 grados; a pesar del uso de proyecciones simultáneas, la obra debe ser concebida como una

Fig. 29



este contexto diríamos que, a pesar de haber empleado varios proyectores al mismo tiempo, en términos de captación visual no hay tal simultaneidad entre las imágenes, únicamente un flujo único de imágenes en el interior de una secuencia. Finalmente, *For the Damaged Right Eye* (1968) de Toshio Matsumoto, película que utiliza la simultaneidad, además de técnicas de superposición, es un caso muy diferente que, en efecto, debe ser incluido en este tercer plano.

Hemos tenido que esperar dos décadas para ver cómo, ya en la era del vídeo, el creciente poder legitimador de las grandes instituciones de arte, ha logrado mostrar y popularizar este tipo de prácticas de montaje<sup>93</sup>. Por motivos cronológicos, podría ser pertinente hacer referencia a las instalaciones de vídeo los hermanos Duvet, aunque nosotros preferimos centrarnos en la práctica de Chris Marker, quien a este respecto propone ideas de gran interés. En particular, en la proyección de vídeo *multi-screen Zapping Zone* (1990) de Marker, un gran número de pequeñas pantallas, posicionadas en la misma dirección, son distribuidas espaciadamente dentro de una sala de museo prácticamente a oscuras [Fig. 30]. De acuerdo con Marker, en esta pieza el ejercicio de montaje visual se delega en el espectador —por este motivo llamó a esta práctica «*montage-eye*»<sup>94</sup>.

---

proyección de una única pantalla.

93 Nos referimos no sólo a los museos sino además a grandes exposiciones como la Bienal de Venecia o la Documenta de Kassel.

94 En este contexto, no resulta tan sugerente el nombre común de «video-instalación», como el de «suite de edición». Este término alude a la noción ampliada de montaje que tratamos de defender. El letrista Maurice Lemaître consideraba el conjunto de los elementos físicamente presentes durante

Fig. 30. A la derecha, la instalación *Zapping Zone* de Chris Marker tal vcomo se organizó dentro del espacio del Centro Pompidou.





Fig. 31. Arriba, una fotografía de la instalación de video *Deep Play*, 2007, de Harun Farocki

Durante la última década muchos cineastas y artistas visuales han comenzado a emplear el Montaje por Simultaneidad —entre ellos Jordan Crandall, Toderi Grazia, Taylor-Wood, Harun Farocki [Fig. 31], Roger Beebe o Werner Herzog— desarrollando en plena era digital nuevas capacidades expresivas para afectar al espectador. Como el cineasta y teórico Peter Weibel escribe:

**«Desde el principio, el paso de la pantalla única al multi-screen, de la proyección única a la proyección múltiple, no sólo representó una ampliación de los horizontes visuales y una intensificación abrumadora de la experiencia visual. Siempre estuvo al servicio de un nuevo modo de la narración. Por primera vez, la respuesta subjetiva al mundo no estaba sujeta a un constructo, a un falso estilo de narración objetiva, por el contrario presentaba la misma forma difusa y fragmentaria de nuestra experiencia cotidiana ... las proyecciones múltiples se convirtieron en un factor importante en la búsqueda de una nueva ingeniería de las imágenes capaces de articular una nueva percepción del mundo.»<sup>95</sup>**

De hecho, como ya hemos reflejado en nuestro proyecto, los múltiples y diversos tipos de la proyección de películas como parte de la experiencia cinematográfica. Según su concepción, los espectadores y la arquitectura que envuelve a tales espectadores, se convierten en elementos expresivos que intervienen en la experiencia artística —desde el punto de vista que proponemos, se convierten en componentes de un ensamblaje más grande.

95 Peter Weibel «Expanded Cinema. Video and Virtual Environments», en *Future Cinema: The Cinematic Imaginary After Film*, p. 117.

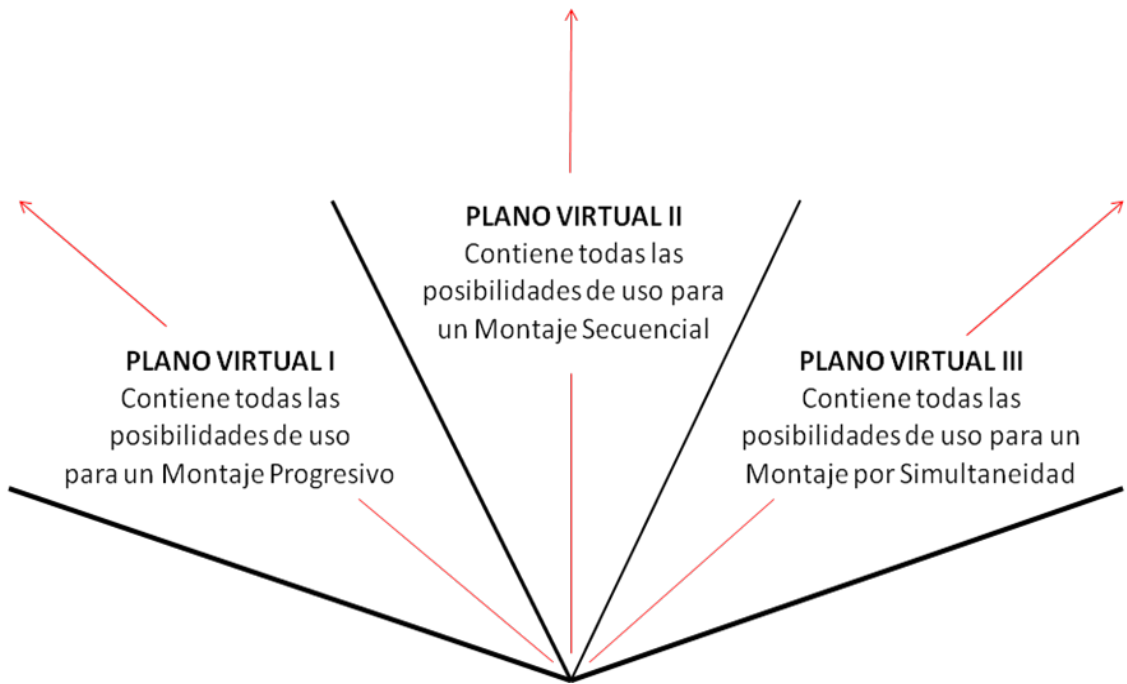


Fig. 32. Este esquema muestra el campo de posibilidades virtuales conocidas y explotadas hasta el momento por los creadores audio|visuales. Como vemos, este territorio virtual se divide a su vez en tres grandes secciones o 'planos': Plano de Montaje Progresivo, Plano de Montaje Secuencial, y Plano de Montaje por simultaneidad.

prácticas artísticas co-evolucionan en su interacción con otras rutinas sociales. Pero, tal como deja ver la trayectoria que hemos ido dibujando en torno al montaje, dicha evolución no tiene nada que ver con un progreso determinista ni teleológico. En realidad, se trata de una tradición marcada por la diferenciación abierta y progresiva, que se caracteriza por el papel de la contingencia. En este sentido, es importante observar que los artistas no siguen una sola línea de desarrollo, sino múltiples líneas, unas y otras siempre impuras. Los artistas y los movimientos artísticos de cada época están constantemente en búsqueda de nuevas formas de expresar las circunstancias de un momento histórico determinado, tratando de influir en el espectador o alcanzar el impacto social. Para tal fin, toman todas las oportunidades que se presentan en su propia experiencia.

Nuevas tendencias emergen en nuestros días combinando novedosos modelos estructurales con formas y estilos anteriores. Muchos niveles de complejidad se suman en cada fase, tal vez aproximándose a nuevas dimensiones y planos estéticos. Tan sólo tenemos que ver cómo, por ejemplo, «el espectador entra a formar parte, poco a poco, del sistema que observa»<sup>96</sup>

Fig. 33. *As I Was Moving Ahead Occasionally I Saw Brief Glimpses of Beauty*, montaje realizado en el interior de la cámara, Jonas Mekas.



mediante entornos inmersivos e interactivos del audio | visual, o cómo, tal como el realizador Marc Lafia sugiere, un plano de posibilidades totalmente nuevo se está conquistando con la introducción de la variabilidad en las prácticas audio | visuales mediante técnicas re-ensamblaje computacional. Ambas tendencias están, por supuesto, comprometidas con esta nueva y ampliada noción de montaje —su obra *Variable Montage* (2002) es un buen ejemplo de ello<sup>97</sup>.

### ***Las Nuevas Potencias Expresivas de la Imagen, Variable Montage de Mark Lafia***

Desde la época de los Lumière, pasando por Eisenstein, quien precisamente afirmaba la necesidad de descubrir constantemente nuevas potencias del medio, hasta los arriesgados experimentos de Mark Lafia, las artes audio | visuales han evolucionado en un corto periodo de tiempo. Dicha evolución conlleva una increíble diversificación y también una enorme complejización formal e intelectual en ciertos casos. El ejemplo de Lafia es en este sentido significativo. No obstante, la importancia de su obra estriba, no en la complejización formal y el intelectualismo como tales, sino en las dimensiones a las que las artes audio | visuales se abren.

Tal y como en este apartado se ha argumentado, la dimensión multi-pantalla inaugurada por Abel Gance en su filme *Napoleón* (1927) ha posibilitado

97 Los ensamblajes de Lafia, que están programados por un software informático, están forzados a renovarse una y otra vez, y, en consecuencia, a ejercitar nuevas capacidades expresivas entre las partes constituyentes. Así lo escribe Lafia: «Cuando el cine es programado por un montaje realizado mediante computación, éste, se distancia de la narración para aproximarse a la construcción ... [El proyector] se convierte en un instrumento variable, que puede ser instruido para proyectar la película respondiendo a determinado tipo de instrucciones ... el proyector es al mismo tiempo una máquina de reproducción y de creación» (Marc Lafia y Didi Fire, «Variable Montage. A work of Computational and algorithmic cinema». Future Cinema).



una de las principales vías de desarrollo estético. Pero, ¿es posible enlazar hoy directamente con la dimensión multi-pantalla de Gance? Prueba de esta posibilidad es la obra *Variable Montage* (2002) de Lafia, que además incorpora un montaje de tipo aleatorio asistido por un software. De ahí que nuestro propósito no sea el de oponer las nuevas formas a las técnicas tradicionales, sino el de poner de manifiesto la existencia de un campo de posibilidades de la expresión audio | visual fundamentalmente diferente en un caso y en otro. Ello no quiere decir que ciertos valores tradicionales no persistan en las nuevas formas. Por otro lado, cabe preguntarse si sería necesario eludir los setenta y cinco años de evolución en las artes audio | visuales transcurridos desde el estreno de Napoleón. No obstante, como subrayaría Bazin, el problema a señalar sería otro: el de un tipo de prácticas ordinarias que sólo pueden ser simples y acordes con la tradición (Bazin: 2000, 268). De modo que, según Bazin, nos corresponde una actitud opuesta, consistente en mantener la atención sobre las nuevas potencias. Particularmente, la informatización del montaje, o más concretamente, la técnica del re-ensamblaje promovida por Lafia, podría ser una de las próximas grandes conquistas del medio, ya que supone el descubrimiento de un nuevo territorio para la experimentación.

Semejante complejidad nos hace preguntarnos, inevitablemente, en qué sentido son específicamente importantes estos avances. La historia de las artes audio | visuales refleja, por sí misma, que cada obra es un modo determinado de cristalización de una serie de materias expresivas (fotogramas, planos, secuencias, etc.) que conforman una totalidad. Independientemente de los contenidos emocionales y de las inquietudes filosóficas del autor, lo que Lafia introduce en las artes audio | visuales es, literalmente, la movilidad interna de tales materias de expresión —evidenciando así la fragilidad de sus *relaciones de exterioridad*. Su ley, podría decirse, es la de la fragmentación y la movilidad. Lafia sustituye las formas centralizadas tradicionales, por el desarrollo continuo de una forma que no cesa de disolverse o de transformarse. En consecuencia, en *Variable Montage* el constante desarrollo formal de las partes constituyentes somete a la propia totalidad («pared ilimitada de piedras sin argamasa» (Deleuze: 2009, 84)); así, la forma resultante se ve siempre alterada, siempre comprometida con nuevos resultados expresivos. Al poner en variación continua todas las componentes, la obra audio | visual deviene un sistema *multilineal*, y «pasa al servicio de un continuum cósmico virtual, del que hasta los agujeros, los silencios y las rupturas, los cortes forman parte» (Deleuze, Guattari: 2008, 99).

De ahí que debamos preguntarnos de qué totalidad se está hablando cuando nos referimos a *Variable Montage*; es decir, ¿cuál de todas las posibles? Las posibilidades formales son tan amplias que la totalidad resulta ser siempre un subtotal, algo análogo al todo, un fragmento de fragmentos haciéndose y deshaciéndose, formándose y progresivamente deformándose: las relaciones son externas a sus términos... La obra de Lafia es una composición «casi disparatada, con sus cambios de dirección, sus bifurcaciones, sus rupturas y sus saltos, sus estiramientos, sus brotes, sus paréntesis» (Deleuze, Guattari: 2008, 84-85) ..., no obstante, ello no señala, de ningún modo, el nacimiento de una nueva estética. Lafia se muestra, no sólo en la tradición del cine soviético de Eisenstein, sino que también continúa la tradición de su compatriota el litera-

to Walt Whitman: «Lo que es propio de América no es lo fragmentario, sino la espontaneidad de lo fragmentario» (Deleuze, Guattari: 2008, 82-83). Y, en este sentido, ¿no es acaso el arte audio|visual de Lafia un trabajo menor por excelencia, en tanto que, con su fragmentación, obstruye toda posibilidad temática? Como en Whitman, los modales, la gestualidad, su postura frente a la tradición estética y a los usos convencionales de la tecnología, lo alejan de la carretera principal de la estética contemporánea. Una minoría es tan sólo un modo de ser que no se deja totalizar.

Por otro lado —tal como veremos a continuación en la Segunda Parte—, como espectadores estamos inmersos en tradiciones estéticas. Estamos profundamente habituados al estatismo e invariabilidad de las formas tradicionales. Hasta el momento, las partículas expresivas que constituían las obras (p. ej.: cada segmento de un filme), aparecían fuertemente especializadas, poseían funciones y tenían comportamientos, ambos, muy definidos. Ahora bien, Lafia parece no haber olvidado que la práctica artística se basa en modos de interrelación objetiva y subjetiva. De modo que haciendo uso de las nuevas tecnologías, el realizador incorpora en las prácticas audio|visuales dos de las más relevantes divergencias evolutivas tanto a nivel formal como perceptivo —en realidad sólo reinventa viejas modalidades. Por un lado, el desarrollo de un *montaje simultáneo* como el de Gance; por otro, el modo aleatorio («un tejido de relaciones movedizas» (Deleuze: 2009, 86)), como sistema espontáneo de estructuración de los diversos segmentos audio|visuales que conforman la obra. Nada mejor que la combinación de estos ingenios para representar el arte como cosmos, y trazar las líneas virtuales de la variación absoluta. En gran medida, ello llega a transformar la concepción de lo que una obra audio|visual es, ya que los segmentos de Lafia aparecen impulsados hacia una inevitable y constante *deteritorialización*<sup>98</sup>. De esta polifonía de Lafia puede extraerse la conclusión (tal como Deleuze cierra su texto sobre Whitman) de que «los fragmentos espontáneos son lo que constituye el elemento a través del cual se accede a las grandes visiones y audiciones» (Deleuze: 2009, 88).

98 Respecto al conjunto de pequeñas obras llamado *Computations*, formado tanto por trabajos de sonido generativo como de imagen algorítmica, Lafia señala lo siguiente: «Para mí, significó una nueva forma de hacer películas, de trabajar con mis fotografías, de encontrar nuevos ritmos y sonidos. Pero ello también desembocó en una forma de replantear radicalmente la naturaleza misma de la imagen y la grabación, no como la reproducción de algo, puesto que se trata de un proceso generativo. Por supuesto, muchos DJ's visuales han llevado esto mucho más lejos, mientras que yo permanezco en el estrecho territorio de las imágenes y la manipulación de la superficie de la pantalla.» Mark Lafia, «Computations», *Collective 191*. <http://cargocollective.com/marclafia#Computations> (fecha de consulta: 06/09/2012).

Naturalmente, no debería pensarse que aquí se afirme que la brecha abierta por Marc Lafia sea la única línea evolutiva posible de cara al futuro de las artes audio | visuales. Todo lo contrario. Lo que sí debe comprenderse es que las nuevas posibilidades basadas en el empleo de tecnologías cada vez más sofisticadas, prepara la desaparición de los viejos métodos y mecanismos. En principio, un arte menor no es un arte que trata de permanecer ligado a sus nobles raíces, sino un modo de preguntarse constantemente: ¿Hasta qué punto puede evolucionar el ensamblaje que forman las personas con el artefacto audio | visual?, ¿Qué nuevas potencias podemos adquirir a un lado y al otro de la expresión?.



SEGUNDA PARTE:

**LA EMERGENCIA DEL SENTIDO**  
(o CAPACIDADES DEL MATERIAL AUDIO | VISUAL SOBRE EL ESPECTADOR)

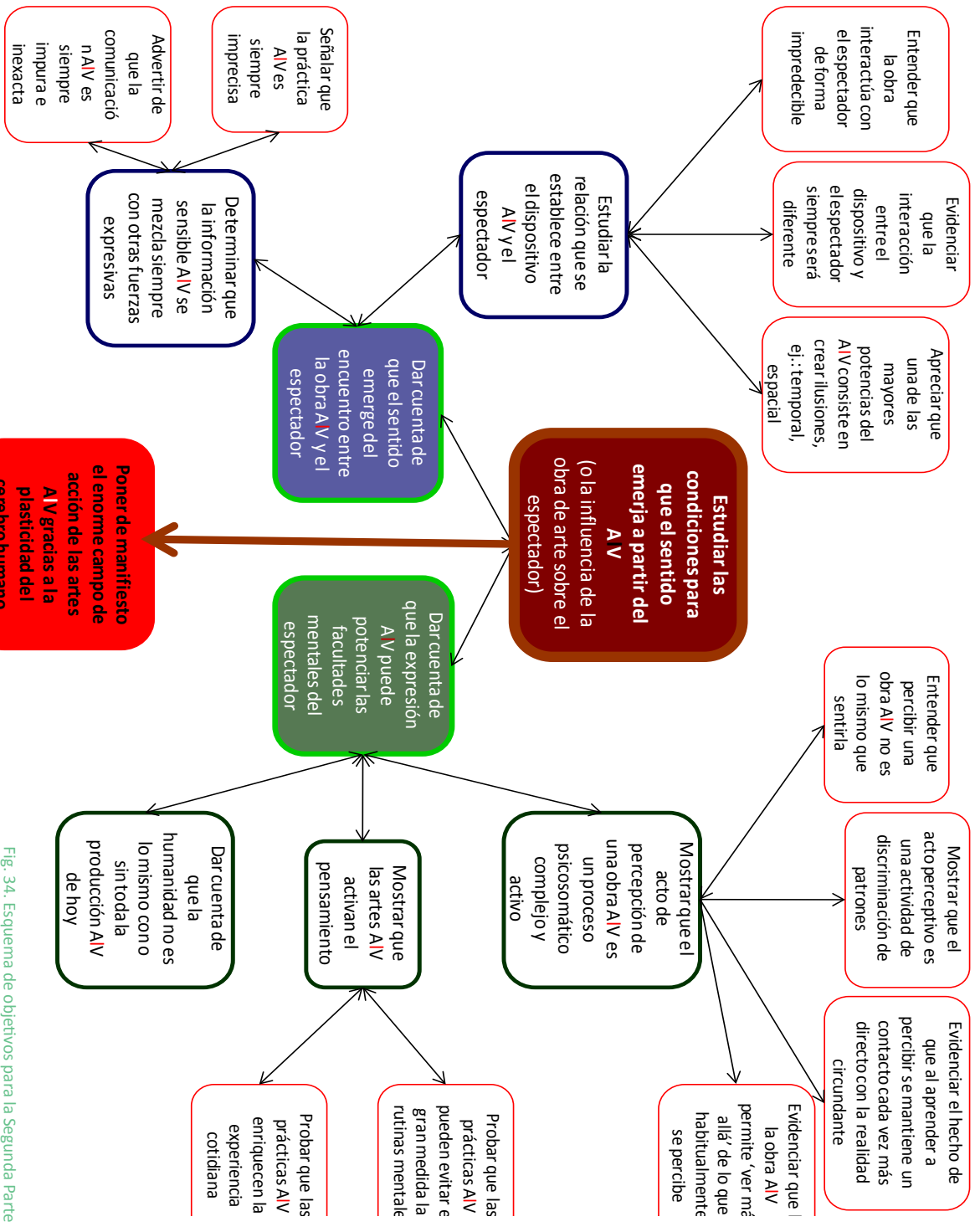


Fig. 34. Esquema de objetivos para la Segunda Parte

A través de la historia del pensamiento occidental se ha venido afirmando una imagen del pensamiento que Gilles Deleuze llamó «dogmática», porque asigna a priori una forma al Afuera (Deleuze: 2006, 201-257). De la mano de este autor, nosotros hemos rechazado en la introducción a esta investigación concepciones apriorísticas de lo que las cosas *son y expresan, o pueden llegar a ser y expresar*. Pero, sobre todo, hemos diseñado una ontología de la expresión y de la composición artística, ambas, de corte neo-materialista. Decididamente, esta ontología nos ha ayudado a evitar dogmas conceptuales y metodológicos a la hora de aproximarnos al objeto audio | visual. Sobre esta base, a lo largo de la Primera Parte se ha especulado en torno a las capacidades específicas del artista para transformar una serie de materiales expresivos, heterogéneos e inconexos, componiendo finalmente un único producto artístico; por decirlo así, hemos llevado a cabo una verdadera anatomía sobre el proceso de creación de una obra.

Lo que en esta investigación nos queda por saber es lo que la obra de arte *puede hacer*, y cómo se produce el sentido una vez que ésta ha sido creada [Fig. 34]. Por ello, en esta Segunda Parte, trataremos de visualizar un nuevo aspecto de las artes audio | visuales, que debemos situar a un mismo nivel de descripción que el realizado en la Primera Parte. La naturaleza de nuestro estudio podrá resultar poco familiar y, lamentablemente, éste **no estará enteramente** desarrollado, pues hay concebirlo tan sólo como un punto de arranque. Lo que sí debe hacerse desde ahora, es evitar, en todo momento, que la influencia de las viejas concepciones bloqueen nuestro camino, para así realizar una fresca y radical aproximación a las artes audio | visuales. En síntesis, lo que a continuación nos planteamos, es *indagar sobre las condiciones de producción y emergencia de sentido* que tienen que ver con los distintos dispositivos y formas artísticas del audio | visual; esto es, se trata de una exploración sobre los *modos específicos a partir de los cuales estos materiales, o las distintas obras, son capaces de afectar la sensibilidad humana*.

Evidentemente, la idea expuesta en el párrafo anterior parte de algunos interrogantes fundamentales, tales como: Si verdaderamente la herramienta audio | visual resulta relevante para el desarrollo de nuestras sociedades, ¿cuáles son las condiciones del medio? Si verdaderamente la intervención de este tipo de prácticas es relevante en algún sentido, ¿cuál es su especificidad? Si se toma el mundo como una entidad extra-mental, ¿en qué consiste esa manera ética y estética de explorar e interactuar con la realidad? Y, por supuesto, dada la *urgencia* ante ciertas circunstancias del mundo actual, ¿de qué manera pueden estas prácticas activar el pensamiento y crear *condiciones de cambio* capaces de transformar nuestros hábitos —a diferencia de lo que al modelo del reconocimiento le pertenece?





## CAPÍTULO 3

# PERCIBIR LO ANÁLOGO

*El cuerpo humano puede ser afectado de muchas maneras, por las que su potencia de obrar aumenta o disminuye*

(Spinoza: 2009, 201)

*¿Te acuerdas cómo lloraste cuando descubriste que dos imágenes juntas podían adquirir un nuevo sentido?*

Chris Marker (*Le tombeau d'Alexandre*).

Hay quienes se refieren al surgimiento del lenguaje hablado como una nueva capa de complejidad que se introduce al mundo<sup>1</sup>. Nosotros podríamos hacer algo semejante respecto de las prácticas audio|visuales. Pues, aunque el inicio de esta actividad se sitúe —en principio— en un punto mucho más reciente de nuestra historia, estas expresiones han entrado poderosamente a formar parte del proceso de evolución cultural. Una obra de arte audiovisual es una entidad corpórea; aunque suele implicar un sobrevuelo mental que la hace parecer inmaterial, reverbera en la mente gestos y estados de la realidad; posee coordenadas espaciotemporales no sólo extensivas sino también intensivas, pues participa en un juego de afecciones dentro de un ambiente más amplio.

El Capítulo 3 hace referencia al modo en el que el sentido emerge fruto del encuentro —y ensamblaje— entre la obra y el espectador. Por ello, todas las operaciones que en conjunto

---

1 Manuel DeLanda, *Philosophy and Simulation. The emergence of Sythetic Reason*, Continuum, New York, 2011, p. 146.

constituyen el acto perceptivo cobran ahora especial relevancia. Se ha visto que la Primera Parte de la investigación trataba de sintetizar algunos aspectos generales de la composición y la expresión ligados a nociones tales como la «contingencia» o las «propiedades emergentes» que habían sido presentadas en la introducción. Estas nociones tendrán también sus efectos en la teorización en torno a la emergencia de sentido, puesto que la teoría de los ensamblajes de Deleuze tomará aquí el mismo protagonismo.

### 3.1. UNA APROXIMACIÓN AL ENSAMBLAJE INDIVIDUO | ARTEFACTO | HÁBITAT

Entidades como «el Audiovisual» o «el Cine» sólo son generalidades figuradas y, como tales, aunque tienen su utilidad a nivel coloquial, no tienen cabida en la teoría de los ensamblajes. Esta teoría contempla únicamente el tipo de encuentros que suceden entre entidades históricamente constituidas. En la Primera Parte nos hemos referido a la historicidad de las prácticas audio | visuales, pues hubo, efectivamente, un momento histórico en el que no existían manifestaciones audio | visuales a nuestro alrededor; y puede hablarse de un momento posterior —ahora, por ejemplo— en el cual sí hay artefactos de este tipo. Por eso, es nuestro deber preguntarnos, ¿qué cambia con este hecho nuestros modos de vida? ¿qué nuevas capacidades adquiere la humanidad?

Empezaremos por afirmar que el encuentro de un individuo y un artefacto, crea un ensamblaje humano | tecnológico. Naturalmente, también podría hablarse, como suele hacerse en algunos campos teóricos, de un *pacto* tácito entre el artista y el espectador, por el cual, durante el tiempo que dura el encuentro audio | visual, desaparece el escepticismo ante los diversos juegos ilusorios. Pero, dado el nivel de exigencia que requiere una investigación de este tipo, condensar todo lo que ocurre en este encuentro, empleando la dócil y grata noción de «pacto», nos resulta decididamente insuficiente.

Debemos hablar, pues, de «ensamblaje» porque, efectivamente, en dicho encuentro emergen una serie de propiedades —por ejemplo, las *propiedades emergentes mentales*—, como el sentido, que no le pertenecen a ninguna de las dos partes por separado sino al conjunto, a la unión física de la obra con el cuerpo inteligente del espectador; y éste, es un hecho que no debe pasarse por alto. Dichas propiedades son producidas sólo cuando las partes interactúan —en este caso, el individuo y el artefacto. En efecto, es acertado decir, como Nicolas Bourriaud que «la práctica artística está siempre en relación con el otro, al mismo tiempo que constituye

una relación con el mundo» (Bourriaud: 2006, 106).

En un ensamblaje de estas características debe haber una disposición mutua para la afección, que también depende, por supuesto, de un hábitat o medio territorial que envuelve a ambos. Obsérvese que, si por ejemplo, el dispositivo tecnológico falla y la imagen no se muestra adecuadamente, ciertas propiedades emergentes quedarán anuladas al nivel del conjunto; sucede lo mismo si el espectador se encuentra indispuerto; o si el medio territorial se vuelve hostil. Las potencias de una obra quedan *adormecidas* en el momento en que la obra deja de interactuar, o en el momento en que las condiciones territoriales lo impidan, y sólo cuando alguien se dirija a ella y estas condiciones locales y temporales sean favorables, seguirá funcionando para poder generar algo de forma conjunta. Así pues, una auténtica maquinaria física ha de ponerse en marcha. Por ejemplo, el espectador debe ser capaz de ajustar y estabilizar su aparato ocular, fijar su mirada en un punto u otro, modular sus pupilas; y todo esto, no debe hacerse aleatoriamente sino en correspondencia con un tipo concreto de estímulo. Si se diera el caso hipotético de que, por ejemplo, un gas tóxico en el ambiente afectara perjudicialmente la visión del espectador, el ensamblaje no llegaría a realizarse, o no al menos de la manera esperada.

Un ejemplo de algo que emerge en la cinematografía tradicional sería la *persistencia de visión*, que produce el efecto de movimiento cinematográfico: un conjunto de fotografías estáticas dispuestas en serie que mostradas en rápida sucesión (a la *velocidad crítica* de dieciocho imágenes por segundo) crean la sensación de movimiento. En este contexto, habría que señalar, que *el todo es aquello que emerge de un ensamblaje que conforman la película* (conjunto de fotografías), *el proyector* (para dar velocidad a las fotografías) y *el sistema perceptivo humano* (donde emerge, entre otras cosas, la sensación de movimiento).

### **La Experiencia Audio | Visual**

La obra audio | visual no es de por sí un aparato pensante, deviene parte de los procesos de la percepción y el pensamiento en su unión con el espectador. Sin la presencia de los actos perceptivos del espectador humano la obra audio | visual no tendría sentido ni razón de ser. (Como estamos viendo, la figura del espectador, tanto como la del creador, es fundamental para esta investigación y para el conjunto de las artes, pero a este respecto debe realizarse una aclaración. No se puede trazar una demarcación tajante entre ambos roles, el del artista por un lado y el del espectador por el otro, en la medida en que todo creador recibe constantemente

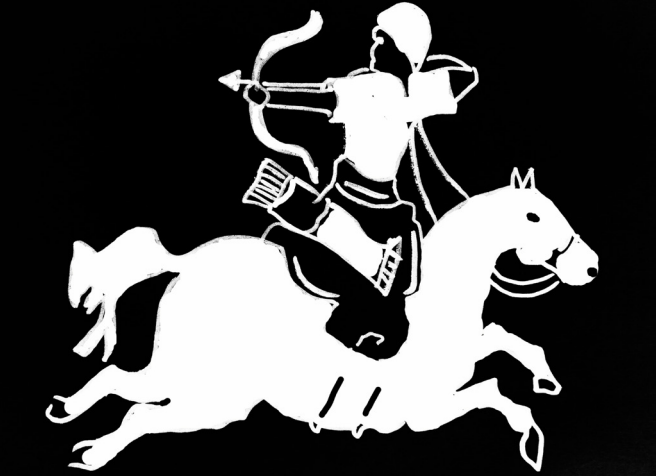


Fig. 35. Para comprender lo que es un ensamblaje, resulta muy ilustrativa la idea de un guerrero convertido en una nueva «maquinaria militar» al aumentar su potencia y capacidades en la unión de su cuerpo al de un caballo y a un arco. Partiendo de este esquema, hombre | caballo | arco, nosotros proponemos, en relación a las artes audio | visuales el surgimiento de una nueva «maquinaria mental», representada mediante el esquema individuo | artefacto audiovisual.

la influencia de otros creadores, y puede obtener nuevas experiencias a partir de su propia obra, lo cual le sitúa simultáneamente en la posición de espectador, y todo espectador es en cierta medida un creador originario.). Así pues, la obra y su espectador funcionan emparejados, no hay práctica audio | visual que prescindiera de alguno de estos dos elementos. El dispositivo audio | visual, que de por sí es un conjunto de elementos ensamblados, «continúa siendo abstracto, totalmente indeterminado, mientras que no se le relacione con un ensamblaje que él supone» (Deleuze, Guattari: 2008, 400). Todo depende, pues, de una organización entre elementos heterogéneos, y de *agenciamientos* variables entre el individuo y la obra audio | visual.

Cuando el espectador se conecta al flujo audio | visual, éste encuentra únicamente una expresión específica, esto es: la información contenida en dicha expresión. Él es, en efecto, quien capta unas informaciones u otras y quien traza esa línea de unión mental entre las distintas informaciones. Pero además, él es quien resulta *afectado* por la relación objetiva entre las fuerzas expresadas. Conforme a lo dicho, será él mismo quien, fusionado con la obra, haga posible el surgimiento de una «maquinaria mental» capaz de producir un pensamiento singular. Mientras el espectador se relaciona con la obra supera el hábito, su contracción y las limitaciones que se habían establecido entre el medio territorial y sí mismo. La excitación y la intensificación de la atención en la percepción producen una distorsión en el modo en que se siente el tiempo, de hecho, el tiempo subjetivo se dilata para poder procesar más información. El espectador es un mecanismo de discriminación, de síntesis temporal, de generalización, de pretensión, de satisfacción, de reacción.

Según las circunstancias explicadas, lo que caracteriza a una subjetividad no es sólo la capacidad sensible sumada a la identidad cultural, sino además, estar en posesión de las capacidades que la *actividad neuronal* otorga. Parte de la ética del creador suele centrarse en delegar responsabilidades al espectador, no haciendo de él un mero engranaje de un sistema o práctica. Quizá sea por eso, que el cineasta iraní Abbas Kiarostami alegue que «la única manera de prever un nuevo cine es considerar en mayor medida el papel del espectador». Explica: «Hay que prever un cine inacabado e incompleto para que el espectador pueda intervenir y llenar los vacíos, las lagunas»<sup>2</sup>.

2 Palabras de Kiarostami en su dilatada conversación con Jean-Luc Nancy, en *La evidencia del*

### ***El Espectador y su Naturaleza Singular, La Huelga de Serge Eisenstein***

Además de las aclaraciones precedentes, lo que necesita prioritariamente la teoría de las artes visuales es un modelo de subjetividad no-trascendental. Esto es, se requiere un modelo mediante el cual se conciba al sujeto como algo que emerge de las relaciones de exterioridad entre los componentes de la experiencia (DeLanda: 2006, 47). Es por ello que —una y otra vez, a lo largo de nuestra argumentación en esta Segunda Parte— se repetirá la idea de que en el ensamblaje individuo | artefacto que nos ocupa, la capacidad básica de la obra de arte es *afectar*, mientras que el principal poder del espectador debe ser el de *ser afectado*<sup>3</sup>.

Como sabemos, la imagen fotográfica y en mayor grado la imagen progresiva (la cual incorpora el movimiento ilusorio), puede alcanzar un alto grado de verosimilitud respecto a la realidad. Tanto es así que es capaz de provocar en el espectador una empatía muy intensa con lo que éste percibe en la imagen y escuchando en la banda de sonido, una sensación, incluso, de estar en el lugar y en la situación presentada. No obstante, debe tenerse en cuenta que cada espectador resuelve y reacciona psíquicamente de manera diferente ante lo que se le muestra mediante imágenes.

En este sentido, resulta reveladora la anécdota surgida de la proyección del filme *La huelga* (1925). En esta película Serge Eisenstein introduce en el montaje, *paralelamente*, la imagen de la masacre de los obreros por parte de la policía zarista, y por otro, la matanza de los bueyes [Fig. 36]. Se cuenta que Eisenstein tuvo que rendirse ante la evidencia, y verificar que esta secuencia, en general eficaz en el sentido buscado, carecía totalmente de efecto sobre los espectadores rurales a los que no asustó el degüello de los bueyes.

Lo que este suceso permite apreciar es que cada individuo es una combinación única, un modo en que la vida se presenta; y que, esto, por otra parte tiene una importante repercusión a la hora en que el espectador es afectado, no sólo por escenas como ésta, sino por toda imagen. Porque, de hecho, en el encuentro del individuo con la obra toma parte un *saber previo*, un sistema de creencias, o también, una capacidad concreta para crear y relacionar ideas. Por

---

Filme. *El cine de Abbas Kiarostami*.

3 En su texto «Opportunities and risks», Manuel DeLanda establece que, en toda interrelación entre entidades heterogéneas «la capacidad de afectar siempre está asociada a la capacidad de ser afectado».



supuesto, todo ello deriva de la experiencia personal de cada individuo en el mundo.

Por otro lado, la sola actividad perceptiva implica un complejo *sistema de expectativas*. Toda la experiencia previa acumulada en la vida del espectador interviene en esta operación. El individuo establece anticipaciones, poniendo en relación los perceptos mentales previos a dicha experiencia con las nuevas informaciones. Además, en base a las expectativas y a las nuevas formulaciones que surgen de forma espontánea, éste, dirige y redirige, modula y afina su atención, captando unos aspectos y prescindiendo de otros, dando relevancia a unos asuntos y dejando provisionalmente al margen otros. De ahí la importancia del poso cultural de cada espectador: *cada generación de espectadores interroga al conjunto de imágenes de una obra audio | visual en nombre de los problemas y curiosidades* —e incluso las inquietudes y las angustias— *propios del contexto específico que habita y que constantemente le asedia*.

### ***Sobre la Capacidad de Afcción del Medio Audio | Visual***

La edad exacta de las prácticas audio | visuales no suscita en este estudio el interés que en otros ambientes parece tener. ¿Fue a partir de la invención del praxinoscopio de Émile Reynaud cuando se produce el primer ensamblaje de este tipo? ¿Fue con la linterna mágica de Christiaan Huygens? ¿Fue a partir del cinematógrafo de los hermanos Lumière? ¿Fue posteriormente, con los avances de Porter, o quizá con Griffith y Eisenstein, o más tarde, con la llegada del cine sonoro? Lo mismo da hablar de cien o de 120 años para referirnos a esta naciente dimensión de las artes —por cierto, ¿cuál es la edad de la humanidad? ¿30.000? ¿300.000? ¿1,800,000 años? Lo que verdaderamente nos resulta relevante es el hecho de que, en un corto periodo de tiempo, se ha producido una transformación cultural; por decirlo así, hemos cambiado de la mano de las técnicas y la industria audio | visual. Algo se ha sumado a nuestra forma de vivir, y ello ha repercutido en los modos de concebir lo que hay a nuestro alrededor. Ocurre que la conciencia es naturalmente el lugar de una ilusión; resulta innegable en este sentido el poder del medio televisivo sobre nuestras conciencias. Pensemos, por ejemplo, en la efectividad de la publicidad audio | visual o en la capacidad de los noticiarios como entidades de

Fig. 36. A través de estas imágenes en la página de la izquierda, extraídas del filme *La Huelga*, de Sergei Eisenstein, tratamos de recrear el efecto de su *montaje paralelo*.

legitimación social: muestran efectos pero jamás la causa. Por supuesto, este rol de los medios ha sido ampliamente estudiado desde las últimas décadas del siglo XX: no se tardó en concluir que lo que hoy en día se le atribuye a la industria televisiva y a algunos canales de Internet, antiguamente le pertenecía al cine, y antes de la llegada del cine, a la prensa, o a la pintura...

Son famosas en este medio las películas del bloque soviético, con ficciones como *La Madre* (1926) de Vsévolod Pudovkin, o posteriormente, la experiencia de Alexandre Medvedkine con su *cine-tren* (1931-1935), una unidad móvil de producción que recorría Rusia retratando la vida obrera y campesina, y mostrándosela a sus propios protagonistas; cabe destacar, además, la propaganda bélica americana, en la que participaron cineastas de la talla de Howard Hawks, con filmes de ficción como *Sargento York* (1941), o John Ford, con documentales como *The Battle of Midway* (1942); en el bloque alemán, destacan, no sólo Leni Riefenstahl con su emblemática *Trilogía de Núremberg* (formada por las producciones: *Victoria de la Fe* (1933), *El Triunfo de la Voluntad* (1934) y *Un Día de Libertad: Nuestras Fuerzas Armadas* (1935)) [Fig. 37], sino también los documentales que se enmarcan dentro de la política de Joseph Goebbels, Ministro de Propaganda del Tercer Reich de Adolf Hitler.

Estos métodos y técnicas forman parte de lo que hoy en día se conoce con el nombre de «marketing social». A este respecto resulta curioso el hecho de que Goebbels desarrollara su táctica siguiendo las enseñanzas del teórico norteamericano Edward Bernays en su libros *Crystallizing Public Opinion* (1923) y *Propaganda* (1928) —precisamente Bernays, que era sobrino de Sigmund Freud. En estas obras Bernays explica abiertamente la necesidad de *manipular la psicología de las masas* para la *centralización autoritaria*; asimismo declara la idoneidad de los medios audio | visuales para tales propósitos.

Con todo, la teoría de los ensamblajes puede aclararnos algunos aspectos relativos a este tipo de usos del audio | visual. A diferencia de las *propiedades* de cada obra (p. ej.: la luminosidad de la imagen), que son intrínsecas y siempre actuales, sus *capacidades* (como las que en el párrafo anterior se han sugerido: ensalzamiento de sentimientos de orgullo u odio, florecimiento de opiniones prediseñadas, creación de deseos en el inconsciente colectivo) no le pertenecen a la obra, a no ser que ésta sea vista por alguien; y pueden no ser nunca actuales si la obra no es proyectada nunca. A nuestro juicio, *para que una producción audio | visual tenga algún efecto*

Fig. 37. A la derecha, imágenes de concentraciones nazis captadas por Leni Riefenstahl



*social, es necesario el ensamblaje humano | tecnológico.*

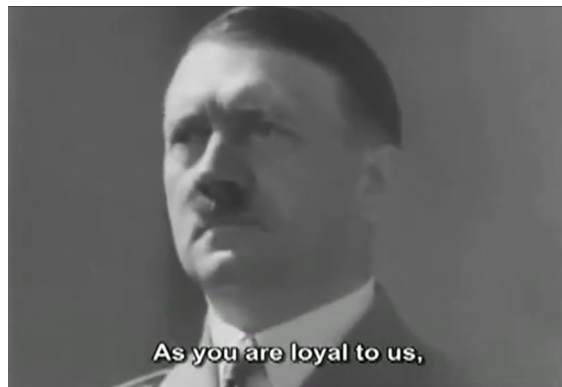
Por otro lado, cuando una capacidad se actualiza nunca lo hace de forma permanente, sino como un evento más o menos instantáneo, que puede prolongarse después durante algún tiempo hasta que finalmente la intensidad decae. Dicho evento estará siempre asociado a la capacidad de otra entidad de *ser afectada* por ésta: una película en particular puede ser capaz de afectar la sensibilidad de un espectador, pero no de afectar la sensibilidad de una mascota doméstica —o al menos muy limitadamente. Podríamos decir que un animal, por ejemplo un gato, *se interesa* o es afectado por una imagen o un filme, pero sólo en la medida que es *engañado*: pues no existiría ningún tipo de *pacto* entre el gato y el artefacto audio | visual.

Se han hecho experimentos mediante los cuales se prueba esta afección mostrando a un pez la imagen de su pareja, para que el pez extraiga su esperma; no obstante una vez que el animal cae en la cuenta de que se trata de una imagen, pierde por completo el interés.

Lo anterior implica que, *si bien las propiedades son finitas y pueden ser puestas en una lista cerrada, las capacidades para afectar no pueden ser plenamente enumeradas porque dependen del número infinito de capacidades potenciales que el espectador tiene para ser afectado.* Por lo tanto, una obra audio | visual puede tener la capacidad de asustar, de transmitir ideas, o de crear deseos, pero esto será posible siempre y cuando interactúe con un individuo que tenga la capacidad de ser asustado, de comprender tales ideas, o de incorporar aquellos deseos.

Finalmente debe tenerse en cuenta la estimulación simbólica que actúa sobre el espectador, es decir, la capacidad de ciertas variables para hacer que la influencia de la obra en el público varíe cualitativa y cuantitativamente. Este tipo de capacidad depende de otros muchos factores culturales. No es lo mismo, por ejemplo, que el espectador sea consciente de que está obser-





vando la obra de un autor con un alto prestigio social, a que observe la misma obra creyendo que se trata de la producción de un autor desconocido.

Esta imposición social de valor simbólico puede efectuarse aún más indirectamente por mediación, por ejemplo, de la exposición en un lugar consagrado y, por ello, un lugar capaz de consagrar (Bourdieu: 2005, 425). Los juegos de legitimación cultural y reafirmación institucional de la legitimidad, que involucran a todo el sistema del arte, fueron estudiados a principios de la década de los noventa por el sociólogo Pierre Bourdieu, y presentadas sus conclusiones en el libro *Las reglas del Arte*. Según Bourdieu, esta *alquimia simbólica* afecta necesariamente al valor, al sentido y al modo en que finalmente la obra influye en el espectador, lo predispone a ser afectado de una forma u otra: en ocasiones puede potenciar la influencia, o bien, deprimir la potencia de algunas expresividades concretas, deformar y distorsionar la gestualidad del artista, cargarla de ideología, obstaculizar y subvertir su intención, etc. Bastaría con citar el nombre de Marcel Duchamp y sus *ready made* para entender, por otro lado, lo que el mercado



Fig. 38. En la página anterior, The Velvet Underground y Nico durante la performance *Exploding Plastic Inevitable* en The Dom de Nueva York, 1966. A la izquierda de este texto, The Dom con banderola anunciando el acontecimiento.

Fig. 39. En la página de la derecha, dos fotografías en las que se capta la atmósfera que acompaña a los espectadores de algunas de las obras de Rikrit Tiravanija como *Community Cinema for a Quiet Intersection* y *Chew the Fat*

de los bienes simbólicos<sup>4</sup> es.

### ***La Fuerza Expresiva del Hábitat***

Cuando las ciencias físicas son consideradas en relación a los organismos (o a ese tipo de organismos que somos las personas) se convierten en *ecología*, el estudio del medio ambiente o los hábitats (Gibson: 1966, 21). En este capítulo nos hemos interesado por los hábitats que, de manera inevitable, forman parte activa en las prácticas audio | visuales.

Un hábitat consiste en una articulación matero | energética de flujos o formas más o menos estables (superficies, objetos, organismos, lugares) situados a diferentes niveles de escala. El hábitat donde se emite una obra audio | visual nunca es neutro, en el sentido de que está poblado por infinidad de fuerzas expresivas que estimulan el sistema de percepción humano; a nivel simbólico, algunos hábitats también pueden presentar un fuerte potencial capaz de afectar la subjetividad del espectador. Además, un mismo hábitat puede estar diseñado para cumplir una sola función, o, por el contrario, haber sido creado para desempeñar funciones diversas y muy variadas, como por ejemplo, un entorno doméstico (el salón de una casa familiar donde se ven películas o programas televisivos). Se trata, este último caso, de un contexto, creado progresivamente por la interacción de los miembros de la familia, donde las sesiones audio | visuales se interrumpen con naturalidad, o transcurren a la par de otras rutinas caseras.

Hay hábitats más organizados y específicos que otros. Algunos, como las salas de los grandes

4 Para Bourdieu, una obra de arte es un «bien simbólico», ya que según explica la obra no tiene valor en sí misma, y, por otro lado, para que exista un creador de dicha obra el sistema del arte requiere de la figura del «creador del creador», tratándose siempre de un juego cíclico de legitimación simbólica. Con su ready made *Fuente* (1917), Duchamp consiguió poner de manifiesto esta realidad de excelente manera.



museos (MOMA, Tate Gallery, Reina Sofía), son frecuentemente ambientes asépticos, diseñados para que nada incomode o distraiga la atención del visitante, y también, trazados con la intención de propiciar una neutralidad ambiental [Fig. 40]. Son, éstos, lugares muy homogéneos de un solo uso, parecidos los unos a los otros. Existe, en ellos, una normativa rígida y detallada de lo que se permite o se prohíbe hacer. Y no sólo eso, cabe destacar, además, los sistemas de control y vigilancia en el interior de las salas (ej.: mediante el uso de cámaras de video-vigilancia, presencia de vigilantes de sala uniformados).

Pero un hábitat no implica, de ningún modo, una demarcación arquitectónica. El visionado de obras audio | visuales, por ejemplo, siendo este el caso que nos ocupa, puede tener lugar al exterior de edificios, e, igualmente, al contrario del sistema jerárquico de los museos, estos entornos pueden estar caracterizados por interacciones interpersonales no programadas, descentralizadas y auto-organizativas [Fig. 41]. Por otro lado, se puede dar la circunstancia de que las prácticas audio | visuales se lleven a cabo con independencia de horarios y calendarios.

La ecología de los afectos y los estímulos, como base de las ciencias del comportamiento y de la psicología, es una disciplina muy poco desarrollada, pero en el estudio de las prácticas audio | visuales podría tener una enorme repercusión; los avances en esta rama del conocimiento, podrían repercutir incluso en el desarrollo de los modos de difusión y exposición de las obras audio | visuales.

Toda experiencia audio | visual se presenta de forma radicalmente diferente en función del hábitat en el que se desarrolla. Así, entre otros aspectos que intervienen de forma activa en el desarrollo del ensamblaje individuo | artefacto, se encuentran: la circunstancia de un entorno amplio o de otro entorno que resulte opresivo, la cantidad de personas que comparten el espacio y el tipo de actividades que estén realizando, la disposición de los elementos dentro del







Fig. 40. Arriba, dos muestras de espacios acondicionados para la recepción de obras de arte sin interferencias externas que distraigan la atención del espectador.

Fig. 41. En la página de la derecha, los miembros del vecindario que acudieron a la proyección de Rikrit Tiravanija *Community Cinema for a quiet Intersection*.

espacio, el confort que el entorno ofrece pues no es lo mismo que el espectador deba permanecer de pie, que deba ocupar una butaca asignada, o que pueda posicionarse dónde y cómo él mismo crea conveniente... Naturalmente, hay otros agentes que intervienen —hay infinitos factores.

Todas las formas posibles de interacción del espectador con el medio ambiente, potencialmente, influyen en la percepción de la obra de arte. Un hábitat es, pues, un espacio o campo de estímulos potenciales —si, por ejemplo, el entorno está iluminado, como en algunas galerías de arte, habrá superficies que reflejen la luz, creando, quizá, brillos o destellos incómodos, y pudiendo generar una densa reverberación interna de rayos que chocan contra las demás superficies, o incluso contra la pantalla. En casos extremos ello puede hacer que la experiencia perceptiva cruce un umbral a partir del cual el *agenciamiento* individuo | artefacto se disuelva. No deben despreciarse estímulos como las transformaciones de energía, que afectan a los receptores del espectador: pensemos en las variaciones lumínicas, las modificaciones térmicas, las vibraciones del aire, la difusión de sustancias químicas... No parece entonces extraño que el típico olor a palomitas de maíz que caracteriza la mayor parte de los cines, el chasquido que se produce al masticarlas, también influyan en el modo en que recibimos la película, este aroma y este sonido son parte de la información que estimula nuestro sistema perceptivo. Ahora bien,



el hecho de que un estímulo sea efectivo, depende de la atención prestada por cada espectador. Por eso, Gibson distingue entre *estímulos disponibles* y *estímulos efectivos* (Gibson: 1966, 28-29).

### ***Hábitat y Participación, el Caso de Toujours L'Avant-Garde...***

Más allá del tipo de eslogan al que los historiadores acostumbran a reducir al movimiento letrista<sup>5</sup>, sus componentes practicaban un complejo mestizaje artístico que ha influido sin duda en el arte y la creación de toda la segunda mitad del siglo XX. Así ocurre que la extravagancia de los letristas no fuera tal cuando, por ejemplo, Maurice Lemaître presentó en su filme *Toujours a l'avant-garde de l'avant-garde jusqu'au paradis et au-dela* (1970) lo que él denominaba el *cine supertemporal*.

La película, podría plantearse como un manifiesto para un cine hecho en la unión del espec-

5 El letrismo fue un movimiento de vanguardia artística influido por el dadaísmo y el surrealismo que nace en 1945 con la llegada a Francia de su creador el rumano Isidore Isou. El movimiento letrista ha influido a diversos movimientos culturales y artísticos tales como la Internacional Situacionista, el *happening*, la Nouvelle vague, e incluso, el desarrollo del arte conceptual.

Fig. 42. Rirkrit Travanija, *Community Cinema for a Quiet Intersection*, Glasgow, United Kingdom





tador con el dispositivo<sup>6</sup>. Es más, Lemaître explora el rol del espectador como parte del ensamblaje individuo | artefacto | hábitat. En la pantalla se suceden imágenes cinematográficas de archivo —en principio, esta suma de imágenes descontextualizadas no tiene más trascendencia que la mera y simple presencia de la imagen en el filme, pero se trata de algo más que de una mera distracción óptica, es justamente el objeto de reflexión. Mientras tanto, la voz en *off* de Lemaître recita en el filme un texto dirigido directamente al espectador, del cual mostramos un par de fragmentos seleccionados:

**«Esta película nunca debe dejar de ser creada y proyectada ... es un nuevo modo de hacer cine denominado cine supertemporal ... es un cine abierto, ... un cine en el que cada miembro de la audiencia puede aportar él mismo su propia participación a la obra ... De hecho, todo lo que usted haga a partir de este momento (también su silencio y su inmovilidad) pasará a formar parte de la obra. Si usted respira, el movimiento de su pecho se convierte en una imagen de la película, y el sonido de su respiración se funde con el de la banda de sonido. La imagen y el sonido no se hallan únicamente en la pantalla y los altavoces, sino que están en cualquier lugar de la sala, en todo lo que usted pueda ver, entender o sentir. Así es que esta es su forma de participación. Pero, por favor, no piense que esta participación es fútil o ridícula, por el contrario es perfectamente útil, interesante y de un valor ejemplar. Usted se expresa con todo su cuerpo y los demás espectadores le recordarán por ello. Juzgarán su intervención como buena o mala. Después, usted podrá ser felicitado o abucheado en base a su participación esta noche.»**

**«En una película de cine supertemporal, el espectador de cine se transforma en un verdadero director de cine, el espectador de cine deviene una estrella de cine, o un importante crítico, el espectador de cine se convierte verdaderamente en un artista del séptimo arte. Ya no existe ese abismo insondable entre la sala y la pantalla. El espectador está en todo momento**

---

6 Desde el punto de vista de la institución, como axón o parte del aparato de Estado, otorgar verdaderamente el poder al espectador (al hombre, a la mujer, al elefante o a la pulga) no es ya parte de un juego sin consecuencias. Por eso, la espontánea originalidad que en este caso demuestra Lemaître, aparece en ciertos ámbitos bajo una forma necesariamente negativa que no sólo expresa una falta de comprensión: estupidez, deformidad, locura, ilegitimidad, usurpación, pecado... Ciertamente, no es éste un punto de vista que se halle desencaminado, pues Lemaître arremete así contra el orden hegemónico: contra el Rey, contra el Sacerdote, contra la Ley derivada del Estado.

### en la película.»<sup>7</sup>

Evidentemente, la radicalidad de Lemaître ha de ser comprendida dentro del marco de las vanguardias artísticas del siglo XX, así como la ironía y exageración en algunos pasajes del texto deberán ser inmediatamente entendidos como parte del espíritu letrista. Por lo demás, las palabras de Lemaître se asientan en una profunda reflexión sobre el papel del espectador en la misma línea en la que nosotros habíamos previamente argumentado.

Durante el visionado nos afectan muchos estímulos que no siempre percibimos conscientemente. Las obras no son entidades estáticas, dadas de una vez para siempre. Las obras no sólo se deterioran y, en muchos, casos tienen que ser reparadas, sino que, además, se da el hecho de una interacción con el hábitat en el que participa. Una de las reflexiones que esconde la obra de Lemaître, es que el espectador capta porciones (*samples*) de la información disponible en la obra audio | visual, combinándolas, no sólo entre sí, sino además con la información o expresividad de la realidad circundante: ruidos producidos por otras personas o por los aparatos tecnológicos, olores en el ambiente, brillos en las superficies del mobiliario, luz llegada desde otras fuentes. Para Lemaître, tales interferencias del ambiente ensanchan el margen de error en la recepción de la obra: dificultan la atención en la percepción de la obra, al mismo tiempo que enriquecen la experiencia dentro de un ambiente a nivel global<sup>8</sup>.

Antes de terminar, puede y debe decirse en esta misma línea discursiva, que la obra de arte (por medio de signos, formas, ritmos o gestos) produce relaciones con el mundo que nos rodea, empezando —tal y como se ha señalado— por la interacción con los demás elementos del hábitat mientras la obra se expone. Este fue, precisamente, el descubrimiento del grupo de los letristas, y el origen del concepto situacionista de la «situación construida»<sup>9</sup>, hallazgos que, entre otras fórmulas, fueron teorizados varias décadas después por Nicolas Bourriaud cuando a su vez propuso en la década de los noventa la expresión «estética relacional», que sintetizaba todo lo anterior. Según esta perspectiva, el arte debería tomar el conjunto de las relaciones humanas y su contexto social; así lo escribe el propio Bourriaud:

7 Fragmento del texto de la película *Toujours a l'avant-garde de l'avant-garde jusqu'au paradis et au-dela*, de Maurice Lemaître.

8 Proyecciones como *Exploding Plastic Inevitable* (1966), en el contexto de la Factory de Andy Warhol, adquieren el mismo grado de consciencia sobre la influencia expresiva del medio.

9 Según explicaciones de Bourriaud, «la noción 'situación construida' pretendía sustituir la representación artística por la realización experimental de la energía artística en los ambientes de lo cotidiano» (Bourriaud: 2006, 106).

**«Parece más urgente inventar relaciones posibles con los vecinos en el presente, que esperar días mejores»** (Bourriaud: 2006, 54).

### 3.2. LO ANÁLOGO: LA FORMA AUDIO | VISUAL Y LOS LÍMITES DEL CEREBRO

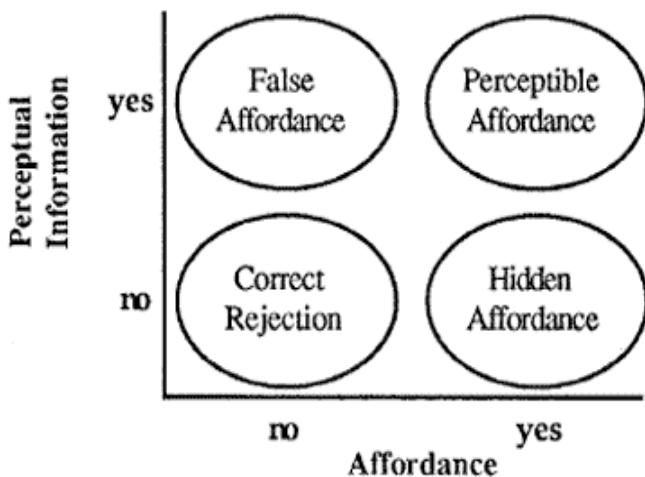
Todos dicen, todos saben que las capacidades cerebrales del ser humano son inmensas. Pero nuestro cerebro —conviene apuntar lo antes posible— tiene sus limitaciones y deficiencias. Dedicaremos el presente apartado a esta serie de «errores perceptivos» que benefician no sólo a los artistas sino también a especialistas de géneros variados, como brujos, simuladores, magos, estafadores, etc. Naturalmente, nosotros nos ceñiremos al campo específico de las artes audio | visuales y a los efectos sobre el espectador.

Los científicos aseguran que no somos muy diferentes a otros mamíferos: nuestros comportamientos y reacciones ante determinados estímulos u obstáculos en la experiencia son pruebas más que evidentes de esta familiaridad. La inteligencia cognitiva no es superior a la inteligencia emocional, y ambas se desarrollan en base a lo que los sentidos captan; haríamos bien en señalar, además, que, de la síntesis de ambas, emerge lo que ahora podríamos llamar la «inteligencia ejecutiva», que tiene como objetivo dirigir bien la acción presente dentro de un determinado territorio viviente.

Como cabe esperar, la inteligencia ejecutiva tampoco es exclusiva de la raza humana. Toda especie animal se encuentra en constante evolución, siguiendo unas y otras diferentes líneas de desarrollo, no siendo el camino de ninguna de ellas el grado sumo de la perfección. La evolución no supone el avance hacia un fin último, sino el ajuste contingente a una serie de circunstancias ambientales. Durante milenios hemos presentado y mantenido una serie de capacidades mentales que nos daban cierta superioridad frente al resto de las especies —aunque en algunos casos debamos hablar de una superioridad relativa. Pero estas capacidades que nos hacen ser lo que actualmente somos no se deben a una proximidad mayor a la verdad de lo que las cosas son, sino a un manejo cerebral más complejo de las informaciones captadas, e incluso, a la elaboración de nuevas informaciones a partir de mecanismos o fórmulas que incorporan el *error* como elemento constituyente clave para sus procedimientos perceptivos.

Quien dice percepción dice fabulación. Pero, por «fabulación» debe entenderse lo siguiente. Los seres humanos, como el resto de especies que pueblan los diversos hábitats del planeta, sólo percibimos algunos aspectos de la realidad, y no otros. Por eso, el cerebro tiene que en-

Figure 2. Separating affordances from the information available about them allows the distinction among correct rejections and perceived, hidden and false affordances.



cargarse de *reconstruir* aquello que *falta* [Fig. 43]. A veces creemos ver algo que tan sólo hemos oído, otras estamos convencidos de haber percibido continuidad donde

nuestros sentidos sólo han captado la discontinuidad... creemos ser plenamente conscientes de lo que sentimos y no admitimos haber sido engañados por mecanismos internos propios. Además, quien dice percepción dice inconsciencia, pues una buena parte de los datos sensoriales procesados, incluso algunos perceptos o «fábulas mentales», no llegan nunca a hacerse conscientes; no obstante, pudiendo ser utilizados por el cerebro para guiar nuevas acciones.

Así como la mente no es independiente de los procedimientos cerebrales, tampoco lo es de los procesos que ocurren entre el cuerpo y su medio territorial. La mente es un elemento emergente, es ese sistema matero |energético donde los datos percibidos se mezclan y se recomponen en una unidad original, que excede el cuerpo y se transforma en una acción en el interior de un medio concreto; *ella* es la solución más probable en base a una serie de informaciones captadas, por eso el cuerpo actúa de manera predictiva, emplea informaciones tratando de ser, a tiempo real, lo más eficaz que le sea posible<sup>10</sup>.

Nos encontramos así en mejores condiciones para comprender en qué se basa el trabajo de muchos artistas. En particular, las artes audio |visuales se han basado enormemente en este tipo de ilusiones perceptivas, e implícitamente, los artistas se han dedicado a explorar las limitaciones perceptivas nuestro cerebro. A continuación describimos los tipos de ilusión que hemos considerado ser más frecuentes en las artes audio |visuales.

10 Jeff Hawkins y Dileep George, en el artículo «Hierarchical Temporal Memory. Concepts, Theory and Terminology». Numenta Inc, p. 3-4.

Fig. 43. En la página anterior, diagrama de Bill Caver incluido en su ensayo «Technology Affordances».

### **La Ilusión de Movimiento**

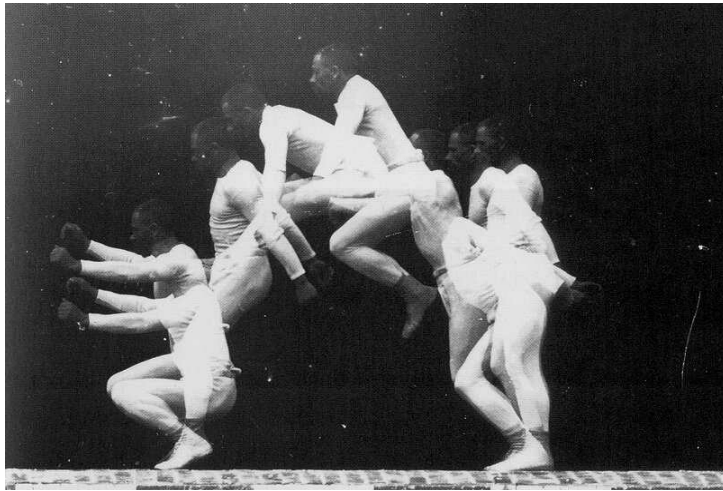
Respecto a esta cuestión conviene comenzar con la aclaración de que no existe sistema técnico de captación y reproducción audio | visual de la realidad capaz de recomponer el movimiento en su *real continuidad* —por más sofisticado que éste sea. En otras palabras: ninguno de los métodos conocidos implica de momento un análisis del movimiento, sino, en su encuentro con el espectador, una síntesis perceptiva de éste.

Habríamos de hablar, pues —si queremos ser precisos—, de la composición de un *falso movimiento*; de un movimiento exterior al soporte en el cual se han registrado las imágenes. Este aspecto se reconoce de modo práctico en los estudios fotográficos del movimiento de Étienne Jules Marey, a los que en un primer momento llegó con fines médicos y científicos [Fig. 44], así como por otro lado, en el trabajo protocinematográfico de Eadweard Muybrige, ambos a finales del siglo XIX.

El movimiento, tanto en cine como posteriormente en vídeo o en otras posibles técnicas, no es sino la transición entre formas que por sí solas no tienen, en este sentido, valor alguno, y que se supone son previas al movimiento, ya que éste emerge de lo inmóvil.

Estudiaremos a continuación el caso particular de la cinematografía. En primer lugar, hemos de saber que el modo de funcionar de esta técnica no retiene más que cortes en el devenir de *instantes que interesan*: el cine descompone y recompone el movimiento «en función de un momento cualquiera, es decir, en función de instantes equidistantes elegidos de tal modo que den impresión de continuidad» (Deleuze: 1986, 14). Por lo que *toda posibilidad de movimiento es falsa, o en todo caso exterior a la imagen*. En otras palabras, una sucesión de instantes no hace el tiempo, sino que lo deshace; la *presunta* continuidad temporal se debe a nuestro sistema perceptivo | mental: logramos ver movimiento donde sólo existen detenciones, estados o formas fijas. La ilusión cinematográfica de movimiento es, en definitiva, la *impresión de continuidad entre instantes equidistantes*.

¿Tendría este movimiento ilusorio algo que ver con lo estudiado en nuestra introducción a la investigación —ese carácter fluido y continuo de los acontecimientos? Desde el punto de vista



perceptivo, sí. Para el pensamiento, el movimiento posee una significación singular, ya que «el movimiento en el espacio expresa un todo que cambia» (Deleuze: 2004, 313). De hecho, el cine o el video se constituyen como los medios preferidos para adentrarse en la exploración de lo no-fijo, de lo que en el tiempo deviene —un buen ejemplo de ello lo conforman las obras *Still life* (2001) y *A Little death* (2002) de Sam Taylor Wood, ambas escapando de una tópica visión romántica y pesimista que encontramos en gran parte de los realizadores contemporáneos cuando abordan temáticas como «vida» y «muerte».

No obstante, hay otros factores que intervienen o están implicados en esta potencia afectiva del artefacto audio | visual. «La imagen progresiva puede también captar el movimiento del observador en el medio ambiente mientras capta el movimiento de los objetos: puede crear una kinestesia así como captar la percepción de eventos visuales» (Gibson: 1979, 294). El anterior fragmento del psicólogo de la percepción James Gibson, enlaza estas ideas con el asunto que trataremos en el punto siguiente.

### ***La Emergencia de Formas y Eventos Audio | Visuales***

Desde el punto de vista de la expresividad, tan sólo nos hemos referido a los aspectos sensibles *puros* de la forma audio | visual. Por ello, a estos aspectos, formas o manchas de luz y sombra, movimientos, velocidades, sonidos, les llamamos *sensibilidades puras*. Ni las sensibilidades puras ni la duración que en su forma audio | visual estas suponen, son para el espectador experiencias semánticas; no obstante, a partir de ellos el espectador consigue percibir *contrastes* (podrán aparecer, por ejemplo, manchas lumínicas diferenciadas unas de otras), y seguramente será capaz de percibir sucesivamente *continuidades* o *regularidades*, e incluso, *ritmos* (creados, por ejemplo, en la sucesión de imágenes, o en el acoplamiento de estas imágenes a los acentos

Fig. 44. Análisis del movimiento humano en una misma fotografía realizado por el precursor del cinematógrafo Jules Marey.

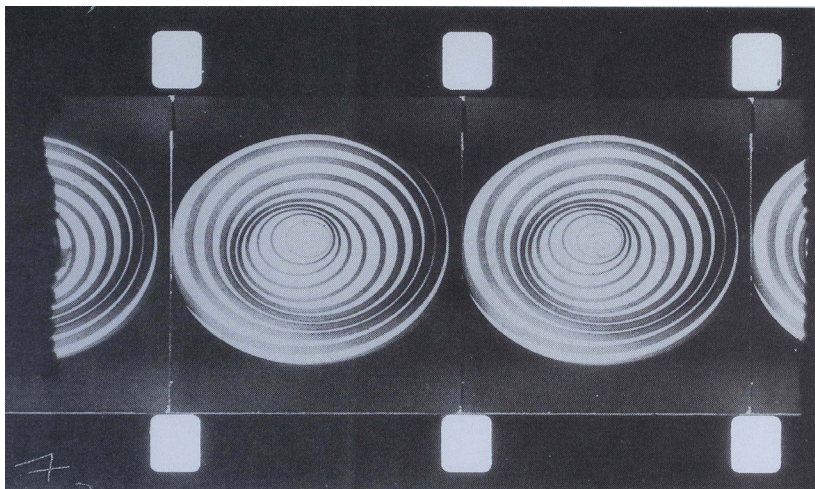
sonoros), que son en cierto modo el germen para que el sentido emerja.

Infinidad de realizadores se han servido de este tipo de expresividades para crear obras considerablemente originales y complejas desde el punto de vista de su composición: desde las experiencias ópticas de Marcel Duchamp, enmarcadas en el contexto dadá, *Anemic Cinéma* (1926) [Fig. 45], a la experiencia pictórica (sin cámara) de José Antonio Sistiaga *ere erera baleibu izik subua aruaren...* (1968-1970), o, igualmente, al bombardeo cromático de Stan Brackhage en *Water for Maya* (2000).

Pero, como ya hemos estudiado en puntos anteriores, para que la expresividad de la obra pueda amplificar y multiplicar su capacidad ético-estética y sus efectos en el espectador, para que puedan generar algo que verdaderamente exceda lo que ellas en sí mismas son, es necesaria una verdadera maquinaria subjetiva. Es decir, no basta siquiera con un sistema sensible complejo y sofisticado por parte del espectador, sino que se requiere una subjetividad inteligente que pueda ser afectada por la obra.

Quizá, lo que nos queda por decir al respecto sea lo más importante —o al menos, lo que en la historia del medio audio | visual más interés parece haber suscitado. Esto es: que la *combinación de estas cualidades objetivas y subjetivas* —técnicas y expresivas por una parte, y perceptivas por otra— *puede crear la ilusión mental de estar viendo elementos y acontecimientos de la realidad*. Lo importante, es que a diferencia de otros animales, el ser humano siente interés por estas imágenes, ópticas y sonoras, aún siendo consciente de tratarse de un asunto de analogía con la realidad. En este contexto, quisiéramos recordar el intenso debate surgido durante los años sesenta del pasado siglo entre los teóricos de la percepción, E. H. Gombrich y James J. Gibson —ahora bien, lo que nos interesa no es tanto el debate en sí mismo, como lo que de él podemos finalmente extraer. En aquel debate, Gibson concluía que, de acuerdo con Gombrich, *la percepción de una cosa* —un objeto, por ejemplo— *se constituye a partir de una serie de aspectos precisos de dicha cosa*. Pero, como Gibson añade, *la percepción de esa cosa*

Fig. 45. Fragmento del celuloide de *Anemic Cinéma* de Marcel Duchamp, 1926.



*depende, no de esa serie de rasgos en conjunto, sino de los aspectos que se han mantenido en el tiempo* (Gibson: 1979, 271).

Según parece decirnos Gibson, lo que reconocemos en nuestra experiencia perceptiva no es la forma exacta de los objetos, sino sólo aquellos aspectos que se mantienen a pesar de las transformaciones (*ing*: invariants under transformation). En el caso de las imágenes ocurriría un tanto de lo mismo: en ellas reconocemos patrones, modos, cualidades... no formas concretas. Pongamos el caso de que estamos mirando una imagen, una imagen fotográfica. La imagen en cuestión podría haber sido alterada, sus tonos podrían aparecer hiper-contrastados, las formas distorsionadas, estiradas o encogidas, la imagen invertida de izquierda a derecha, la textura granulada... No obstante, es posible que nuestra percepción, explorando detenidamente ese campo de manchas bidimensionales, detecte determinadas pautas o modos que asocia con otros elementos reales a los que está acostumbrada: figuras humanas, rostros, formas vegetales, la línea del horizonte...

De ello se desprende, por otro lado, el hecho de que cuando tomamos imágenes de algo — imágenes *reconocibles e identificables*—, lo que estamos capturando en la imagen, no sólo son aspectos accidentales de ese algo, sino también otros aspectos que permanecen en el tiempo (Gibson: 1979, 271).

Existe una obra de Mark Lewis titulada *Pull Focus: Gasometer* (2010) muy interesante en relación a todo esto de lo que venimos hablando [Fig. 46]. Con una duración total de dos minutos y diez segundos, y resuelta correcta y ambiciosamente en un plano fijo, la obra de Lewis juega con la percepción del espectador mediante un ajuste, uniforme y progresivo, del enfoque. La imagen inicial muestra una serie de manchas blancas sobre un plano oscuro, que por analogía, y a medida que varía el enfoque, se reconocen paulatinamente como el interior de la inmensa bóveda de un edificio abandonado, cuyas grietas permiten que la luz solar penetre.

Pero, como decimos, esto sólo ocurre de forma lenta y progresiva —extremadamente lenta y uniforme—, consistiendo la obra en un ensamblaje, o quizá mejor, un continuum de *puntos intermedios* interconectados: en el interior de este flujo de instantes, se percibe primeramente



meras manchas de luz, que más tarde llegan a adquirir la apariencia de planos o superficies, y después, paulatinamente, de formas tridimensionales ligeramente texturadas, hasta que, por último, las imágenes comienzan a organizar un espacio nítido y coherente, con infinidad de detalles, y diversas calidades lumínicas, que en su interacción conforman visualmente aquello que podemos llamar «profundidad» o «atmósfera».

En este ejercicio, Lewis nos fuerza a formular preguntas en torno al propio medio, ¿por qué de pronto emerge en la pantalla una forma reconocible?; o al modo de Gibson, estamos forzados a interrogarnos sobre nuestro sistema perceptivo: ¿qué es una imagen, —o, más aún— qué mecanismo supone identificar una forma visual en una imagen?



Fig. 46. *Pull Focus: Gasometer*, 2010, de Mark Lewis. Estas dos imágenes pertenecen respectivamente a los primeros y últimos instantes del video.

### ***El fuera de campo como Visibilidad Ilusoria***

Al nivel de la percepción subjetiva de cada individuo, la delimitación efectuada por el marco no es estricta: habría que decir que la realidad presentada en la imagen funciona como un sistema *provisionalmente* cerrado (Marrati: 2004, 29). Se dice «provisional» en razón de la existencia de dos tipos de realidades cada cual a un lado del marco y con unas características precisas. Denominamos «campo» al espacio visible, o que aparece como un registro dentro de los límites del marco<sup>11</sup>. La acción de enmarcar se define, por otro lado, en función de lo que

11 Existen técnicas espaciales, como la *saturación* o *profundidad de campo* (desarrollada principalmente por Wyler y Welles en el campo de la narración cinematográfica) que permite por

el marco excluye. Pues, efectivamente, existe un segundo espacio que, por el hecho de ser un espacio oculto, no debe dejar de plantear problemas. Será éste, un espacio sugerido, relativo a una realidad situada *fuera de campo*. Esa realidad no visible *tiene que ser imaginada y reconstruida mentalmente* a partir de lo que se muestra e insinúa en la pantalla.

Particularmente, la importancia del fuera de campo —y aquí lo paradójico—, es que a pesar de ser imperceptible, o de que únicamente pueda ser oído sin la posibilidad de ser visto, afecta a los elementos visibles en el interior del marco<sup>12</sup>. En ese caso, diremos que existe una reciprocidad entre la imagen y el pensamiento. Pues ambas realidades establecen entre sí una relación simbiótica por la que cada cual se nutre de la otra.

Los artistas han experimentado con la percepción mucho tiempo antes de que el primer psicólogo comenzara a hacerlo. En cierto modo, la mayor parte de los artistas audio | visuales son expertos en cuanto a juegos perceptivos se refiere. Generalmente, cuando se dice que un artista «domina el medio», es porque éste es capaz de crear complejas ilusiones perceptivas en el espectador.

En la historia del cine podemos encontrar gran variedad de ejemplos de uso del fuera de campo. Sin duda, uno de los casos paradigmáticos lo constituye la película de Andy Warhol *Blow job* («felación» o «mamada»), de unos 35 minutos de duración, que se compone exclusivamente de un plano cerrado sobre el rostro de un hombre que parece reaccionar ante algún

---

ejemplo multiplicar el número de elementos en un solo cuadro al punto que la escena principal se desarrolla en el fondo mientras que en primer plano asistimos a una escena secundaria. La tendencia inversa es la *rarificación*, un procedimiento (corriente en cineastas como Antonioni y Ozu) en el que los cuadros se vacían de casi todos los elementos. Este mecanismo llevado al límite es el conjunto vacío, las pantallas *negras* o *blancas*. En los ejemplos que a continuación mostramos, tales propiedades de la imagen actúan en el sentido de una *negación* de la imagen —recordemos que hasta el vacío produce sentido. Pueden verse no-imágenes, puntualmente en filmes como *Sans soleil* (1982), en el cual Chris Marker muestra durante unos segundos una imagen negra (dotada de una dimensión infinita), pero también a lo largo de toda la película, como en *Hurlements en Faveur de Sade* (1952) de Guy Debord, donde constantemente se intercalan planos de imagen blanca acompañados de voz en *off* y prolongados planos de imagen negra con silencio en la banda de sonido (éstas no muestran ninguna información, sin embargo, su presencia adquiere un fuerte sentido simbólico).

12 Existen autores que, efectivamente, a partir del espacio que se inscribe en el marco, hacen constante referencia a lo que queda fuera de él. Este *fuera de campo* remite, en palabras de Gilles Deleuze, a un «todo cambiante que él expresa» (Deleuze: 2004 314).

tipo de estímulo exterior al marco.

En ocasiones y según la intensidad del flujo retroactivo de informaciones, el marco puede tender a desdibujarse en la mente del espectador. Por todo esto, podría concluirse que los elementos que aparecen en cada situación fuera de campo no tienen materialidad, pero ello no debe hacernos pensar que no tengan presencia. Juntos, campo y fuera de campo conforman un sistema.

### ***El Montaje y la Ilusión de Temporalidad***

No obstante, la complejidad de las técnicas audio | visuales, respecto del ensamblaje que forma con el espectador, es aún mayor de lo que de momento parece. Pues este juego de ilusiones posee, además, la capacidad para crear continuidad y discontinuidades temporal entre unas imágenes y otras, así como de insertar ilusoriamente a las imágenes en el tiempo histórico. Estas capacidades temporales se ven increíblemente enriquecidas gracias al ejercicio del montaje —en realidad, la sola idea de la filmación cinematográfica, tal como la obra de Jonas Mekas evidencia, implica una operación de montaje en la simple unión y sucesión de fotografías o instantes heterogéneos.

Mediante el montaje, a través de un corte simple, podemos unir referencias a momentos históricos diferentes, hacerlos coexistir mentalmente. Como vemos, las técnicas audio | visuales exigen cada vez al pensamiento, y viceversa. Prueba de ello es el filme *2001: Una Odisea en el Espacio* (1968) de Stanley Kubrick, que contiene lo que seguramente es la mayor elipsis temporal en el cine [Fig. 47]. Hasta tal punto es compleja la relación entre la película y la mente del espectador que, por ejemplo en el caso citado, el *acontecimiento* del filme es la propia elipsis: el corte entre la caída del hueso lanzado por un miembro de los primeros homínidos, y la siguiente imagen en la cual vemos la Tierra vista desde el espacio en el momento en que entra en el plano una nave espacial. La diferencia que encontramos entre un instante y otro —explicada como *elipsis*— introduce el tiempo en el pensamiento.

Debe observarse, además, que sonido e imagen no se oponen entre sí. Esta secuencia de Kubrick expresa mejor que ninguna la superación de sus propias fuerzas expresivas (Deleuze: 2004, 212). Precisamente, lo que aglutina estos dos instantes de *2001: Una Odisea en el Espacio*, y otorga esa insuperable potencia expresiva de conjunto, es principalmente la banda de sonido, que tras la fuerza musical de Strauss, presenta un duradero y cósmico silencio. Deleu-



ze explica que en la conjunción del cine, sonoro y visual, ya no puede decirse «yo veo» o «yo oigo». En el producto audio | visual hablamos de una fusión: lo que en consecuencia procede decir sería «yo siento».

Precisamente, a través de la interpretación de la filosofía de Henry Bergson, y en particular, a partir de sus tesis sobre el movimiento, Gilles Deleuze distinguió dos tipos de imágenes surgidas con el desarrollo del cine, las cuales marcan, de forma inherente, dos modos diferentes de sentir la temporalidad que emerge de las imágenes: la *imagen-movimiento* y la *imagen-tiempo*. A continuación, nos referiremos a ellas brevemente puesto que Deleuze dedicó dos tomos a cada uno de estos modos en que la imagen se presenta.

En la imagen-movimiento se produciría un *desplazamiento* que está dado en el plano, y hace referencia al «mundo exterior» o «realidad objetiva». Este desplazamiento se debe a una serie de transformaciones que bien pueden manifestarse a través del montaje, o por medio de cambios en la iluminación, en el encuadre, o movimientos de cámara, travelling, desplazamientos de los elementos encuadrados... Este tipo de imagen tiene que ver, pues, con la acción en el interior del plano (y con la unión de un plano con el plano sucesivo mediante una coherencia en la acción: son los encadenamientos situación-acción, acción-reacción, excitación respuesta<sup>13</sup>), y puede caracterizarse, además, por el hecho de que tal acción se inserta en el pulso cronológico.

De un modo más original —e independientemente de lo anterior—, la *imagen-tiempo*<sup>14</sup> de Deleuze produce un desplazamiento que supera al tiempo cronológico y se halla más allá de éste, pues se trata justamente de un desplazamiento en el pensamiento o *mundo interior* del espectador. Por así decir, refleja una pérdida de la inocencia que los autores necesitan compartir con su público. Uno de los ejemplos preferidos de Deleuze es *Alemania año cero* (1947) de Roberto Rossellini, con aquel del niño paralizado en lo alto del edificio en ruinas al final de la

13 Según Deleuze, son estos los vínculos sensorio-motores que producen la imagen-acción (Deleuze: 2009, 287-288).

14 Gilles Deleuze, en su díptico dedicado a la imagen cinematográfica diferencia entre dos tipos de imágenes: la imagen-movimiento, que se encuentra en las diversas tendencias del cine clásico, y la imagen-tiempo, que, surgida en el cine posterior a la Segunda Guerra Mundial, traduce una crisis, una «ruptura de los lazos sensoriomotores».

Fig. 47. Las imágenes que mostramos en la página de la izquierda pertenecen al filme *2001: Una Odisea en el Espacio*, 1968. Concretamente, esta sucesión de planos realizada por Stanley Kubrick, compone uno de los fragmentos más intensos y potentes de la historia de las artes audio|visuales. Conviene recordar que estas imágenes discurren en el silencio que ha quedado en la banda de sonido al finalizar el poema sinfónico *Así habló Zarathustra*, del compositor Richard Strauss. En esta primera sección, cuyo título es *Amanecer*, se describe musicalmente el nacimiento de una nueva era con la llegada del superhombre.

película. Ésta es la imagen de un niño que de pronto, ante el horror producido por la guerra, no alcanza la posibilidad de reacción; es la imagen de un niño que muere a causa de lo que ve.

Ante la *quiebra sensoriomotriz* planteada en la tesis de Deleuze con la imagen-tiempo, podría decirse que el espectador obtiene ilusoriamente el tiempo que dicha imagen contiene: un tiempo extra-cronológico. Es, pues, un tiempo en profundidad dado en la imagen. Por esta razón podría afirmarse que la imagen-tiempo *explora el tiempo más allá del movimiento*. Se trata de un tiempo vivido —en el sentido que Bergson le da a su noción de la «duración»— la experiencia íntima del tiempo, que no se opone, por otro lado, al mundo objetivo, sino que pone de manifiesto nuestra solidaridad con la realidad. La imagen-tiempo hace del filme una totalidad abierta, lo cual quiere decir que la relación de éste con el espectador se complejiza llamativamente; además, implica que el acontecimiento presentado pueda acceder ahora a nuevas dimensiones mentales.

### ***El Problema de lo Análogo, el Caso de F For Fake***

No es nuestra pretensión realizar una clasificación de los diferentes tipos de información o de afecto audio|visual, pero sentimos la necesidad de aclarar inmediatamente este aspecto de *lo análogo* y *lo ilusorio* en relación al ensamblaje individuo|artefacto. De entrada, el simple hecho de que la imagen sea la huella o la impresión que algo deja, por ejemplo en el material filmico, hace que la imagen se sitúe siempre más próxima a la idea de «registro» o «sombra» que de ese algo original. Por eso, cuando hablamos de esta o aquella imagen, hablamos de otra cosa que ese «algo». En realidad, lo que une verdaderamente a uno y otro será, casi con total seguridad, una relación de *semejanza forzada* que tiene que ver con el sistema perceptivo|asociativo.

Es evidente que los seres humanos aún no somos verdaderamente conscientes de nuestro sofisticado mecanismo de percepción, por el cual estamos capacitados de manera natural para *buscar* entre simples manchas ópticas y *encontrar*, o más bien, formar o deducir mentalmente, figuras que nos sean reconocibles (rostros, seres, objetos, etc.). Hemos de insistir en que, en relación a la imagen, no hay siquiera similitud, pues la similitud implica una propiedad física de

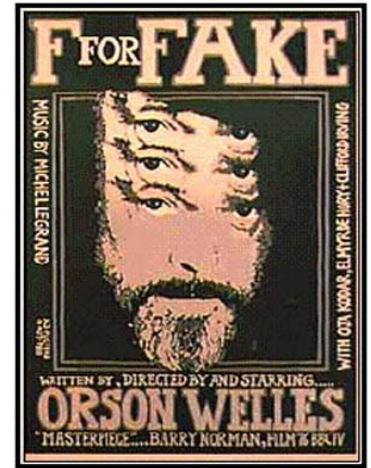
Fig. 48.

las cosas, mientras que lo que hay es una *relación de identificación mental sujeta a mecanismos subjetivos*. En otras palabras, se trataría meramente de *atributos del pensamiento*, y es en esto en lo que se basa el poder y el misterio que envuelve a las imágenes.

Lo anterior es algo fácilmente asimilable en la teoría, pero en la práctica, la impresión de identificación de formas visuales en movimiento dentro de la pantalla es demasiado fuerte —más aún si tenemos en consideración técnicas sofisticadas como el 3D. Nos damos cuenta de que al observar ciertas imágenes tenemos la impresión de reconocer aspectos físicos de la realidad (obviando el hecho de lo que en realidad hay frente a nosotros no es más que una sucesión de manchas estáticas); los reconocemos como si se tratará de una verdadera *repetición*. No obstante, ese *reconocer* las entidades o los funcionamientos de la realidad en el interior de la imagen encubre la siguiente operación: lo que realmente estamos haciendo es subordinar la *diferencia sensible* a lo *semejante en la percepción*. Se trata, pues, de una *semejanza perfecta* en la percepción, de una *igualdad extrema* sólo en la percepción.

Nada debe tener de peligrosa la *ilusión* videográfica o cinematográfica más allá de lo que Orson Welles se esforzó en mostrar en su film *F for Fake* (1974) [Fig. 48]. Después de toda una vida experimentando con el poder ilusorio de las imágenes, Welles realizó este ensayo cinematográfico sobre el arte de las ilusiones. En él, el autor desnuda este mundo de ilusiones desde la propia ilusión cinematográfica; entre mentiras, fraudes, falsificaciones, todo el flujo de imágenes y sonidos pasa bajo la *potencia de lo falso*. Literalmente Welles seduce al espectador mintiendo y explorando (conjuntamente con él) la verdad del medio. De modo que, si fuera posible decir esto, si al menos tuviera sentido afirmarlo, diríamos que *F for Fake* es su obra más ficticia, ya que la sensación de realidad es sobrecogedora.

En cierto modo, el proceder de Welles es contrario al de



Godard en *À Bout de Souffle* (1959). El uso de *tácticas de distanciamiento* hace evidente la influencia del dramaturgo Bertolt Brecht sobre este último autor. Un buen ejemplo de estas técnicas en el contexto cinematográfico es el *jump cut* del montaje. Esta táctica (mediante la cual el autor crea un salto abrupto en la unión entre dos planos) le permite a Godard enfatizar la discontinuidad generada por el corte, y de este modo advierte o recuerda al espectador que a pesar del juego de ilusiones perceptivas ahí no hay otra cosa más que la falsedad de un juego de imágenes.

No obstante, tampoco debe pensarse que sea la Verdad lo que a Welles le interesa; Deleuze señala este aspecto de Welles aproximándolo a Nietzsche —también a él mismo, aunque no lo diga abiertamente—: «el *mundo verdadero* no existe, y si existiera sería inútil, superfluo» (Deleuze: 2004, 185). No hay valor superior al conjunto de elementos que conforman *F for Fake*: este filme no requiere el respaldo de la verdad, nada que justifique su perspectiva ante quienes sólo ven en ella la apariencia de las imágenes. Efectivamente, con Welles, al igual que ocurría con Nietzsche, el ideal de la Verdad se derrumba: «al mismo tiempo que el mundo verdadero, hemos abolido también el mundo de las apariencias» (Deleuze: 2004, 188).

A este respecto, conviene recordar que pensadores construccionistas como Jean Baudrillard, ven en el arte un problema: justamente la *apariencia*. Puesto que el arte se basa en el error de nuestras percepciones, éste sólo puede dar solución, según Baudrillard, a problemas mal planteados o problemas que no existen. De este modo, no hay experiencia artística capaz de romper la barrera que nos separa del mundo real o *no-ilusorio, no-aparente*.

Concretamente, la ilusión ha sido entendida por algunos autores, como Platón, San Agustín, Rousseau o Kierkegaard, como un modo de mantenernos *desgraciadamente* encerrados en nosotros mismos. Y curiosamente, gran parte del arte contemporáneo se ha interesado por este *desgraciado y complaciente* estado de encerramiento subjetivo. Quizá tenga razón Whitehead afirmando que todo el pensamiento occidental no sea más que una serie de notas a pie de página de la filosofía platónica. Para estos pensadores y artistas somos víctimas de nuestros sentidos, los cuales no nos permiten una relación directa con lo real. Y puesto que esto les parece un hecho determinante, su pensamiento se ha limitado a lo enigmático e insoluble<sup>15</sup>.

---

15 Particularmente, la máxima aspiración de Jean Baudrillard en el ámbito de las sensibilidades es «avanzar hacia lo ininteligible». En una ocasión, el propio Baudrillard realizó la siguiente declaración: «Yo estoy a favor de la idea de que la tarea del arte y del pensamiento radical es la de hacer el mundo todavía más ininteligible. Hay que devolver las cosas centuplicadas: eso es el intercambio simbólico. Hay que devolver más de lo que hemos recibido. Hemos recibido un mundo ininteligible, tenemos que volverlo más ininteligible todavía». Conversación con María Elena Ramos, Presidenta del Museo de Bellas Artes de Caracas, 1994.

### 3.3. PRODUCCIÓN Y EMERGENCIA DE SENTIDO

De todas las enseñanzas de Deleuze, hay una —la más sencilla— que impulsa y estructura como ninguna otra las diversas fracciones que constituyen nuestro proyecto. Decía Deleuze, «*producir el sentido*, ésta es la tarea de hoy» (Deleuze: 2005, 104).

Por eso, este punto de nuestra investigación aborda el sentido como producto, es decir, como una propiedad que emerge en la interacción de la obra audio | visual con el espectador y, siempre, en el contexto de un territorio viviente que impone condiciones a las que debemos adaptar nuestra actividad. Se trata de seguir dilatando, ensanchando y desarrollando tanto como nos sea posible la noción de ensamblaje. El sentido excede a la persona, o mejor, la incluye en una *maquinaria ambiental, surge en las artes audio | visuales como efecto de un ensamblaje: el sentido no le pertenece a nada ni a nadie, no nace de la obra, no surge del espectador, no la crea ni define el entorno, pero sí es fruto de la interacción entre todos ellos*.

A continuación, reflexionamos brevemente sobre esta noción partiendo principalmente del libro de Deleuze la *Lógica del Sentido*; con referencias a Nietzsche y al influyente psicólogo de la percepción James Gibson.

#### ***Materia, Intuición y Sentido***

La experiencia audio | visual comienza con la percepción de un *ambiente vivo* alrededor del espectador, el cual puede iniciar su experiencia desplazándose intuitivamente de un lado al otro, eligiendo, guiado por su curiosidad, su posición respecto a una serie de elementos materiales en el interior de dicho contexto, o moviéndose instintivamente en torno a un objeto (producto audio | visual) que le suscita interés. A este respecto cabe destacar el hecho de que los humanos, niños y adultos, mostramos una preferencia visual por las cosas que se mueven o que se transforman, también por los objetos luminosos y por los colores; disparan nuestra curiosidad, y esta circunstancia es algo que los artistas y otros gremios, como los publicistas, han aprovechado. Según Jeff Hawkins, ingeniero informático y experto en la anatomía biológica del cerebro humano, el conjunto de acciones que acabamos de describir, son comportamientos básicos generados en áreas muy primitivas del cerebro, distintos de las acciones que emergen como efecto de la actividad neuronal del neocórtex<sup>16</sup> —por sorprendente que pueda parecer, estos comportamientos no suelen ser muy diferentes del tipo de respuestas que caracteriza al



grupo de los mamíferos en su interacción con el medio ambiente, o incluso, de los reptiles. De nuevo para nosotros, es muy importante tomar conciencia de las condiciones del acercamiento del espectador a la obra. Visibilizar una aproximación de este tipo, en la cual se tiene en cuenta todo un hábitat, es lo que James Gibson denominaría como: el desarrollo de una concepción *ecológica* de las artes audio | visuales.

Más allá del contexto de las instalaciones de video, la experiencia audio | visual se caracteriza tradicionalmente por una relativa inacción del cuerpo del espectador, el cual tiende a evitar otras actividades a fin de concentrarse en las informaciones sensoriales que la obra presenta de forma sucesiva. La acción suele realizarse desde un punto de vista y una posición fijos, mientras se centra la atención perceptual en los órganos visual y auditivo para captar tales estímulos (*input sensorial*). Ahora bien, ¿qué es exactamente lo que se capta? Independientemente de que se trate de imágenes u otros productos expresivos, hay quienes piensan que para percibir el mundo primero hay que tener ideas sobre él. Desde este punto de vista, el conocimiento del mundo sería explicado sólo si asumimos que el conocimiento del mundo existe por sí mismo. No obstante, como dice Gibson, «un niño pequeño no necesita tener ideas sobre el espacio para ver las superficies que hay junto a él» (Gibson: 1979, 304).

En el terreno específico de las imágenes, tenemos algunos autores prominentes como Jacques Aumont, quien en parte retoma el psicologismo de Ernst Gombrich, que describen la imagen como la *copia mental de algo*. De modo que, según parece desde esta perspectiva, la imagen va siempre virtualmente acompañada de su referente real —cualquier imagen, cualquier referente. Habiendo leído con detenimiento el libro *The Ecological Approach to visual Perception* de Gibson, no nos queda otro remedio que poner tales presupuestos en duda. Veamos lo que Gibson escribe al respecto:

**«La noción misma de una imagen como un objeto aplanado, una especie de panqueque de un cuerpo sólido, demuestra que es engañosa. Cada vez está más claro que la mayor parte de lo que ha sido escrito sobre las ilustraciones y las imágenes a través de los siglos, es engañoso o impreciso. Por ello podríamos olvidar todo y empezar de cero. La información para la percepción de un objeto no es su imagen. La información contenida en la luz especifica algo que no tiene que parecerse o ser un simulacro o una proyección exacta. Nada se copia a la luz en los ojos de un observador, ni la forma de una cosa, ni la superficie de la misma, ni su contenido, ni su color, y desde luego tampoco su movimiento. Pero todas estas cosas se especifican en la luz.»** (Gibson: 1979, 304-305).

El propósito que perseguimos en este apartado es el de desmitificar la imagen, y así, poder hacer lo mismo con el tipo de relación que ésta mantiene con el espectador, más allá de las posibles *alturas* y *profundidades* espirituales sentidas durante la experiencia. Propiamente hablando, la imagen física, al igual que la obra, es una síntesis expresiva —es un producto original y nunca una copia.

Se ha señalado que el artista asume ciertas responsabilidades sociales, pues hay en su trabajo un compromiso ético, un esfuerzo por *desestratificar* psicológicamente al espectador, un intento de *expresar el plano de inmanencia con todo su potencial*; es aquí, por otro lado, donde se encuentran la técnica, la estética y la ética. La imagen es, pues, algo mucho más complejo que una copia, tampoco es meramente un efecto, es un gesto —y como tal, virtualmente adquiere el valor de muchas otras cosas.

A esta última idea, la del artista como parte de los procesos creativos del mundo, debe sumarse el hecho de que, con cada gesto, el artista es aquel que no puede *dejar de intervenir* en el hábitat en el cual se encuentra. Del mismo modo que la filosofía o ciencia moderna de nuestros días han de adscribirse al principio *conocer es intervenir*, nosotros podemos deducir para nuestros planteamientos técnico | ético | estéticos que componer y difundir una obra implica igualmente *intervenir*.

### ***Coexistencia y Pluralidad de Sentidos***

Para Deleuze, cuyo pensamiento estuvo fuertemente marcado por la figura de Nietzsche, el medio ambiente es siempre heterogéneo y circunstancial, cambiante y complejo en todas sus dimensiones. Según Nietzsche el mundo está poblado por *fuerzas*, así, en el territorio de las expresividades todo espectador sería, en sí mismo, la expresión de una fuerza, o más precisamente, la expresión de un conjunto de fuerzas. Su filosofía se basa, de hecho, en la relación variante de una fuerza con otras —naturalmente, esta posición de Nietzsche comparte bastante con la de Lemaître. Deleuze denomina «potencia» a ese poder de afectar y ser afectado por otros.

En este sentido, existiría más o menos una afinidad entre el espectador y la obra, puesto que como fuerzas, ninguno puede apoderarse enteramente del otro. Recordemos que, en la teoría de los ensamblajes de Deleuze, las relaciones son exteriores a los cuerpos que se relacionan entre sí. De un lado y de otro, entre el espectador y la obra, hay siempre un choque de fuerzas

de este tipo. No obstante, la unión está ineludiblemente cruzada por otras influencias, flujos de información que circulan en un *ambiente vivo* y en el cual la situación entera transcurre.

Por otro lado, debe decirse de paso, el acto perceptivo se encuentra ampliamente condicionado por aquello que suele llamarse la «vida psíquica inconsciente». Como sabemos, la subjetividad de cada uno está ligada, e inevitablemente marcada por el aspecto cultural. Pero no conviene, sin embargo, reducir la experiencia subjetiva exclusivamente a estos aspectos culturales. Como tratamos de explicar aquí, en dicha experiencia también se hallan implicadas componentes físicas, biológicas, técnicas, institucionales... que logran en su *interferencia* que el espectador nunca mantenga con los productos audio | visuales una relación *pura*.

No es posible una *relación abstracta, separada de toda realidad concreta* (Aumont: 2007, 81-101), pues, el hábitat, con toda su máquina social e histórica, ejerce siempre una fuerza capaz de condicionar el uso, la extensión, la comprensión, de la obra. Todo esto hace pensar que no podemos concebir el ensamblaje individuo | artefacto más que asociados a la noción de *imprevisibilidad*.

Todo lo anterior nos lleva a concluir que la pluralidad del sentido —la emergencia de varios sentidos— es un aspecto ineludible. «No hay ningún acontecimiento, ningún fenómeno, palabra ni pensamiento cuyo sentido no sea múltiple» (Deleuze: 1986, 11). El modo pluralista de la noción de sentido constituye un punto muy importante en la filosofía de Nietzsche, según el pensador habría que hablar de una *constelación de sentidos*.

### ***Sentido Emergente***

Habría que insistir una vez más en el carácter esencialmente *producido* del sentido: nunca originario, sino siempre causado, derivado (Deleuze: 2005, 101). Desde el punto de vista del espectador, el *sentido emergente* es aquello que éste obtiene en su encuentro o *choque* con la obra. El sentido no se «recibe» ni se «interpreta» sino que, cuando emerge, lo hace de forma espontánea como efecto del funcionamiento de una maquinaria mental absolutamente inexacta: surge a causa de una colisión entre las propiedades de un conjunto de materiales, la subjetividad del individuo y el ambiente. Además, puesto que este encuentro con la obra puede ser vivido por infinitos individuos en infinitas circunstancias, también tienden al infinito los modos en que el sentido emerge. Por todo ello, en lugar de hablar del artista como «productor de sentido», parece más apropiado hablar una *emergencia del sentido* que el autor favorece: digamos



Fig. 49. Tres instantes diferentes del video *The Last Century* de Sam Taylor Wood, 2005.

que favorece una serie de acciones mentales *imprescindibles*.

Por poner un ejemplo sencillo, el sentido en *The Last Century* (2005) no se encuentra en ninguna de las partes de la obra ni tampoco en su totalidad. En este pequeño video de Sam Taylor Wood, se muestra una escena cotidiana en el interior de un pub. Durante los más de siete minutos que dura la obra, los actores, como el mobiliario, permanecen quietos, o al menos, lo más quietos que les es posible. Ninguna otra acción sucede más allá de la mera quietud. La falta de acción y de montaje entre éste y otros planos aborta cualquiera de los posibles mecanismos de la narrativa convencional [Fig. 49]. ¿Será la quietud en sí misma el sentido de la obra (lo que pone en movimiento nuestra maquinaria mental)? Ni siquiera ésta sería la pregunta que debiéramos hacernos. Independientemente de que nos hayamos percatado de que en la imagen el cigarrillo se consume lentamente entre los dedos del actor, *signo* de que el tiempo sigue corriendo implacable, la obra logra sumergirnos en un presente ilusorio que se constituiría en una constante repetición de instantes sin evolución aparente. Estrictamente hablando, esta imagen no formaría una síntesis del tiempo, pues marca tan solo un punto de nacimiento y un final ambos abortados. En este caso, el rol del espectador será el de hacer que el presente no tenga por qué salir de sí para ir del pasado hacia el futuro. La diferentecia sería mentalmente producida, no como ilusión sino como sentido. El tiempo se despliega en el presente, un presente mental y reflexivo. A él pertenecen el pasado y el futuro; el pasado en la medida en que el punto de nacimiento es proyectado sobre el instante presente; el futuro, porque la espera es anticipación. De este modo, la obra se integra en un presente viviente (en un medio territorial) al cual da sentido.

### 3.4. CREACIÓN DE SENTIDO A PARTIR DEL DISPOSITIVO AUDIO | VISUAL

Habiendo presentado la noción de «sentido» —pilar capital de nuestro estudio—, quisiéramos ahora mostrar de qué modo el dispositivo audio | visual genera nuevas formas de relación con la realidad. Para ello hemos escogido un caso muy especial de la historia de la cinematografía, las películas rodadas en los años sesenta por Andy Warhol en diálogo con los trabajos de

hace algo más de una década de la artista Sam Taylor Wood.

De este modo, acorde con los planteamientos de Deleuze en *Lógica del Sentido*, trataremos a continuación de ampliar y enriquecer lo que entendemos por «sentido», vinculando esta noción a la de «acontecimiento».

### ***El Vínculo con la Realidad, el Caso de Empire y Sleep Andy Warhol***

«Todas mis películas» decía con su habitual cinismo Andy Warhol «son artificiales, pero en realidad todo es un poco artificial. No sé dónde acaba lo artificial y empieza lo real»<sup>17</sup>. Este era, seguramente, el modo de responder de Warhol a la misma cuestión que rondaba los pensamientos de Orson Welles cuando realizó *F for Fake*. De modo que cabe preguntarse, ¿qué es lo que las películas de uno y otro captan? Pues bien, nosotros llevaremos el asunto a un nivel más general, para afirmar que lo que realmente captan las técnicas audio|visuales, no son meras apariencias de un mundo al cual no tenemos acceso, sino patrones de la expresividad real de las cosas, y también, sus relaciones, su duración y transformación real en el tiempo. Definitivamente, captan el cambio como condición general de la Naturaleza y se apropian de él: junto con el espectador, lo elevan al pensamiento en forma de valores ético|estéticos<sup>18</sup>. Así, puede decirse, se capta la *diferencia* (entre los modos, las intensidades, los encuentros, las tensiones) relativa a las fuerzas que subyacen e impulsan a los cuerpos y los objetos; pues, en definitiva, atestigua lo que define al devenir de las formas y las sustancias materiales, el puro *acontecimiento*. Ahora bien, en el otro extremo la pregunta es ésta, ¿qué le corresponde al espectador, que es, a un mismo nivel, participe de la experiencia artística? Alan Solomon, reflexionando sobre la obra audio|visual de Andy Warhol lo expresa así:

**«Warhol insiste en nuestro compromiso personal, con nosotros mismos, antes que en el suyo ... dando poco y exigiendo tanto. (¿Cómo ocupas el tiempo en el que se supone que estás contemplando la imagen?) ... Nos guste o no, parece ser que lo que se espera de noso-**

17 Citado por Jonas Mekas en su ensayo «Apuntes tras un repaso a las películas de Warhol» capítulo incluido en *Andy Warhol: cine, vídeo y TV*. Fundació Antoni Tàpies, Málaga, 2000.

18 Pues tal y como se establece en *Lógica del Sentido* «La Naturaleza ha de ser pensada como el principio de lo diverso y de su producción» (Deleuze: 2005, 189).



Fig. 50. En la página contigua, dos fotogramas de la película  
*Empire*, 1964, de Andy Warhol

**tros es que alteremos nuestros patrones habituales de proporción perceptiva, la duración de nuestra atención y nuestras nociones de convivencia.»<sup>19</sup>**

Warhol propone un nuevo modelo: el cuerpo, «He aquí el cuerpo, mirad su piel, sentid a través de ella la consistencia de la carne, las respiraciones; tomad su duración», parece decirnos Warhol en *Sleep* (1963) [Fig. 51] o en *Empire* (1964) [Fig. 50]. La materia expresiva del film ya no es, en efecto, el obstáculo que separa la obra de nuestra sensibilidad o del pensamiento. Por el contrario, es aquello en lo cual el pensamiento se sumerge para ser provocado desde la sensibilidad. He aquí la inversión. La imagen del Empire State Building en el caso de Warhol no comunica nada, no añade nada al Empire original<sup>20</sup>. No lo representa. Y sin embargo expresa, y lo hace por sí misma, *incrusta* su duración en nuestra conciencia. No se trata, pues, del proceso mental de abstracción de una figura de la realidad, la *copia mental*. Ni siquiera se trata de la desaparición absoluta de todo recurso narrativo —que, de hecho, caracteriza la obra de Warhol. Y mucho menos consiste en una diferenciación entre *la ficción* y el *documentalismo*, las *copias* y los *originales*... Warhol ha encontrado un nuevo medio de ilusionismo al mismo tiempo que *una nueva imagen en la que creer*, lo cual implica necesariamente un contenido revolucionario: la inexactitud tanto como la heterogeneidad se contraponen al dogma<sup>21</sup>.

En su ensayo *Apuntes tras un repaso a las películas de Warhol*, el realizador Jonas Mekas expresa sus impresiones de la siguiente manera:

**«Contemplamos una película de Warhol sin prisas. Lo primero que hace es que nos impide**

19 Alan Solomon, Boston Institute of Contemporary Art (exposición de Warhol), 1967. Citado por Jonas Mekas en su ensayo «Apuntes tras un repaso a las películas de Warhol».

20 Harun Farocki, quien reconoce a Andy Warhol como una de sus máximas influencias, precisamente señaló en la obra del americano ese «impulso de evitar naturalizar la imagen». *The cine of Harun Farocki*, Hal Foster.

21 Si nos remitimos, por ejemplo, a Jon Jost en *Last chants for a slow dance* (1977), filme de carácter narrativo muy alejado de la obra de Warhol tanto en sus propósitos estéticos como en su resultado, precisamente éste comparte con *Empire* y *Sleep* una cosa: el desarrollo de mecanismos expresivos propios más allá de la pretensión comunicativa. Como bien sabemos, todo modelo «estándar» necesita una organización respaldada por un poder —como la industria de Hollywood—, un poder que cree tal estándar y lo defienda de los inevitables devenires.



Fig. 51. Encima de estas líneas, tres fotogramas de la película *Sleep*, de Andy Warhol, 1963.

correr. La cámara rara vez se mueve. Permanece fija en el motivo, como si no hubiese nada más importante que ese motivo. Se queda allí durante más tiempo del que estamos acostumbrados. El tiempo suficiente para que empecemos a liberarnos de todo aquello que pensábamos sobre los cortes de pelo, o el hecho de comer, o el Empire State Building; o, ya puestos, sobre el cine. Empezamos a darnos cuenta de que nunca hemos visto, realmente, comer, ni un corte de pelo. Nos han cortado el pelo, hemos comido, pero nunca hemos visto realmente esas acciones. Toda la realidad que nos circunda se vuelve interesante de una forma nueva, y nos sentimos como si debiéramos filmarlo todo nuevamente. La visión personal de Andy Warhol nos proporciona una nueva manera de mirar las cosas y de mirar a la pantalla; un nuevo ángulo, una nueva percepción: un desplazamiento requerido, sin duda, por los cambios que está experimentando el ser humano.»

Con estas palabras, quien fue amigo de Warhol en el underground newyorkino de la década de los sesenta, parece hacer referencia a *la capacidad del arte para desestratificar la percepción humana*. De esta manera, afirmamos con Mekas que, efectivamente, *el arte nos hace ser menos rígidos y más abiertos, en el sentido de que fuerza a diluir las estructuras mentales, fuertemente estratificadas y concentradas en lo que creemos que somos*.

### ***El Sentido como Acontecimiento***

De la manera más breve que nos sea posible quisiéramos acceder ahora a otro de los aspectos que definen la noción de *sentido*. Gilles Deleuze retoma este concepto clave de su filosofía allá donde Nietzsche la había dejado. De este modo, tal como se ve a continuación, refuerza las ideas de este pensador en base a una terminología propia. El sentido es un acontecimiento, pues éste *ocurre, sucede*, y en su acontecer algo se transforma. El sentido —explica Deleuze—,





Fig. 52. *Los Muertos* de Lisandro Alonso, 2004.



Fig. 53. *Baxter, Vera Baxter* de Duras, 1977.

se produce en el choque entre los cuerpos pero no forma parte de ninguno de ellos, tampoco de la subjetividad. En sus propias palabras:

**«El sentido no es nunca principio ni origen, es producto. No está por descubrir, ni restaurar ni reemplazar; está por producir con nuevas maquinarias. No pertenece a ninguna altura, ni está en ninguna profundidad, sino que es efecto de superficie, inseparable de la superficie como de su propia dimensión»** (Deleuze, 2005, 90-91).

Las afirmaciones de Deleuze permiten extraer al menos tres conclusiones —que ya estaban implícitas en el discurso de Nietzsche—: el sentido es un *efecto*; es *incorporal*; y *surge en la superficie*. Percibir y valorar, como un único y mismo acto, sería en estos términos pensar el sentido. Reflexionemos, por ejemplo, sobre la relación que se establece entre los personajes de una película y el territorio en el cual se ubican. Directores como John Ford, *The searchers* (1956), Howard Hawks, *Río Bravo* (1959) o Sam Peckinpah, *The Wild Bunch* (1969), han jugado estratégicamente con estas cuestiones de territorio —haciendo que, en la medida, de lo posible el espectador entre en su juego. Es el territorio el que *favorece el sentido* en la acción de los personajes, ya sea a nivel fronterizo, o referido a la relación entre los inmensos e insondables exteriores (parajes de Arizona, Kansas, Wyoming) y el reducido y bien administrado interior de los hogares. A este respecto, debemos apuntar que, cuando hablamos de «territorio», no estamos hablando, naturalmente, del paisaje sobre el que se muestra a un personaje —del *fondo* o *escenario* de la acción—, sino de un campo de fuerzas intensivas, de un campo de posibilidades para la acción del personaje. En el género *western*, creador y espectador articulan la narrativa de las historias mediante cuestiones de territorio, definen el carácter de los personajes y sus relaciones a partir de unas circunstancias ambientales. Toda expectativa de acción, dentro del género *western*, emerge directamente del territorio.

No obstante, ello no debe reducirse al citado género. El cine europeo ha sabido encontrar,

igualmente, un modo de hacer emerger el sentido a partir de motivos territoriales. Los personajes femeninos creados por Duras<sup>22</sup>, Isabelle Granger en *Nathalie Granger* (1972) o Vera Baxter en *Baxter, Vera Baxter*, (1977) [Fig. 53], aparecen incrustados en su propio hogar. Ello es signo de algo, reverbera incuestionablemente aspectos de la realidad; la expresividad material del hábitat en relación al personaje, da sentido a todo el filme. Sorprendentemente, ocurre lo mismo en filmes como *Libertad* (2001) y *Los Muertos* (2004) [Fig. 52] del argentino Lisandro Alonso, en ambientes muy diferentes, territorios de una naturaleza desbordante, que ocupa casi la totalidad del plano e inunda la banda de sonido. Albert Serra, su vez, se sirve de este efecto en *Honor de Caballería* (2006), y más aún en *El cant dels ocells* (2008), para mostrar el cuerpo humano como una especie de *mecanismo inadaptado*.

En estas obras, una expresividad material capaz de condicionar cada acto de los personajes, y la evidencia de la participación física de los actores, funcionan como signos capaces de desafiar el rol específico de cada uno de los elementos de la narración. Podríamos concluir entonces, a la manera de Deleuze, que el sentido es como el reverso del signo: la explicación de lo que implica.

### ***La Muerte y la Vida como Continuum, el Caso de A Little Death de Taylor Wood***

Sin perder de vista la dimensión capital de la investigación, nos vamos a detener unos instantes en un caso concreto. Nos interesa en especial la referencia de Sam Taylor Wood precisamente después de habernos detenido en la obra de Warhol porque, igual que ésta, *A Little death* aborda la problemática de las proporciones o las escalas temporales a la que nos acabamos de referir; y no sólo por esto, también, por supuesto, está la cuestión del tiempo en sí, de lo que éste preserva, de lo que crea, de lo que destruye su transcurso.

En el caso que nos ocupa, el vídeo recurre al motivo del bodegón. La imagen que Sam Taylor Wood construye imita uno de esos bodegones pictóricos de la Historia del Arte: una estampa austera y sombría en la que se muestra el cuerpo de una liebre muerta que, sujeta por una de sus patas traseras, cuelga apoyada contra una pared posando parcialmente su cuerpo sobre la superficie horizontal de una mesa.

No obstante —caso extraño entre bodegones—, *A Little Death* parece impulsar la vida mediante un nuevo coeficiente de intensidad. Efectivamente, la duración de la grabación ha sido alterada. Recordando el inicio del filme *Koyaanisqatsi* (1983), de Godfrey Reggio (en el cual se aceleran mediante los mecanismos del cinematógrafo imágenes atmosféricas), vemos como también Taylor Wood incrementa la velocidad de reproducción de la imagen, consiguiendo dar visibilidad y continuidad al inexorable proceso de descomposición del cadáver [Fig. 54].

22 «Elas están incrustadas en los espacios, como insertadas en los muros, en las cosas de las habitaciones», Duras en *Les Lieux de Marguerite Duras* (1977).

Fig. 54.

Un nuevo efecto visual emerge con esta acción. Como ha dicho Manuel DeLanda, dada la amplitud de ciertas escalas de tiempo es el flujo de bio-masa a través de la cadena alimenticia lo que adquiere relevancia, y no los cuerpos ni las especies que emergen en tales flujos<sup>23</sup>.

La referencia directa a los bodegones de los siglos XVI y XVII es clara: no sólo es el motivo representado (en este caso un animal de caza), sino además, la atmósfera que les es característica, el escenario, su iluminación, la colocación de los objetos, etc. Y, sin embargo, la temporalidad específica de la obra audio|visual añade un aspecto que no puede encontrarse en el clásico bodegón. Si a este género pictórico lo definen la inmovilidad y la ausencia de cambio (característica que no existe en la realidad), el bodegón de Taylor Wood no sólo incorpora el *tiempo* y el *devenir*, sino que al modificar la velocidad de reproducción, evidencia el papel creativo de estos dos factores. Qué es, pues, lo que tenemos en la imagen ante nosotros, ¿un animal muerto, o más precisamente la muerte cuestionada? Este sentido ampliado de la obra afecta en primer lugar al vínculo que existe entre el bodegón tradicional y la muerte, vínculo que el propio término «Naturaleza muerta» pone de manifiesto.

En *A Little Death* tanto como en *Still Life* (2001), la Naturaleza muerta de Taylor Wood no es, desde luego, una naturaleza «muerta» (por mucho que la liebre que ocupa el primer término de la imagen esté muerta). La obra, por el contrario, se sitúa en un punto contrario a la muerte. Es justamente una obra que se opone al cambio definitivo. No hay muerte en el Universo, parece decir Taylor Wood. Según muestra esta sucesión de imágenes, sucedería otra cosa: la desintegración de una coordinación particular de elementos, mientras la vida continúa.

La materia es, entonces, concebida no sólo en continuo movimiento sino, además, en continua variación. En ningún sentido puede decirse que represente una organización fija de objetos inanimados, tal como la definición del término «bodegón» indica, y, sin embargo, formalmente es un bodegón. La obra no hace referencia a un sistema artificial y cerrado —no sólo en términos

23 Manuel DeLanda, en su texto «The geology of morals. A neo-materialist interpretation».



compositivos—, sino que en sí mismo constituye un sistema a través del cual la energía y la materia fluyen libremente, varía incesantemente creando nuevas formas a medida que sus propiedades varían.

Aunque, acotado visualmente por los cuatro márgenes del encuadre (se trata de un plano fijo de estructura compositiva *constante*), ha de tenerse presente que todo lo que ocurre en el interior del plano depende de las condiciones que se generan desde fuera de éste. En síntesis, nos referimos a una conexión campo/fuera de campo. (Es claro el ejemplo de la temperatura ambiente, que seguramente haya sido elevada de manera artificial para acelerar los procesos de intercambio de materia y energía).

Se trata pues de una obra que *hace ver* al espectador los flujos y transformaciones que hacen del cosmos un universo vivo. Por otro lado ello conecta previsiblemente con el *tiempo vivido* de cada espectador, el tiempo que constituye nuestra propia vida y pone de manifiesto nuestra solidaridad con lo real. Así, el sentimiento que tenemos de nuestra evolución y la de todas las cosas en la *duración pura* también se ha transformado.

## CAPÍTULO 4

### DESESTRATIFICAR EL PENSAMIENTO

*Una imagen vale solamente por los pensamientos que crea.*  
(Deleuze: Textos y entrevistas 2007, 194)

Resulta asombroso lo distinto que puede resultarnos el efecto producido por una misma película o cualquier tipo de composición audio | visual en los sucesivos encuentros con ella. Ciertamente, como en esta investigación se ha querido manifestar, que existen infinitas variables externas que intervienen en la experiencia del visionado, y que, consecuentemente, la obra en sí no lo es todo desde el punto de vista perceptivo. Además de las variables que en el Capítulo 3 se acaban de señalar, han de tenerse en cuenta las condiciones técnicas (p. ej.: el acondicionamiento acústico de la sala, las características del proyector, la calidad de la copia de la obra, etc.) que siempre varían, repercutiendo inevitablemente en el conjunto de la composición.

Ahora bien, si el efecto que la obra produce cambia con el tiempo, también se debe a causas internas, pues el espectador —nosotros mismos— es producto de constantes evoluciones, transformaciones mentales, procesos de sensibilización y habituación perceptiva. Ello no debe sonar extraño a nadie, pues tal como está demostrado, el cerebro es un órgano extremadamente plástico —de ahí, el potencial que adquiere el cerebro humano. La plasticidad neuronal es, pues, una propiedad que directamente remite a un enorme campo de soluciones potenciales a nuestro alcance, nuevas distribuciones mentales que la práctica artística puede activar; ésta es la verdadera relación de las artes audio | visuales con el pensamiento: la capacitación mental.

D. H. Lawrence dijo en una ocasión que una obra sólo vive mientras tenga el poder de agitar nuestro pensamiento y de conmovernos siempre de una manera distinta; mientras nos pa-

rezca diferente cada vez que ponemos nuestra atención sobre ella<sup>1</sup>. Debemos darnos cuenta de que las obras de arte *actúan* sobre nuestras mentes —o al menos tienen capacidad para ello. Entonces, debe observarse que *el dispositivo audio | visual es un objeto que literalmente «se arroja al interior de una comunidad «para poner algo en marcha»*. Lo que nos interesa precisamente en el último capítulo, es el impacto de éste, o más concretamente, aquello que el impacto produce: *nuevas percepciones, nuevos vínculos o modos de percepción*.<sup>2</sup>

Apoiados en la filosofía de Deleuze, proponemos profundizar en su noción de «sentido» en relación al territorio de las artes audio | visuales, al tiempo que observar la participación de estas prácticas en el desarrollo de la historia del arte y del pensamiento. Entre todos los procesos que el acto de la percepción esconde, aquí, uno de ellos será fundamental: *la desestratificación perceptiva*<sup>3</sup>.

Como podrá adivinarse, partimos de la teoría de los estratos —que ya conocemos— y de su combinación con la teoría de la subjetividad, ambas desarrolladas por Deleuze. También, la teoría de los ensamblajes va a tener su importancia en el desarrollo de las siguientes explicaciones. No obstante, antes de comenzar hemos de dejar muy claro que, éste, no sólo es un tema complicado al cual nos vamos a referir de manera escueta, sino que, además, por el motivo que a continuación explicamos será una aproximación absolutamente especulativa: en

1 «Un libro vive en la medida en que no ha sido sondeado; en cuanto su misterio se desentraña, muere en seguida. Resulta asombroso lo distinto que es un libro cuando lo releemos al cabo de cinco años. Algunos libros ganan inmensamente, son algo nuevo, diferentes hasta el extremo de hacer que uno se interrogue por su propia identidad. Y a la inversa, hay libros que pierden muchísimo. Cuando releí Guerra y Paz, me sorprendió descubrir cuán poco me conmovía, y casi me espantó pensar en el entusiasmo que experimenté en otro tiempo y que ya no sentía ... un libro sólo vive mientras tiene el poder de conmovernos, y conmovernos de una manera distinta; mientras nos parezca *diferente* cada vez que lo leemos. Debido a la inundación de libros superficiales que realmente se agotan con una sola lectura, la mente moderna tiende a pensar que todos los libros son iguales, que se consumen con una sola lectura ... La auténtica alegría que proporciona un libro radica en la posibilidad de leerlo una y otra vez y encontrarlo siempre diferente, en tropezar con otros sentidos» (Lawrence: 1990, 36).

2 Se habrá podido notar que nuestro proyecto funciona, también, como una especie de manifiesto contra la «interpretación». Por así decir, lo que nos proponemos es dejar bien claro que la práctica artística no puede ser reducida «al modo en que el espectador interpreta mentalmente una serie de símbolos contenidos en la obra».

3 Influidos por la filosofía de Deleuze y Guattari, algunos autores como Nicolas Bourriaud en su *Estética Relacional* han empleado la expresión «desterritorialización perceptiva». Aunque plenamente de acuerdo con esta forma, nosotros preferimos hablar de una «desestratificación de la percepción», expresión que se vincula directamente a la movilidad de los estratos perceptivos.

el ámbito de la investigación científica, la teoría de la percepción está aún escasamente desarrollada, sin duda, porque gran parte del estudio de la percepción implica un intenso conocimiento de los procesos cerebrales —procesos que son neuronales, bioquímicos, etcétera.<sup>4</sup>

En un primer lugar, nosotros vamos a dedicarnos a estudiar la percepción humana referida a la recepción psicológica de la obra de arte. Para otorgar a la percepción la dimensión que le corresponde, pondremos especial atención en algunos de los ensayos de James Gibson recogidos en su libro *Reasons for Realism*, tales como *The Useful Dimensions of Sensitivity*, *Perceptual Learning: Differentiation or Enrichment?* o *The Myth of Passive Reception*; otras de nuestras principales referencias serán las obras del filósofo de la conciencia Daniel Dennett y del neurocientífico Eric Kandel.

#### 4.1. PERCEPCIÓN Y PENSAMIENTO

Tiende a pensarse (porque así lo establecen las teorías clásicas) que la percepción consiste en un proceso mecánico a través del cual se capta, por ejemplo, una imagen óptica mediante el sentido de la vista, para después presentarse dicha imagen limpiamente ante la conciencia. Daniel Dennett (uno de los filósofos más destacados en las especialidades de la conciencia, la intencionalidad y la memética) fue quien precisamente acuñó el término «Cartesian Theater» para referirse a esta concepción equivocada y muy extendida de lo que la conciencia es [Fig. 55]. Según Dennett, quienes siguen la tradición de Descartes defienden la existencia de una serie de actividades mentales que suplementan esta imagen, o la corrigen, o la interpretan, o la reorganizan, o infieren significados de ella, o le añaden nuevos significados, o la diluyen junto con los recuerdos de la memoria, o la combinan con conceptos, o la imponen la lógica...

James Gibson, psicólogo y filósofo estadounidense que entregó su vida al estudio de este

4 Seguramente antes de finalizar el siglo XXI, muchas de las grandes incógnitas sobre el funcionamiento del cerebro hayan sido despejadas. No obstante, en esta investigación sólo podemos contar aún con las especulaciones iniciales de algunos científicos y filósofos. Tal como expone el filósofo externalista Alva Noë: «Tras varias décadas de esfuerzo común por parte de neurocientíficos, psicólogos y filósofos, sólo una de las propuestas sobre cómo el cerebro los hace conscientes —cómo despierta la sensación, el sentimiento, la subjetividad— no ha sido contestada: no tenemos ni idea. Hasta los entusiastas de la nueva neurociencia de la conciencia admiten que, hoy por hoy, nadie tiene una explicación plausible de cómo la experiencia —¡la sensación de rojez del rojo!— brota de la acción del cerebro.» (Noë: 2010, 13).



Fig. 55. Parodia de lo que sería, según Dennett, el «Teatro Cartesiano» (*Cartesian Theater*), término que apareció por vez primera en su libro *La Conciencia Explicada*.

presuntamente «sencillo proceso» —la percepción—, descubrió que no sólo no posee un funcionamiento mecánico o sencillo, sino que tal proceso reviste gran complejidad y poco sabemos de él. Si bien es cierto que algunos filósofos de la estética como Gombrich o Rudolf Arnheim pueden estar de acuerdo con Gibson en que «la percepción es el proceso a través del cual se capta información» (Gibson: 1982, 375), quizá sean demasiados los estudiosos que no aprueban de buenas a primeras que *«percibir es un acto psicósomático, no le pertenece exclusivamente a la mente, ni exclusivamente al cuerpo sino a un observador activo»* (Gibson: 1982, 240).

Tomando los argumentos de Gibson como base, a continuación, trataremos de aclarar tanto como nos sea posible la cuestión de la percepción, ya sea en su relación con los sentidos y el pensamiento como con otras facultades de la psique humana, y siempre en función de la recepción de la obra audio | visual.

### ***Las Sensibilidades Útiles en la Percepción***

Lo primero que debe comprenderse de la teoría de Gibson es la diferencia fundamental entre sentir y percibir, siendo la percepción la facultad que verdaderamente podemos desarrollar:

**«Los inputs de un sentido en particular, constituyen un repertorio de sensaciones innatas, mientras que los logros de un sistema de percepción son susceptibles a la maduración y al aprendizaje. ... [N]o podemos aprender a sentir nuevas sensaciones. Por otro lado, la información captada se vuelve más y más sutil, elaborada y precisa con la práctica. Uno puede**



**seguir aprendiendo a percibir mientras la vida continúa»** (Gibson: 1982, 245).

En nuestra experiencia cotidiana, tener una sensación de algo a partir de los datos crudos que recibimos del mundo no es lo mismo que percibir ese algo; tampoco lo es en la recepción de la obra audio | visual. Lo primero que, por ejemplo, hace el córtex auditivo con la masa sonora que le llega del mundo exterior a cada instante es clasificarla por sus frecuencias acústicas; llegar a discriminar entre formas o símbolos acústicos requiere un proceso de síntesis neuronal más extenso y apela a un cambio cualitativo de los datos. Las variables de la discriminación sensorial son radicalmente diferentes de las variables de la discriminación perceptiva. Entre las primeras, dentro del campo audio | visual podemos hablar de dimensiones como calidad, intensidad lumínica, tamaño, y duración de la proyección, o de dimensiones de una imagen, tales como color, brillo, y saturación, o de la banda de sonido, como tono, volumen, y timbre. Entre las segundas, debemos referirnos a superficies, formas, lugares, objetos, espacios, e incluso símbolos, percibidos audiovisualmente.

Gibson niega que la sensación sea el punto de partida del acto perceptivo. Hablando con propiedad, una sensación es simplemente la recepción de un estímulo eléctrico en los receptores sensitivos. Por eso, tal como nos explica, continuamente estamos sintiendo: la sensación puede describirse, entonces, como un flujo multisensorial —sentimos incluso mientras dormimos. Según explica Gibson, lo importante en la percepción no es la sensación sino las *sensibilidades útiles*.

Contrariamente a lo que podría esperarse, las sensibilidades útiles existen más allá de unas capacidades psicológicas (Gibson: 1982: 364), lo cual implica que no sean exclusivamente humanas, y explica que hayan estado presentes desde el inicio de la vida orgánica.

### ***La Diferencia en la Percepción***

A continuación Gibson nos enfrenta a dos teorías del aprendizaje perceptivo. Se interroga: ¿es la percepción un proceso creativo o es un proceso discriminativo?. A este respecto, podríamos nosotros, también, formular el siguiente interrogante: ¿Es el aprendizaje una cuestión de enriquecimiento de sensaciones previas o se trata de una cuestión de diferenciación de vagas impresiones previas?

Según la primera alternativa, la cual ha sido defendida por Gombrich a lo largo de su carrera, podríamos aprender a percibir de esta manera: las percepciones cambian con el tiempo adquiriendo progresivamente más imágenes mentales, que se acumulan en la memoria por asociación a un núcleo sensorial. De este modo, la actividad perceptiva tendería a perder progresivamente su correspondencia con la estimulación. Éste es un punto importante, pues,



el aprendizaje perceptivo, así concebido, consistiría necesariamente en una experiencia cada vez más imaginaria, cada vez más basada en supuestos o inferencias mentales. No obstante, la dependencia de la percepción en el aprendizaje parece estar, entonces, en contradicción con el principio de la dependencia de la percepción en la estimulación.

En la segunda alternativa aprendemos a percibir en el siguiente sentido: la experiencia perceptiva tiene su origen en nuestro contacto con el mundo; es ésta una actividad activa, y no una actividad pasiva de recepción de sensaciones. Es una operación de discriminación de regularidades y nuevas cualidades, de diferenciación de los rasgos relevantes y de los aspectos irrelevantes, de distinción de lo que puede ser una oportunidad o un riesgo para la acción...

Según esta teoría, se reconocen principalmente —como se dijo en el Capítulo 3—, modos, patrones, pautas, direcciones, que se mantienen en el tiempo [Fig. 56]. Aprendemos a distinguir más y más propiedades del mundo a medida que los modos, las cualidades y las dimensiones de los ambientes natural y social varían progresivamente. Es por eso que nuestras percepciones del mundo físico cambian a medida que vivimos nuevas experiencias.

Tenemos claro que el cerebro no procesa imágenes visuales ni sonidos, pero, ¿cómo viajan tales patrones, pautas, modos... del exterior al interior de nuestro sistema nervioso? Daniel Dennett propone la siguiente explicación:

**«Lo que entra en el ojo es una radiación electromagnética ... Nuestros órganos sensoriales son bombardeados por energía física en las formas más variadas, energía que en el punto de contacto es 'traducida' a impulsos nerviosos que viajan hacia el cerebro. Lo que pasa del exterior al interior no es más que información»** (Dennett: 1995, 67).

Y como en alguna ocasión ha afirmado Manuel DeLanda, según la última de las teorías propuestas por Gibson, la subjetividad se enriquece por la constante creación de nuevas conexiones neuronales, y no por la acumulación de imágenes en nuestra memoria. De hecho, en estos mismos términos, nuestra memoria no sería otra cosa que una zona especializada dentro entramado neuronal y su intensa actividad eléctrica; el buen funcionamiento de una memoria se debe principalmente al dinamismo y la eficacia de tales conexiones, axones por los que viajan,

Fig. 56. Al acercar la vista a cuadros como éste, *Vista de Dresden desde la Orilla Derecha del Elba sobre el Puente Augustus* (1750), de Bernardo Bellotto, muchas veces descubrimos que la pintura no muestra una ejecución tan detallada como nos había parecido al ver el cuadro de lejos. Según Daniel Dennett, quien continúa el camino emprendido por Gibson, nuestro sistema perceptivo cree reconocer formas humanas en esta serie de manchas al mirarlas de lejos porque trabaja a partir de «patrones» almacenados en la memoria.

con mayor o menor frecuencia, secuencias de impulsos electro|químicos.

Otro aspecto importante de la teoría de Gibson, es que la actividad perceptiva adquiere progresivamente mayor correspondencia con la estimulación, no menor. Pues, en lugar de ser más y más imaginativa se vuelve más discriminatoria. *El aprendizaje perceptivo*, entonces, *consiste en responder cada vez más eficazmente a variables de la estimulación física a las que nunca antes se había respondido*.

De este modo, Gibson concluye no sólo que nuestra capacidad perceptiva puede aumentar, sino además, que tal desarrollo se basa en una mayor capacidad de diferenciación. El punto notable de esta teoría es que, según explica este autor, *el aprendizaje es una cuestión de la mejora de entrar en contacto más estrecho con el medio ambiente*.

### ***Retratos, de Alain Cavalier***

Un espacio visual fragmentado. En una sucesión de primeros planos se muestra una máquina de metal y madera en funcionamiento, un gran montón de lana en estado virgen, las manos de una mujer de avanzada edad con sus pequeños utensilios entre los dedos [Fig. 57]: entidades reales con sus características propias, objetos con usos y roles determinados, conexiones reales entre estos objetos y esta persona; en suma, *todo un estado actual de cosas* —concretamente se trata del primero de los retratos a mujeres trabajadoras que Alain Cavalier organiza en una amplia serie, *Portraits* (1991).

No obstante, el hecho de que lo reconozcamos como pura ilusión perceptual no resta relevancia a semejante flujo de imágenes, pues a partir de lo ilusorio se nos muestran aspectos de la experiencia que no suelen ser percibidos a primera vista. Sean lo que sean los estímulos que llegan a nuestros sentidos, *lo importante es que nos hacen ver más allá de lo que habitualmente vemos, o de cómo lo vemos habitualmente*.

También visualizamos, a partir de nuestro contacto con tales imágenes, la continuidad de un proceso en el interior de una fábrica familiar de colchones, la actividad diaria en la vida de una mujer a lo largo de su vida. *Vemos más allá* gracias a una serie de cualidades materiales y

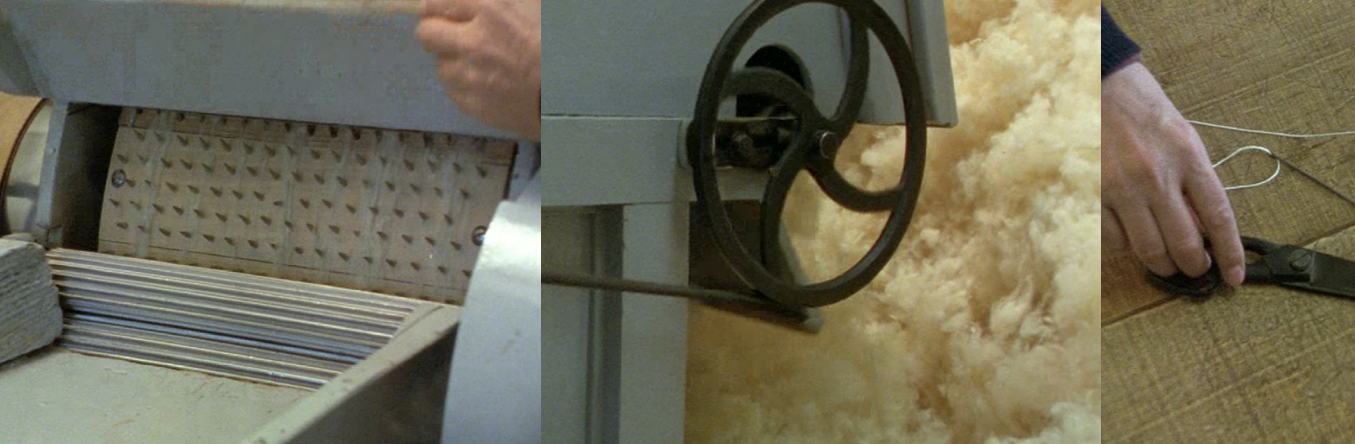


Fig. 57.

expresivas que nos dan pistas, por ejemplo, lo brillante de la luz en las tijeras, lo gastado y pulido de los ojales de las tijeras bajo la luz, la extraña deformación en ambas manos de la mujer, incluso, la paciencia y persistencia de la mujer mientras Cavalier filma tales deformaciones e incansablemente formula nuevas preguntas. Por si esto fuera poco para describir este enorme *campo de relaciones*, quedaría aún referirse a la cuestión psicológica —precisamente, mientras advertivos cómo gradualmente las manos y lo que estas manipulan se transforman en rostro.

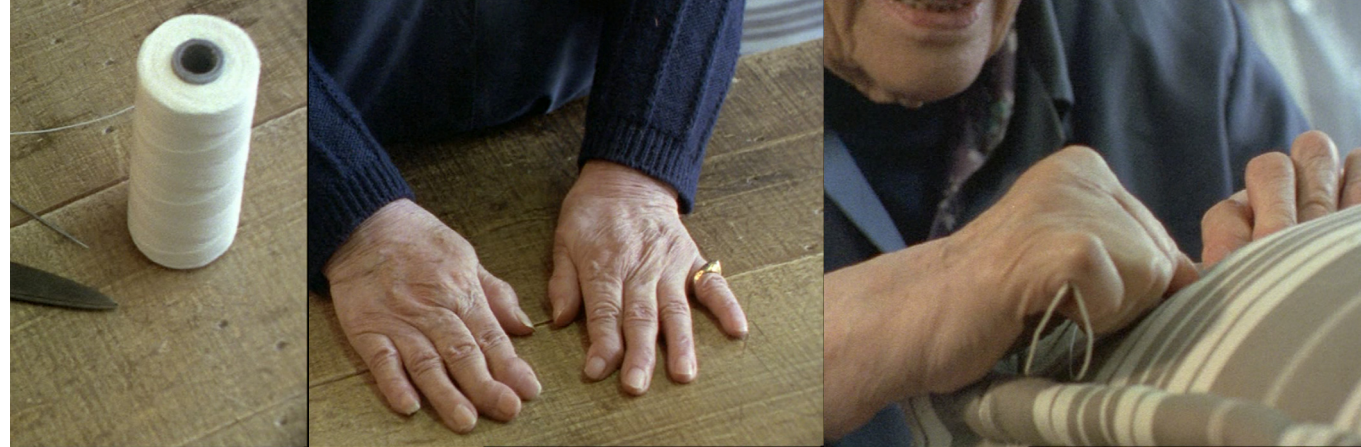
Lo que nos interesa en este apartado es observar de qué modo Cavalier guía nuestra mirada y propone, para quien esté dispuesto a seguirla, una senda para nuestros pensamientos; en otras palabras, nos interesa prestar atención al modo en que el autor construye los planos, las secuencias, el conjunto que forman los diferentes retratos... También es de nuestra incumbencia de qué manera este autor mantiene el tiempo de cada plano, para que el ojo *pueda ver* las imágenes, para que nuestra mirada *consiga sentir* mientras trazar recorridos dentro del encuadre, nos interesa dar cuenta de cómo crea un ritmo capaz de enlazar y definir un territorio compuesto por estos retratos de mujeres.

En su libro *Sobre la Inteligencia* Jeff Hawkins menciona y explica el modo en que el ojo humano se mueve alrededor del objeto que miramos<sup>5</sup>. Si trasladamos los conocimientos de Hawkins al ámbito de las artes audio | visuales, podría realizarse un amplio estudio de lo que sucede con la mirada del espectador al observar diversas obras.

Nosotros solamente nos dedicaremos a resaltar ciertos aspectos. Tomando el conjunto de las producciones audio | visuales, rápidamente se nos ocurre distinguir dos extremos a este respecto: por un lado, una tendencia principalmente explotada en la esfera de la publicidad televisiva, el cine comercial de acción, la industria musical del video-clip, etcétera, en el cual los planos pueden llegar a sucederse a una velocidad extrema. Decimos que resulta extrema porque al nivel de la percepción se trata de un ejercicio literalmente extremado. Existen ejemplos en los que, en determinados puntos de la composición, cada plano puede tener una duración de unas

---

5 Para una información detallada sobre este aspecto, ver Jeff Hawkins, *Sobre la Inteligencia* (pp. 131-133).



pocas décimas de segundo<sup>6</sup> —a esto debe añadirse, además, la posibilidad de una cámara móvil. Como decimos, habría una tendencia contrapuesta a la anterior. Esta tendencia estaría más íntimamente vinculada con tradiciones como la pintura y la fotografía, al menos en el sentido de que la mirada del espectador dispone de tiempo suficiente para recorrer la superficie de la imagen. Este sería, naturalmente, el caso de los retratos de Cavalier. *Retratos* posee un ritmo sereno, que permite reposar en las imágenes y escuchar las palabras; pero lo característico de los diferentes segmentos que componen esta película es, por supuesto, que merece la pena ver las imágenes y oír las palabras<sup>7</sup>.

Debe saberse, sin embargo, que incluso tratándose de este último tipo de manifestación, la percepción siempre requiere de una enorme rapidez y una gran eficiencia. Según Jeff Hawkins, nuestros ojos cambian de posición tres o cuatro veces por segundo. Mientras se observa, los ojos están en movimiento continuo, girando alrededor de los objetos y las formas, viendo cosas interesantes en el mundo. Aquellos lugares en los que nuestro ojo no pone atención (pero sí quedan comprendidos dentro del campo visual) son registrados de forma extraordinariamente pobre. Eso es lo que Gibson denominaba la «economía» perceptiva (Gibson: 1966, 286), es decir, la habilidad para identificar y centrarse en una cosa relevante dentro de un vasto campo de estímulos.

La parte de alta resolución dentro de nuestro campo visual, continúa Hawkins, es de sólo del

6 En estos casos, el ojo está tan sobre-estimulado y dispone de tan poco tiempo para captar tales estímulos, que la parte visual de la obra suele ir reforzada por la banda de sonido: voz en off, sonidos y ruidos, texto, música. Por supuesto, dentro del ámbito artístico, alejado de la gran industria audio|visual, hay autores que han jugado con dicho efecto. Se trata de autores que han tratado de explotar las capacidades de expresión de flujos «turbulentos» de imágenes, flujos que niegan al ojo la posibilidad de detenerse a observar detalladamente lo que ocurre en el plano. A menudo hemos visto utilizar un ritmo extremadamente rápido con buenos resultados, pensemos, por ejemplo, en algunas obras de la filmografía de Stan Brackhage, y también en la filmografía de Gaspar Noé, *Sodomites* (1998).

7 También podríamos hablar de obras como *Stalker* (1979) de Andrei Tarkovski, o de las largas e ininterrumpidas tomas de Béla Tarr en películas como *La Condena* (1988), o incluso más allá de casos realmente extremos: *Diez Cielos* (2004) de James Benning, *The Last Century* (2005) de Sam Taylor Wood, o *Forte!* (2010) de Mark Lewis.



tamaño de un pulgar a la distancia del brazo extendido. Así, pues, se necesitaría bastante tiempo para observar detenidamente cada plano en la pantalla [Fig. 58]. Pero esa no es la cuestión —no se trata de observar cada detalle del total de la imagen—, pues, como señala el realizador Carl Th. Dreyer, cada autor debería utilizar sus trucos para incidir en los aspectos del plano donde debe centrarse la mirada del espectador:

**«No conviene olvidar que la misión de la fotografía es atraer, por medio de la iluminación, la mirada del espectador hacia lo esencial de cada plano ... El fondo no debe verse, sólo sentirse.»<sup>8</sup>**

Aunque cueste creerlo, percibimos mucha menos información de la que creemos. Nuestro sistema de percepción es altamente selectivo. Selecciona y elimina lo que no le interesa, y, de este modo, evita distracciones. Como resultado, la información registrada por el espectador en el interior de la pantalla, será sólo aquella información que *parecía necesaria*, y no toda la información que podría haberse obtenido.

No obstante, cuando por ejemplo observamos los retratos de Cavalier, el cerebro nos hace creer que percibimos todo lo que hay en cada imagen —más incluso de lo que verdaderamente hay. Creemos ser conscientes de ello, aunque como afirma Dennett, toda consciencia es el efecto de un juego de ilusiones<sup>9</sup>. Ello sucede porque nuestra mente trata de dar sentido, en este caso, a lo que pensamos que Cavalier está expresando.

Se trata justamente de lo que se ha llamado la tendencia de nuestra percepción al esquematismo (Gibson: 1966, 286). Para corregir las consecuentes carencias perceptivas, la mente crea ensamblajes entre los elementos dentro del plano; reorganiza las relaciones entre imágenes en el interior de cada secuencia, o, también, de cada uno de estos retratos. Como espectadores,

<sup>8</sup> Carl Th. Dreyer, *La fotografía en el cine danés* (1940). Ensayo incluido en la recopilación de textos de Dreyer *Sobre el Cine*, de la Semana Internacional de Cine de Valladolid.

<sup>9</sup> Según Daniel Dennett, cada uno de nosotros es una enorme colección de células —alrededor de cien trillones— que interactúan en un medio —geológico, biológico, y ahora también, tecnológico. El dato clave para Dennett, yace en el hecho de que la conciencia emerge como una ilusión creada por esa colección de células.

Fig. 58. Los puntos que se dibujan sobre el rostro de la mujer en la imagen en blanco y negro, simulan las detenciones que el espectador realiza con la mirada durante la proyección de un plano de unos pocos segundos de duración. A este efecto se le conoce como “sacudida ocular”.

relacionamos un retrato con los anteriores, mientras nuestro cerebro predice —acertadamente o no— algo de lo que está por venir. No debe olvidarse, además, que esta actividad consiste en un acto continuo de percibir-pensar, que implica la percepción y el pensamiento sobre uno mismo (Gibson: 1982, 240). No se trata, pues, de representar el movimiento de la vida, sino de producir un nuevo movimiento, un movimiento mental: el sentido. Por eso, como diría Deleuze de Bresson, el autor puede hacer que los personajes presentados en la pantalla, sus cuerpos y sus manos, desborden infinitamente las exigencias sensoriomotrices de la acción.

La práctica de Cavalier como realizador no es muy diferente a la del espectador de sus películas. Para empezar, su proceder es menos contemplativo de lo que muchos críticos han solido afirmar. En estos retratos, Cavalier procura descubrir lo que hay detrás de cada rostro y cada gesto, mientras, simultáneamente, lo filma. Ocurre como si se tratara de una especie de bloque en torno al cual el realizador debe moverse para percibir todas sus caras. Podemos observar al personaje de frente y de espaldas, su gesto y su actitud, el tiempo a través de su cuerpo, y todo ello sirve para aclarar o problematizar lo que permanece en el interior de estos personajes, todo lo que ha sucedido en sus vidas, todo lo que la circunstancia presente es: una experiencia particular e íntima del devenir, una vida marcada por el hábito, y la repetición de lo que se fabrica y lo que simultáneamente se desbarata. Ninguna especulación, ningún saber ha afirmado jamás la equivalencia entre lo que se hace y lo que se deshace. Incluso el eterno retorno está marcado por la flecha del tiempo (Prigogine, Stengers: 1990, 28).

Cavalier es, entonces, necesariamente selectivo. Con su cámara dibuja un esquema quebrado que después será corregido mediante el montaje. Muchos pensadores místicos han retratado el mundo que les rodea negando el carácter cambiante e incierto de éste, y han definido el ideal de una existencia que permite escapar al dolor de la vida. Pero nada —y este filme llega a ser una evidencia de ello— vuelve a sus orígenes. Y puesto que el tiempo no es circular, Cavalier filma el contenido de una vida como algo único e irreplicable, sin parar de hacer preguntas, sin dejar de crear largos silencios, sin cesar de generar nuevas situaciones y estados de ánimo en sus entrevistadas. Quizá todo ello explique, por otro lado, su obsesión por mostrar y hacer sentir al espectador los procedimientos del cine y de su trato con las personas. ¿No es precisamente esto lo que se visualiza en cada uno de los retratos? Evidentemente, como decía Godard: «No habría que describir a las personas, sino lo que hay entre ellas»<sup>10</sup>

10 Jean-Luc Godard, «Parlons de *Pierrot*», entrevista realizada por Jean-Louis Comolli, Michel

## 4.2. FUERZAS DE ESTRATIFICACIÓN Y DESESTRATIFICACIÓN PERCEPTIVA

¿Hay algo que haya quedado por decir después de Freud sobre los estados mentales..., sobre el deseo y la intención..., sobre el nacimiento de la subjetividad? Seamos honestos: cuanto más nos aproximamos a los últimos hallazgos científicos más clara se presenta ante nosotros la certeza de que poco puede decirse aún sobre los procesos del pensamiento, como si aún no se hubiera dicho nada coherente. Freud descubrió, en efecto, la gran maquinaria del inconsciente, pero hizo de ello un lugar para las representaciones mentales. Más interesante y reveladora resulta en su conjunto, la senda iniciada varios siglos atrás por Hume. Gibson, Deleuze o Dennett, son algunos de quienes recientemente en la historia del pensamiento han proporcionado algunos apuntes al respecto, aunque debe decirse, que tales observaciones tienen más validez como dirección para futuras exploraciones que como verdades irrefutables.

En particular, la filosofía de Deleuze nunca trató de sistematizar conceptualmente lo que nociones tan resbaladizas como «mente», «sujeto» o «deseo» implican, pero sí nos proporcionó algunas claves que hoy pueden contrastarse y enriquecerse con hallazgos como los del científico informático Jeff Hawkins —en quien nos apoyamos de manera parcial. ¿Cómo explicar la actividad neuronal, la subjetividad individual, o la percepción colectiva del mundo —aunque sea de forma esquemática? Deleuze | Guattari proponen realizar una síntesis de tales funcionamientos sin tener que recurrir a causas trascendentales<sup>11</sup> —al contrario: hay que salir del antropocentrismo. Echemos mano de cuestiones con un carácter más amplio, verdaderamente más amplio: ¿Cómo explicar la formación de los suelos, las montañas y los

---

Delahaye, Jean-André Fieschi, y Gérard Duégan, *Cahiers du cinéma*, nº 171, octubre 1965. En *Godard por Godard*, vol. L, op. Cit. Fragmento extraído del libro de citas de Jean-Luc Godard, *Pensar Entre Imágenes*.

11 En oposición al trascendentalismo, la propuesta «maquinica» de Deleuze | Guattari se basa en mecanismos y funcionamientos subjetivos que surgen espontáneamente de la materia. No obstante, también debe aclararse que la filosofía de Deleuze, así como la de Manuel DeLanda, aunque llega en algunos aspectos a ser compatible con visiones científicas como la de Hawkins, se opone totalmente a algunos de los planteamientos de éste. Afirmaciones como que «el mundo posee una estructura, y, por lo tanto, es predecible» (Hawkins, Blakeslee: 2005, 205-206), o que «la estructura nido [jerárquica] del mundo real se refleja en la estructura nido [jerárquica] de nuestra corteza cerebral», ambas ideas fundadoras del libro *Sobre la Inteligencia*, son absolutamente contrarias a las filosofías planas basadas en el rol de la contingencia.



valles, y qué relación tiene ello con los procesos genéticos, cerebrales o lingüístico? ¿a qué se debe el isomorfismo en los aspectos más elementales de algunos procesos?... ¿Cómo explicar determinados comportamientos instintivos que los humanos compartimos con los reptiles, o algunas emociones compartidas con los mamíferos? ¿cómo explicar la coexistencia de estas «respuestas animales» con las respuestas generadas desde el neocórtex humano? ¿cómo interaccionan las diferentes regiones de nuestro cerebro?... Este tipo de cuestiones son justamente las que Deleuze | Guattari planteaban, y eso es lo que su teoría de la morfogénesis aporta al conocimiento y al estudio de la subjetividad: una teoría de las sustancias y de las formas, una teoría de los procesos materiales, una teoría capaz de dar cuenta de la complejidad de la vida, y de cómo ésta parte de las partículas más básicas de los sistemas.

Para Deleuze | Guattari, y ahora para nosotros, la subjetividad humana es sencillamente una propiedad emergente que surge *evolutivamente* de la interacción entre las partes que componen un organismo, y de la interacción de éste con la realidad circundante. Y como tal, su funcionamiento puede ser estudiado a la manera en que se estudia la evolución de un lecho geológico a partir de los diversos estratos que lo forman, o del modo en que se crea, generación tras generación, el poso genético de un animal. La evolución de los sistemas crea inevitablemente alianzas entre elementos heterogéneos y capas de estratos definidas por la homogeneidad de sus componentes. Ahora bien, ¿qué son los «estratos», y exactamente qué los vincula a las prácticas audio | visuales? —Deleuze | Guattari los han definido como fenómenos de espesamiento físico-químico, orgánico, lingüístico... (Deleuze, Guattari: 2008, 512).<sup>12</sup>

En esta parte de la investigación proponemos realizar una aproximación al modo en que las prácticas audio | visuales impactan o repercuten en nuestra subjetividad, a la manera de Deleuze | Guattari. Esto es: basándonos en los procesos de *estratificación* y *desestratificación* de nuestras percepciones (acumulaciones, coagulaciones, sedimentaciones, plegamientos... de sustancias, patrones y códigos). Dos capítulos de *Mil Mesetas* resultan esenciales para nuestro propósito: *La Geología de la Moral* y *¿Cómo Hacerse un Cuerpo Sin Órganos?*. También, naturalmente, el ensayo de Manuel DeLanda *Materialist Metaphysics* contenido en su publicación *Deleuze: History and Science*, en el cual sistematiza la función semántica que desempeñan algunos de los conceptos propuestos por Deleuze | Guattari: «ensamblaje», «estrato», «estratificación», «desterritorialización»...

### ***La Territorialización de los Estímulos***

Como heredero de alguno de los principales planteamientos de Gibson, Manuel DeLanda ha descrito (para sus alumnos en sus cursos del Pratt Institute<sup>13</sup>) el desarrollo perceptivo de los niños de la siguiente manera: al principio no hay más que totalidades desorganizadas y amorfas, que el niño aprende a diferenciar progresivamente mientras se ajusta a las condiciones locales. A medida que transcurre el tiempo, gracias al sistema perceptivo y al complejo campo de estímulos sensoriales exterior, los aspectos cuya estructura persiste en su experiencia espacio-temporal cotidiana, se van fijando en la mente (*crystalizan*).

DeLanda se refiere a la voz materna, al esquema del rostro y a la figura humana, como ejemplos, entre los principales rasgos o patrones de la realidad que el niño asimila durante los primeros días tras su nacimiento. Además, explica que de manera progresiva y gracias a su sensibilidad el niño irá discriminando entre unas personas y otras, distinguiendo a sus padres por sus movimientos corporales, o por el sonido o el ritmo sonoro que producen al caminar...; todo un mundo a su alrededor, objetos, personas, espacios, situaciones, comienza a ser reconocible.

La perspectiva de Gibson no es diferente. El siguiente fragmento complementa lo dicho:

**«Junto con la discriminación de los diferentes objetos, va desarrollando la discriminación de los diferentes acontecimientos. El niño aprende cómo funcionan las cosas, así como en qué se diferencian. Comienza a percibir la caída, el giro, el choque, la ruptura, el vertido, el recorrido, y termina por aprehender la inercia, la palanca, el tren de engranajes, la transformación química, la corriente eléctrica, y tal vez el concepto de energía.»** (Gibson: 1966, 285-286).

Modos y patrones, cada vez más complejos e interconectados, van cristalizando en la mente del niño (mientras se habitúa y busca nuevos estímulos y nuevas emociones capaces de romper, cada vez, ese frágil equilibrio emocional y perceptivo). No obstante, el cerebro no culmina su desarrollo en los primeros años de vida, sino que continúa adaptando su estructura según los requerimientos del entorno.

Esta distribución de informaciones o suma de patrones memorizados, explica por su parte Jeff Hawkins, son almacenados como una *secuencia de patrones*. Las secuencias son almacena-

13 «The Philosophy of Materials and Structures», curso diseñado por DeLanda para el primer semestre del curso 2011-2012 en Pratt Institute de Nueva York.

das auto-asociativamente, ya que, el efecto deseado es que el individuo sea capaz de reconocer y predecir eficazmente en el futuro, la existencia de nuevos patrones<sup>14</sup>. De hecho, nuestras creencias o percepciones emergen de la articulación, síntesis y consolidación de estas estructuras: «antes de ser capaces de reconocer algo, nuestro cerebro tiene, primero, que descubrir que la cosa existe»<sup>15</sup>.

Avanzando en la dirección que a nosotros nos interesa, DeLanda insiste en dos aspectos de los cuales depende la eficacia de tales asociaciones: la conectividad neuronal y la firmeza de las conexiones. Además, lo que añade DeLanda a unos argumentos como los de Hawkins<sup>16</sup>, es que *la experiencia pasada de un determinado organismo, le sirve a dicha entidad para poder distinguir lo relevante de lo irrelevante en futuras percepciones*. Según estos planteamientos, mientras la información relevante es captada de manera lo más detallada posible, y retenida mediante mecanismos neuronales, lo irrelevante participa en el proceso perceptivo meramente como un *fondo indiferenciado* (DeLanda: 2010, 80).<sup>17</sup>

De ahí que nosotros podamos afirmar que, el espectador audio | visual, emplea una estrategia de atención flexibilizable. Lo que explicaría a su vez, que, dependiendo del tipo de estímulo y de su disposición como receptor de una determinada expresión, el espectador pondrá más o menos atención, o a realizará un esfuerzo perceptivo adaptado a las exigencias.<sup>18</sup>

Ello resulta extraordinariamente revelador en nuestra exploración sobre las capacidades del espectador para ser afectado por la obra audio | visual. No se trata de insistir en la contraposición entre la acción y la contemplación, sino de señalar que el espectador es una entidad activa, que interactúa intensamente con la obra. La percepción implica no sólo una disposición (pasiva) sino además una participación (activa). Tal y como la esposa y colaboradora de Gibson, Eleonor J. Gibson, escribió en su libro sobre aprendizaje y desarrollo perceptual:

14 Según Hawkins, una de las bases del desarrollo evolutivo del neocórtex sería la «predicción»: saber qué ocurrirá a continuación.

15 Jeff Hawkins y Dileep George, en el artículo *Hierarchical Temporal Memory. Concepts, Theory and Terminology*. Numenta Inc (p. 3).

16 No se trata de que en los argumentos de Hawkins y de otros científicos no se contemple este aspecto de la subjetividad, sino que DeLanda le otorga una importancia suprema.

17 Manuel DeLanda, en el capítulo *Neural Nets and Insect Intelligence* de su libro *Philosophy and Simulation*, se refiere en realidad a formas muy básicas de inteligencia animal, que según entiende este autor, su estudio puede ser el punto de partida para comenzar a explorar la compleja subjetividad humana.

18 Esta idea es una aplicación teórica de los contenidos de *Eleonor J. Gibson: Learning to perceive and Perceiving to Learn* (p. 790) de Herbert L. Pick,

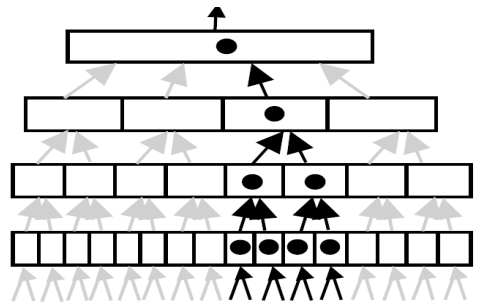
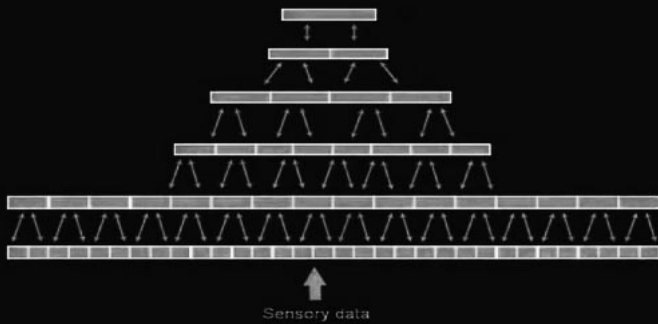
Fig. 59. El diagrama de Hawkins de la página de la derecha muestra una articulación simple de nudos.

**«Percepción es sinónimo acción, pero se trata de una acción exploratoria, no de una acción ejecutiva en el sentido de que a través de ella se manipule el ambiente»** (Gibson E. J.: 1969, 120).

La exploración de las imágenes por parte del espectador es una actividad primaria desde el punto de vista de la percepción de la obra audio | visual<sup>19</sup>. Naturalmente, ello no le resta complejidad al asunto. En términos muy generales, podría decirse, se exploran y captan estímulos que encontramos sobre la superficie de la pantalla (o las pantallas), poniendo atención, simultáneamente, a la banda de sonido, en caso de haberla; ahora bien, *explorar* y *captar* son, en este sentido, actividades directamente relacionadas con la imaginación y el pensamiento, dado que para realizar estas operaciones se manejan las mismas informaciones y realizan procesos equivalentes<sup>20</sup>.

19 Herbert L. Pick, *Eleanor J. Gibson: Learning to perceive and Perceiving to Learn*, p. 791.

20 Tal como Hawkins explica, en parte, el sistema perceptivo funciona gracias a la articulación de diversas series de nudos o puntos de intersección situados a diferentes niveles de escala alojados en el neocórtex. Aunque Hawkins habla de «jerarquías» y de un «aumento de la complejidad» a medida que se asciende en la pirámide, lo cierto es que la complejidad es siempre la misma, dado que, como él mismo explica, independientemente del nivel de la escala en el que se encuentre, cada nudo realiza exactamente el mismo «algoritmo» y el mismo aprendizaje que los demás nudos. La práctica audio | visual proporciona al individuo datos, que nosotros llamamos aquí «*inputs*» sensoriales ópticos y sonoros. Según la teoría de Hawkins, los «*inputs*» que llegan al cerebro, acceden desde la parte inferior de la pirámide, y aparecen por la parte superior como «*outputs*» asociados a otros datos [Fig. 59]. Cada vector en el esquema de arriba representaría un patrón obtenido a partir de los datos sensoriales. Resulta importante saber que cada nudo en la jerarquía realiza exactamente la misma operación que la jerarquía general. Es decir, cada nudo se encarga de discriminar el tipo de patrón de entrada, y aprende a asignar un sentido a este *input*. Dicho de forma más sencilla, cada nudo, sin importar en qué lugar de la jerarquía se encuentre, se encarga de descubrir el sentido de la entrada sensorial. Según la lógica presentada, las salidas o «*outputs*» de los nudos en un determinado nivel de la estructura se convierten en las entradas del siguiente nivel de la escala. Así, las regiones más altas reciben la información de los múltiples nudos de abajo, y a su vez discriminan el tipo de patrón de esta entrada. Los nudos de la parte inferior de la jerarquía discriminan patrones parciales. Por ejemplo, cuando la inferencia es



El hecho de aprender a discriminar en nuestras percepciones, hace que podamos atender progresivamente a más o nuevas dimensiones del estímulo audio | visual<sup>21</sup>. Por supuesto, la teoría de las oportunidades de James J. Gibson tiene también cabida en este contexto —el de la producción del sentido—, puesto que la pantalla o el espacio expositivo podrían ser entendidos como territorios de los cuales extraemos algo nuevo en nuestro beneficio por medio de nuestras capacidades perceptivas. Entonces, cuando de forma coloquial decimos que algo «tiene sentido», estamos diciendo que lo comprendemos, que podemos asimilarlo y darle un valor porque se ajusta a nuestra coherencia, que no es demasiado abstracto para nosotros, ni resulta, por otro lado, demasiado caótico, sino que percibimos un orden, un ritmo, una dirección. Cuando a finales de 2009 se proyectó en La Enana Marrón de Madrid, la película *Walden* (1964-1969) de Jonas Mekas, la dificultad del público para mantener la atención sobre las imágenes en la pantalla fue más que evidente; en más de una ocasión se oyó decir a alguno de los asistentes, con indignación y antes de abandonar la sala, que la película «no tenía sentido». La misma situación se ha repetido —y parece natural que siga ocurriendo— en proyecciones de obras como *...era erera baleibu izik subua aruaren...* (1968-70) del pintor José Antonio Sistiaga en el Museo Reina Sofía, *La Celosía* (1972) de Isidoro Valcárcel Medina, o *Nebraska* (2007) [Fig. 60] de Jon Jost, en la Filmoteca Española de Madrid.

Rechazamos lo que amenaza nuestra propia coherencia. Así, cuando el espectador de una obra audio | visual emplea esta expresión en su forma negativa, está tratando de decir que no le ha gustado, que no está de acuerdo con los planteamientos expuestos... pero, también, que no ha logrado asimilar la obra dentro de su sistema de percepciones mentales; en otras palabras, que no ha sido capaz de establecer intelectualmente relaciones significativas entre las partes que componen esa obra, entre aspectos ubicados en diferentes niveles de escala, o entre la obra en su conjunto y otros elementos del hábitat en el cual ésta se encuentra.

visual, se representan aspectos tales como bordes, líneas y esquinas, que hacen referencia a una pequeña parte del espacio visual. Por su parte, los nudos de la parte superior de la jerarquía trabajan con patrones más globales, tales como el patrón «perro», el patrón «rostro», o el patrón «coche», que pueden aparecer en todo el espacio visual.



En cierto modo, Gibson había explicado este fenómeno varias décadas atrás: percibimos órdenes, patrones o modos que nos resultan familiares (Gibson: 1979, 271); y cuando no llegamos a establecer ninguna conexión, interna o externa, cuando el objeto o la cosa nos resulta totalmente extraño o confuso, coloquialmente decimos que es algo incoherente, algo ajeno a nuestro territorio subjetivo, algo que «no tiene sentido». No obstante, debemos añadir que en toda obra, incluso en la más abstracta, existe siempre algún elemento compositivo que, de un modo o de otro, el espectador puede vincular mentalmente con la realidad circundante y con su sistema de creencias.

### ***Usos y Efectos del Lenguaje en la Obra***

Tal como hasta ahora nosotros hemos entendido la noción de sentido, ésta, consiste en la relación entre una percepción, un estímulo, y su origen o fuente. Así es, también, como la describe James Gibson en su libro *The Senses Considered as Perceptual Systems* (1966). Pero éste no es, seguramente, el único significado del vocablo «sentido». Como el propio Gibson reconoce, existe un segundo significado al cual se refieren Ogden y Richards en un libro llamado *The Meaning of Meaning* (1930)<sup>22</sup>. En este libro se sugería una noción de sentido basada en la relación establecida entre el pensamiento, el símbolo, y su referente.

Gibson explica que los términos relacionados en el primer caso son muy diferentes de los del último. El significado de «estímulo» difiere del significado de la noción «símbolo». Por ejemplo, un estímulo sonoro en una película, como el chirriar de una puerta que se abre, está directamente vinculado a su causa física: el movimiento de la puerta que se abre. Por su parte, una palabra está relacionada con su referente mediante una convención social. Una imagen óptica y una imagen sonora ofrecen a los sentidos una serie de energías estructuradas, pero obtenidas indirectamente; la palabra y la proposición lingüística son modos aún más

---

22 Este libro no forma parte de nuestra bibliografía, sino que lo citamos indirectamente a través de Gibson, *The Senses Considered as Perceptual Systems*.



Fig. 60. Algunos fotogramas de *Nebraska* de Jon Jost, 2007.

indirectos, son *código*. Naturalmente los rasgos gestuales contenidos en las imágenes visuales y sonoras pueden ser codificados, y de ese modo una organización gestual deviene lenguaje, pero ello no tiene que hacernos pensar que toda obra audio | visual pueda ser analizada en estos términos.

Hasta el momento en esta investigación, nos hemos referido a las manifestaciones audio | visuales casi exclusivamente en relación a aspectos relacionados con los estímulos que surgen como efecto de las estructuras lumínicas y sonoras. Esta decisión se fundamenta en la creencia de que lo fascinante de la obra es que las ideas más abstractas, o mejor, la cosmovisión de un autor, se encarne en imágenes, en gestos no codificados. Se trata, pues, de pensar y de comprender más allá de las palabras o los símbolos, o de lo que, de forma exclusiva, estos nos pueden ofrecer, ya que según nos parece éste es justamente el potencial de las artes audio | visuales. En palabras del realizador Michelangelo Antonioni:

**«... creo que es mucho más cinematográfico intentar captar los pensamientos de un personaje a través de una reacción cualquiera que no encerrar todo esto en una frase, recurriendo prácticamente a un medio didáctico»** (Antonioni: 2002, 39).

Ocurre, no obstante, que en el territorio de las artes audio | visuales el lenguaje verbal ocupa una parte muy importante en la mayoría de las producciones —desde la incorporación de la banda de sonido. De ahí que ahora debemos preguntarnos, ¿cuál es la consecuencia de insertar el lenguaje verbal en la obra audio | visual?

Podríamos suponer que el sentido o la función del lenguaje verbal sería contribuir lingüísticamente a la expresión, para así captar más fácilmente la intención del artista. Sin embargo, no siempre sucede estrictamente de tal modo. No siempre las palabras, en su forma oral o escrita, demuestran este potencial que surge de su unión con las imágenes dentro del flujo audiovisual. Lo que en la mayor parte de las obras ocurre, es que el lenguaje potencia un desafortunado e inevitable efecto de aplanamiento y homogeneización de la realidad. ¿Por qué ocurre esto? ¿Por qué el lenguaje tiende (frecuentemente, y dependiendo de su uso) a distorsionar y este-

Fig. 61. Superposición de texto sobre imagen en el filme *Histoire(s) du Cinéma* de Jean-Luc Godard, 1988-1998.



reotipar la realidad? Gibson nos da, a este respecto, algunas pistas:

**«... se trata de un código. El lenguaje sustituye cosas por palabras. Depende del léxico, es decir, de un tipo de acuerdo social: el uso de señales que representan determinadas percepciones. ... Hay, por supuesto, muchas más cosas en el mundo que palabras en un idioma. No todo puede ser un código. Las respuestas verbales ... deben categorizar o cortar el mundo real en formas convencionales que son necesariamente inadecuadas para semejante complejidad.»** (Gibson: 1966, 281).

Naturalmente, el lenguaje puede ser introducido en las artes audio|visuales de muchas maneras, llegando a eliminar la tendencia reductora de los símbolos y las pretensiones del acto de comunicación. Autores como Godard en *Historia(s) del Cine* (1988-1998) [Fig. 61] o en *El Origen del Siglo XXI, Para Mí* (2000), Marker en *Le Joli Mai* (1963) y en *El Fondo del Aire es Rojo* (1977), Duras, especialmente, en *India Song* (1975), y Huillet|Straub *La Muerte de Empédocles* (1987), entre otros muchos realizadores, verdaderamente, han introducido mediante el lenguaje una nueva dimensión estética, que no debe ser catalogada como «novela + imagen», «poesía + imagen» o «ensayo + imagen». Ello no quita que sus usos tengan como base algunos desarrollos lingüísticos producidos desde el territorio novelesco, poético y ensayístico, entre otros.

El uso que, por ejemplo, Godard hace del lenguaje suele ser un uso poético-ensayístico — proverbial también— en diálogo con las imágenes, por otro lado hay que destacar no sólo la parte oral sino también las incrustaciones y los juegos de palabras mediante el texto escrito; Marker emplea registros orales en off característicos —de manera palpable en *Sans Soleil* (1982)— por no plegarse a la expresividad de la imagen, ni forzar a la misma a aplanarse para ilustrar el significado de las palabras, además, en su distinguible estilo resuenan y reverberan los ensayos de Molière, algunos mecanismos novelescos de Proust, y la ligereza de los diarios de Sei Shonagon; en Duras, además de la obra citada, en la que gran parte del diálogo es





percibido como una especie de ecos lejanos que incorporan el anacronismo en la narración, debe recordarse la conversación que ideó para *Hiroshima mon Amour* (1960), película dirigida por Alain Resnais. Junto a estos autores debe destacarse aquí el caso de Marcel Hanoun, con películas tempranas en este mismo contexto del cine francés, como *Une Simple Histoire* (1959) en la que la voz narradora del personaje principal no se conforma con narrar, como en otros filmes, los detalles de la historia que el espectador no podría alcanzar de otro modo, sino que dialoga y sufre con el propio relato, entra a describir lo que la imagen está directamente mostrando en la pantalla, o incluso, a repetir lo que el propio personaje ha dicho o está diciendo, superponiendo, en este último caso, ambas voces a un lado y al otro de la narración; el efecto que ello crea no es el de un aplanamiento de las distintas dimensiones del dispositivo audio | visual, sino la confluencia de lo que es irremediabilmente irreconciliable.

En las artes audio | visuales, particularmente, la voz, nunca ha dejado de ser un eje de experimentación privilegiado que participa a la vez del lenguaje y del sonido. Algunos cineastas, como Huillet y Straub proponen un uso muy diferente del lenguaje hablado, estableciendo un material muy complejo y muy elaborado surgido de la unión entre la voz de los personajes y las imágenes. El cine de Huillet | Straub se centra tanto en la expresividad musical y la materialidad sonora de la voz y las entonaciones, como en cuestiones semánticas<sup>23</sup>. Así, la palabra es significado y textura a un mismo tiempo. Pensemos en obras suyas como *Sicilia!* (1999), en la que los elementos lingüísticos y fonéticos se introducen, absolutamente, en una pragmática interna del acto de composición. Así, esta operación, tiene que ver a un mismo tiempo con la voz, la palabra, la lengua, la música<sup>24</sup>.

23 También debe señalarse la concordancia entre la voz y el cuerpo de los actores. Como diría Daney: «La voz no se produce únicamente en la boca; siempre viene de más lejos. *La voz implica al conjunto del cuerpo*» (Daney: 2004, 70).

24 De esta obra hemos mostrado, en la Primera Parte de esta investigación, algunos extractos del guión una vez trabajado conjuntamente con los actores.

Fig. 62. Fragmentos de fotogramas de la película *...era erera baleibu izik subua aruaren...* de José Anotonio Sistiaga, 1968-1970.

En estos casos citados, y muchos otros que aquí haría falta recordar, gracias al empleo del lenguaje, el espectador puede llegar a percibir aspectos de la realidad que, de otra forma, igual no hubiera sido posible alcanzar.

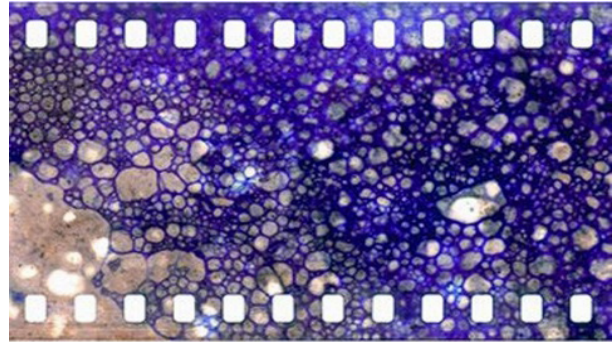
### ***Sensibilización Perceptiva y Cristalización de las Percepciones***

Resulta interesante —decíamos al comenzar el capítulo— el hecho de que ante un mismo estímulo, experimentado repetidas veces, reaccionamos de manera diferente. Con frecuencia ocurre que la primera vez que vemos, por ejemplo, una película, ésta nos paraliza. Algunas obras tienen un gran impacto emocional sobre nosotros, producen un shock en la medida en que logran que sintamos algo que nunca habíamos llegado a sentir. Puede ocurrir que, en visionados posteriores del mismo filme, ésta nos siga afectando. Sin embargo, el efecto tenderá a ser menos pronunciado con el tiempo, a medida que nos habituamos a tal estímulo.

Precisamente, Manuel DeLanda distingue dos de las más simples capacidades que emergen del entramado neuronal de algunos organismos (que van desde la hidra o los insectos hasta el ser humano): la *habituación* o el efecto de habituarse y acomodarse a algo, y la capacidad opuesta, la *sensibilización*, que consiste en incrementar cualitativa o cuantitativamente el modo en que algo afecta nuestra sensibilidad (DeLanda: 2010, 80-81)<sup>25</sup>.

Esto sugiere, por otro lado, la existencia de un *estado de expectación mental* que brota ante lo sorprendente o inesperado de los estímulos. Y, a su vez, ello favorece e intensifica, no sólo la atención prestada al estímulo, sino, además, la emergencia del sentido. Puesto que —como también Gibson decía— «se aprende a percibir» (Gibson: 1982, 245), películas u obras de video-arte que en un momento de nuestra vida parecían no tener sentido, de pronto parecen adquirir coherencia: nos sensibilizamos. Esta sensación la experimenté personalmente en el corto periodo de tiempo comprendido entre el inicio y el final de una película; fue concreta-

25 Seguramente DeLanda parte aquí de los estudios del neurocientífico Eric Kandel, que durante años se ha dedicado a estudiar, en animales como la aplysia, comportamientos a nivel neuronal de sensibilización y habituación perceptiva.



mente durante el visionado de la ya citada *...era erera baleibu izik subua aruaren...* [Fig. 62]. Esto es lo que el neurocientífico Eric Kandel, en unas páginas admirables de su libro *Psiquiatría, psicoanálisis y la nueva biología de la mente*, denomina «sensibilización a corto plazo».

Cuando algo adquiere sentido para nosotros, o para un espectador que contempla una obra, lo que ocurre es que nos hacemos mentalmente capaces de vincular esta percepción con otras percepciones o aspectos de la vida. En este momento, las relaciones entre unas percepciones y otras, comienzan progresivamente a variar en nuestra mente, produciéndose fugas y perdiendo el equilibrio en algunas zonas del ensamblaje neuronal; los especialistas en este dominio explican este proceso mediante el ajuste del entramado de conexiones neuronales a una nueva situación. Así, mientras que unas conexiones se potencian y consolidan, otras se deprimen adquiriendo una tendencia a la inactividad.

Lo anterior sugiere que el sistema nervioso experimenta cambios funcionales y estructurales, lo cual corresponde con los argumentos sobre los que se apoya la tesis principal de Kandel. En este sentido, conceptos como los que en esta investigación empleamos, «desestratificación mental» o más adelante «plasticidad cerebral» no deben llevar a pensar en un estado caótico del cerebro<sup>26</sup>. Al contrario, estos procesos son la base del aprendizaje y el conocimiento humano, y sin embargo, el exceso de rutinas y el endurecimiento son justamente los peores enemigos del cerebro. Digamos que un cerebro sano y eficaz es necesariamente un cerebro dotado de gran plasticidad. De hecho, la «plasticidad cerebral» es la noción clave de toda esta Segunda Parte de la investigación: si nuestras mentes no tuvieran la propiedad de ser modeladas por los dispositivos audio|visuales, nada de lo que aquí se ha señalado tendría ningún sentido.

Este tipo de transfiguración cerebral, del cual hablábamos, debe ser, entonces, entendida como un enriquecimiento perceptivo. Pues las ideas que enseguida surgen en nuestra mente, influirán en la reformulación de otras ideas, e intervendrán, también, en el reajuste, conquista y consolidación de nuevas conexiones neuronales y territorios del neocórtex.

En pocas palabras, se podría decir que lo que los artistas hacen es crear *estímulos significativos capaces de romper las rutinas perceptivas* (desestratificar, desarticular el pensamiento). Su

26 El exceso de rutinas y el endurecimiento son, por el contrario los peores enemigos del cerebro.

labor social no consiste en *crear y transmitir un mundo complejo de significados*. Pues un estímulo significativo —pensamos— no tiene, en principio, porqué estar sometido o relacionado con los significados lingüísticos. Aquí, debe entenderse la significancia como la «importancia», la «relevancia», la «trascendencia» de algo.

A modo de desenlace de nuestra argumentación, diremos que se necesitan constantemente nuevos estímulos, nuevos patrones estéticos, nuevos modelos éticos, que, literalmente, «golpeen» nuestro sistema perceptivo. En ésta época en concreto, hace falta incrementar la fluidez y transversalidad en nuestro cerebro, hace falta un *cabaleado* más denso, y para ello, tan sólo necesitamos enriquecer nuestra experiencia diaria: por eso no es exagerado decir que el arte sea, y haya sido durante decenas de miles de años, imprescindible en todas las culturas conocidas.

### ***El Punto Crítico de la Narración en *Zabriskie Point* de Michelangelo Antonioni***

Entrando de nuevo en materia cinematográfica, conviene recordar que Michelangelo Antonioni fue uno de los principales representantes del Neorrealismo italiano, corriente que ha sido considerada en el ámbito historiográfico como una conciencia político-social de los años siguientes a la Segunda Guerra Mundial. Ahora bien ¿qué ocurre con el cine de Antonioni posterior a este período?

A continuación proponemos dar cuenta de que su filme *Zabriskie Point*, realizado en 1970, está incrustado, literalmente, en una problemática histórica de la cual es un efecto directo. Y no sólo eso, pues, además, ocurre que para explicar determinados aspectos de aquel particular periodo es fundamental remitirnos al contenido ético | estético del filme.

Veámoslo en relación a la perspectiva teórica aquí presentada. En el apartado anterior hacíamos referencia, entre otros, a dos nuevos conceptos en el contexto de la percepción, la «habitación» y la «sensibilización». Lo interesante, además, es que estos dos procesos contrapuestos estarían íntimamente vinculados a las nociones de Deleuze, «territorialización» y «desterritorialización»<sup>27</sup>. Ahora bien, ¿qué relación puede tener todo esto con *Zabriskie Point*?

<sup>27</sup> Debe saberse que la lógica en la que participan unos y otros está necesariamente determinada a plantear, entre la «habitación» y la «sensibilización», o entre la «territorialización» y la «desterritorialización», un tipo original de relación intrínseca, un modo de copresencia.

Para empezar, el cruce direccional entre los procesos de territorialización y desterritorialización, impregna todo lo que ocurre en cada uno de los planos en la narración. Dicho de otro modo, en la historia, estaría, por un lado, el reflejo de una tendencia norteamericana al acomodo, a la habituación y a la cristalización de los modelos sociales, y por otro, la sensibilización, el inconformismo, y la constante ruptura con la tradición y el centralismo político. Más claramente aún, toda la composición del filme está pensada en función del siguiente aspecto: la rebeldía. Se trata de escapar de un territorio opresivo, de huir de las reglas generales de la moralidad, de *desestratificar el Yo...*, pero, ¿hasta qué punto?

*Zabriskie Point* tiene su inicio con unas imágenes que imitan el dinamismo y la estética del reportaje audio|visual. En esta primera secuencia, Antonioni nos aproxima al contexto de la contracultura americana<sup>28</sup>. Un grupo de estudiantes planea una revuelta contra un sistema jerarquizado y oligárquico: un territorio donde nada interesante puede ocurrir. En palabras de Deleuze, se trataría de un sistema fuertemente territorializado, sometido a rígidas estructuras: «Todo un juego de territorios bien determinados, planificados. Se tiene futuro pero no devenir» (Deleuze, Guatari: 2008, 200). Pues como sabemos, toda cristalización estructural tiende a estabilizar las componentes, y crear, indeterminadamente, hábitos, automatismos e inercias —condiciones sociales necesarias para llevar a cabo políticas como las que ideaba el propio Edward Bernays<sup>29</sup>).

**«Si hemos hecho causa común con los jóvenes rebeldes estadounidenses, es quizás porque nos ha atraído su natural vitalidad animal»** (Antonioni: 2002, 146).

---

28      Cabría preguntarse: ¿Por qué rodar en los Estados Unidos? ¿Cuál es hoy su interés?; la respuesta de Antonioni sería sencilla: «[Norteamérica] es un lugar en el que se pueden aislar en estado puro algunas verdades esenciales sobre los temas y las contradicciones de nuestro tiempo» (Antonioni: 2002, 142).

29      El «proyecto de uniformación» de Bernays consistía en reducir el margen de heterogeneidad de las subjetividades a nivel colectivo. Inmediatamente, todas las formas de propaganda, política y publicidad de los Estados Unidos de los años veinte del pasado siglo, cambiaron drásticamente tras la publicación de algunos de sus libros como *Propaganda o Crystalizing Public Opinion*. En sus investigaciones, Bernays persigue la utopía de crear un territorio de subjetividades absolutamente controladas y controlables. Sobrino de Freud, Bernays convence a los políticos de que lo que necesitan sus políticas es una radical centralización de los flujos de deseo y de la opinión pública. En lugar de una dispersión como la que en ciertos contextos podrían garantizar las políticas capitalistas, Bernays propuso la creación de una única línea de deseo.

*Zabriskie Point* no es, en efecto, una película política. Antonioni ha declarado que si hubiese querido hacer una película de ese tipo, acerca de la contestación juvenil, habría seguido el camino emprendido al comienzo de la secuencia del mitin estudiantil (Antonioni: 2002, 143). De ahí que la siguiente fase de la película se desarrolla casi por contraste con la primera. Aquí, el efecto sería el opuesto: ya no es la sensibilización y rebeldía de unos jóvenes en un ambiente de represión, sino la ruptura y la emergencia de nuevas soluciones prácticas. Concretamente, la historia continúa con la unión de dos jóvenes de distinto sexo, Mark y Daria. La necesidad es la de vivir en un presente de manera independiente, creativa y provisional, con una tendencia a la separación radical del conservadurismo y de los rígidos procedimientos políticos y policiales de los Estados Unidos<sup>30</sup>.

**«Mis personajes y sus historias son el intento de devanar un hilo a través de algunas cosas embrolladas que ocurren hoy y que es difícil comprender en su conjunto, aunque estas cosas tengan o estén a punto de tener una gran importancia para todos.»** (Antonioni: 2002, 137).

Inicialmente, Mark huye tras haber asesinado a un policía durante un enfrentamiento en el campus universitario. Sin embargo, la historia no es tanto la de una huída como la del accidental encuentro de los dos personajes sobre un árido y remoto territorio norteamericano. Los lugares tienen especial importancia en esta película, hasta el punto de que Antonioni llegue a declarar en una entrevista que «*Zabriskie Point* ... es un filme sobre los Estados Unidos. Los Estados Unidos son el auténtico protagonista del filme.» (Antonioni: 2002, 337). Por eso no sería exagerado decir que, a pesar de que la grandeza del paraje haga parecer a los protagonistas seres insignificantes, sus posibilidades en semejante entorno resultan infinitas a la mirada del espectador.

Por otro lado, entre ellos no sólo ha surgido una implacable atracción sexual, sino que toda esta circunstancia en conjunto desencadena, en seguida, el desenfreno de los instintos humanos, y así, la disolución de toda ley moral. Según Antonioni, se trata literalmente de un «intento de liberación» en un sentido «interior y privado», pero «en confrontación con la realidad provocativa de toda Norteamérica» (Antonioni: 2002, 137).

Con estas circunstancias, en sus manos sólo está seguir adelante. La banda sonora creada por el grupo Pink Floyd se funde con el rocoso y polvoriento continente mostrado en las imágenes. La libertad de los protagonistas se justifica por la amplitud del lugar, quedando al mismo tiempo anulada. Todo es a un mismo tiempo el anverso y el reverso. Decir «irracional» para describir este viaje de experimentación y amnesia no es suficiente. Conviene añadir «alucinatorio» o incluso «lisérgico»; de ahí que toda preocupación social y política (reflejada al comienzo del

30 Este aspecto dialoga perfectamente con la propia experiencia del director durante el rodaje: en su entrevista con Alberto Moravia, cuando Antonioni fue interrogado sobre aquello que más le había impresionado de su trabajo con los productores estadounidenses, declaró que «los norteamericanos están muy ligados a la rutina» (Antonioni: 2002, 340).



filme) haya desaparecido.

No obstante, un poso de malestar o frustración permanece en algún rincón de su organismo. En el interior de la narración, a pocos minutos del final del filme, la protagonista se detiene ante un lujoso edificio situado en lo alto de una colina rocosa. En uno de los despachos de este edificio se encuentra su jefe, el cual discute con sus socios sobre un nuevo proyecto urbanístico. Lo esperado, aquí, sería que la joven cometiera un crimen mayor que el de su compañero, y que en tal cometido, ella perdiera la vida. Un primer plano del rostro de la joven revela al personaje como una auténtica máquina productora de deseos libres. Las imágenes muestran cómo, mental e imaginariamente, hace volar dicha arquitectura por los aires [Fig. 63]. Una enorme bola de fuego ocupa la pantalla, y una infinidad de minúsculos fragmentos de la construcción avanzan en todas las direcciones. Con la evolución de la imagen-tiempo cada vez vemos menos a través de los ojos de los personajes y cada vez se siente más intensamente su mundo interior. Es éste, precisamente, el momento más puro de la historia, en el sentido de que toda narrativa, toda cohesión entre imágenes y toda acción se paraliza, el conjunto se disgrega como los componentes de una mayonesa cortada. Podría decirse incluso que este estallido marca el *punto crítico* en el cual la narración cambia de *estado*: repetidamente y desde varios puntos de vista, Antonioni nos muestra la explosión y los pequeños fragmentos del edificio volando por el aire en la región americana de Zabriskie Point. No debemos hablar más de una narración basada en la alucinación sino, quizá, de algún tipo de esquizofrenia, pues, exactamente, la explosión se interrumpe trece veces para comenzar de nuevo más allá de todo propósito narrativo.

A continuación, sobre el mismo azul del cielo, explotan otros objetos. Un sillón y un floreo sobre una televisión conectada, una estantería colmada de libros, un frigorífico lleno de alimentos, un colgador de prendas de vestir, etc. [Fig. 64]. Todos estos símbolos de la cultura occidental contemporánea vuelan literalmente por los aires. A través del personaje femenino, el director italiano se recrea durante varios minutos con una serie de imágenes ralentizadas de objetos suspendidos, como si fuera éste el verdadero impulso, la única posibilidad, un deseo difuso incubado en el inconsciente social que aparece y se manifiesta a través de la protagonista —efectivamente, tal como expresa la filosofía de Deleuze, los deseos nunca son individuales, éstos no pertenecen a los sujetos, sino que son flujos que rondan el inconsciente social.

Las imágenes de Antonioni de objetos ingravidos flotando en el azul del cielo recuerdan a las imágenes telescópicas de los cuerpos que flotan en el cosmos, o quizá, también, a aquellas imágenes de cuerpos microscópicos en ambientes gaseosos. Un pollo desplumado, decenas



Fig. 63. En las páginas 255 y 258 se muestran algunos fotogramas de *Zabriskie Point* relacionados con la explosión que acontece al final de la narración.

y decenas de libros abiertos como abanicos, una sombrilla desplegada, una langosta cocida, infinidad de pequeños trocitos de cristal, motores desprendidos de otros mecanismos, la hoja de un periódico, fragmentos heterogéneos de orígenes desconocidos... Polvo estelar. La mezcla abarcando la totalidad de la imagen (formato 16:9) recuerda a las pinturas *all-over* de Jackson Pollock. Una realidad ingravida, inconexa, ilógica, desestratificada, desordenada, en perpetuo movimiento y transformación. Una brizna de intensidad absoluta... El filme termina en el momento en que Daria (habiendo salido de su delirio mental) se da la vuelta para entrar en su automóvil y marcharse. Sin que se llegue a producir un corte en el plano, la cámara corre paulatinamente el ángulo en busca del sol, que está a punto de ocultarse tras las montañas.

#### *Al Borde del Caos:*

Puede ser interesante recordar una anécdota de la ciencia contemporánea narrada por DeLanda en una entrevista, en la que Chris Langton descubre la existencia de una región mágica, el «borde del caos», donde todo tipo de procesos de organización tienen lugar. Es precisamente esta región la cual permanece ausente en términos sociales y psicológicos a lo largo de toda la película de Antonioni. Si bien ambos procesos —territorialización y desterritorialización— resultan fundamentales tanto al nivel de la identidad personal como colectiva, el exceso o la carencia de cualquiera de ellos, tendría, sin embargo, efectos catastróficos. Cuando las reglas son demasiado rígidas se produce una *estratificación atroz*, y la realidad social se hace insoportable; cuando, en caso contrario, toda regla es abolida y todo flota en un ambiente de apariencia gaseosa, como en el clímax de una explosión, se produce una *desestratificación suicida*.

Durante varios minutos Antonioni mantiene la sucesión de imágenes en que los fragmentos materiales bailan libremente en el aire, exentos de la funcionalidad que nuestra cultura les había adjudicado. Es una desestratificación absoluta. Es preciso notar que Antonioni sólo puede considerar este estado a-funcional y a-moral del mundo como ilusión, como espejismo, como delirio mental de uno de sus personajes: de un extremo, Daria pasa directamente al opuesto, de la «inocencia» a la «violencia» (Antonioni: 2002, 137); Estados Unidos es, ya lo dice Antonioni, un lugar de extremos: «Si he de resumir los datos de mi experiencia norteamericana, puedo decir: el despilfarro, la inocencia, la vastedad, la pobreza» (Antonioni: 2002, 140).

Finalmente, parece tratarse de un paréntesis de catarsis antes de continuar con la narración, un respiro y quizá una toma de conciencia, una liberación, un mecanismo de supervivencia —próximo a la esquizofrenia. Sea lo que sea, Antonioni nos advierte del peligro de una desestra-

[Fig. 64]



tificación total, como si dijera: es preferible no franquear ese límite, lo que al otro lado encontraríamos sería el caos mismo, la ruptura de todo ritmo, de toda relación, de toda simbiosis y funcionamiento. Como Manuel DeLanda indica, debemos permanecer siempre entre los dos extremos de lo sólido y gaseoso<sup>31</sup>.

Como se suele decir, la palabra clave que aquí no es «sabiduría» sino «prudencia». Es preferible mantener siempre un pequeño pedazo de territorio, de lo contrario uno se volvería loco al no poder encontrar ese soñado mundo de «pureza» y «armonía» existencial:

**«Habría, pues, que hacer lo siguiente: instalarse en un estrato, experimentar las posibilidades que nos ofrece, buscar en él un lugar favorable, los eventuales movimientos de desterritorialización, las posibles líneas de fuga, experimentarlas, asegurar aquí y allá conjunciones de flujo, intentar segmento por segmento continuums de intensidades, tener siempre un pequeño fragmento de una nueva tierra».** (Deleuze, Guattari: 2008, 165, 166)

### 4.3. LA CREACIÓN AUDIO | VISUAL Y LA CREENCIA EN EL MUNDO

Toda cultura humana posee su propia tradición artística, igual que cada cultura posee su propio sistema de creencias, y dispone de una serie de tecnologías que le ofrecen la oportunidad de expresar tales percepciones, emociones y sentimientos. Desde la época de las pinturas rupestres, el ser humano ha fabricado y observado imágenes ayudado cada vez con medios más sofisticados. ¿Cómo pudo ser ese primer momento del origen de las imágenes en la prehistoria, y cómo ello repercutió en la forma de mirar el mundo y nuestra existencia en él? «El artista creó una pieza capaz de hacer que ambos, artista y observador, vieran algo que no estaba allí, o más exactamente, que al mismo tiempo estaba y no estaba. ¡Un mamut aparecía en la pared de la cueva! Percibir esto por primera vez a la luz parpadeante de la antorcha, debió ser impresionante. Con toda seguridad, este singular acontecimiento produjo un enorme impacto a este espectador ancestral. [La imagen de] El mamut aparente le forzaría a pensar, iniciándose en él una actitud filosófica. ... Se desarrollarían la magia y la religión en torno a la caza —y, sin duda, surgiría una tenue consciencia de lo «aparente» y lo «real», la «forma» y la «sustancia», el «espíritu» y el «cuerpo»— pero, el artista, conocedor de la técnica de la creación de imágenes,

31 Estos argumentos provienen precisamente de uno de los fragmentos más reveladores escritos por Deleuze y Guattari en *Mil mesetas*: «No se puede alcanzar el CsO [mundo de relaciones inmanentes], y su plan de consistencia, desestratificado salvajemente (...). Liberadlo con un gesto demasiado violento, destruid los estratos sin prudencia, y os habréis matado vosotros mismos, hundido en un agujero negro o incluso arrastrado a una catástrofe, en lugar de trazar el plan. Lo peor no es quedar estratificado —organizado, significado, sujeto— sino precipitar los estratos en un desmoronamiento suicida o demente, que los hace recaer sobre nosotros, como un peso definitivo». (Deleuze, Guattari: 2008, 165, 166).

aprendería, además, un nuevo modo de comunicación ... y un nuevo modo de mirar el mundo a su alrededor» (Gibson: 1966, 229).

En nuestra época, los adelantos técnicos más recientes e importantes para las artes fueron la invención de la fotografía en el siglo XIX y el descubrimiento de las técnicas audio | visuales, seguidas, ambas, de un inmediato y permanente desarrollo a lo largo del siglo XX encaminado en nuestros días hacia la digitalización. Resulta innegable el hecho de que tales técnicas hayan abierto nuevos horizontes para nuevas discriminaciones y hábitos perceptivos, tal como Gibson imaginaba de la época de las pinturas rupestres. Sin duda, las herramientas conducen a nuevas herramientas... dice Gibson (Gibson: 1966, 25).

¿Qué implica, entonces, adquirir esa capacidad para percibir más, para tener acceso a nuevos modos de sentir la realidad circundante? ¿cómo se superan los límites de nuestra percepción y nuestro pensamiento, y cómo aparecen sucesivamente nuevos límites? En los siguientes apartados proponemos continuar estudiando algunos aspectos en torno a la incidencia del arte audio | visual en el desarrollo de nuestras percepciones y modos de habitar el mundo.

### ***El Cambio Absoluto de Dimensión Estética***

En su *Tesis sobre Feuerbach*, Marx exponía sus quejas sobre el hecho de que los filósofos se limitaban a interpretar la historia, cuando la cuestión era cambiarla. Marx hizo ver, efectivamente, que las estructuras sociales que la historia porta desde el pasado hasta el actual momento de nuestras vidas pueden transmutarse mediante la acción en el presente. Así tuvieron lugar las grandes emancipaciones sociales del siglo XX. Ahora bien, ¿cuál es el papel que juega el arte a este respecto? Esta fue, sin duda, la gran pregunta durante el siglo pasado. Jean-Luc Godard, como artista de la segunda mitad del siglo y especialmente marcado por la doctrina marxista, fue uno de quienes más intensamente exploró nuevas dimensiones estético del cinematógrafo a fin de luchar por un inminente cambio social. No obstante, aún debe subrayarse un comentario suyo de 1967 en el que el realizador se muestra escéptico respecto a las potencias del arte audio | visual que aquí defendemos:

**«El cine no tiene el más mínimo poder de influencia. Se creyó que la llegada del tren daría miedo. Dio miedo una vez, pero no dos. Por eso nunca he podido comprender, ni siquiera ontológicamente, la censura, la cual parte del principio de que el sonido y la imagen tienen**

### repercusiones en la vida de la gente.»<sup>32</sup>

El problema que a nuestro parecer plantea Godard es el de la habituación, la anestesia o la inmunidad del espectador ante determinado tipo de estímulos estéticos. Pues, evidentemente, la intensificación en la producción de imágenes por parte de los diversos tipos de factorías especializadas (la industria de la publicidad, las cadenas de televisión, los millones de usuarios de Internet) tiene un precio. La enorme acumulación y masificación de este tipo de materiales genera una especie terrible contaminación mediática y una rápida e implacable fosilización de formas relativamente novedosas o subversivas.

Pero lo anterior no debería ser un problema de carácter incondicional para un artista explorador de nuevas formas como lo es Godard. Al decir estas palabras hacemos referencia, implícitamente, a un sentido ético de la práctica artística —incluso, en el caso particular de este autor podría llegar a decirse «político»— pero sin llegar a decir «formas estéticas justas». Para los artistas la principal preocupación ha sido, y es, poner en relación cosas heterogéneas, descubrir conexiones ocultas, «justamente» la búsqueda de nuevas fórmulas estéticas para la sensibilización<sup>33</sup>. Ahora bien, hacen falta mecanismos ético | estéticos muy poco corrientes para expresar lo obvio de forma renovada, y también para reorientar progresivamente la sensibilidad de los espectadores. Justamente, Bertolt Brecht —cuyo trabajo Godard admiró intensamente—, habló de ello en su teorización del teatro épico; también Eisenstein, exigiendo a las artes audio | visuales «un cambio absoluto de dimensión»<sup>34</sup>; y también, por último, Deleuze, cuando desde el ámbito de la filosofía decía que «la imagen debe cambiar de potencia, pasar a

32 «Lutter sur deux fronts», entrevista realizada por Jacques Bontemps, Jean-Louis Comolli, Michael Delahaye y Jean Narboni, *Cahiers du Cinéma*, nº 194, octubre de 1967. En Godard por Godard, vol. 1, op. C\*it. Fragmento citado en *Jean-Luc Godard. Pensar entre Imágenes*.

33 Godard es, a su vez, un claro ejemplo del rol «sensibilizador» del artista. Él es quien, precisamente llegó a declarar: «El mundo de los grandes grupos es un mundo que intenta eliminar la aventura en provecho de la planificación. El deber de los artistas es urdir emboscadas contra la planificación». Declaraciones recogidas por Yvonne Baby, *Le Monde*, 6 de mayo de 1965. En *Godard au Travail, op. cit.* En otra ocasión dira: «Sigo pensando que el mundo verdaderamente no puede cambiar si el cine no mejora», «Avenir(s) du Cinéma», entrevista realizada por Emmanuel Burdieu y Charles Tesson, *Cahiers du Cinéma*, número especial, abril de 2000. Ambos fragmentos han sido extraídos de *Jean-Luc Godard. Pensar entre Imágenes*.

34 Eisenstein dirá que «a veces olvidamos que tenemos en nuestras manos un verdadero milagro, un milagro de potencialidades técnicas y artísticas de las cuales sólo hemos aprendido a usar una fracción» (Eisenstein: 2002, 237).

una potencia superior» (Deleuze: 2009, 59).

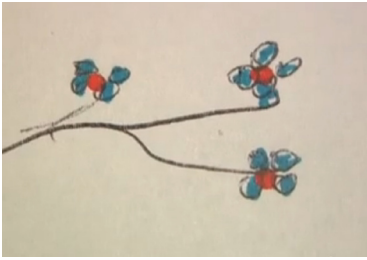
En el fondo de la actividad artística, los creadores parecen estar buscando constantemente nuevas fórmulas, no tanto para entretener a un público complaciente sino para lograr *percibir más* de lo que habitualmente llegamos a percibir, para sentir lo cotidiano como nuevo. Evidentemente, ello no elude el *gozo* desinteresado que, ambos, realizador y espectador, sienten mediante la práctica artística. «Toda experiencia óptica [y sonora] se compone de actividades de circuitos neuronales cuya actividad misma nos resulta innatamente placentera» (Dennett: 1995, 420) no sólo porque nos gusta expresar nuestras emociones y nuestras creencias, sino también porque nos gustan las diferentes maneras de quedar sorprendidos ante nuevas formas de expresión. El ser humano siente la necesidad de experimentar el placer del descubrimiento.

Jonas Mekas, como autor dotado de un profundo espíritu romántico o transcendentalista proveniente de autores estadounidenses como Ralph W. Emerson o H. D. Thoreau<sup>35</sup>, ha desarrollado, por ejemplo, nuevos hábitos técnicos y estéticos afines a su pensamiento. Partiendo —casi— de cero en cada ocasión, como si el método audio | visual y nuestra mirada sobre el mundo tuvieran que reinventarse cada día, Mekas parece querer poner en tela de juicio todas las certidumbres de la tradición cientificista occidental. Concretamente, su trabajo *365 Days Project* (2007), en el cual realiza un vídeo diario durante el largo periodo de un año, trata de mostrar a modo de poemario videográfico un mundo inorganizado que ha de ser experimentado a partir de una conciencia individual puramente intuitiva [Fig. 65].

Si esto es así, si el propósito original de toda forma de arte es hacernos más sensibles a los diferentes aspectos de la realidad circundante mediante nuevos mecanismos de percepción, el concepto que hasta el momento había permanecido como incógnita, y que ahora cierra la ecuación, deberá ser exactamente la *perspicacia* del espectador. Es la perspicacia, justamente, lo que Brecht reclamaba al espectador mediante sus mecanismos de «distanciamiento» escénico.

---

35 Emerson y Thoreau fueron dos de los poetas y filósofos del siglo XIX que más intensamente marcaron las siguientes generaciones de artistas y pensadores norteamericanos. Durante los años sesenta del pasado siglo, Jonas Mekas tituló a una de sus obras «*Walden*», como la obra literaria más conocida de Thoreau, *Walden o la vida en los bosques*, un diario informal de un hombre que se refugia en la naturaleza.



Dicho con otras palabras, el artista (que es frecuentemente considerado un individuo *perspicaz*) espera y exige agudeza y flexibilidad perceptiva al espectador. No obstante, no resulta suficiente con decir esto sin llegar a asumir nosotros una posición al respecto. Según la perspectiva que aquí defendemos, queda, pues, por afirmar que *el arte, o la práctica que involucra tanto al creador como al espectador, es necesariamente un efecto de la complejidad biológica humana; creer en el mundo es creer en nuestra conexión él y sus diversos componentes.*

Según Hawkins, operaciones complejas de los seres humanos, como por ejemplo el alto nivel de desarrollo visual y auditivo, el lenguaje y el raciocinio, son efectos del neocórtex<sup>36</sup>. Toda experiencia artística se sustenta, por un lado en emociones muy primarias (sentimientos generados en zonas primitivas del cerebro), y por otro lado, en los cerca de 30 billones de células que forman esta fina membrana cerebral llamada neocórtex. Si este enorme ensamblaje de células, que ocupa aproximadamente el 75% del volumen del cerebro humano, cesara su interacción, no habría posibilidad de llevar a cabo una práctica artística. «Hace más de veinticinco años que se sabe que el neocórtex trabaja sobre la base de un algoritmo común para la visión, el oído, el tacto, el lenguaje, el comportamiento; y casi todo lo que ocurre en el neocórtex es efecto de un solo algoritmo aplicado a diferentes modalidades de información sensorial.»<sup>37</sup>

Tener estas capacidades tan altamente desarrolladas nos ofrece la oportunidad de generar importantes cambios en nuestras percepciones, más aún si consideramos el potencial de las técnicas audio | visuales. Por eso, nosotros preferimos quedarnos con esta otra declaración de Godard: «El cine está hecho, o debería estar hecho para ocuparse de eso, para hacer surgir»<sup>38</sup>. Ahora bien, ¿verdaderamente, para qué emplea el ser humano tales dispositivos? ¿qué *hacen surgir* estas técnicas? Si nosotros tuviéramos que dar respuesta a estos interrogantes, diríamos que generan las condiciones para que el sentido emerja. «Sensibilizar» significa, precisamente, hacer que el espectador sea capaz de dar sentido a algo que antes le resultaba indiferente o

36 Jeff Hawkins, en su conferencia *Advances in Modeling Neocortex and its Impact on Machine Intelligence*, Beckman Institute for Advanced Science and Technology de la Universidad de Illinois, 2010.

37 Jeff Hawkins y Dileep George, en el artículo *Hierarchical Temporal Memory. Concepts, Theory and Terminology*. Numenta Inc (p. 2).

38 *Eloge de l'amour selon Jean-Luc Godard*, entrevista realizada por Philippe Lafosse, Le Monde Diplomatique, mayo de 2001. *Jean-Luc Godard. Pensar entre Imágenes.*

irrelevante. Si ha sido necesario en esta investigación penetrar en los procesos cerebrales, es porque toda sensibilización de algo produce una reorganización espontánea en el cerebro, o dicho ahora de otro modo, trastoca nuestro sistema de creencias; y, consecuentemente, nuestra actitud frente a la vida cambia.

En concreto, una de las potencias del arte en relación al pensamiento consiste en hacer sentir aquello que Jean Renoir llamaba «la magia de la realidad», o en otras palabras: el descubrimiento de que el hombre no sea el centro del Universo. Precisamente, uno de los ánimos de esta investigación es el de contribuir al proyecto de *re-adquisición de la experiencia* de Deleuze; continuando, por otro lado, la línea trazada por Gibson: nuestro sistema perceptivo existe para conectarnos al mundo y así poder adaptarnos y evolucionar con él (Gibson: 1966, 24-26).

Ello supone, tal como antes adelantábamos, el feliz encuentro de la ética con la estética. Existe, en efecto, un compromiso ético en la labor del artista, no sólo estético: debemos realizar un esfuerzo por evitar el automatismo —por desestratificarnos<sup>39</sup>—, y para ello hay que comenzar a librar nuestra expresividad de falsas ataduras y dogmas autoimpuestos. Mantener en nuestra vida cotidiana el *vínculo con la realidad* nos hace ser menos rígidos, o dicho de otra manera, menos *inertes*. Cuanto más estratificados estén el individuo, sus instituciones, o toda una sociedad, más limitada será la percepción y las acciones que se realizan cada día en el mundo. No se trata, pues, de adaptar la realidad a nuestras representaciones artísticas, sino de encontrar o producir unas formas expresivas, un gesto corporal | intelectual capaz de ponernos en relación directa con la realidad<sup>40</sup>. El *vínculo con la realidad* no se obtiene optando por un naturalismo audio | visual, como si esa presunta naturalidad realmente consiguiera neutralizar el contenido de la obra. En su película *Sans Soleil* (1982), Chris Marker sugiere que no se trata de crear «espejos» de la realidad. Contrariamente, este autor distorsiona, esquematiza, sintetiza algunas de las imágenes y sonidos con los que trabaja (representaciones de la violencia), a fin poder observar más directamente mediante ese «distanciamiento» brechtiano su contenido y las reverberaciones que contiene [Fig. 66].

Centrémonos por un momento en la obra cinematográfica de Peter Hutton. Por una parte, su trabajo es muy cuidadoso dentro de que existe un gusto por la improvisación, y eso lo hace admirable. En las películas de Hutton hay un sentido muy fuerte de la composición del plano. Por medio de imágenes aparentemente planas y sin ningún interés dramático consigue, verdaderamente, generar y jugar con las intensidades: formas, texturas, desplazamientos, densidades,

39 Según la teoría de los estratos, la identidad psicológica de un individuo, llamémosla para entendernos su «ego», no es otra cosa que una acumulación estructurada de impresiones, sentimientos, ideas, pensamientos, etcétera. Más precisamente, es la cristalización de múltiples aspectos, objetivos y subjetivos, moldeados desde el exterior mediante la experiencia cotidiana. En estos términos, la subjetividad individual sería un ensamblaje más o menos estable formado por una sucesión de capas o «estratos psicológicos».

40 Adriano Aprà, «Godard habla de *El Desprecio*», *Filmcrítica*, nº 139-140, noviembre/diciembre de 1963. En *Film Ideal*, nº 3, 1963.





Fig. 66. Imagen de archivo transformada mediante el uso de sintetizador para la película *Sans Soleil* de Chris Marker, 1982.

calidades lumínicas, unos en relación con otros [Fig. 67]. Pero por otro lado todo ello aparece ligado a una psicología de las profundidades. No hay síntesis intensiva del mundo sino la imagen de un universo sutil y sublime, que implica en definitiva una ausencia de movimiento y un tiempo mental infinito. Todas sus obras representan un adentro mental hasta tal punto que el afuera material no está dado siquiera como posibilidad, tan sólo como horizonte ideal. Hutton es literalmente un paisajista, pero además, un paisajista que opta por establecer una separación infranqueable entre el entorno y sí mismo —el propio espectador siente en su cuerpo esta distancia al ver sus filmes. El cine de Hutton es un cine de la contemplación, de una contemplación distanciada, por eso es contrario a Cézanne y es contrario también a Straub, incluso a Resnais cuya obra es esencialmente cerebral. La diferencia con Resnais es que éste último es intelectual pero no abstracto.

En filmes como *Mon oncle d'Amérique* (1980) la actividad psíquica y cerebral de los personajes no es sino una parte de los procesos corporales, no existe para Resnais oposición entre cuerpo y mente, sino que lo que tenemos en sus películas son entidades bio | químicas, cuer-

Fig. 67. A la derecha, un fotograma de *At Sea* del cineasta neorromántico Peter Hutton, 2007.

Fig. 68. Más a la derecha, *Al Oeste de los Riles*, 2003, película en la que Wang Bing muestra los detalles de la lenta decadencia de distrito industrial de Shenyang Tiexi, un área que alguna vez fue el corazón de la economía socialista de China.

pos mentales que se afectan mutuamente, en definitiva, un cuerpo-duración integrado en el mundo material. En Resnais el cuerpo es un agente histórico. Los personajes de sus películas poseen un cuerpo |duración a través del cual la historia puede leerse. La experiencia física y los acontecimientos vividos marcan nuestras actitudes corporales y el gestus cerebral, de ahí que Auschwitz, Hiroshima o Guernica sean el horizonte de toda la obra de Resnais (Deleuze: 2004, 274, 275).

Este asunto distingue radicalmente a unos autores de los otros, no porque unos sean más concretos que otros, sino porque el modo en que se concibe la relación entre el cerebro y su afuera es otra. En obras como *Al oeste de los riles* (2003) [Fig. 68] de Wang Bing, la cámara e incluso la pantalla representan tan sólo una parte de nuestra *membrana* sensible, algo que logra fundir aún más intensamente al pensamiento con el cuerpo, y así, por extensión, con todo un hábitat humano y con el mundo. Mientras Resnais, Farocki, Muntadas o Bing permanecen manifiestamente abiertos al mundo, Hutton está siempre en busca de nuevos paisajes cósmicos y sublimes, ensoñaciones extraídas su propia espiritualidad<sup>41</sup>. Otro ejemplo de este tipo sería la realizadora Fiona Tan, quien una y otra vez revuelve el archivo cinematográfico para ilustrar una metafísica fantasmal donde «la cultura es siempre un palacio y una prisión»<sup>42</sup> y su origen es tan «utópico» como el de la propia identidad de esta artista.

La perspectiva en torno a la *responsabilidad ética del creador* que tratamos de defender sería la de obstaculizar la inercia de un humano obcecado con su propio adentro, un humano —tal como Nietzsche lo concibió— que trata insistentemente de ser más humano de lo que ya es. Se trata, entonces, de proponer nuevas sensibilidades, de provocar pequeñas rupturas, de crear áreas de desestratificación en nuestra subjetividad. Se trata de sacar conjuntamente al pensamiento de su molde, pero de hacerlo cuidadosamente, avanzando junto con la experiencia

---

41 Su espíritu es claramente el del romanticismo —recientemente, cuando Hutton fue invitado al Museo Reina Sofía de Madrid declaró sentirse próximo a las pinturas románticas de Caspar David Friedrich. De este modo, la naturaleza pasa a ser un símbolo de los diferentes estados de ánimo del artista; se trata, pues, de una naturaleza espiritualizada.

42 Peio Aguirre, *Noticias de Otra Parte*, en Fiona Tan, *Point of Departure*, Diputación Foral de Gipuzkoa, Koldo Mitxelena Kulturunea, Museum für Gegenwartskunst Siegen, 2012.



artística desde lo rutinario hasta lo extraordinario. Se trata de engendrar expresiones ricas (de alta *capacidad sugestiva*) que nos enseñen a percibir de un modo diferente,... Lo cual implica un proceso de desestratificación parcial de las percepciones previas.

Si aplicamos una mirada histórica al respecto, veremos enseguida que los artistas, y los movimientos artísticos, han luchado en todas las épocas por desestratificar a nivel social las viejas creencias, creando las condiciones para que se produjeran nuevos cambios en la conducta de las personas y en sus formas de vida. Por ello la obra de arte *aspira a ser* un acontecimiento extraordinario entre los demás: la obra es capaz de producir emocionalmente verdaderos *desplazamientos* en nuestros modos de sentir y pensar el mundo y nuestras relaciones con los demás. Esta reorganización o nueva configuración mental de la cual hablamos debe ser entendida como un proceso natural del ser humano, pues es justamente lo que suele llamarse «aprendizaje»: su único objeto es el de responder a determinados problemas de forma más eficaz<sup>43</sup>. El aprendizaje es, pues, el proceso que consiste en el ajuste de los elementos de un sistema complejo, que involucra no sólo al cerebro, sino a todo el sistema perceptivo, mental y motriz. Así pues, para efectuar cambios mentales relevantes, o al menos, para crear condiciones de cambio en nuestros modelos mentales o creencias del mundo, es necesario producir nuevas analogías y predicciones útiles en la experiencia cotidiana, analogías y predicciones distintas y más afines a nuestra realidad circundante. Este proceso sería lo que llamamos una desterritorialización mental, para lo cual el arte es una herramienta perceptiva fundamental.

Pues bien, deterritorializar el pensamiento no es sólo una operación por la cual nuestras grandes ideas y creencias son reemplazadas por otras. El movimiento que debe producirse es más bien inverso. Comienza, o al menos se fundamenta, desde abajo, siendo su origen la información sensorial. No se trata, entonces, de avanzar reestructurando o desarticulando la estructura de arriba a abajo, de lo más abstracto y codificado a lo que mantiene un vínculo más directo con las informaciones sensoriales primarias. Consiste en avanzar progresivamente, y una vez arriba, continuar con una interacción en ambos sentidos: arriba-abajo y abajo-arriba.

Por un lado, estamos hablando de favorecer mediante las artes audio | visuales la fluidez de

43 Así es como el teórico K. S. Lashley definió este concepto en su artículo *In Search of the Engram*.

nuestras estructuras cerebrales con el fin de aumentar la conectividad entre las secuencias perceptivas que han sido almacenadas. Esta ganancia dota de flexibilidad a todos los niveles de escala en las estructuras de nuestra corteza cerebral<sup>44</sup>.

**«La corteza cerebral es flexible. En regiones corticales, las clasificaciones de abajo-arriba y las secuencias de arriba-abajo interactúan de forma constante, cambiando por completo nuestras vidas. Esta es la esencia del aprendizaje. De hecho, todas las regiones de la corteza cerebral son ‘plásticas’, lo que significa que pueden ser modificadas por la experiencia.»** (Hawkins, Blakeslee: 2005, 160).

Por otro lado, a nivel mental, o al nivel de la subjetividad, significaría entrenarnos para ser más creativos en la vida cotidiana, capacitarnos para dar saltos importantes en la formación de nuevas ideas y percepciones, generar nuevas creencias, y nuevos modelos subjetivos aplicables a nuestra acción en el mundo<sup>45</sup>.

### ***Nuevos Estímulos Audio / Visuales para Viejas Fronteras del Pensamiento***

De las ideas anteriores se desprende que, pensamiento y creación, son actos inseparables el uno del otro. Este pensamiento creativo, es un pensamiento que nos lleva al extremo de lo que

---

44 Hawkins explica que, a medida que la información avanza en la escala de la corteza cerebral desde las regiones sensoriales, cada vez existe mayor rigidez, cada vez es más difícil producir cambios y cada vez más difícil modificar las percepciones: «En las áreas visuales primarias ... el conjunto de células activas cambia con rapidez a medida que entran en la retina nuevos patrones varias veces por segundo ... [en niveles superiores] los patrones de activación de células son más estables» (Hawkins: 2005, 152-153).

45 Los neurocientíficos han descubierto que el sistema de conexiones de la corteza cerebral es sorprendentemente «plástico», lo que, según Hawkins, significa que puede cambiar y reconectarse según el tipo de entradas que reciba. Por ejemplo, cuando una persona pierde la visión, con el tiempo crea un nuevo entramado neuronal adaptado a la nueva situación perceptiva. «La corteza cerebral no está diseñada de forma rígida ... del mismo modo que la superficie de la Tierra no estaba predestinada a acabar con su ordenamiento moderno de naciones. La organización de nuestra corteza cerebral, al igual que la geografía política del globo, podría haber resultado diferente si se hubieran dado un conjunto de circunstancias distintas (Hawkins, Blakeslee: 2005, 71).

éste *puede*. Por lo tanto, además del poder del pensamiento, entra en juego su *impoder*<sup>46</sup>. Así lo expresa Deleuze:

**«Si un creador no se encuentra atenazado por un conjunto de imposibilidades, no es un creador. Creador es aquel que crea sus propias imposibilidades al mismo tiempo que crea lo posible»** (Deleuze: *Conversaciones* 2006, 213).

A este respecto, Deleuze también había afirmado que «lo que el cine pone de manifiesto no es la potencia del pensamiento sino su impoder, y el pensamiento nunca tuvo más problema que ése» (Deleuze: 2004, 222, 224). Según esta perspectiva, la máxima aspiración del pensamiento irá vinculada entonces a su capacidad para valorar y dar sentido lo que no hay modo de pensar y conocer íntegramente. Lo vemos, por ejemplo, tanto en la desesperanzadora historia protagonizada por el personaje de Wendy y su perra Lucy, en *Wendy and Lucy* (2008), como en el desolador relato *Meek's Cutoff* (2010) [Fig. 69], que se desarrolla en torno a un grupo de colonos en busca de la tierra prometida. Lo que encontramos en estos filmes son problemas, dificultades, aprietos con los que, no sólo los personajes, sino también el espectador —identificado íntimamente con los personajes, afectado por los sentimientos producidos, e infectado por la acción del filme— deberá enfrentarse por sí mismo<sup>47</sup>. Debe saberse, que el pensamiento no piensa desde la nada, como una célula aislada dotada de una voluntad espontánea. El pensamiento piensa la realidad inmerso en ella misma; hasta tal punto es así, que sólo piensa en función de esta realidad de la que forma parte.

**«El pensamiento no es nada sin algo que fuerce a pensar, sin algo que lo violente. Mucho más importante que el pensamiento es lo que da a pensar»** (Deleuze: *Conversaciones* 2006,

---

46 Es el propio impoder lo que tiene validez, y no la Verdad. Deleuze afirma que fue Maurice Blanchot quien asignó a Artaud «la cuestión fundamental de lo que hace pensar, de lo que fuerza a pensar: lo que fuerza a pensar es el 'impoder del pensamiento'. El impoder ha de ser entendido, entonces, como el aspecto positivo que nos hace pensar, por el cual se avanza desde lo que *podemos* hasta lo que *aún no se puede*».

47 También surgen problemas éticos de una película de aventuras de Steven Spielberg; también su personaje Indiana Jones toma decisiones y asume riesgos... No obstante, tan pronto como Indiana haya tomado su decisión y actuado en consecuencia, sabremos enseguida si éste ha acertado o si ha cometido un grave error que le traerá un siguiente problema: la diferencia entre el acierto y el error está clara, todo es muy simple.



213).

En Reichardt el problema no está determinado por un único factor, o al menos no se soluciona con la sola decisión o la acción del personaje. Es por ello que el problema de Wendy se instala inevitablemente en la mente del espectador, se integra en sus pensamientos más allá del filme; de igual manera sucede en *Meek's Cutoff*. En uno y otro caso se trata de un problema real, complejo; también, es un problema concreto, aunque, por decirlo así, exista una dificultad para acceder al problema en sí, pues sus límites son absolutamente difusos. No es sólo que no se pueda enunciar, describir, acotar con palabras lo que ocurre entre los personajes de *Meek's Cutoff*, lo que ocurre en este western de Reichardt es que el problema no puede ser siquiera pensado como tal. La situación creada no puede ser íntegramente aprehendida por nuestro pensamiento; y sin embargo, sabemos que el problema está ahí, atenazando tanto a los participantes de la ficción, como a nosotros, los espectadores.

De este modo, unos y otros nos encontramos ante una situación irresoluble, una circunstancia que consigue superar nuestra capacidad de síntesis mental. Diremos pues, que somos sensibles a lo que ocurre, pero que eso que está sucediendo se halla, por el momento, más allá del alcance de nuestra consciencia; lo único que podemos asegurar es que no lo abarcamos —el acontecimiento es inabarcable<sup>48</sup>. Ocurre, precisamente, tal y como sucede en la realidad, pues como dice Stuart Kauffman (biólogo y filósofo en cuyo pensamiento ontológico se basa una parte importante de esta investigación), aún limitándonos a lo que nos rodea, a lo que está junto a nosotros, no sólo no tenemos consciencia de lo que ocurrirá, sino tampoco de lo que

48 A este respecto, resulta interesante matizar lo que se entiende por «consciencia». Debe saberse que para autores como Alva Noë, «la consciencia no es algo que el cerebro logre por sí solo. La consciencia requiere la operación conjunta del cerebro, el cuerpo y el mundo. La consciencia es un logro del animal en su totalidad, en el contexto de su entorno». (Noë: 2010, 27). En lugar de ser «una salsa mágica que se añade sobre el cerebro físico», la consciencia sería, pues, una propiedad emergente, fruto de la interacción y ajuste entre diversos órdenes. Así, cuando, por ejemplo, en el caso de *Meek's cutoff*, algo que es sensible escapa a nuestra consciencia, no es porque este algo tenga un componente misterioso, sino porque «nuestros cerebros [que] siempre están buscando patrones y haciendo analogías» (Hawkins, Blakeslee: 2005, 223) no logran tales objetivos.

Fig. 69. Dos fotogramas del filme *Meek's Cutoff* de la realizadora Kelly Reichardt, 2010. En ambas imágenes puede percibirse la relación establecida entre el paisaje y los personales. Ocurre como si estos no se diferenciaran en absoluto de otros componentes, la tierra, la vegetación, el polvo. Los actores actúan con todo el cuerpo y de ningún modo de manera psicológica.

puede ocurrir.

Hemos mencionado el ejemplo de Reichardt, pero lo mismo ocurre, por supuesto, en el cine de otros autores como Carlos Reygadas. Pensemos en los personajes de sus tres largometrajes, *Japón* (2002), *Batalla en el Cielo* (2005) y *Luz Silenciosa* (2007). Estos personajes son difícilmente explicables —al contrario que, por ejemplo, el tipo de personajes que habitan los filmes de Hitchcock y otros autores clásicos. Cada plano de estas tres películas, cada acción y cada movimiento, cada gesto y cada expresión en la pantalla, enuncia una circunstancia tal, que el protagonista será incapaz de poner en práctica indemnemente cualquiera de las soluciones al problema. Poner al protagonista de la ficción en tal situación —exactamente, ante lo inesperado<sup>49</sup>— ya es, de por sí, un problema que el realizador plantea al espectador. Pero, quién dice que el propio creador no se vea igualmente afectado; evidentemente éste no es el problema, sino uno de sus efectos y fines: «¿qué es un pensamiento que no perjudica a nadie, ni al que piensa ni a los otros?» (Deleuze: 2006, 210).

Lo que cuenta en los planteamientos de Deleuze no es, precisamente, el dualismo de «lo verdadero» frente a «lo falso», del «acierto» frente al «error», o lo que «es» en oposición a lo que «no-es», sino la *asimilación de los acontecimientos, singulares y regulares, ordinarios y relevantes, actuales y virtuales, etc. acaecidos en la experiencia*. La aspiración es la de dar un paso más allá de lo ya pensado, de lo ya sentido, de lo ya experimentado y programado. Aventurarse más allá de lo reconocible. Por eso, decimos nosotros, se trata de cambiar constantemente nuestra percepción del mundo.

Bajo esta condición, también se trataría de crear las condiciones para desestratificar determinadas áreas del pensamiento a nivel conceptual, desestratificar conjuntos de significancias apelmazadas. ¿Qué expresa, por ejemplo el concepto «sujeto» o el concepto «trabajo» cuando nos referimos a ellos *en general*? —¿cuál es, también podríamos preguntarnos, ese mundo de las cosas generales? El arte, y en particular la técnica audio | visual nos ofrece otros modos de

49 «Abrir el pensamiento a lo inesperado del acontecimiento», dicen por su lado Prigogine y Stengers, lo cual conlleva la asunción de un 'conocimiento imperfecto' o de un 'control insuficiente' —que será contrario a la vieja seguridad científica basada en los poderes de la razón logocéntrica. El acontecimiento es, justamente, *lo impensado*, lo que aún no tenemos medios de pensar.

pensar en las cosas y en los procesos, no interpretando sino experimentando. Son modos que tienen más que ver con el mundo de las singularidades de Deleuze, que con el de las particularidades y las generalidades de Aristóteles.

Películas como *En Comparación* de Harun Farocki (de la que a continuación revisaremos algunos aspectos), *Arcadia* (2005) de Costa-Gavras, o el film etnográfico de vanguardia *Fake Fruit Factory* (1986) de Chick Strand, son indudablemente buenos ejemplos de ello. Estas manifestaciones se encargan de *airear* determinadas significaciones, para activar el surgimiento de otras más complejas. La noción de trabajo que puede extraerse de cualquiera de estos filmes no sería homogénea. No se trata, de hecho, de una generalidad simple e invariable que el artista contempla sin otro interés que la mera contemplación. Por el contrario, estaría compuesta de múltiples líneas siempre entremezcladas. Por otro lado, como diría Deleuze, resulta importante resaltar que estas líneas no recubren ni rodean sistemas propiamente homogéneos, por eso cada línea aparece interrumpida, sometida a cambios de dirección, bifurcada y ramificada, sometida a derivaciones<sup>50</sup>. La noción de «trabajo» en *En Comparación* (2009) aflora en constante desequilibrio: aparece jalonada —fruto de un mundo complejo— de creaciones y destrucciones.

### ***La No-Linealidad Discursiva y la Falsa Idea de Progreso en Comparación de Harun Farocki***

En su texto *Bresson, un estilista*<sup>51</sup>, Farocki afirmaba respecto de *Un condenado a muerte se ha escapado* (1956) que «jamás se había filmado una película semejante sobre el trabajo y su significado» (Farocki, 2003, 19). Sin duda, como vamos a ver, ello inspiró a Farocki a realizar *En Comparación* (2009), un filme centrado en el proceso de fabricación de ladrillos y su empleo en la construcción de edificios en países como India, Burkina Faso, Alemania, Suiza y Austria.

La película muestra el funcionamiento de varias fábricas en contextos culturales deferentes. Esta narrativa se construye a saltos sin necesidad de nexos. El particular uso del montaje resulta determinante, ya que, de este modo, Farocki observa las *diferencias* que surgen de los

50 Siguiendo la definición que el autor da al término «dispositivo» en su ensayo «¿Qué es un Dispositivo?»

51 Contenido en la publicación *Crítica de la mirada, Textos de Harun Farocki*, del V Festival Internacional de Cine Independiente de Buenos Aires.



distintos modelos industriales en torno al ladrillo. La no-linealidad del discurso pone en evidencia la idea de «progreso», creada por los países industrial y tecnológicamente avanzados.

Harun Farocki ha explicado su actividad de la siguiente manera:

**«Quiero proponer una película que dé su contribución al concepto de trabajo, que compare el trabajo en una sociedad tradicional como por ejemplo en África con una sociedad en vías de industrialización, como en India y con una sociedad fuertemente industrializada como en Europa o Japón. El objeto de la comparación es el trabajo en la construcción de las casas.»**<sup>52</sup>

*En Comparación* está constituida por una rigurosa sucesión de planos, que muestran algunos de los detalles del proceso de fabricación del ladrillo en diversas zonas geográficas. La narración es puramente descriptiva, como si, así, tratara crear el efecto de una observación directa sobre los diferentes modelos trabajo. Además, la banda de sonido aporta al conjunto un carácter naturalista. No obstante, a partir de la aparente transparencia de estas *vistas*, Farocki va formando un cuerpo de imágenes denso, lleno de relaciones internas y referencias externas al filme.

A pesar de que su propuesta pretenda contribuir a la «redefinición del concepto de trabajo», Farocki no maneja conceptos, sino que crea nuevos estímulos de carácter sensitivo capaces de producir desplazamientos en nuestros modos de conceptualizar. De algún modo podría decirse que su película altera las coordenadas cotidianas, y hace aflorar emociones y pensamientos poco accesibles. Pero, ¿cómo lo logra? Farocki avanza, en efecto, sobre la evidencia de una realidad pre-objetual y pre-conceptual. En cierta manera, este aspecto podría parecer problemático, pues, al renunciar al objeto (el ladrillo) y al concepto (el trabajo) como base de consistencia del filme, ¿cómo cobra sentido el conjunto? ¿qué es entonces lo que da unidad a la película y también a los diferentes contextos culturales a los cuales las imágenes hacen alusión?

Estéticamente, *En Comparación* da un enorme valor cinematográfico a la realidad táctil. Ocurre como si Farocki hubiera puesto en práctica la lección de su maestro Bresson. Particularmente, el cine de Bresson es un tipo de cine en el cual la continuidad espacial se interrumpe de manera constante. Pues bien, lo que Deleuze explica al respecto en su conferencia *¿Qué es el Acto de la Creación?* de 1987, es que la disgregación espacial en el cine de Bresson está relacionada con la valorización cinematográfica de las manos de sus personajes.

52 Harun Farocki, *Rencontres Internationales*. Paris / Berlin / Madrid. Nuevo cine y arte contemporáneo. Abril 2010. Filmoteca Española.

Fig. 70. Dos fotogramas de *En Comparación* en los que se muestran, y comparan mediante el montaje, diferentes tecnologías y modos de trabajo.

Así, podemos ahora indicar que la continuidad de las diferentes porciones de espacio en Bresson y el encadenamiento de las diversas localizaciones en el caso que nos ocupa de Farocki, por ser unos y otros porciones desconectadas, sólo puede establecerse de forma diferente a la habitual, que suele estar basada en el espacio. En el cine de Bresson se produce, como Deleuze explica, un ensalzamiento de la mano, mientras que, por otro lado, en *En Comparación*, el valor táctil de la imagen adquiere unas proporciones absolutamente infrecuentes.

La comparación que mediante el montaje realiza Farocki es, propiamente, la de los cuerpos humanos en contextos heterogéneos, la de sus distancias y acercamientos con otros cuerpos o materiales, la de su comportamiento físico y sus rutinas sociales. De hecho, Farocki, como antes decíamos de Cavalier, o como también podemos afirmar de Strand al hablar particularmente de *Fake Fruit Factory* (1986), está menos interesado en los productos (el ladrillo) que en las personas que los fabrican —aunque como vamos a ver, están ampliamente relacionados. El elemento de la textura ontológica que a Farocki le interesa es, esencialmente, material y energético, responde a flujos que atraviesan y modelan la subjetividad de las distintas comunidades. Porque, si algo evidencia *En Comparación*, es que los diferentes ambientes de trabajo están estrechamente vinculados a los modos de actuar, sentir y pensar de las respectivas comunidades [Fig. 70]. Por eso, durante el visionado de la película, afloran interrogantes como, ¿qué surge de la mecanización del trabajo en occidente? ¿qué tipo de sociedad emerge de los diversos universos tecnológicos? Y, por otro lado, trasladándonos al extremo de Burkina Faso, e incluso de India, ¿qué universos de valor emergen en una sociedad a través del trabajo comunitario y colaborativo (conviene recordar los ritmos musicales que en el film improvisan las mujeres africanas mientras aplanan la tierra)? ¿podría ser la solidaridad una propiedad social que emerge en tales contextos? ¿Qué surge, además, de ese *contacto directo* con los materiales con los cuales se trabaja?

Como vemos, los interrogantes que se refieren al contexto de occidente, se fundan en la relación hombre-maquina. Estas cuestiones señalan el problema de una rutinización. A este respecto, la pregunta clave sería: ¿todo sistema industrial desarrollado arrastra al hombre al



automatismo? Pues, inversamente, está el hecho de que determinadas rutinas o hábitos sociales que hasta bien reciente parecían inamovibles, han sido sustituidos por otros nuevos.

La emoción que *En Comparación* produce podría describirse de la siguiente manera: se siente como si el incremento de la tecnificación llevara en sí la obstrucción progresiva de los procesos de socialización en el ambiente de trabajo. La transferencia de habilidades propias del trabajador a la máquina, posee un abanico muy amplio de efectos —no necesariamente negativos—, algunos de los cuales vemos en las imágenes de *En Comparación*. No obstante, habría otro tipo de asuntos paralelos, como aquellos que describió Foucault en su estudio sobre los mecanismos de control: la manera en que la disciplina militar fue transferida al contexto del trabajo en fábricas<sup>53</sup>.

La apreciación anterior tiene también visibilidad en la obra de Farocki, ya no sólo en el sometimiento disciplinario y el automatismo de los trabajadores, como en la obsesiva *eliminación de impurezas* de los diversos materiales<sup>54</sup> a fin de evitar conductas inesperadas en el proceso de producción. En el fondo de la cuestión, se encontraría ese equilibrio que nunca podrá encontrarse entre la racionalidad humana y la espontaneidad de la naturaleza. Precisamente, para Manuel DeLanda el verdadero problema de nuestra civilización sería el de la búsqueda de esa presunta «pureza». En sus propias palabras:

**«El problema es que en tal proceso terminemos por concebir la heterogeneidad y la variación como algo que deba ser abolido, como un aspecto patológico que tenga que ser curado o extirpada su toxicidad antes de que dañe la unidad.»<sup>55</sup>**

Lejos de este extremo, las cuestiones referidas a los llamados «países subdesarrollados» o

53 Concretamente nos referimos al libro *Vigilar y Castigar* de Michel Foucault.

54 Hemos entrecomillado esta palabra a fin de marcar su carácter ambiguo dentro del texto: cuando decimos «materiales» no referimos no sólo a la arcilla y otros minerales, sino también a los propios trabajadores.

55 Manuel DeLanda, «Uniformity and variability, an essay in the Philosophy of Matter».

«en vías de desarrollo», tienen, en el filme, más que ver con otro tipo de supervivencia: la (super-)explotación salarial en unos casos, la falta de procesos técnicos que agilicen tales labores, la inseguridad laboral y las malas condiciones de trabajo, etc.

En definitiva, lo que a cada uno de estos «extremos de la supervivencia» le falta, al otro le sobra, y viceversa. Precisamente, uno de los principales intereses de la película es ver que, las civilizaciones humanas, lejos de distribuirse históricamente en etapas orientadas hacia un mayor grado de perfección, simplemente son el resultado de diferentes sistemas de organización sometidos a un enfrentamiento constante. Estos sistemas coexisten y no dejan de influirse mutuamente, dominándose sucesivamente los unos a los otros sin que, a partir de sus características estructurales, pueda ser establecido, en un momento dado, un *ranking* de desarrollo que los sitúe de forma lineal. La sociedad europea, altamente tecnificada, no es culturalmente más «perfecta» que la sociedad de Burkina Faso, simplemente son casos diferentes, con tendencias y comportamientos distintos.

Parece que la mirada de Farocki sobre el concepto de trabajo se haya abierto a un horizonte amplio y de carácter multidisciplinario. Todos los aspectos que hemos señalado son visibles, o se hacen sensibles, en *En Comparación* gracias a haber roto la habitual linealidad discursiva. La operación más común en Farocki no es, tal como hemos visto, tanto la descripción de un proceso o situación, como la descripción que merece la pena dar tras «el cambio, una y otra vez, del orden de las fichas». Ello ayuda, en este caso particular, a percibir occidente de otro modo: como un cuerpo que, más que haber llegado al grado más alto en la escalera del progreso, es un cuerpo que ha perdido toda capacidad para producir cambios importantes: un cuerpo que a lo largo de varios siglos ha ganado rigidez en exceso y perdido una flexibilidad que siempre conviene conservar. Debería hablarse entonces de una *evolución sin progreso*<sup>56</sup>.

Despreciar otras formas culturales (esto lo muestra muy bien Farocki *En Comparación*) equivale, pues, a repeler unos conocimientos y unas capacidades que nosotros hemos perdido, o que aún no hemos alcanzado. Finalmente, tras ver el filme, uno siente como si, después de trescientos años de intensos procesos de adoctrinamiento y homogeneización, lo que ahora les convendría a las democracias europeas fuera un poco de «fluidez», esto es, adquirir una mayor

56 A este respecto, el argumento básico lo proporciona la fotografía Zoe Leonard: «Me da la impresión de que la obsolescencia tiene menos que ver con el tiempo que con el contexto, con lo que tiene sentido en una determinada circunstancia. Nuestra forma de hacer las cosas, o de fabricarlas, refleja el rumbo general que está tomando nuestra sociedad. (...) El progreso implica siempre un intercambio; ganar una cosa para perder otra.» Fuera del tiempo, ensayo de Zoe Leonard incluido en la publicación *Zoe Leonard – Fotografías*.

flexibilidad organizativa capaz de incrementar nuestra creatividad.



## LINEAS SUBYACENTES

A lo largo de los cuatro capítulos que componen la investigación se ha esbozado una teoría de los afectos aplicada al campo de las artes audio|visuales. Si en la Primera Parte (Capítulos Primero y Segundo) incidíamos en las capacidades afectivas del artista sobre una ecología de elementos, en la Segunda Parte (Capítulos Tercero y Cuarto) dábamos visibilidad al rol activo de la obra de arte audio|visual en su encuentro con el espectador ambos inmersos en un territorio determinado. Esta clara línea discursiva que hemos dibujado trata de reafirmar científicamente la validez de nuestra hipótesis inicial. Ahora bien, ello no quiere decir que sea ésta la única lectura posible. En efecto, ¿qué otros recorridos discursivos —paralelos o tangenciales— podrían trazarse, y qué ramificaciones surgen del esquema central de esta investigación?

Las posibles sendas que ahora pueden realizarse son ilimitadas y su preeminencia depende nuevamente de nuestros intereses y preocupaciones particulares. Como venimos señalando, la idea y orientación que quisiéramos resaltar después de todo lo explicado es la de diseñar en el plano conceptual una «ecología del arte». Decir esto significa que nuestra operación ha consistido principalmente en asumir una concepción de la práctica artística —en este caso audio|visual— capaz de contemplar no sólo lo que ocurre al nivel de la obra autónoma (como entidad presuntamente cerrada sobre sí misma), sino al nivel del hábitat social y natural en el que los artistas, sus producciones y el público se encuentran. Conviene recordar que, tal y como se ha explicado a lo largo de esta investigación, el hábitat es el *espacio vivo* que reúne las condiciones para que este tipo de prácticas puedan tener lugar.

Como espacio de acomodo físico para todos estos asuntos, estarían justamente las obras audio|visuales y sus circunstancias, obras fronterizas como aquellas que hemos estudiado, obras que contienen virtualmente potentes y radicales alternativas a los modos actuales de percibir y de relacionarnos con el mundo, y por último, obras que persisten con vitalidad en los problemas contemporáneos que afrontamos. Porque, como Nicolas Bourriaud diría, ¿qué es un artefacto audio|visual que no contiene ningún porvenir, ninguna *posibilidad de vida*, sino una suma de elementos muertos?<sup>1</sup>; éstas son, en definitiva, obras que proponen un modelo funcional y no una maqueta (Bourriaud: 2006, 142). Se trata, pues, de buscar las condiciones de la

1 Con un tono puramente deleziano, Nicolas Bourriaud en *Estética Relacional*, se pregunta: «¿Qué es una imagen que no contiene ningún porvenir, ninguna ‘posibilidad de vida’, si no una imagen muerta?» (Bourriaud: 2006, 100).

emergencia de lo nuevo y lo no pensado aún, ¿o es que debemos contentarnos con un arte sin efecto?

### **Anexo I: Por un arte menor**

Es frecuente que el modelo ético y estético por el que las prácticas artísticas audio | visuales devienen objeto de estudio se confunda con el modelo político e industrial por el que las manifestaciones artísticas están de por sí homogeneizadas, centralizadas y estandarizadas<sup>2</sup>. De algún modo, la afirmación anterior asume que el arte no es únicamente lo que determina la institución del arte. La misma noción de «institución del arte», tal y como se ha sugerido en esta investigación, es bastante dudosa. Conviene, por ello, hablar de centros de poder, instituciones concretas «mayores» o «dominantes»: grandes museos y galerías prestigiosas, revistas especializadas, centros de educación estética, festivales y bienales internacionales, etc. Estos organismos son, no sólo los que *dictan* lo que es arte y lo que no es arte, sino, sobre todo, los que forman e instruyen a los artistas, los que seleccionan y filtran sus producciones, los que subvencionan y difunden determinado tipo de obras, y, finalmente, los que legitiman su calidad; y, por otro lado, son ellos también los que analizan los resultados de todo este proceso.

En este sentido puede decirse que la «unidad» de las prácticas artísticas es fundamentalmente política e industrial. En torno a estos núcleos de acción y poder se elabora y desarrolla hoy en día lo que con el tiempo podría llegar a llamarse una tradición estilística. Pensemos en los estudios de Hollywood, con su larga historia a lo largo del siglo XX, con sus géneros cinematográficos consolidados, con la amplia repercusión mundial de su star-system, y más aún, con su profunda influencia política y moral sobre el resto del mundo. Ninguna industria cinematográfica ha sido en la historia del cine tan eficiente como la de Hollywood. Estados Unidos ha exportado masivamente un tipo de estética narrativa, una gestualidad expresiva propia, y unas pautas procesuales, que han sido imitadas por los realizadores, guionistas, fotógrafos, actrices y actores de todo el mundo; y lo mismo ocurre con su modo de producción.

Ahora bien, a pesar del efecto que ejercen estos organismos sobre las producciones independientes y sobre otros organismos menores, debe decirse, y así lo hemos dejado ver nosotros,

2 Gilles Deleuze y Felix Guattari se refieren a algo similar pero referente al campo de la lingüística en el capítulo «Postulados de la lingüística» de *Mil Mesetas* (Pre-textos, Valencia, 2008. Págs. 103-109)



que no existe una línea única de desarrollo estético del arte audio | visual, sino una toma de poder por un conjunto de instituciones dominantes (Deleuze, Guattari: 2008, 104). En una primera fase (aunque ambas etapas serían simultáneas), estas instituciones extraen constantes formales, estructurales y de contenido; la segunda fase del proceso consiste básicamente en imponer estas constantes a las nuevas generaciones. El funcionamiento descrito implica, por otro lado, la definición —o redefinición constante y permanente— de un territorio expresivo. Es evidente que para que este territorio posea un orden y una coherencia interna debe imponerse un sistema de normas. Por tanto, cada artista que acceda con su producción a dicho contexto encuentra la necesidad de adoptar tales normas, bien mediante la firma de tal o cual contrato, o «voluntariamente» bajo la amenaza de ostracismo por parte de las instituciones y la industria en general.

Es por esta razón que en esta investigación se ha dirigido la mirada hacia un tipo de artistas cuyas prácticas difícilmente pueden ser totalizadas por estos dominios de poder; ello no quiere decir, naturalmente, que éstos no interaccionen con los grandes mecanismos institucionales. Jean-Marie Straub y Danièle Huillet, Chris Marker, Jon Jost o Mark Lewis, son sólo algunas de las cabezas visibles del entramado de una extensa red de artistas y creadores; un conjunto difuso de prácticas artísticas subyacentes, que, tomadas en conjunto, forman lo que ahora denominamos un arte menor.

Pero no se trata simplemente de oponer un modo «Mayor» asociado a los grandes regímenes, a un modo «menor» producido a pequeña escala; no se trata tampoco de señalar el carácter radical y rebelde, o la resistencia que unos ejercen contra el avance de los otros. Si, como decía el crítico Santos Zunzunegui, el cine de los Straub es un cine radical<sup>3</sup>, es justamente porque este cine es radicalmente diferente, o como dirían Deleuze y Guattari, su radicalidad viene definida por la *potencia de la variación* (Deleuze, Guattari: 2008, 104). Se trata, éste, de un arte alejado de las eficaces fórmulas de la industria, de las formas estereotipadas; su carácter es local, heterogéneo, sutil y evolutivamente dinámico, y, por efecto de estos factores, existe con independencia de las categorías lingüísticas que tratan de apresarlos.

Los modos «Mayor» y «menor» cualifican dos usos o funciones del arte audio | visual: uno consiste en extraer constantes, el otro en ponerlas en variación continua. Por un lado, tenemos un tipo de proceso que va acompañado de la creación de rutinas, códigos y normas, consolidación de una identidad estilística, construcción de un territorio moral, etc.; por otro lado,

3 Santos Zunzunegui, «Encuentros con Straub-Huillet» (Conferencia celebrada en el Centro BilbaoArte en Bilbao durante los meses de febrero y marzo de 2011).

movimientos de descentramiento, fuga y disolución de los cánones, y sensibilización de nuevos aspectos de la realidad. Lo curioso de esta relación entre procesos es que unos y otros coexisten y se entremezclan (Deleuze, Guattari: 2008, 48-51).

Cuando el historiador Fernand Braudel analiza la dinámica del capitalismo, encuentra un problema similar. Braudel contrasta dos tipos de producción e intercambio de bienes: uno elemental y competitivo, ya que es transparente; el otro superior, sofisticado y dominante (Braudel: 2002, 26). Los mecanismos que, según el autor, caracterizan cada tipología son diferentes: básicamente, mientras el primero actúa jerárquicamente de arriba hacia abajo (siguiendo un plan de acción diseñado a priori), el segundo lo hace de abajo hacia arriba (de forma espontánea); lo que este autor puntualiza, es que ambos modos conviven, interactúan, y consecuentemente, conforman líneas híbridas.

Como ven, la perspectiva de Braudel ayuda a comprender que en el terreno de la creación artística contemporánea las obras de los artistas son producto de la combinación entre la acción de ambas *maquinarias*: mientras los hallazgos de las producciones experimentales son progresivamente seleccionados y estandarizados —principalmente— por los organismos institucionales y por el efecto de los mercados, las fórmulas estereotipadas (creadas de forma estratégica y a gran escala) son constantemente sometidas a la experimentación y restituidas por los artistas. Ocurre como si dos tipos de proceso, contrarios el uno del otro, se alimentaran recíprocamente.

De ahí que no sea suficiente, y en efecto, no es apropiado, decir que en nuestra época la experimentación esté capturada, sometida, totalizada por «la Institución», por «el Capital», por «el Mercado»... —la teoría del Amo y el Esclavo de Hegel no ha tenido, pues, cabida en esta investigación.

Surgidas a nivel individual, estas líneas de fuga pueden tener repercusiones globales, es decir, al nivel del conjunto de las prácticas artísticas, incidiendo incluso en la actividad de las grandes instituciones. En el contexto de este análisis, ha de tenerse en cuenta, por otro lado, que esta capacidad no es exclusiva de los realizadores individuales. El término «individual» ha llegado a emplearse, casi únicamente, como sinónimo de algo que le corresponde a una persona, al «individuo», pero este convencionalismo conduce a error. Como adjetivo, puede ser usado legítimamente para hablar de agrupaciones u organizaciones, o cualquier tipo de entidades que sean singulares e históricamente únicas (DeLanda: 2010, 131-132). Por ello, también puede y debe hablarse de grupos artísticos individuales muy influyentes. Por ejemplo, agrupaciones históricas más o menos independientes como a las que nos hemos estado refiriendo: el *'grupo*

cinematográfico de los neorrealistas', la '*banda de la rive gauche*', la '*tribu* o el *clan fluxus*', etc.

A pesar del rol centralizador de las instituciones, la creación de micro-rupturas técnicas y estéticas y el hallazgo de nuevos modos expresivos tiene lugar con bastante frecuencia. La interacción de sus propios elementos constituyentes puede ser motivo suficiente para que estos organismos pierdan su estabilidad, y la unidad que constituían se disuelva en diferentes tendencias. Por mucho que cada institución trate de reprimir y organizar en torno a sí el contexto de la creación artística mediante la imposición de normas absolutistas, la uniformización de las reglamentaciones nunca obtiene resultados absolutos.

La realidad es que el modo menor también forma parte de grandes instituciones capitalistas. Por eso, corriendo el riesgo de simplificar en exceso, se puede afirmar la existencia de un conflicto subterráneo y oscuro entre una *ética de la expresión* —que puede equipararse a la noción de 'arte nómada' de Deleuze y Guattari— y una *moral de la estética* que se rige por los mismos principios que los propios de una religión imperial. A este respecto cabe señalar que, en principio, una y otra no tendrían que corresponder respectivamente con lo local y lo global, sino con las multiplicidades y el totalitarismo, o incluso con lo inmanente y lo que aspira a la trascendencia.

Uno de los ejemplos aquí citados ha sido el del realizador portugués Pedro Costa, inicialmente influido y aún alentado por el cine de la época clásica de Hollywood (precisamente, la era de los grandes equipos de producción y realización estadounidense); toda una paradoja si consideramos la discreción ética articulada en las películas este autor. Sin duda, en el ámbito contemporáneo, una de las características de gran parte de los cineastas «independientes» es su capacidad para advertir las condiciones de la propia exploración en relación con la naturaleza de lo explorado. En Costa hay justamente un cuestionamiento reiterado por el ¿cómo hacer, cómo conseguir minimizar el inevitable impacto social que produce el rodaje?. Cuando Costa rueda en Fontainhas, barrio suburbial de Lisboa, sabe, efectivamente, que el cineasta —acompañado de su equipo, por reducido que éste sea— es alguien que manipula e interviene tanto sobre formas objetivas de un determinado contexto, como sobre los modos subjetivos; es decir, es alguien que interviene activamente creando variaciones en el funcionamiento de los sistemas (en este caso, sobre la actividad vecinal del barrio Fontainhas). Quizá pueda decirse que lo que Costa aprecia en autores como Ford o Hawks sean las pequeñas rupturas producidas en el contexto de un arte Mayor.

Por eso, no conviene hablar propiamente de una lucha abierta entre ambos modos o actitudes. Por supuesto hay excepciones, como la que protagoniza Godard a mediados de los años

setenta. Particularmente, la década de los setenta del pasado siglo fue para Jean-Luc Godard una época de radicalización ideológica, militancia y exploración de las potencias políticas del cine. No obstante, lo que el trabajo de Godard refleja al respecto puede sintetizarse bajo el lema siguiente: no se trata tanto de hacer un cine *político* sino de hacer cine *políticamente*. De este modo, su práctica toma una dirección diametralmente opuesta, por ejemplo, a la de su compañero de los *Cahiers du Cinéma* François Truffaut. Esta actitud le llevó a montar su propio estudio y a encontrar un nuevo modo de producción:

**«Lo que quizás te interese es que la película se ha rodado de un modo diferente a lo habitual ... . Me asombra que la gente que no tiene ideas para nuevas películas (están mis viejos amigos, Truffaut, Rivette,...) estén estancados en el mismo modo de creación, que podríamos describir así: una suma de millones multiplicada por tantas semanas multiplicada por un cierto número de gente que se aprovecha del sistema.»<sup>4</sup>**

Mientras la ética (a la que de forma constante nos hemos referido en nuestro estudio) se presenta como una facultad personal del artista por la cual éste evita los automatismos y accede a un auto-cuestionamiento de la gestualidad personal y de los modos colectivos, la moral tiene que ver con un conjunto de doctrinas. La moral es el conjunto de leyes por el que se juzga al artista, imponiéndole dogmas desde un centro exterior e impersonal (p. ej.: los grandes discursos institucionales del arte). Entonces, se trataría de señalar el enfrentamiento entre un régimen totalizador que rechaza fuera de los límites todo aquello que amenaza la integración global, y las multiplicidades que no se dejan reducir ni se dejan limitar por los grandes regímenes (Deleuze, Guattari: 2008, 501-502).

Esto indica, por otro lado, la confrontación entre una visión lineal y determinista de nuestros comportamientos, en oposición a una concepción no-lineal de los desarrollos sociales. El *conflicto subterráneo* del que venimos hablando tiene lugar en este ajuste entre el deseo de definirse por sí mismo manteniendo unos intereses éticos y estéticos propios, y la voluntad, por otro lado, de asumir intereses de las personas o las instituciones capaces de legitimar su obra.

Ha de concluirse, pues, que aunque las grandes instituciones ejerzan una enorme influencia sobre la mayor parte de los artistas, son, sin embargo, ellos, los ‘grupos de usuarios y creadores’, quienes realmente lanzan las líneas de fuga. Son ellos mismos, en consecuencia, quienes

4 Jean-Luc Godard, «Warum ich hier Spreche, Filmkritik» (1975). En *Jean-Luc Godard. Pensar entre Imágenes* (Generic, 2010, Págs. 104-105).

de esta manera descubren el potencial aún no actualizado del medio audio | visual; y son ellos, también, quienes crean variaciones en los usos convencionales de las herramientas.

### **Anexo II: *Dispositivos de desestratificación perceptiva***

Conectando con lo que se decía en las últimas líneas, la segunda orientación que aquí se ha a mostrar consistiría en dar un estatuto a determinadas expresiones audio | visuales, ya no de manera general como «máquinas intensificadoras de la experiencia» o como «herramientas de la percepción». Nos ha interesado de forma especial —y a ello se ha dedicado el Capítulo 4— relacionar la obra de arte con su capacidad para aprovechar la estructura plástica y dinámica del cerebro humano, y así, activar en él nuevos circuitos neuronales. Para esta ocasión se ha propuesto la denominación de «dispositivos de desestratificación perceptiva y mental».

¿Cuál es hoy el *sentido* de la herramienta audio | visual, cuál su *valor* y cuál su *urgencia*? Félix Guattari recuerda una y otra vez a qué se debe la «urgencia» de nuestra época. Tal vez sea éste el momento de recordar de forma concisa algunos de los síntomas que alberga nuestra conciencia: la miseria del tercer mundo, el cáncer demográfico, la degradación de los tejidos urbanos, la destrucción insidiosa de la biosfera por las poluciones, la incapacidad del sistema actual para recomponer una economía social adaptada a los nuevos datos tecnológicos (Guattari: 1996, 145). También lo expresa desde hace ya varias décadas el elocuente Brian Goodwin. Especialmente interesante es, a este respecto, el último capítulo del libro *Las manchas del leopardo*. En dicho capítulo, Goodwin reflexiona sobre nuestra «experiencia de ser humanos»<sup>5</sup>, así como de la «conciencia de nuestra condición de entes conscientes»<sup>6</sup> en relación a los lazos que formamos con el resto de los organismos de este mundo. Pese a dicho estado de emergencia —cada vez más agravado— no se trata sin embargo de actuar de forma intempestiva y sin prudencia, «salvajemente», «con un gesto demasiado violento», advierten Deleuze y Guattari. Nada que desestabilice aún más nuestras coordenadas mentales. Y, por supuesto, debemos cuidar de no adoptar, por otro lado, la postura nihilista cuyo eslogan sintetizaba Peter Sloterdijk ya en la década de los ochenta del pasado siglo: «dado que todo se hizo problemático, también todo, de alguna manera, da lo mismo» (Sloterdijk: 2003, 21).

5 Brian Goodwin, *Las Manchas del Leopardo. La Evolución de la Complejidad* (Tusquest Editores, Barcelona, 2008. Cáp. «Una ciencia de cualidades»).

6 Ibidem.

Existe una urgencia por emplear a fondo el amplio territorio de la creatividad, y por *generar condiciones de cambio* (micro-rupturas) en ámbitos locales independientemente de sus dimensiones. Considerando el carácter variable y evolutivo de los modos y los mecanismos individuales de percepción, el visionado de una obra exige, por ejemplo, una mínima distinción entre un antes y un después. En general, los efectos producidos por las manifestaciones artísticas podrían notarse no sólo al nivel del individuo sino en niveles más amplios de la escala social. A este respecto, sabemos que las sociedades son sistemas inmensamente complejos, que potencialmente envuelven un número enorme de bifurcaciones en sus funcionamientos y dinámicas. El dispositivo audio|visual, como materia de expresión, actuaría inicialmente al nivel de las relaciones entre individuos. Pero ello no es en ningún sentido despreciable, pues como se ha visto, pequeñas fluctuaciones espontáneas pueden crecer y cambiar la estructura general del sistema al cual pertenecen: «como resultado, las actividades más elementales no pueden ser condenadas a la insignificancia» (Prigogine, Stengers: 1984, 313). Ciertamente, mientras los universos de la tecnología, de la biología y la comunicación de masas se modifican rápidamente, otros mecanismos anhelados desde nuestra conciencia se muestran débiles y torpes. ¿Qué desarrollos podrían corresponderle, entonces al arte, y en especial a las artes audio|visuales? Primeramente, se trataría de avanzar, tal como se ha sugerido, hacia una progresiva descolonomización de las estructuras del pensamiento. Entre ellas, la especialización y la compartimentación del conocimiento, el reduccionismo y la segmentarización según grandes oposiciones binarias: lo demasiado grande y lo demasiado pequeño, la cultura y la naturaleza, las clases sociales... pero también los hombres y las mujeres, los adultos y los niños. En este sentido, dadas las propiedades del medio audio|visual, la obra *facilita modos de percibir* el mundo —lo múltiple y diverso— como un *continuum* de intensidades a diferentes escalas.

El propósito original de toda forma de arte es hacernos más sensibles a los diferentes aspectos de la realidad circundante mediante nuevos mecanismos de percepción, lo cual implica «cambiar de percepción» (Gibson: 1982, 245), escapar del control y de la norma, alcanzar el acontecimiento constantemente, tan intensamente como nos sea posible. Pensemos en la atmósfera captada por Jon Jost en películas como *La lunga ombra* (2006), sobre «la resaca de los amplios efectos de 11S y sus impactos sobre Europa», o *Parable* (2008), “una parábola de la era de Bush”<sup>7</sup>: no es un sentimiento de opresión visible y directa, sino de represión difusa. En efecto, las prácticas audio|visuales se hallan, como sustancia material y expresiva, vivamen-

7 Palabras textuales de Jost según la Filmoteca Española en la hoja informativa correspondiente al mes de julio de 2010.

te vinculadas a la experiencia ética y estética. Los artistas crean, mediante composiciones de materiales, modos de recuperación e intensificación de la experiencia, es ésta su manera de responder a una necesidad conjunta de *pensar lo vivido* y de *vivir lo pensado*; necesidad de vivir en la realidad misma, y no en su representación. Ha de reconocerse que, al fin y al cabo, *crear* en nuestra relación y conexión directa con el mundo es una cuestión de sensibilidad.

Llega pues el momento de aplicar todo lo escrito sobre nuestra concepción del medio audio | visual. Y así la cuestión: la humanidad con el cine, el video, la televisión, ¿es diferente de la humanidad sin el cine, sin el video y sin la televisión? El medio audio | visual no sólo ha cambiado lo que conocíamos del mundo, sino sobre todo, lo que creemos del mundo, y así, el tipo de relaciones que establecemos con él. El medio audio | visual supone la renovación de la percepción humana de maneras múltiples. Pues, como herramienta, aunque plantee unos condicionamientos propios, amplía a su vez los modos de visualización de lo actual y lo posible, *hace ver* aspectos que hasta el momento quizá serían ‘impensables’. Consideremos las siguientes palabras de Deleuze:

**«Crear siempre ha sido distinto que comunicar. Puede que lo importante sea crear vacuolas de no comunicación para escapar del control»** (Deleuze: *conversaciones* 2006, 275).

La postura de Jonas Mekas, padre del cine *underground* estadounidense, es quizá una de las que más se aproxima a este punto —y por supuesto, también a la idea de un «arte menor» antes mencionada. En 2009, Mekas participó en el encuentro *Multitud Singular: El arte de resistir*, convocado por el Museo Reina Sofía de Madrid. En sus declaraciones, el realizador lituano (justamente él, quien tuvo que dejar su país natal y emigrar a causa de la dominación nazi), explica que en determinados momentos, la libre creación es, en sí misma, un acto tan liberador como la resistencia, es en sí una resistencia. Según Deleuze y Guattari, no se trata de provocar un «desmoronamiento suicida», sino de acceder y profundizar en tales estratos y durezas del territorio físico y subjetivo de las relaciones sociales (Deleuze, Guattari: 2008, 165-166). Tal precaución es necesaria en un mundo que no posee línea alguna de progreso (DeLanda: 2009, 273).

Podría, incluso, llegar a decirse que la sofisticación metodológica de Mekas consiste, esencialmente, en la creatividad y la táctica, pues irremediable y paradójicamente nos lleva a una especie de *guerra de guerrillas*, en la cual el ejército se descentraliza, y asume la relevancia de su propia heterogeneidad para valorar las capacidades propias de cada miembro. Naturalmen-

te, las tácticas artísticas deben ser comprendidas como parte de otras operaciones sociales, y como generadoras de nuevos espacios de posibilidades en los que las singularidades podrían redefinirse y sus interacciones salir enriquecidas. En este sentido, por extraño que pueda resultar, podría verse la práctica del audio | visual al mismo nivel que la guerrilla nómada de Lawrence de Arabia, a partir de la cual se elabora la noción de «no-batalla». Se trata de un funcionamiento que tiene más que ver con la inteligencia que con la fuerza. Así escribía Lawrence: «La invención de la carne en conserva había modificado la guerra terrestre más profundamente que la pólvora» (Lawrence: 2008, 28).

Volviendo a la cuestión, hemos resaltado la relación que se establece entre los dispositivos audio | visuales y la cualidad del ser humano para desplazarse de un modo de pensar a otro. Cualquier tipo de ruptura perceptiva que crea un nuevo margen entre lo ordinario y lo extraordinario, o una nueva frontera entre lo tolerable y lo intolerable, establece además las bases de un nuevo orden neuronal. Habría, pues, que concluir que mientras que la estabilidad y un cierto estado cercano al equilibrio ayudan al individuo a lograr sus propósitos en base a una visión personal del mundo, la rigidez mental lo empobrece. Por decirlo de forma sencilla, el cerebro es un órgano que cambia al compás de nuestras vivencias, y aquí, las artes audio | visuales aún tienen mucho por hacer. Tal como lo han demostrado neurocientíficos como el Nobel en medicina Eric Kandel, el cerebro es un órgano plástico que evoluciona constantemente. Así, cuanto más rica sea la experiencia cotidiana en la vida de una persona, mayor heterogeneidad podrá discernir y más poderosa será su gestualidad individual y su capacidad de acción.

### **Anexo III: *El rol de las nuevas tecnologías audio | Visuales***

Al tiempo que las nuevas generaciones de artistas se suceden, su actividad creativa contribuye a introducir progresivamente nuevas capas de complejidad estética y técnica al mundo. La creciente tecnificación de los medios es un rasgo característico del arte del siglo XX, que inevitablemente seguirá teniendo grandes efectos en el siglo XXI, siendo ésta, una de las causas sustanciales del distanciamiento expresivo respecto de las formas estéticas del pasado. Ahora bien, también debemos advertir aquí el hecho de que los hábitos y las habilidades recientemente desarrollados por la actual generación de artistas audio | visuales, han sido, en realidad, parcialmente modelados por la actividad de las generaciones previas<sup>8</sup>: cineastas, video-artistas,



etc., que parten a su vez de la influencia que ejercen otras artes, algunas de las cuales remiten a tiempos ancestrales: la música, el teatro, la literatura, la escultura.

Como se ha podido advertir a lo largo de los cuatro capítulos que componen esta investigación, uno de nuestros fundamentos es el de dibujar una continuidad entre las diversas generaciones de artistas audio | visuales, o entre las diversas disciplinas históricas, o entre las distintas corrientes estilísticas, en vez de trazar un círculo nítido capaz de definir un núcleo de expresiones artísticas perfectamente diferenciado del resto. Uno de los rasgos específicos que adquieren las nuevas generaciones de artistas audio | visuales es la posibilidad de transformar los estímulos sonoros y lumínicos en un nuevo tipo de información, la información digital. La digitalización de las producciones y los medios de difusión marca sin lugar a dudas un umbral más allá del cual un mundo de ilusión perceptiva completamente nuevo y prácticamente desconocido se hace posible; no obstante, para ello no basta con variar la tecnología, sino también sus usos, y consecuentemente, el rol del arte en nuestras sociedades.

Parece, pues, éste, un buen momento para preguntarse, ¿qué otras dimensiones pueden surgir directa e inmediatamente vinculadas a las artes audio | visuales? También nosotros podríamos plasmar aquí nuestras especulaciones al respecto.

Resulta curioso —aunque quizá no lo sea tanto— el hecho de finalizar la investigación lanzando preguntas al aire, formulándoselas a un lector imaginario e indeterminado, aunque también a nosotros mismos. ¿Qué nuevas capacidades pueden adquirir las prácticas audio | visuales en las próximas décadas? ¿Seguirá tratándose de manifestaciones propiamente audio | visuales? Y ¿qué hay de la expresión, ¿será suficiente con las nociones «gestualidad» y «estilo», o habrá que inventar otras nuevas afines a las futuras producciones? En nuestras condiciones actuales, sólo podemos responder a estas preguntas mediante una nueva sucesión de preguntas encadenadas.

En el contexto de la creación audio | visual, la mayor parte de las obras que adoptan el nuevo tipo de expresividad (el phylum computacional) ha sido relativamente uniforme, pero, tal y como comienza a notarse en tiempos recientes, las herramientas y sus usos han empezado a diversificarse —desplazándose el conjunto de las prácticas audio | visuales de un estado de equilibrio a otro, asumiendo nuevos roles, mostrando siempre un espacio de posibilidades cambiante y dinámico. Como es de suponer, la variabilidad que ello introduce en los tipos de herramienta multiplica exponencialmente el espacio de posibilidades expresivas que surge sucesivamente de una generación a la siguiente: el uso del marco y la distribución espacial de los elementos que conforman el plano, la función del sonido, el empleo del color, etc.

por el uso de las mismas a lo largo del planeta, es decir, en los diversos contextos culturales y ambientales.

Por lo anterior, conviene adoptar como modo de precaución la postura del arquitecto egipcio Hassan Fathy respecto del empleo de las nuevas tecnologías. En particular, la visión y el trabajo de Fathy no estuvieron caracterizados por el rechazo a la cultura occidental sino por evitar la homogeneización cultural, que empobrece y degrada, según explica, las diversas formas de vida social. Como indicábamos líneas arriba, debe reconocerse que a pesar de las rupturas y avances expresivos causados en el ámbito artístico por parte de la técnica, en la práctica, el contenido cultural se transmite como un flujo continuo que transita de una generación de artistas a la siguiente, adecuándose en la medida de lo posible cada generación y cada artista a una realidad cambiante. Según lo entendemos, los artistas asumen ese peso cultural de forma individual, y readaptan, así, la tradición estilística a cada nueva situación histórica; es así como se crean y desarrollan los linajes estilísticos con sus respectivos hábitos y habilidades técnicas<sup>9</sup> —pensemos, por ejemplo, en la relación transhistórica, transcultural y transdisciplinal que enlaza a personajes como Sei Shonagon y Chris Marker. Creemos que ciertas cosas pueden explicarse a partir de ahí.

Pese a la reticencia de muchos teóricos y usuarios, la tecnología digital acerca universos que hasta hace pocos años parecían inalcanzables. Independientemente de nuestra posición individual al respecto, debemos partir de que existen en la actualidad conexiones del tipo red-informática | cerebro-humano que, por ejemplo, permiten a los ciegos recibir una información visual elemental sobre la realidad circundante. Ello es un hecho, y como tal ha de tomarse en consideración. Desde el inicio de la década del dos mil una nueva vía de experimentación está abierta, y su apertura y empleo en el terreno de las artes parece inminente, pues se están produciendo rápidos desarrollos tanto en el ámbito de la informática como en el neurológico.

Que el lector nos perdone si no puede verificar por sí mismo la reciente realidad de la «neuro-imagen»; somos conscientes de que probablemente hablamos de cosas que a fecha de hoy no habrá oído, o sólo en forma especulativa. A pesar de que el elemento técnico al cual nos hemos referido sea, de momento, abstracto y totalmente indeterminado, infinidad de nuevas cuestiones surgen sobre los usos, su extensión, su comprensión..., etc<sup>10</sup>. Imaginaremos, pues,

9 Según DeLanda, «La distinción entre hábitos y habilidades es como la distinción entre tendencias y capacidades: los hábitos son repetitivos y poseen una variabilidad limitada, mientras que las habilidades son más flexibles y variables» (DeLanda: 2010, 129).

10 Sería inútil emitir de antemano cualquier juicio sobre este tipo de tecnologías. Así lo habrían

un tipo de interrogante que tiende surgir rápidamente ante la aparición de nuevos dispositivos (como los que se acaban de mencionar), experiencias o hábitos en nuestras vidas. En este sentido, lo más previsible será un predominio de cuestiones de carácter ético: se nos ocurre por ejemplo ¿Cómo afectan tales dispositivos a nuestra subjetividad, y qué riesgos podría tener?.

En el supuesto caso de tener que ofrecer una respuesta a la anterior pregunta, hemos de tener en cuenta el hecho de que partimos de un problema imaginario, y que en consecuencia la solución resultará igualmente *naïf*. Pues bien, el problema se presenta de la siguiente manera. Si contamos con que pudiese demostrarse que estos procedimientos no causan daños físicos en el cerebro, habría que observar sus efectos psicológicos, y después, realizar estudios sobre la aparición de nuevos hábitos sociales que surgen progresivamente. En este sentido, el ejemplo de Fathy que antes mencionábamos sería de enorme valor. Podría decirse que su contribución específica fue precisamente la de introducir la individualización en las metodologías técnicas y los procesos artísticos y creativos: Fathy puso el acento en la adecuación de las tecnologías a las necesidades psicológicas, culturales y medioambientales de cada determinada circunstancia.

Al nivel específico de la subjetividad —como ya se ha explicado en el Capítulo 4, cuando la estudiamos desde el punto de vista de la filosofía de Deleuze— ésta no es otra cosa que la organización de los estratos mentales, generados paulatinamente mediante la experiencia vivida. Resulta difícil pensarlo sin sentir un leve estremecimiento. No obstante, por esta razón sería pertinente preguntar ahora de qué tipo de experiencia artística estaríamos hablando cuando nos referimos a conexiones de tipo red-informática | cerebro-humano.

Lo que se está dando por hecho al formular la pregunta inicial es la posibilidad de alimentar con cualquier tipo de información a un individuo mediante un canal radicalmente diferente a todo lo que hasta el momento conocemos, ya que se trataría, concretamente, de alimentar al individuo con información sin que ésta pase por los cinco sentidos.

Puesto que nuestro problema no es en absoluto un problema psicológico sino un problema quizá más abstracto y especulativo, nos corresponde acceder ahora a una serie de interrogantes de difícil y aventurada solución: ¿Qué nuevas capacidades cerebrales emergen? ¿Sería un modo, éste, de alcanzar nuevas fórmulas de sensibilización de nuevos aspectos de la realidad? ¿Sería un modo de aumentar la plasticidad cerebral, y así, de desestratificar más eficazmente

---

razonado Deleuze | Guattari: «El principio de toda tecnología es mostrar cómo un elemento técnico continúa siendo abstracto, totalmente indeterminado, mientras que no se le relaciones con un *ensamblage* que él supone» (Deleuze, Guattari: 2010, 400).

nuestras percepciones? ¿Podría ser éste —por paradójico que resulte— un modo de percibir el mundo circundante más afín al funcionamiento y evolución de los sistemas sociales y naturales? Y, en definitiva: ¿podría ser una manera de enriquecer nuestra experiencia y, por tanto, de aumentar nuestras capacidades de acción presentes y futuras?

Puesto que no tenemos la pretensión de continuar lanzando interrogantes infinitamente, nos detendremos en este extremo difuso de nuestra divagación. Como se ha sugerido, resulta suficiente para esta investigación con haber formulado este tipo de cuestiones sobre un caso hipotético. Debemos añadir a título personal, sin embargo, que los próximos grandes desarrollos de lo que hoy conocemos, por ejemplo, como ‘la técnica del montaje’, seguramente lleguen por esta vertiente. Por supuesto, si este momento llega, el territorio de las prácticas audio | visuales se desdibujará en un corto periodo de tiempo, y casi todos los modos de producción artística sufrirán una terrible —y posiblemente enriquecedora— deterritorialización. Ello significa, por otro lado, que estos procedimientos *extranjeros* pueden llegar a naturalizarse del mismo modo que se asimiló la técnica cinematográfica hace ya más de un siglo.

Como se está viendo desde la perspectiva que aquí se ha adoptado, las cuestiones éticas que despierta esta situación tienen más que ver con los usos que se hacen de las tecnologías que con la técnica en sí misma. No obstante, interrogantes como si ‘verdaderamente existe una necesidad humana de estas técnicas’, surgen rápidamente, y la mejor respuesta parece ser otra pregunta: ¿Ha existido verdaderamente una necesidad de la técnica cinematográfica?

Otra cuestión sería la de determinar si es preciso que el arte llegue a complejizarse técnicamente tanto. Según nuestro punto de vista, en principio la complejidad no es un problema. Sin embargo, los problemas vienen de otro lado; además, ha de tenerse en cuenta que el ser humano siempre ha hecho lo posible por superar sus límites mediante nuevos artefactos e invenciones técnicas, y continuará haciéndolo. Como decía Deleuze en una cita que incluíamos en el capítulo cuarto, «creador es aquel que crea lo posible al tiempo que crea sus propias imposibilidades». Necesitamos constantemente nuevos estímulos ético | estéticos que, literalmente, golpeen nuestro sistema perceptivo —y no debe olvidarse aquí el hecho de que, superar los límites de nuestra percepción, es hacer aparecer continuamente nuevos límites.

Después de toda esta sucesión de curiosas preguntas —de incuestionable relevancia dado su carácter preventivo—, nos toca aclarar una serie de aspectos no menos importantes para la comprensión del futuro rol de las tecnologías audio | visuales y su aplicación artística. En primer lugar, ha de puntualizarse que las posibilidades técnicas son infinitas y muy variadas; y que, de

momento, aquí tan sólo hemos considerado un caso radical e hipotético aunque probable a un mismo tiempo.

Una afirmación de Deleuze y Guattari define, por otro lado, el segundo de los aspectos: «No es la herramienta la que define el trabajo, sino a la inversa» (Deleuze, Guattari: 2008, 400). En un sentido tecnológico, la creatividad no sólo inventa objetos y útiles, sino que, además, desarrolla usos diversos para tales bienes culturales. Así pues, no existen diferencias intrínsecas entre una herramienta y un arma, su distinción se realiza en el momento de su utilización práctica.

En línea con José Luis Brea, teórico y crítico de arte, no tratamos de hacer una apología de lo técnico por sí mismo ni de lo nuevo a ultranza; tampoco se trata de defender que en ello se encuentra alguna solución definitiva a todos los problemas, ni los de los artistas ni los muchos que tiene nuestro mundo contemporáneo. Lejos de ello, con este tipo de especulaciones sólo hemos intentado destacar la inminente y profunda transformación a la que este territorio está actualmente expuesto. Conviene añadir asimismo que la tecnología requiere, en todo momento, de la creatividad, y en el caso particular de las artes, debe ir acompañada de gestos ético | estéticos absolutamente transgresivos: una creatividad que ajuste los usos a las *verdaderas* necesidades<sup>11</sup>. A este respecto, no debe resultar exagerado afirmar que los progresos más relevantes del arte del siglo XX se debieron a considerar cada vez más la posición del espectador —el único problema ha sido el de una conceptualización mediocre y *distanciada* de la realidad física tales prácticas (de forma generalizada y a lo largo de todo el siglo). Por ello, conservamos la esperanza de que una nueva conciencia histórica, apartada de los prejuicios heredados de nuestras tradiciones intelectuales, siga haciendo uso creativo y experimental de las nuevas tecnologías<sup>12</sup>. Así, las técnicas que algún día derivarán en verdaderas alternativas en nuestros modos actuales de vida han de ser especialmente creativas.

---

11 La creatividad ha de ser llevada en todo momento al extremo. Si Hume habla de «creer» e «inventar», es decir, del subjetivismo de todo conocimiento y de la fuerza de nuestra imaginación, es porque precisamente según sus planteamientos el sujeto se define como un movimiento impulsado desde afuera, a través del cual se desarrolla a sí mismo. Para continuar desarrollándose adecuadamente, éste ha de creer en las oportunidades ofrecidas en el campo de acción, ha de asumir riesgos, y crear en su experiencia condiciones de cambio.

12 Si se requieren nuevos instrumentos tecnológicos, tal como se lee, por ejemplo, en los escritos de McLuhan, no será precisamente para hacer la labor de los viejos.

#### **Anexo IV: Por una nueva sensibilidad ético | estética**

El último aspecto al cual querríamos referirnos tiene que ver con la posibilidad de que una nueva sensibilidad emerja progresivamente desde el dominio de las prácticas audio | visuales contemporáneas —entre otros múltiples dominios. Es por eso que la investigación ha atribuido tanta importancia a un análisis detallado sobre la producción de nuevas expresividades artísticas y también sobre el modo en que se genera el sentido estético en relación a las formas audio | visuales. Ahora bien, cuando abordamos cuestiones como ésta conviene aclarar desde el inicio qué se entiende en este caso por ‘una nueva sensibilidad’. Desde la perspectiva de esta investigación, las artes no poseen una dimensión sagrada, y por este motivo la actividad artística viene a ser una actividad —diríamos— transitiva. Éste es un aspecto en el cual se ha insistido en nuestro estudio de comienzo a fin: lo esperado de las artes audio | visuales no consiste en mostrar o enseñar algo, sino en crear las condiciones para que los individuos generen progresivamente nuevas percepciones ético | estéticas. El arte contemporáneo es, generalmente, no sólo un arte consciente de sí mismo, sino un arte consciente de que mediante su práctica se incide en el mundo, altera y desestabiliza las relaciones y el funcionamiento de las cosas; el arte pone procesos en marcha. El problema al cual nos referimos y aquel en el que la sensibilidad se ve implicada consiste en la dificultad de hacer que nuestras acciones y modos de vida se correspondan cada vez más íntimamente con la realidad cambiante que nos acompaña.

En relación a lo dicho, gran parte de los conceptos que estructuran y pueblan las diferentes secciones de esta investigación, son aquellos que las obras y las prácticas audio | visuales han suscitado —y que, como Deleuze argumentaría, guardan relación con los conceptos que emergen simultáneamente en otros ambientes no necesariamente artísticos. Bien es cierto que aún queda mucho camino por recorrer, y tan sólo *comenzamos a entender* lo que encontramos en el territorio de la afección y la cognición. Como dice Stuart Kauffman desde la biología, «buscamos un nuevo marco conceptual que no existe todavía» (Kauffman: 1995, 185). La evidencia es que poco a poco y desde diferentes campos y medios de exploración vamos trazando un *extenso mapa de intensidades*.

Desde el ámbito intelectual se habla con frecuencia de diseñar «nuevas cartografías», pero, realmente, ¿cuál es el fin de estos trazados gráficos que localizan respectivamente, los unos en relación a los otros, los diversos dominios conceptuales? Pues bien, nuestra impresión, que trata de evitar la influencia de lugares comunes y modas académicas, es que hasta el momen-

to, las sociedades modernas han demostrado ser escandalosamente ineficaces en relación con el mundo que habitan. En su libro *La medida de la Realidad. La Cuantificación y la Sociedad Occidental, 1250-1600*, el historiador Alfred Crosby describe detalladamente esa circunstancia histórico|cultural a partir de la cual los europeos comienzan a incorporar un tipo de pensamiento y un modo de vida que no sólo emplea a fondo las herramientas de medida y cuantificación, sino que encuentran en la propia cuantificación sus bases morales y espirituales. Pese a la contraposición de otras corrientes del pensamiento posteriores, esta poderosa racionalización de la experiencia a la que nos hemos referido sigue actualmente vigente en nuestros modos de concebir el medio circundante. Ello ya ha sido señalado fervorosamente por teóricos como el pragmatista John Dewey, sin embargo, lo que aquí proponemos es tratar de establecer verdaderamente una distancia respecto del idealismo. Resulta incontestablemente importante enriquecer nuestra sensibilidad ético-estética con un pensamiento de las acciones y los comportamientos, de las intensidades y las variaciones, de la emergencia y la morfogénesis... en los diferentes hábitats. Tal como hemos revelado en la investigación por medio de infinidad de ejemplos (Taylor Wood, Alonso, Strand, Farocki, etc.) determinadas prácticas audio|visuales, crean las condiciones para devolvernos un pensamiento especialmente cualitativo, que no es una alternativa al pensamiento cuantitativo de la modernidad, a la ciencia tradicional de occidente, sino que lo complementa y amplía. En definitiva, un nuevo entramado conceptual debe emerger de tales experiencias artísticas.

Pero, como también se ha sugerido, adoptar un pensamiento que piensa en base a la *diferencia cualitativa* requiere que muchas otras formas del pensamiento sean superadas. En primer lugar, nos referimos a todas las formas de idealismo, bien sean idealismos objetivos (como el de Platón o Hegel), o idealismos subjetivos (como el de Kant y las recientes corrientes constructivistas), pero además, a toda forma de realismo esencialista (de tradición aristotélica). Y por supuesto, también requiere que nos hagamos sensibles a una multiplicidad de aspectos de nuestra vida a los cuales estamos absolutamente insensibilizados (p. ej.: nuestro hábito de pensar de manera lineal hace que la interacción de diferentes causas sea vista como un aditivo, y por tanto, que las propiedades que emergen a nivel global parezcan ser, meramente, la suma de las partes).

A continuación mostramos un esquema en el cual se visualizan algunos de los cambios conceptuales que hemos asumido en esta investigación; sobre estas cuestiones se establece un último cuerpo discursivo:

## ( VIEJAS DICOTOMÍAS )

## ( NUEVAS FORMAS CONCEPTUALES )

Lo Verdadero }  
Lo Falso }

(1)



**Realidad Inexacta**

Espacio Inerte }  
Amb. Espiritual }

(2)



**Ambiente Vivo**  
o  
**Medio Territorial**

Orden Natural }  
Orden Artificial }

(3)



**Mezclas**  
y  
**ensamblajes**

### *La paradoja de la ficción y la ilusión (1)*

No pocos estudiosos de la forma audio|visual han manifestado su preocupación respecto a la relación establecida entre una realidad que consideran primaria —la Verdad— y otra de carácter ilusorio, siendo esta segunda una realidad falsa que basan en el Error que toda imagen encubre. En este sentido, lo que nuestras observaciones han permitido mostrar de forma implícita es que ese problema —el del Error—, no lo es tal, de ahí que no deba hablarse de una «realidad original» anterior al arte, que los artistas «representan». La obra no representa la verdad de un acontecimiento real dado sino que es en sí misma un acontecimiento real — prueba de ello es su rol activo en el interior del sistema.

Incidiremos en ello de manera que este aspecto pueda quedar lo suficientemente claro. El Error en la percepción existe, ciertamente —así como existen, por ejemplo, errores en la transmisión del código genético generando variaciones de las que se enriquece la evolución



de las especies. El Error en la percepción genera ilusión, ambigüedad, confusión, pero ello no debe ser entendido como un problema nefasto, algo que «acrecenté» sombríamente nuestra distancia respecto al mundo; con suerte, el Error sitúa al cerebro ante problemas específicos de percepción, o dicho de otra manera, activa al cerebro, el cual, sumido en sus rutinas cotidianas tiende inevitablemente a naturalizar los estímulos, y a confundir calamitosamente lo tolerable con lo intolerable. No hay arma más eficaz para la sensibilización hacia nuevos aspectos de la realidad que el Error. La obra de arte, decíamos entre los argumentos que se han desarrollado y expuesto en la Segunda Parte, «actúa». La capacidad de la obra para conectar en nuestro cerebro una serie de perceptos mentales que antes de la percepción de la obra no se observaban en absoluto como relacionados entre sí, es fundamental, pues tiene potencialmente repercusiones reales, efectos beneficiosos a nivel personal y social.

Entonces, la práctica artística no es, o no al menos necesariamente, una práctica de ocultación o distorsión bajo las apariencias. Para quienes, como Hume, consideramos al ser humano «nacido sobre todo para la acción e influido en sus cálculos por los gustos y por los sentimientos, persiguiendo una cosa y evitando otra de acuerdo con el valor que los objetos parecen poseer y las trazas con las que se presentan» (Hume, 2002, 67), rechazamos un modo de pensar que, situando prioritariamente la razón, niega la virtud de nuestros sentidos. Rechazamos también la yuxtaposición representacionista de un mundo verdadero y su representación artística. Por ello, a favor del Error, el elemento ilusorio o ficticio es, paradójicamente, el que nos atrae. Las prácticas artísticas audio | visuales son, justamente, la evidencia del valor que adquieren nuestros sentidos en relación a lo que es exterior a nuestro sentir. Ello justificaría entonces el hecho de que la herramienta audio | visual haya sido concebida en nuestro estudio, tal como McLuhan proponía, como una prolongación de nuestros sentidos. Y, en efecto, parece que en tales prácticas, más importante que el mero entretenimiento —mediante una realidad secundaria, aparente, derivativa— lo es estimular los sentimientos y las emociones, y emplear la imaginación y nuestras capacidades de creación y relación de ideas para potenciar y activar nuevas regiones de nuestro pensamiento: sólo así se accede a una vida creativa.

En definitiva, apoyar unas prácticas sensibles a la diferencia cualitativa y al acontecimiento, nos proporcionará más intuiciones y datos relevantes sobre la realidad inexacta que habitamos. Necesitamos urgentemente extraer nuevas potencias de sensibilización capaces de transformar nuestra manera de percibirnos a nosotros mismos y el modo en que entendemos nuestra relación con el mundo.

### *La vitalidad del medio territorial (2)*

Observando, en términos generales, el tipo de relación que establecen las componentes de un sistema, ¿qué distingue un sistema horizontal (plano) de otro vertical (jerárquico)? Nuestra respuesta tiene que ver con el orden. Más concretamente, con el tipo de organización por el cual emergen las funciones internas y se estructuran las relaciones de exterioridad en el sistema.

Es ésta una extraña manera de abordar el asunto de este apartado, concretamente: la vitalidad intrínseca de la materia. Centrémonos, pues, en dos aspectos trabajados previamente en la investigación. En primer lugar —como se ha visto en la Primera Parte cuando hablábamos del proceso compositivo o de morfogénesis—, el artista era justamente quien, en colaboración con un medio territorial, crea el orden mediante la selección y centralización de las relaciones que existen entre una serie de materias expresivas, formando así un nuevo sistema dentro del territorio inicial: la obra. En este sentido, puesto que el orden dominante llega principalmente impuesto desde el exterior, tenemos que hablar de una tendencia del sistema a la verticalidad. La función del creador sería la de establecer, en base a una creencia propia del mundo, una nueva articulación estructural y simbólica a una serie de elementos concretos —en la medida que estos lo permitan.

Según lo dicho, durante el proceso creativo la acción intencionada del artista altera y condiciona las relaciones entre los componentes involucrados. El punto importante que destacábamos, es que, aunque la obra resultante suponga la existencia de un plan intencionado, estos componentes mantienen siempre tendencias que les son propias, y por ello no debe decirse —tal y como se suele hacer— que sean «elementos dóciles» o «pasivos» —independientemente de que se trate de elementos orgánicos o inorgánicos.

La noción «acción conjunta» de Dewey<sup>13</sup>, podría ser utilizada, en estos términos para referirnos a una verdadera relación de reciprocidad activa entre componentes materiales heterogéneos (geológicos, climatológicos, biológicos y culturales) y la figura del creador. Esta acción conjunta puede también ser tomada como una negociación, o tal y como en la investigación nos hemos referido a ella, un «ajuste» (p. ej.: gravitatorio, lumínico, psicológico, legislativo). Por ello, se ha insistido en el hecho de que el artista ha de jugar, o *negociar*, no sólo con las

13 En su libro *Vibrant Matter*, Jane Bennett se refiere a la contribución de este autor. Ver Jane Bennett *Vibrant Matter*, pp. 100-104.

propiedades y capacidades de los materiales con los que directamente trabaja, sino con las componentes direccionales de todo un *hábitat vivo* en el cual desarrolla su actividad (p. ej.: aspectos tan dispares como el ajuste de las condiciones sonoras o la negociación con las diversas fuentes de distracción en el ambiente de trabajo).

Decíamos que la relación entre los órdenes planos y los órdenes jerárquicos nos interesa, además, aplicada a un segundo dominio —del cual se ha ocupado la Segunda Parte. Respecto al contexto de la exposición de la obra, también aquí debe hablarse de un «hábitat» en el cual ésta interviene activamente. La misma situación se presenta ahora a la inversa: puesto que la obra está concebida para ser un elemento extraordinario entre los demás, su potencia expresiva fuerza a que todo el hábitat deba reorganizarse en torno a ella.

En una línea similar a la nuestra debemos ubicar los «universos relacionales» descritos por Nicolas Bourriaud en su *Estética Relacional*, bajo cuya lógica la tecnología audio|visual parecería como uno de los elementos partícipes en la unión interpersonal. Así habla Bourriaud al respecto:

**«[El modernismo] se basaba en el conflicto, mientras que el imaginario de nuestra época se preocupa por las negociaciones, por las uniones, por lo que coexiste. Ya no se busca hoy progresar a través de opuestos y conflictos, sino inventar nuevos conjuntos, relaciones posibles entre unidades diferenciadas, construcciones de alianzas entre diferentes actores ... sólo se pretende crear *modus vivendi* que posibiliten relaciones sociales más justas, modos de vida más densos, combinaciones de existencia múltiples y fecundas. Y el arte ya no busca representar utopías, sino construir espacios concretos»** (Bourriaud: 2006, 54-55).

La única apreciación que haremos aquí a los argumentos de Bourriaud consiste en que, estos, se centran únicamente en el nivel de los espectadores y la obra, dejando a un lado el resto de interacciones. ¿Qué ocurre, pues, con todos los elementos expresivos que contiene cada contexto expositivo (el hábitat o medio territorial), los cuales interfieren de forma inevitable en el tipo de relaciones interpersonales que emergen entre los espectadores? En este sentido, para que el panorama observado por Bourriaud adquiriera verdadera coherencia e interés, se necesitarían espacios expositivos aún menos «depresivos, autoritarios y reaccionarios» —por emplear sus propias expresiones— que los que hasta el momento las grandes instituciones de arte han ofrecido —¿es esto posible? ¿qué tipo de hábitats institucionales y qué tipo de acción conjunta cabría esperar?

La conclusión a todo lo dicho es que no basta con oponer estos dos tipos de órdenes, las planicies y las jerarquías (la horizontalidad y la verticalidad), pues los dos modos se integran siempre el uno en el otro. Sí conviene empezar a dar cuenta, por otro lado, de la función expresiva de todo hábitat, de la *vitalidad intrínseca de la materia y de los ambientes*. Lo que tratamos de distinguir mediante esta expresión, es la posibilidad de unas prácticas artísticas que, literalmente, resten «autoridad» al autor haciendo más palpable en ellas el papel de lo virtual, unas prácticas menos devotas de la sacralización, espiritualización y mistificación; lo contrario de un espacio inerte no es un ambiente espiritual, sino un ambiente material y potencialmente vivo. En este último sentido, hemos promovido desde esta investigación una sensibilidad cada vez más orientada a *discernir mejor el entramado de fuerzas que hacen posible al acontecimiento y la diferencia*.

### *El fin de la excepción humana (3)*

Falta una última reflexión, la menos prescindible. Partiendo de determinadas obras de arte audio|visual nuestro estudio ha estado implícitamente dedicado a problematizar las relaciones entre lo que comúnmente llamamos «naturaleza» y aquello que se denomina «cultura». Resultaría por ello incongruente dejar pasar ahora la oportunidad de expresarnos con una mayor claridad. Por mucho que el binarismo «naturaleza/cultura» esté ampliamente aceptado en el ámbito teórico, y particularmente reforzada la oposición entre ambos términos por los constructivistas<sup>14</sup>, resulta sin embargo necesario tomar consciencia, como particularmente ha tratado de explicar DeLanda, de que nunca en la historia ningún grupo social (bajo ninguna circunstancia) ha producido una verdadera ruptura con los devenires de la naturaleza. Según este autor, da igual cuán artificial puedan parecer los ambientes culturales (por ejemplo, las esferas urbanas o las redes de internet) pues el vínculo de lo social con lo natural sigue vigente —el problema no sería la artificialidad sino, tal como se ha manifestado en esta investigación

14 Tal como Herzogenrath ha señalado en la introducción a *Deleuze|Guattari & Ecology*, en el pensamiento postmoderno todos los aspectos relativos a la naturaleza han sido lamentablemente culturalizados y semiotizados. Herzogenrath expresa cierto temor a caer en generalizaciones, por ello puntualiza que este constructivismo lingüístico está especialmente conectado a las «teorías del discurso» de Jacques Lacan, Michel Foucault, Jacques Derrida y Judith Butler. Como él mismo comenta: «El postmodernismo escribe una historia de la naturaleza como un retro-efecto de la cultura, de los diferentes modos de la construcción de la naturaleza, pero eso nada tiene que ver con la naturaleza como materialidad, o con el feedback loop entre naturaleza y cultura, sino con la construcción|representación de la naturaleza» (Herzogenrath: 2009, 1).

a través de la obra de Farocki, la progresiva homogeneización de los ambientes. En conclusión, siempre habrá mezclas entre los dos modos.

Dados estos argumentos, ¿cuál es la evidencia que podríamos señalar para el dominio de las artes audio | visuales? Pues bien, si prestamos atención al medio audio | visual, y a lo que sus producciones artísticas dejan ver (salvo en casos excepcionales, como por ejemplo las películas de Tarkovski o los videos de Viola, por contener ambos imágenes altamente codificadas simbólicamente), esta continuidad entre lo que se considera lo cultural y lo que llamamos lo natural parece fundirse en una misma cosa. Pongamos como ejemplo las películas de Lisandro Alonso. En ellas, la figura humana no aparece sobre un fondo o escenario. De hecho, parece como si el propósito de Alonso fuera, precisamente, el de tomar una distancia suficiente para poder mezclar a sus protagonistas con el ambiente vivo que habitan. Así, en ningún momento puede separarse limpiamente lo cultural de lo natural, y lo que el espectador percibe es una perfecta mezcla entre ambos modos: continuos y permanentes juegos mediante los cuales los diversos elementos afectan y son mutuamente afectados formando parte de un mismo flujo matero | energético.

En esta investigación hemos sugerido abandonar tales términos («cultura» y «naturaleza») para comenzar a hablar de combinaciones de lo sociológico con lo geológico y lo biológico, o de emplear cualquier otra terminología que no establezca estas dos categorías opuestas, como dos esferas independientes perfecta y nítidamente separables. Recordemos las palabras del psicólogo de la percepción J. J. Gibson:

**«No se trata de un nuevo entorno —un entorno artificial distinto del entorno natural— sino del mismo viejo entorno modificado por el hombre. Es un error separar lo natural de lo artificial tal y como si existieran dos entornos: los artefactos han de ser producidos a partir de sustancias naturales. Es también un error distinguir entre el entorno cultural y el entorno natural, como si pudiera existir un mundo de productos mentales distinto del mundo de los productos materiales. Sólo existe un mundo, no obstante un mundo diverso»** (Gibson: 1979, 130).

En el terreno del arte, dadas las propiedades generales del medio audio | visual (estudiadas en la Primera Parte), y los mecanismos específicos de las obras concretas (reflejados en la Segunda Parte), las prácticas audio | visuales han de comenzar a verse, entre otros modos, como nuestra capacitación para traspasar estas rígidas categorías de nuestro entendimiento. Por ello, en todo

momento nuestra investigación ha contribuido al propósito, evitando tanto a nivel metodológico como a nivel de los contenidos de la investigación, aspectos tan familiares como la racionalidad logocéntrica, las doctrinas ideológicas y las utopías, los lenguajes y las normas rígidas, y ante todo las esencias o categorías esenciales<sup>15</sup>. Lo que además expresa esto, es la dirección diametralmente opuesta de nuestra postura ontológica respecto a los caminos tradicionales. La visión que se ha intentado ofrecer se sustenta en la autonomía de los procesos materiales, y es, quizá sólo por eso, que se elige la herramienta audio | visual como instrumento de visualización de lo humano inmerso en la realidad del mundo.

Por otro lado, la ventaja que plantea el medio audio | visual frente a las formas de expresión basadas en el lenguaje hablado es la posibilidad de prescindir de las categorías lingüísticas. Pues justamente, esta capacidad se debe sobre todo a la naturaleza no-lingüística de las imágenes. Así, el medio se muestra especialmente capacitado para captar y dar cuenta de lo que, en palabras de Brian Goodwin, sería un «campo de relaciones» (podemos pensar de nuevo en la filmografía de Alonso; a este respecto, su interés difícilmente puede ser sobrestimado)<sup>16</sup>. Mientras el lenguaje separa y crea familias semánticas a medida que se especializa, las imágenes mantienen un sentido continuado de las cosas, presentan conjuntos de elementos interrelacionados (en el caso de Alonso, hábitats socio | biológicos). De forma especial, esta capacidad del medio para constituir contínuums de elementos heterogéneos nos ha resultado de enorme interés.

Liquidar las viejas doctrinas humanistas que soportan la teoría de la excepción humana es liquidar el antropocentrismo, y admitir que la evolución no supone necesariamente el progreso, que no se supera nada con el hombre. Por otro lado, en esta investigación hemos puesto de manifiesto en todo momento el hecho de una interacción directa entre los dominios geológico, biológico, social y psicológico. De ahí que señalar el rol de la contingencia, tanto en el contexto de la composición como durante la exhibición de la obra audio | visual, haya sido un factor clave a la hora de hacer referencia a los diferentes aspectos de la naturaleza humana.

La mayor parte de las obras a las que nos hemos referido denotan un curioso giro hacia una

15 En el sistema ontológico presentado ya en la introducción a la investigación, una especie vegetal, por ejemplo, o una obra de arte —o, en realidad, cualquier tipo de entidad física— no se define por sus rasgos esenciales, sino por el proceso morfogenético que dio origen a sus rasgos y funciones. En lugar de representar categorías esenciales y por tanto representaciones atemporales, las especies o las obras de arte, entre otras, son entidades históricamente formadas y constituidas.

16 Concretamente, no se trata de encerrar dentro del encuadre una serie de elementos heterogéneos, sino de visualizar un complejo y diverso conjunto de relaciones.

concepción de la materia como algo que tiende intrínsecamente hacia la diferenciación<sup>17</sup>. Ahora bien, en ningún momento debemos pensar que las obras audio | visuales estudiadas ilustren las aportaciones científicas o filosóficas a las cuales también nos hemos referido, sino que por el contrario debemos tomar el impacto que estas soluciones formales producen como *aportaciones en sí mismas*. Lo que esta perspectiva incorpora respecto de la tradición del pensamiento occidental es la consciencia sobre el *fin de la excepción humana*.

### **CINÉMA ENSEMBLE, PROYECTO COLABOTATIVO DE MONTAJE ALEATORIO**

*Cinéma Ensemble* es un proyecto realizado en colaboración con una serie de artistas y un programador informático cuyo punto de arranque se establece en base a un bagaje individual práctico | artístico previo, pero, también, crece en torno a los casi cinco años de estudio teórico en la presente investigación *La Emergencia de la Expresividad y del Sentido*.

De acuerdo con la tesis delineada en este estudio, toda percepción del mundo es a un mismo tiempo totalidad y fragmento, y así ocurre también con las imágenes que se crean desde el contexto del arte. En toda composición el fragmento está ahí, como lo está la totalidad compositiva. Sin embargo, lo que tradicionalmente prima en la teoría estética dominante es el Todo sobre cada una de las partes constituyentes. Conviene empezar aclarando este aspecto pues, contrariamente, no es éste el caso de *Cinéma Ensemble*. Ante el frecuente interrogante «¿qué imagen debe situarse junto a ésta?» aquí se trata, sin embargo, de encontrar las reglas adecuadas de vecindad entre las imágenes y en los componentes eventuales del ambiente, partiendo de los siguientes principios: una imagen no es un componente paradigmático sino «anexado»; no es proyectivo sino «conectivo»; no es jerárquico sino «vecinal»; no es referente sino «consistente».

---

17 Es importante señalar que se ha avanzado en sentido opuesto al del constructivismo. Indudablemente, podríamos referirnos a esta tendencia del pensamiento como la principal fuente de empobrecimiento de conceptos como «materia», siendo lo material, para los constructivistas, un aspecto pasivo y caótico de la realidad, algo que debe ser «organizado» y «ordenado» para «ponerlo a trabajar» o «darlo vida».

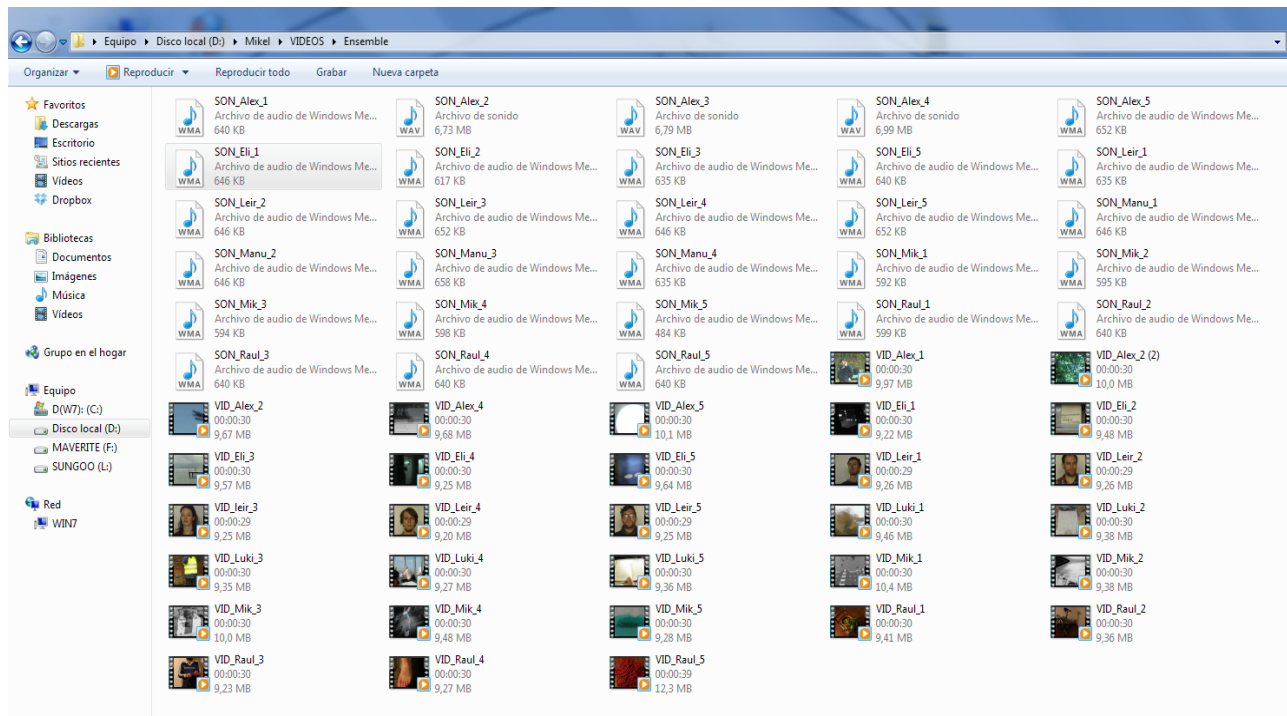


Fig. 71. Sobre estas líneas, una 'impresión de pantalla' que muestra los ficheros de sonido e imagen almacenados en un ordenador. En el esquema de la página de la derecha, algunos fotogramas de los videos que componen *Cinéma Ensemble* dispuestos sobre la espiral del tiempo.

En particular, lo que hace de este trabajo audio | visual algo especial en términos compositivos, es el carácter convulso de la relación de exterioridad entre las partes constituyentes, y los efectos de ello sobre el conjunto, con sus constantes y repentinos cambios de dirección. Sin un comienzo y sin un final previamente establecidos, el desarrollo de la composición adopta la forma de una espiral: una línea continua que se envuelve a sí misma y se repite siempre de forma diversa. Por tanto debe entenderse que la sucesión de estas imágenes tiende a prolongarse en el tiempo de manera infinita mediante el constante "reensamblaje" de sus componentes, mostrando siempre una combinación variable del orden en que se disponen sucesivamente los sonidos y las imágenes visuales. Ante el frecuente interrogante "¿qué imagen debe situarse junto a ésta?" aquí se trata, sin embargo, de encontrar las reglas adecuadas de vecindad entre las imágenes y en los componentes eventuales del ambiente: una imagen no es un componente paradigmático sino anexado; no es proyectivo sino conectivo; no es jerárquico sino vecinal; no es referente sino consistente.





Además, queremos señalar cuanto antes que lo que, por otro lado, define al conjunto de estos fragmentos de material acústico y visual, es que han sido elaborados por diferentes “artistas colaboradores”: Alexandre Argibai, Elisa Cepedal, Luca Leone, Lukasz Michalak, Manuel Muñoz, Mikel Otxoteko y Leire San Martín. La propuesta agrupa los trabajos de estas siete personas —entre las que me incluyo— residentes en diferentes zonas geográficas de Europa, a los que inicialmente se les propuso aportar un número determinado de registros de sonido e imagen, separadamente y dotados todos los trabajos de una misma duración.

Dicho esto hemos de aclarar que la idea se inspira abiertamente en determinadas experiencias que marcaron la historia de las artes audio | visuales, algunas de las cuales ya han sido nombradas en esta investigación. Respecto a nuestro interés por el segmento, principalmente podemos citar los experimentos de montaje entre imágenes heterogéneas de Kuleshov, también el sonido asincrónico característico en la obra de algunos cineastas de las décadas de los cincuenta, sesenta y setenta como Guy Debord, Marguerite Duras o Jean-Luc Godard, o,

por último, la ventana abierta por Marc Lafia en *Variable Montage* (2002-2004) a la automatización informática del proceso de montaje; en relación a la idea del *autor múltiple* que ocupó las últimas décadas del siglo XX propiciada en parte por los textos de Michel Foucault sobre la autoría de la obra de arte, trabajos puntuales como *Roseware* (1998) de Chris Marker o *Mysterious Object at Noon* (2000) dirigida por Apichatpong Weerasethakul, experiencia basada en la técnica a la que los surrealistas llamaron “cadáver exquisito”. En último lugar, a nivel teórico nuestra experiencia se nutre de las tres teorías filosóficas de Deleuze que establecen la base de esta investigación: la teoría de los ensamblajes, la teoría de los estratos y la teoría de la subjetividad.

Dada la naturaleza técnica del proyecto, es imprescindible subrayar la importancia de nuestra colaboración con el ingeniero informático Ramón Niembro, encargado del diseño de un software informático capaz de articular indefinidamente en el tiempo y de manera aleatoria los diferentes componentes del “filme”. La función específica de este software es “conectar” archivos digitales de video, y hacer de elementos expresivos aislados un conjunto audio | visual consistente.

Por eso conviene precisar que lo que es propio de esta obra no es el fragmento o la suma de los fragmentos, sino la espontaneidad de los enlaces entre fragmento y fragmento. Decía Deleuze que “ya no se trata de imponer una forma a una materia, sino de elaborar un material cada vez más rico, cada vez más consistente, capaz por tanto de captar fuerzas cada vez más intensas. Lo que convierte a un material en algo cada vez más rico es lo que hace que se mantengan unidos los heterogéneos, sin que dejen de serlo.” (Deleuze, Guattari: 2008, 334). De modo que, el software no se encarga meramente de automatizar el montaje: sirve para abrirnos a un campo de posibilidades expresivas. Lo cual significa que, con cada nueva combinación audio | visual materializada en forma de luz y sonido, la obra logra componer devenires estéticos alternativos e insospechados.

Hemos de señalar, además, el carácter abierto de nuestro trabajo, sin una idea de conjunto predefinida. Por un lado, la pieza está formada por segmentos filmados durante varios meses, en localizaciones disímiles, elaborados por diferentes personas, y ensamblados e introducidos después en una misma espiral que produce siempre nuevas combinaciones. Hay un desconocimiento total de lo que los compañeros están haciendo. Aunque, metafóricamente pueda decirse que juntos formamos una orquesta, a ello debe añadirse que los sonidos que cada uno produce se crean aislados los unos de los otros y sin el apoyo de guías o normas estéticas. De ahí que todo el proceso de creación esté dominado por un control parcial de cada cual ante

la totalidad de la obra. El problema radica en saber si de la unión, del ensamblaje de cada una de las partes, saldrá o no una música de conjunto, pues, como se ha explicado, nadie ha dado siquiera unos primeros acordes.

Por si esto fuera poco, del otro lado, el control del resultado final será para todos más incierto aún, dado el tipo de montaje empleado: la fase de montaje se funde con la de la proyección, ya que éste se realiza por medio del software encargado de organizar aleatoriamente las imágenes mientras éstas son proyectadas en una sucesión constante. Imágenes visuales y sonoras muy diferentes entre sí, están, sin embargo, destinadas a convivir y a entremezclarse. De ahí que el espectador se encuentre ante un Todo humanamente inabarcable y siempre variable. En estos términos cabe preguntar qué es lo que sostiene al conjunto de las imágenes y de los sonidos. En efecto, es precisamente labor del espectador establecer las relaciones entre unos materiales y otros, fijar un comienzo y un final para cada uno de los relatos que surjan de su imaginación. Tal y como argumentaba el crítico Jonathan Rosembaun, son los espectadores los que consciente o inconscientemente imponen relatos a las imágenes<sup>18</sup>; y el Todo siempre es lo imaginado.

En definitiva, ¿debe decirse que el proyecto *Cinéma Ensemble* refleja la realidad de un mundo sin enlace ni totalidad, o será, más bien, que la obra presupone lo contrario? Como recuerda Deleuze “el célebre efecto Kuleshov se explica menos por la asociación de un rostro con un objeto variable que por una equivocidad de sus expresiones que siempre convienen a diferentes afectos” (Deleuze: 2009, 161). Esta confusión surge en *Cinéma Ensemble*, no permitiendo al espectador mantener su inicial indiferencia; hace que determinados instantes del flujo videográfico adquieran relevancia dentro del conjunto (ayudado por nuestro complejo ‘sistema de las emociones’): los hace sutiles y diferenciados, los dota de sentido dentro de un Todo inconmensurable y menos fácil de identificar. Tan pronto como se supera el aislamiento de cada imagen o cada sonido, lo demasiado simple se esfuma y se conquista la complejidad del conjunto estético, su carácter ambiguo, incluso contradictorio.



## CONCLUSIÓN

En las páginas precedentes se ha desarrollado lo que ahora podríamos denominar «la imagen de una ontología de las artes audio|visuales» que se muestra afín a los fundamentos de la estética deleuziana. Partiendo de nuestra inicial intuición de que toda práctica artística audio|visual se incluye en un ensamblaje ambiental mayor, el propósito de la investigación consistía precisamente en enmarcar el conjunto de las prácticas artísticas en un ámbito teórico más amplio al habitual. Lo cual ha implicado conectar la esfera de la teoría audio|visual a otros campos del conocimiento —alejando, no obstante, nuestra metodología de las corrientes idealistas del pensamiento. Aunque este planteamiento parezca sencillo, hay que decir que en contadas ocasiones se han abordado con éxito estudios de teoría semejantes.

Expuesta nuestra tesis y presentados nuestros argumentos, podría ahora concluirse que este procedimiento permite visualizar el tipo de condiciones materiales, y por tanto también psicológicas, que intervienen en determinadas experiencias audio|visuales. Nos referimos, naturalmente, tanto al contexto de lo que llamamos la «producción» de la obra de arte, como, por otro lado, de las circunstancias de la «recepción» de la misma, su repercusión sobre el espectador —si bien es cierto que, en el terreno de la práctica, dichas operaciones aparecen siempre entrelazadas de una u otra manera.

Tal como se ha visto a lo largo de la Primera Parte, durante la experiencia de composición de una obra artística, por mucho que la operación en cuestión haya sido minuciosamente planificada de antemano, la expresión está todavía *en juego* mientras dura el proceso creativo. Infinidad de factores hacen que el resultado no sea exactamente el imaginado inicialmente, y que lo virtual recupere el estatus que, de forma forzosa, le corresponde respecto a la autoría de la obra; el autor pierde, en este sentido, su autoridad en términos de una «autoridad absoluta y autodeterminada». Para empezar, éste jamás crea desde cero, sino que se aprovecha de fuerzas y materias expresivas preexistentes, depende de ellas y de los devenires que ya estaban en juego. Por ello, el artista debe estar dispuesto a «negociar» las condiciones técnicas, sociales, ambientales, etc. que intervienen en el proceso de creación —o de lo contrario, ajustarse a unas condiciones materiales y psico-territoriales—, para finalmente componer su obra. En tal ajuste (por ejemplo, mientras dispone ordenadamente en el tiempo una serie de elementos expresivos que generalmente altera o depura alguna de sus cualidades formales) encontrará que, la mayor parte de las veces, deberá ceder o buscar alternativas que —afortunada o lamenta-

blemente— subvierten en mayor o menor medida su idea inicial.

También era señalada en la Segunda Parte la importancia que le damos en esta investigación al medio territorial durante el desarrollo de la práctica, como campo de fuerzas e interacción, y controlable sólo de forma parcial. A este respecto, el modo en que la obra repercute en los individuos que interactúan con ella (y sus efectos en la mente del espectador), no podrá conocerse hasta el instante en el que la acción ocurra.

Siguiendo esta idea —la de que *toda potencia está en juego* hasta que no sea finalmente actualizada, y que todo resultado o efecto contiene componentes inesperados—, lo que hemos señalado de forma contundente en el estudio es que dichas experiencias no son o no generan «productos sociales» simple o exclusivamente, ya que como hemos defendido tales condiciones materiales exceden el ámbito de lo social. Por el contrario, son el resultado y, sucesivamente, la causa de acontecimientos dispares, inseparables de otros acontecimientos que tienen lugar en nuestras sociedades o en otros ámbitos dinámicos del mundo.

Así pues, al margen de la norma general y del antropocentrismo en los análisis estéticos tradicionales, hemos argumentado que las prácticas y el pensamiento estético interactúan y evolucionan conjuntamente con el resto de entidades del universo. Y lo que es más, hemos defendido estas prácticas como motor de nuevas evoluciones territoriales. Como puede confirmarse atendiendo a nuestra bibliografía, el estudio se ha enriquecido de los testimonios de quienes anotan los últimos avances en otros ámbitos, en principio lejanos: psicólogos especializados en la percepción humana y animal, ecólogos e historiadores de la evolución medioambiental, biólogos, neurocientíficos, etc.

Ése es, pues, el contexto que aúna el análisis realizado en los cuatro capítulos que constituyen la investigación. Es evidente que juntas estas secciones componen un único argumento en defensa de nuestra hipótesis, pero ello no quiere decir que cada capítulo no conserve una identidad propia de la que pueden extraerse separadamente algunas conclusiones. En el Capítulo Primero, «Expresar el Medio Territorial», frente a concepciones heredadas de épocas pretéritas por las que se concibe el universo material como algo sumiso y fiel a las expectativas, hemos caracterizado la realidad material del mundo como un *sistema creativo* de libre devenir capaz de generar, sin la necesidad de la presencia humana, nuevas formas de expresión. No podemos olvidar por otro lado que, según lo estudiado, toda expresión humana —por excepcional que ésta resulte— estaría contenida en los desarrollos de este mismo sistema. Esta suma de aspectos nos ha permitido contemplar seguidamente, en el Capítulo Segundo, titulado «Ensamblar Materias», la existencia de un territorio en el que el artista trabaja conjuntamente con diversas

materias de expresión (sociales, biológicas, geológicas) activando las potencias de unas en función de las propiedades y tendencias de las otras. En síntesis, lo que a partir de estas secciones que forman la Primera Parte podría concluirse, es que el acto de la expresión y la composición audio | visual no consiste en una dialéctica mediante la cual el artista se impone a una serie de materiales para generar finalmente una «obra de arte». Por el contrario, según nuestra concepción los procesos artísticos implican *agenciamientos* múltiples e insospechados por los que se combinan potencias estructurales y expresividades heterogéneas, y a partir de los cuales surge *algo nuevo*: algo que no se hallaba contenido en ninguna de las partes por separado, ni siquiera de forma ideal en la propia imaginación del artista. Se concluye, de este modo, que el creador audio | visual trabaja *emparejado* con ese medio territorial al que desea hacer evolucionar hacia otras direcciones.

En los capítulos Tercero y Cuarto, que juntos conforman la Segunda Parte, la lógica que veíamos en el primer bloque se invierte: digamos que una vez que la obra está constituida, es ella la que, junto a las potencias de todo un territorio de expresión, afecta como «duración excepcional» la sensibilidad del individuo, en este caso estudiado como espectador, visitante, o participante, dotado de unos complejos mecanismos de percepción ambiental focalizada. Concretamente, el Capítulo Tercero, «Percibir lo Análogo», está centrado en el ensamblaje que constituye la obra de arte audio | visual y un medio territorial dado, en su encuentro con el espectador; y en cómo —podemos ahora concluir— a partir de este encuentro las potencias de ambos quedan superadas al *emerger el sentido* en la mente del espectador. Ello prepara el terreno para abordar, en el Capítulo Cuarto, «Desestratificar el Pensamiento», la influencia de las producciones artísticas audio | visuales en el pensamiento humano, y observar el cerebro como un órgano de extraordinaria plasticidad, dado que sus rutinas neuronales no poseen un carácter permanente sino que están capacitadas para variar constantemente su organización e interconexiones. Así como la primera parte estaba dedicada a la «expresión», el concepto clave que ha estructurado toda la Segunda Parte es «la emergencia del sentido». No obstante, lo que en definitiva hemos desarrollado es, no sólo cómo emerge el sentido mediante la percepción humana sino, además, la implicación directa de este insólito acontecimiento con el resto de acontecimientos del mundo.

Cada uno de los capítulos (expresados, como se ha visto, mediante un verbo en infinitivo) hacía referencia a las particularidades de un proceso específico de la experiencia audio | visual. Son procesos comunes en la práctica artística, «expresar», «ensamblar», «percibir» y «desestratificar», que se presentan en nuestro estudio ligados a circunstancias o devenires concretos:

caminos, movimientos y bifurcaciones estéticas llevadas a cabo por una u otra corriente de artistas, pero también modos de estabilización institucional de las expresiones, condiciones lumínicas, arquitectónicas, medioambientales, etc. Con esto se explica que, en esta investigación, los *devenires procesuales* propios del ámbito audio|visual hayan tenido —tal como proponen para otras esferas de la realidad historiadores tales como Braudel, Crosby o McNeill— más importancia que la Historia del medio —entendida ésta en un sentido tradicional. En parte, ello nos ha permitido desbordar lo que las «modas» y los «periodos» podían ofrecer como claves para nuestros argumentos.

Lo que esta mirada propone en definitiva es una *ecología de las artes audio|visuales*. Esto es, el estudio de un sistema de elementos —exterior al territorio de las ideas— cuyos efectos se hacen palpables en toda práctica artística, dado que en el interior de este sistema *todo elemento es una condición para los otros*. Se trata pues de un ámbito que liga constantemente a todo individuo y a toda obra de arte a infinidad de procesos materiales; un ámbito que nos envuelve, inspira y condiciona nuestras posibilidades de acción, todo a un mismo tiempo —desde el momento de la producción de la obra, hasta el momento de su recepción en el que los estímulos estéticos de la obra activan el entramado neuronal del espectador. Los espectadores están tan condicionados por el artista como el artista por los espectadores; el artista y el espectador condicionan mediante su práctica la circunstancia del medio territorial tanto como este último condiciona a los primeros; etc.

Para llegar a estas conclusiones, ha sido necesario atender en el transcurso de las dos grandes partes en que se divide la investigación, a las múltiples interacciones afectivas (estructurales y expresivas) que se establecen entre elementos de diferente naturaleza. Puesto que nos estamos refiriendo a la realidad del medio circundante (compuesta por entidades biogeológicas complejas y también psicológicas) implicada en tales prácticas, ello requería dar visibilidad a nociones como la «espontaneidad» y la «contingencia» propias de los hábitats sociales; y así, analizarlas mediante ejemplos extraídos del contexto audio|visual. Lo «inesperado» es presentado aquí como una ventaja fundamental, algo que el artista puede volver en su beneficio para lograr nuevos resultados creativos, para alcanzar incluso nuevas dimensiones en la experiencia estética. «La imagen —recordemos una vez más las palabras de Deleuze— debe cambiar de potencia, pasar a una potencia superior» (Deleuze: 2009, 59), y éste, pensamos es el modo de abrirse a los nuevos desarrollos.

A lo largo de estos cuatro capítulos, hemos sido unos meticulosos colectores de hechos y aspectos relevantes en el territorio audio|visual; hemos ordenado, desarrollado y proble-



matizado tales aspectos, de forma tal que saliera finalmente una hipótesis empíricamente contrastable, capaz de ser confirmada o rechazada. ¿Y ahora? Esta es una cuestión crucial a la cual se ha de hacer frente. Pues ahora debemos hacer lo posible para que la teoría no acabe teniéndose a sí misma como fin; muy al contrario, el fin es penetrar de nuevo en el territorio de la práctica. Por eso, mediante esta tesis deseamos abiertamente, aportar, intervenir, renovar,... ser de algún modo útiles a nivel práctico. ¿Cuál sería si no el cometido de nuestra actividad, y cuál su sentido? Debe insistirse que, en el terreno de la práctica, el propósito de esta investigación debe traducirse inmediatamente como una sensibilización que nos permita alcanzar como creadores tanto como espectadores, nuevas dimensiones estéticas y perceptivas. De nada servirá este estudio si toda esta articulación de conceptos no logra crear en la medida que le corresponda condiciones para que nuevos devenires se abran ante nosotros.

Con estas palabras no pretendemos resultar pretenciosos. Menos aún cuando ante nombres como los de Eisenstein, Bazin y Daney, nos preguntamos con inevitable gesto de aprendiz, ¿acaso textos de estética tan dispares como los suyos no tuvieron y tienen hoy un enorme valor práctico?

Por último, todo nuestro esfuerzo lo hemos puesto en mostrar un renovado optimismo o, en su defecto, sensatez. El arte audio|visual ha sido teorizado aquí en base a sus capacidades como herramienta de exploración del medio territorial y de ampliación de nuestras dimensiones estéticas e intelectuales. Naturalmente, los problemas que hoy afronta la humanidad son grandes, y, en relación a lo dicho, mucho falta aún para que nuestra comprensión del mundo comience a equipararse al desafío planteado por el presente estadio de nuestra especie y de la biosfera. Pero tal y como aquí se ha mostrado, lejos de sustituir este complejo panorama por otro más justo, lo que está en manos de los artistas audio|visuales es crear, en la medida de lo posible, las *condiciones* para que los individuos puedan ser cada vez más sensibles en su experiencia. En lo que le corresponde a las prácticas artísticas, sólo de este modo podrán activarse posibilidades de cambio en el devenir de nuestras sociedades. A este respecto, si algo debe extraerse de los planteamientos de Deleuze es que las soluciones a los problemas humanos no se adquieren límpidamente mediante el pensamiento abstracto sino abriendo conjuntamente campos de posibilidades a través de la experiencia.

Queda por decir que esta investigación ha reunido no sólo el pensamiento de Deleuze vinculado a la práctica de una serie de artistas audio|visuales, sino, además, de muchos otros pensadores cuyas voces forman un coro que, lejos armonizar sus diferentes posiciones, las ensambla respetando su heterogeneidad.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### EN TORNO A LA CREACIÓN ARTÍSTICA Y A LA TEORÍA DE LA IMAGEN, LA FORMA AUDIO | VISUAL Y LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN

A.A.V.V. (Yoel, Gerardo, comp.)

*Pensar el Cine 1. Imagen, Ética y Filosofía.* Manantial, Buenos Aires, 2004.

*Pensar el Cine 2. Cuerpo(s), Temporalidad y Nuevas Necnologías.* Manantial, Buenos Aires, 204.

ANTONIONI, Michelangelo.

*Para Mí, Hacer una Película es Vivir.* La Memoria del Cine 9. Paidós. Barcelona, 2002.

ARNHEIM, Rudolf.

*El Pensamiento Visual.* Eudeba, Buenos Aires 1971.

*La imagen.* Paidós comunicación, Barcelona, 1992.

AUMONT, Jacques.

*La Imagen.* Paidós comunicación, Barcelona, 2007. (*L'image*, Editions Nathan, París, 1990).

BAZIN, André.

*¿Qué es el cine?* Rialp, Madrid, 2000.

BOURDIEU, Pierre.

*Sobre la televisión.* Anagrama, Barcelona, 1997.

*Las Reglas del Arte. Génesis y Estructura del Campo Literario.* Anagrama, Barcelona, 2005.

BRESSON, Robert.

*Notas sobre el Cinematógrafo.* Ediciones Ardora, Madrid, 2002. (*Notes sur le cinématographe*, Éditions Gallimand, 1975).

CAGE, John.

*Escritos al Oído.* Colección de Arquitectura, Valencia, 2007.

- CATALÁ, Josep M.  
*La imagen Compleja. Fenomenología de las Imágenes en la Era de la Cultura Visual.* Universitat Autònoma de Barcelona. Server de publicacions, 2005.
- DANEY, Serge.  
*Cine, Arte del Presente.* Santiago Arcos Editor, Buenos Aires, 2004.
- DELEUZE, Gilles.  
*La Imagen-Movimiento.* Paidós Comunicación, Barcelona, 2009.  
*La Imagen-Tiempo.* Paidós Comunicación, Barcelona, 2004.
- DURAS, Marguerite.  
*Escribir.* TusQuets Editores, Barcelona, 2009.  
*India Song / La Música.* El cuenco de plata, Buenos Aires, 2005).
- EISENSTEIN, Sergei M.  
*Teoría y Técnica Cinematográficas.* Ediciones Rialp, S.A., Madrid, 2002.
- FAROCKI, Harun.  
*Crítica a la Mirada, Textos de Harun Farocki.* Editorial Altamira, Buenos Aires, 2003.
- FONT, Domènec.  
*Paisajes de la Modernidad,* Paidós, Barcelona, 2002.
- GODARD, Jean-Luc.  
*Pensar entre Imágenes. Conversaciones, Entrevistas, Presentaciones y otros Fragmentos.* Intermedio, Barcelona, 2010.
- GOMBRICH, Ernst.  
*Arte e Ilusión.* Debate, 2003.
- GUBERN, Román.  
*La Televisión.* Ed. Bruguera, Barcelona, 1965.  
*Comunicación y cultura de masas.* Península, Barcelona, 1977.
- KAAK, Joachim; THIEROLF, Corinna.  
*Hanne Darboven / John Cage. A dialogue of Artworks.* Hatje Cantz Publishers, Germany, 2000.
- MARRATI, Paola.  
*Gilles Deleuze. Cine y Filosofía.* Ediciones Nueva Visión, Buenos Aires, 2004.
- MCLUHAN, Marshall.

*El Medio es el Masaje, un Inventario de Efectos.* Paidós Studio 65, Barcelona, 1988 (EEUU, 1967).

MORIN, Edgar.

*El Cine o el Hombre Imaginado.* Paidós Comunicación 127 Cine, Barcelona, 2001.

NANCY, Jean-Luc.

*La Evidencia del Filme. El cine de Abbas Kiarostami.* Errata Naturae Editores, Madrid, 2008.

REKALDE-IZAGIRRE, Josu.

*Video. Un Soporte Temporal para el Arte.* Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco, Bilbao, 1995.

WEINRICHTER, Antonio.

*Caminar sobre Hielo y Fuego. Los Documentales de Werner Herzog.* Ocho y medio; Libros de cine, Madrid, 2007. (Coordinación editorial, Noemí García Díaz).

ZUNZUNEGUI, Santos.

*La Mirada Plural.* Cátedra, Madrid, 2008.

## **FILOSOFÍA Y FORMAS DE VIDA CONTEMPORÁNEAS**

AGAMBEN, Giorgio.

*Profanaciones.* Anagrama, Barcelona, 2005. (*Profanazioni.* Roma, 2005).

ARTAUD, Antonin.

*El Arte y la Muerte / otros escritos.* Caja Negra Editora, Buenos Aires, 2005.

AUGÉ, Marc.

*Hacia una Antropología de los Mundos Contemporáneos.* Gedisa, Barcelona, 1998.

BATESON, Gregory.

*Mind and Nature.* A Bantam Book, New York, 1979.

BENNETT, Jane.

*Vibrant Matter. A Political Ecology of Things.* Duke University Press, Durham and London, 2010.

BERGSON, Henri.

*Materia y Memoria. Ensayo sobre la relación del cuerpo con el espíritu.* Cactus, Buenos Aires, 2006.

BERMAN, Marshall.

*Todo lo Sólido se Desvanece en el Aire.* Siglo XXI Editores.

BERNAYS, Edward.

*Propaganda.* Melusina, Barcelona, 2008.

BERTALANFFY, Ludwig von.

*Teoría General de los Sistemas.* Fondo de cultura económica, Madrid 1993 (*General System Theory: Foundations, Development, Applications*, George Breziller, N.Y., 1968).

BOURDIEU, Pierre.

*Capital Cultural, Escuela y Espacio Social.* Siglo veintiuno editores Argentina, 2005.

BOURRIAUD, Nicolas.

*Estética Relacional.* Adriana Hidalgo Editora, Buenos Aires, 2006.

BRAUDEL, Fernand.

*La Dinámica del Capitalismo.* Fondo de la Cultura Económica. México, 2002.  
*A History of Civilizations.* Penguin Books, U.S.A., 1993.

CROSBY, Alfred W.

*Imperialismo Ecológico. La Expansión Biológica de Europa, 900-1900.* Editorial Crítica, Barcelona, 1988.  
*La Medida de la Realidad, La Cuantificación y la Sociedad Occidental, 1250-1600.* Grijalbo Mondadori, Barcelona, 1998.

DELANDA, Manuel.

*Philosophy and Similation, The Emergence of Sithetic reason.* Continuum, New York, 2011.  
*Deleuze. History and science.* Atropos Press, N.Y., 2010.  
*A New Philosophy of Society. Assemblage and Social Complexity.* Continuum, New York, 2006.  
*Intensive Science and Virtual Philosophy.* Continuum, N.Y., 2004.  
*A Thousand Years of Nonlinear History.* Swerve editions, N.Y., 2009.  
*Las Ciencias de la Información y el Poder.* Universidad Nacional Autónoma de México, 1997.

DELEUZE, Gilles.

*Crítica y Clínica.* Anagrama, Barcelona, 2009.  
*La Filosofía Crítica de Kant.* Catedra, Madrid, 2008.  
*Conversaciones.* Pre-textos, Valencia, 2006.  
*Diferencia y Repetición.* Amorrortu Editores, Buenos Aires, 2006.  
*Dos Regímenes de Locos. Textos y entrevistas (1975-1995).* Pre-textos, Valencia, 2007.  
*Empirismo y Subjetividad.* Gedisa, Barcelona, 2007.

*La Isla Desierta y otros Textos. Textos y entrevistas (1953-1974)*. Pre-textos, Valencia, 2005.  
*Lógica del Sentido*. Pre-textos, Valencia, 2005.  
*Bergsonism*. Zone Books, New York, 2001.  
*Spinoza: Filosofía Práctica*. TusQuets Editores, Barcelona, 2001.  
*Nietzsche y la Filosofía*. Anagrama, Barcelona, 1986.  
*Francis Bacon, Logique de la Sensation*. Editions de la Différence, 1984.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix.  
*Mil Mesetas*. Pre-textos, Valencia, 2008.  
*¿Qué es la Filosofía?* Anagrama, Barcelona, 1993.

DROIT, Roger-Pol.  
*Entrevistas con Michel Foucault*. Paidós, Barcelona, 2006.

FOUCAULT, Michel; DELEUZE, Gilles.  
*Theatrum Philosophicum* seguido de *Repetición y diferencia*. Anagrama, Barcelona, 1995.

FOUCAULT, Michel.  
*La Verdad y las Formas Jurídicas*. (conferencia: *Nietzsche y su crítica del conocimiento*). Gedisa, Barcelona, 2003.  
*El Pensamiento del Afuera*. Pre-textos, Valencia, 2004.

FULLER, R. Buckminster.  
*El Capitán Etéreo y otros Escritos*. Colegio Oficial de Aparejadores y Arquitectos Técnicos de la Región de Murcia, Consejería de Educación y Cultura de la Región de Murcia, y Fundación Cajamurcia, Murcia, 2003.

FUENTES FEO, Javier.  
*Un Contexto Heredado. Friedrich Nietzsche y el Arte del Siglo XX*. Infraleves 5, Murcia, 2007.

GIBSON, James J.  
*The Senses Considered as Perceptual Systems*. Cornell University, USA, 1966.  
*The Ecological Approach to Visual Perception*. Cornell University, USA, 1979.  
*Reasons for Realism*. Lawrence Erlbaum Associates, New Jersey, 1982.

GOODWIN, Brian.  
*Las Manchas del Leopardo. La Evolución de la Complejidad*. Tusquest Editores, Barcelona, 2008.

GUATTARI, Félix.  
*Las Tres Ecologías*. Pre-textos, Valencia, 1990.  
*Caosmosis*. Manantial, Buenos Aires, 1996.

HACKING, Ian.

*¿La Construcción Social de Qué?* Paidós, Barcelona, 2001.

HAWKINS, Jeff; BLAKESLEE, Sandra.

*Sobre la Inteligencia.* Espasa, Madrid, 2005.

HUME, David.

*Investigación sobre el Conocimiento Humano.* Editorial Biblioteca Nueva S. L., Madrid, 2002.

*La Norma del Gusto y otros Ensayos.* Nexos, Barcelona, 1989.

KANDEL, Eric.

*Psiquiatría, Psicoanálisis y la Nueva Biología de la Mente.* Grupo Ars XXI de Comunicación, S. L., Barcelona, 2006.

KANT, Immanuel.

*Crítica de la Razón Pura.* Alfaguara, Madrid, 1988.

KAUFFMAN, Stuart.

*Investigations.* Oxford University Press, 2000.

*At home in the Universe. The search for laws of self-organization and complexity.* Viking, Oxford, 1995.

LAWRENCE, David Herbert Richards.

*Apocalipsis.* Montesinos, Barcelona, 1990.

LAWRENCE, Thomas Edward.

*Guerrilla* (seguido de *Junto a los ríos de Babilonia*, por Wu Ming 4). Acuarela & A. Machado, Madrid, 2008.

LEWONTIN, Richard.

*Human Diversity.* Scientific American Library, New York, 1995.

MCNEILL, John R.

*Algo Nuevo Bajo el Sol. Historia Medioambiental del Mundo en el Siglo XX.* Alianza Editorial, Madrid, 2003.

NIETZSCHE, Friedrich.

*Crepúsculo de los Ídolos.* Longseller, Buenos Aires, 2003.

*Estética y Teoría de las Artes.* Editorial Tecnos (Grupo Anaya, S.A.), Madrid, 2004.

*Fragmentos Póstumos. Volumen iv (1885-1889).* Editorial Tecnos (Grupo Anaya), Madrid, 2006.

NOË, Alba.



*Fuera de la Cabeza. Por qué no somos el Cerebro, y Otras Lecciones de la Biología de la Consciencia.* Editorial Kairos, S.A., Barcelona, 2010.

O' SULLIVAN, Simon.

*Art Encounters Deleuze and Guattari. Thought beyond Representation.* Palgrave Macmillan, 2006.

PÁL PELBART, Peter.

*Filosofía de la Deserción. Nihilismo, Locura y Comunidad.* Tinta limón, Buenos Aires, 2009.

PRIGOGINE, Ilya; STENGERS, Isabelle.

*Order out of chaos: Man's New Dialogue with Nature.* Heinemann, London, 1984.

*Entre el Tiempo y la Eternidad.* Alianza Editorial, Madrid, 1990.

PRIGOGINE, Ilya (GUATTARI, Felix; LESOURNE, Jacques; ELKAÏM, Momy; MOSCOVICI, Serge; otros).

*Ilya Prigogine: El Tiempo y el Devenir.* Gedisa, Colección Límites de la Ciencia, Barcelona, 2000.

*(Temps et devenir. A partir de l'oeuvre d'Ilya Prigogine.* Ginebra, 1988).

RENGEL, Roberto J.

*Shaping Interior Space.* Fairchild Publications, INC, New York, 2003.

SERRES, Michel.

*El Contrato Natural.* Pre-textos, Valencia, 2004.

SHAVIRO, Steven.

*Without Criteria: Kant, Whitehead, Deleuze, and Aesthetics.* Massachusetts Institute of Technology, 2009.

SLOTERDIJK, Peter.

*Crítica de la Razón Cínica.* Ediciones Sirueta, Madrid, 2003.

VATTIMO, Gianni.

*Nihilismo y emancipación. Ética, política, derecho.* Santiago Zabala (Comp.) Paidós, Barcelona, 2004.

VIRNO, Paolo.

*Gramática de la Multitud. Para un Análisis de las Formas de Vida Contemporáneas.* Traficantes de sueños, 2003.

WEBER, Max.

*The Theory of Social and Economic Organization.* The Free Press, Toronto, 1968.

ZOURABICHVILI, François.

*Deleuze. Una Filosofía del Acontecimiento.* Amorrortu Editores, Buenos Aires, 2004.

## CATÁLOGOS, CAPÍTULOS DE LIBRO Y ARTÍCULOS EN REVISTAS

AGUIRRE, Peio.

*Noticias de Otra Parte*, en Fiona Tan, *Point of Departure*, Diputación Foral de Gipuzkoa, Koldo Mitxelena Kulturunea, Museum für Gegenwartskunst Siegen, 2012.

AUGÉ, Marc; BELLOUR, Raymond; BONET, Eugeni; COMISSO, Francesca; MARÍ, Bartomeu;

MARTÍN, María V.; MUNTADAS, Antoni; VETTESE, Angela; WIGLEY, Mark.

*Muntadas. On translation: I Giardini.* Pabellón de España. 51ª Bienal de Venecia. 2005.

COOKE, Lynne.

*Sol LeWitt, Drawing Series...* Dia:Beacon, texto introductorio para el catálogo.

CASTELLO DE RIVOLI (Museum of Contemporary Art).

*Video Art. The Castello di Rivoli Collection.* Skira, 2005.

DELANDA, Manuel.

*Genesis of Form.* Capítulo del libro *A Deleuzian Century?* Edited by Ian Buchaman. Duke University Press, Durham and London, 1999.

DELANDA, Manuel.

*The virtual Breeding of sound.* Capítulo del libro *Sound unbound. Sampling digital music and cultura.* D. Miller (ed.). The MIT Press, London, 2008.

DORAN, Michael (ed.).

*Joachim Gasquet.* Capítulo del libro *Sobre Cézanne.* Ed. Gustavo Gili, S.A., Barcelona, 1980.

DREYER, Carl Th.

*Sobre el Cine.* Semana Internacional de Cine de Valladolid, 1995.

GIBSON, Eleanor J.

*Principles of Perceptual Learning and Development.* Appletown-Century-Crofts. New York, 1969.

GIBSON, James J.

*The Ecological Approach to the Visual Perception of Pictures.* Leonardo, Vol. 11, pp. 227-235. Pergamon Press Ltd. 1978. Printed in Great Britain.

- HUILLET, Danièle; STRAUB, Jean-Marie (entrevistados por Alain Bergala).  
*Quelle chose qui brûle dans le plan*. Cahiers du cinéma, nº 364, octubre de 1984.
- KOZA, Roger A.  
*Cine en 3D: La Hora de los Autores*. El Diario La Voz del Interior, Noviembre de 2011.
- LASHLEY, K. S.  
*In Search of the Engram*. En *Philosophical Mechanisms in Animal Behaviour* (Symposium No. 4, Soc. Exper. Biol.), Academic Press, 1955.
- LIND, Maria; STEYERL, Hito (Co-editoras).  
*The Greenroom: Reconsidering the Documentary and Contemporary Art*. Co-edited by. Sternberg Press and the Center for Curatorial Studies, Bard College, Berlin and New York, 2008.
- MANN, Charles C.  
*El Nacimiento de la Religión*. Revista National Geographic, España. Junio, 2011.
- MASSUMI, Brian.  
*Sensing the Virtual, Building the Insensible*. Capítulo del libro *Architectural Design* (Profile no. 133), vol. 68, no. 5/6, May-June 1998, pp. 16-24.
- MEKAS, Jonas.  
*Apuntes Tras un Repaso a las Películas de Warhol*. Capítulo incluido en *Andy Warhol: cine, vídeo y TV*. Fundació Antoni Tàpies, Málaga, 2000.
- PICK, Herbert L.  
*Eleanor J. Gibson: Learning to Perceive and Perceiving to Learn*. *Developmental Psychology*, 1992, Vol. 28, Nº 5, pp. 787-794.
- PRLJA, Nada.  
*¿Pueden los videoartistas crear metodologías alternativas de trabajo?* Revista Nolens Volens nº 4. Universidad Europea de Madrid.
- REBOLLO, Javier; *“Una voz en Busca de una Película”*. Revista Caimán Cuadernos de Cine, nº 12, enero 2013.
- REHM, Jean-Pierre; STEYERL; BURDEAU, Emmanuel  
*‘Ficcions’ documentals*. Fundación “la Caixa”, Barcelona, 2004.
- REMY, Patrick.  
*Jonas Mekas / Just Like a Shadow*. Paris, 2000.

SHAW, Jeffrey; WEIBEL, Peter.

*Future Cinema: The Cinematic Imaginary After Film*. Karlsruhe: ZKM/Zentrum für Kunst und Medientechnologie Karlsruhe; Cambridge: MIT Press, 2003.

TOPPER, David R.

*Art in the Realist Ontology of J. J. Gibson*. Synthese 54, pp. 71-83. Dordrecht, Holland and Boston, 1983.

THOREAU, Henry David.

*Walden, o la Vida en los Bosques*. Los libros de la frontera, Barcelona, 2004.

WHEELER, W.

*The films of Jean-Luc Godard*. Dixon State University of New York Press, 1997.

## ARTÍCULOS, CONFERENCIAS, ENTREVISTAS EN INTERNET

ÁLVAREZ ASIÁIN, Enrique; “Una lectura deleuziana del problema de la servidumbre en Spinoza”.

<http://spinozacontemporaneo.contrarios.org/Una%20lectura%20deleuziana%20del%20problema%20de%20la%20servidumbre%20en%20Spinoza.pdf>

ÁLVAREZ ASIÁIN, Enrique; “Tensiones entre filosofía y literatura. La escritura como práctica de una nueva imagen del pensamiento en Gilles Deleuze”.

[http://www.ugr.es/~letras/cultura/ac0708/otrasactividades/cfj2008/textos/filosofia\\_literatura.pdf](http://www.ugr.es/~letras/cultura/ac0708/otrasactividades/cfj2008/textos/filosofia_literatura.pdf)

ANDERSON, Philip; “More is different. Broken symmetry and the nature of the hierarchical structure of science”, *Science*, Volume 177, Número 4047. Agosto 1972.

[http://robotics.cs.tamu.edu/dshell/cs689/papers/anderson72more\\_is\\_different.pdf](http://robotics.cs.tamu.edu/dshell/cs689/papers/anderson72more_is_different.pdf)

AUGÉ, Marc; Entrevistado por Patricio Arana para la Nación, Junio 2005.

[http://www.lanacion.com.ar/nota.asp?nota\\_id=714868](http://www.lanacion.com.ar/nota.asp?nota_id=714868)

BARROSO RAMOS, Moisés; “Deleuze naturalista”.

<http://www.latorredelvirrey.es/pdf/02/deleuze.pdf>

BARTHES, Roland; Entrevistado por Michel Delahaye y Jacques Rivette para Cahiers du cinéma, nº147, Septiembre de 1963.

CAMPUSANO, José; Entrevistado por Roger Alan Koza para el programa El Cinematógrafo, Córdoba 2010.

<http://www.youtube.com/watch?v=g3fCmx1O;tM>

- DE LANDA, Manuel; (Entrevista con Ignacio Farías) “Hacia una nueva ontología de lo social”. *Persona y Sociedad / Universidad Alberto Hurtado*. Vol. XXII / Nº 1 / 2008 / 75-85.  
([http://biblioteca.uahurtado.cl/ujah/pys/docs/2008/abril/22\\_1\\_pp75\\_85.pdf](http://biblioteca.uahurtado.cl/ujah/pys/docs/2008/abril/22_1_pp75_85.pdf)).
- DE LANDA, Manuel; (Entrevista con Konrad Becker y Miss M. en *VirtualFutures*, Warwick 96)  
(<http://www.t0.or.at/delanda/intdelanda.htm>)
- DE LANDA, Manuel; (Entrevista con Karlo Pirc) “Interview with Manuel DeLanda, 1994”.  
([http://www.cddc.vt.edu/host/delanda/pages/interview\\_pirc.htm](http://www.cddc.vt.edu/host/delanda/pages/interview_pirc.htm))
- DE LANDA, Manuel; (Entrevista: Cooperación Virtual) Marzo 2010.  
(<http://gerrypinturavisual.blogspot.com/2010/03/virtual-cooperación-una-entrevista-con.html>)
- DE LANDA, Manuel; “Material Expressivity”. Lebbeus Woods, 2009.  
(<http://lebbeuswoods.wordpress.com/2009/01/05/manuel-delanda-matters-4/>)
- DE LANDA, Manuel; “Deleuze and the génesis of form”.  
([http://www.artnode.se/artorbit/issue1/f\\_deleuze/f\\_deleuze\\_delanda.html](http://www.artnode.se/artorbit/issue1/f_deleuze/f_deleuze_delanda.html))
- DE LANDA, Manuel; “The geology of morals. A neo-materialist interpretation”.  
(<http://www.t0.or.at/delanda/geology.htm>)
- DE LANDA, Manuel; “Deleuze and the open-ended becoming of the world”.  
(<http://www.diss.sense.uni-konstanz.de/virtualitaet/delanda.htm>)
- DE LANDA, Manuel; “Virtual environments and the emergence of synthetic reason”.  
(<http://www.t0.or.at/delanda/delanda.htm>)
- DE LANDA, Manuel; *DeLanda* “Destratified. Observing the Liquefaction of Manuel DeLanda”, interview by Erik Davis.  
(<http://www.techgnosis.com/delanda.html>)
- DE LANDA, Manuel; “Uniformity and variability, an essay in the Philosophy of Matter”.  
(<http://www.t0.or.at/delanda/matterdl.htm>)
- DELEUZE, Gilles; “¿Qué es el acto de la creación?” (Conferencia pronunciada en 1987 en la fundación FEMIS).
- DELEUZE, Gilles; “¿Qué es fundar?” (Lycée Louis le Grand, 1956-1957).  
(<http://www.webdeleuze.com/php/texte.php?cle=229&groupe=Conf%E9rences&langue=3>)
- DELEUZE, Gilles; “Lo Actual y lo Virtual”. Texto originalmente publicado adjuntado a la nueva edición de *Dialogues*, de Gilles Deleuze y Claire Parnet (Paris, Flammarion, 1996).  
([http://caosmosis.acracia.net/wp2pdf/texto\\_de\\_caosmosis.pdf](http://caosmosis.acracia.net/wp2pdf/texto_de_caosmosis.pdf)).

DENNETT, Daniel; "Is Science Showing That We Don't Have free Will?" Conferencia celebrada en la Universidad de Edimburgo el 27 de Junio de 2007.

*(<http://www.youtube.com/watch?v=aKLABWFCh1E>)*

DENNETT, Daniel; "Consciencia, Los Trucos de la Mente". Conferencia celebrada en TED en 2003.

*([http://www.ted.com/talks/dan\\_dennett\\_on\\_our\\_consciousness.html](http://www.ted.com/talks/dan_dennett_on_our_consciousness.html))*

DENNETT, Daniel; "Evolución y Religión". Entrevista con Jörg Blech y Johann Grolle, Der Spiegel, 26 diciembre 2005.

*(<http://www.alcoberro.info/planes/dennet.htm>)*

DIMITROV, Vladimir; "Decision Emergence Out Of Complexity And Chaos. Semiotics And Complexity".

*([http://members.tripod.com/~Vlad\\_3\\_6\\_7/Decision-Making-in-Complexity.html](http://members.tripod.com/~Vlad_3_6_7/Decision-Making-in-Complexity.html))*

ESCOBAR, Arturo; "Ecologías Políticas Postconstructivistas".

*(<http://www.unc.edu/~aescobar/text/esp/escobar.2010.EcologiasPoliticasPostconstructivistas.pdf>)*

FOUCAULT, Michel ; « ¿Qué es un autor? »

*([http://www.tecnoiruris.com.ar/publicaciones/Comentario\\_Que\\_es\\_un\\_autor\\_2.pdf](http://www.tecnoiruris.com.ar/publicaciones/Comentario_Que_es_un_autor_2.pdf))*

GARCÍA, David; "La resistencia no es modelo sino devenir. Crítica de lo radical contemporáneo".

*([http://www.estudiosvisuales.net/revista/pdf/num7/06\\_davidgcasado.pdf](http://www.estudiosvisuales.net/revista/pdf/num7/06_davidgcasado.pdf))*

GALLO ACOSTA, Jairo; "Subjetividad y vínculo social". Antroposmoderno, 2005.

*([http://www.antroposmoderno.com/antro-articulo.php?id\\_articulo=784](http://www.antroposmoderno.com/antro-articulo.php?id_articulo=784))*

GUATTARI, Félix; "La cuestión de la cuestión".

*(<http://estafeta-gabrielpulecio.blogspot.com/2007/10/la-cuestin-de-la-cuestin-felix-guattari.html>)*

HAWKINGS, Jeff; "Advances in Modeling Neocortex and its Impact on Machine Intelligence". Beckman Institute for Advanced Science and Technology de la Universidad de Illinois, 2010.

*(<http://www.youtube.com/watch?v=IOkiFOIbTKE>)*

HAWKINGS, Jeff; GEORGE, Dileep; "Hyerarchical Temporal Memory. Concepts, Theory and Terminology". Numenta Inc, 2006.

*([http://www.numenta.com/htm-overview/education/Numenta\\_HTM\\_Concepts.pdf](http://www.numenta.com/htm-overview/education/Numenta_HTM_Concepts.pdf))*

IMBERT, Gérard; "Azar, conflicto, accidente, catástrofe: Figuras arcaicas en el discurso posmoderno". Trama y fondo, nº 12, 2002.

*([http://www.tramayfondo.com/numeros\\_revista/12/imberty.pdf](http://www.tramayfondo.com/numeros_revista/12/imberty.pdf))*

KAUFFMAN, Stuart A.; "Antichaos and Adaptation. Biological evolution may have been shaped by more than just natural selection. Computer models suggest that certain complex systems tend toward self-organization". Scientific American, August 1991, pp 78-84.

*(<http://itee.uq.edu.au/~comp4006/CxSys%20Readings/Antichaos/Antichaos%20and%20Adaptation.htm>)*

LAFIA, Marc; "Computations". Collective 191.

*(<http://cargocollective.com/marclafia#Computations>).*

LAFIA, Marc; FIRE, Didi; "Variable Montage. A Work of Computational and Algoritmik Cinema. Future Cinema. The Cinematic Imaginary After Film".

*([http://www.zkm.de/futurecinema/lafia\\_werktext\\_e.html](http://www.zkm.de/futurecinema/lafia_werktext_e.html)).*

MITELMAN, Myriam; "Glenn Gould y sus Aparatos de Goce". Virtualia nº19.

*(<http://virtualia.eol.org.ar/019/template.asp?dossier/mitelman.html>)*

MONDELO, Edisa; GAITÁN, Juan Antonio; "La Función Social de la Televerdad". TELOS, Cuadernos de Comunicación, Tecnología y Sociedad, 53, 2º época, Octubre-diciembre: 35-43.

*(<http://espora.org/revueltas/IMG/pdf/Televerdad.pdf>).*

NORMAN, Donald A.; "Affordance, Conventions, and Desing". Magazine interactions, Volume 6 Issue 3, May/June 1999.

*([http://www.jnd.org/dn.mss/affordance\\_conventions\\_and\\_design\\_part\\_2.html](http://www.jnd.org/dn.mss/affordance_conventions_and_design_part_2.html)).*

ORTEGA Y GASSET, José; "Historia como Sistema", 1962.

*([http://www.laeditorialvirtual.com.ar/Pages/Ortega\\_y\\_Gasset/Ortega\\_HistoriaComoSistema.htm](http://www.laeditorialvirtual.com.ar/Pages/Ortega_y_Gasset/Ortega_HistoriaComoSistema.htm)).*

PRIGOGINE, Ilya; "¿Qué es lo que no sabemos?" Conferencia pronunciada en el Fórum Filosófico de la UNESCO en 1995.

*(<http://www.unesco.org/phiweb/uk/1rpu/nobel/presnobel.html>)*

PROTEVI, John; "Bergson: The Perception of Change"

*(<http://www.protevi.com/john/Bergson/PC2.pdf>)*

ROSEMBAUN, Jonathan; "Watching Kiarostami films at home"

*(<http://www.jonathanrosenbaum.com/?p=23807>)*

SERRES, Michel, "Regreso al Contrato natural".

*(<http://caosmosis.acracia.net/wp-content/uploads/2009/10/serrescontratonatural.pdf>).*

SLOTERDIJK, Peter; "El hombre operable. Notas sobre el estado ético de la tecnología génica".

(Conferencia pronunciada en mayo de 2000 en el Centro de Estudios Europeos (CES) de la Universidad de Harvard, EE UU).

*(<http://www.observacionesfilosoficas.net/elhombreoperable.html>).*

VALVERDE, Sergio; "La historia intensiva y el nuevo materialismo. Deleuze & DeLanda". Minneapolis-St. Paul, EEUU.

*(<http://historia.fcs.ucr.ac.cr/cuadernos/c-26his.htm>).*

VÁSQUEZ ROCCA, Adolfo; "Nietzsche y Sloterdijk; depauperación del nihilismo, posthumanismo y

complejidad extrahumana". (Konvergencias. Filosofía y Culturas en diálogo. Conferencia pronunciada Agosto de 2008 en la Universidad Veracruzana México y Fundación Ética Mundial). (<http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=18112179021>).

VÁSQUEZ ROCCA, Adolfo; "Nietzsche: la ficción del sujeto y las seducciones de la gramática". Enero 2007. (<http://www.enfocarte.com/7.31/filosofia1.html>).

WEERASETHAKUL, Apichatpong; "Delirium". (Malba de Buenos Aires, 2010). (<http://www.youtube.com/watch?v=czVQuw92P-I>).

YOUNG BROWN, Molly; "Patterns, Flows, and Interrelationship". 2002. ([http://www.mollyyoungbrown.com/systems\\_article.htm](http://www.mollyyoungbrown.com/systems_article.htm))

ZAPATER, Juan; "La Cinta Blanca. La Siembra de los Vientos". Ghost in the blog, 14/01/2010. (<http://ghostintheblog.blogspot.com/2010/01/la-cinta-blanca.html>).

ZUNZUNEGUI, Santos; "Encuentros con Straub-Huillet". Conferencia celebrada en el Centro BilbaoArte en Bilbao durante los meses de febrero y marzo de 2011.



## REFERENCIAS AUDIO | VISUALES

AUTOR	OBRA	DATOS DE LA OBRA	LOCALIZACIÓN EN LA TESIS
Antonioni M.	<i>Blow Up</i>	1966 / 111' / Color / Son / EEUU	<i>Nota al pie:</i> EVOLUCIÓN EN EL USO DE LOS DIVERSOS MEDIOS (P.P.)
Antonioni M.	<i>El Desierto Rojo</i>	1964 / 117' / Color / Son / Italia	INTENSIDAD LUMÍNICA Y CUALIDAD CROMÁTICA (P.P.)
Antonioni M.	<b>Zabriskie Point</b>	1970 / 110' / Color / Son / EEUU <i>Música Pink Floyd</i>	ZABRISKIE POINT (S.P.)
Alonso L.	<i>Los Muertos</i>	2004 / 78' / Color / Son / Argentina	EL SENTIDO COMO ACONTECIMIENTO (S.P.)
Alonso L.	<i>La Libertad</i>	2001 / 73' / Color / Son / Argentina	EL SENTIDO COMO ACONTECIMIENTO (S.P.)
Balcells E.	<i>Frecuencias (Frequències)</i>	2009 / España / instalación audiovisual (proyección de espectrografías)	FINGERPRINTS (O LA EXPRESIVIDAD ANATÓMICA) (P.P.)
Baldessari J.	<i>I will not Make any More Boring Art</i>	1971 / B&N / Muda / EEUU / 8mm	INTENSIDAD LUMÍNICA Y CUALIDAD CROMÁTICA (P.P.)
Baldessari J.	<i>Practice Makes Perfect</i>	1973 / B&N / Muda / EEUU / 8mm	INTENSIDAD LUMÍNICA Y CUALIDAD CROMÁTICA (P.P.)
Baldessari J.	<i>Six Colorful Insides</i>	1977 / 30' / Color / Muda / EEUU / 16mm	INTENSIDAD LUMÍNICA Y CUALIDAD CROMÁTICA (P.P.)
Benning J.	<i>Diez Cielos (Ten Skies)</i>	2004 / 101' / Color / Son / EEUU	<i>Nota al pie:</i> RETRATOS, DE ALAIN CAVALIER (S.P.)
Benning J.	<i>Trece Lagos (13 Lakes)</i>	2004 / 135' / Color / Son / EEUU	LA TEMPORALIDAD Y EL RITMO
Berman I.	<i>Persona</i>	1966 / 85' / B&N / Son / Suecia	EVOLUCIÓN EN EL USO DE LOS DIVERSOS MEDIOS (P.P.)
Bielicky M. y Lintermann B.	<i>A Room With a View</i>	2000 / Alemania / instalación interactiva (pantalla 360 grados)	LOS TRES PLANOS FUNDAMENTALES ... (P.P.)
Bilder B.	<i>La Escenografía en Sacrificio.</i>	2003-2006. <i>Contenido extra (Disco 3) de la edición en DVD de Sacrificio de Cameo</i>	INTENSIDAD LUMÍNICA Y CUALIDAD CROMÁTICA (P.P.)
Bing W.	<i>Al Oeste de los Ralies (Tie Xi Qi)</i>	2003 / 550' / Color / Son / China <i>Dividida en 3 partes independientes</i>	EL CAMBIO ABSOLUTO DE DIMENSIÓN ESTÉTICA (S.P.)
Brackhage S.	<i>Cat's cradle</i>	1959 / 6' / Color / EEUU / 16mm	COMPOSICIÓN, ORDEN Y VARIABILIDAD (P.P.)
Brackhage S.	<i>Water for Maya</i>	2000 / 5' / Color: <i>pintada a mano</i> / No-son / EEUU	LA EMERGENCIA DE LAS FORMAS Y EVENTOS ... (S.P.)
Bresson R.	<i>Un condenado a muerte se ha escapado</i>	1956 / B&N / Son / Francia	EN COMPARACIÓN (S.P.)
Bresson R.	<i>Pickpocket</i>	1959 / 55' / B&N / Son / Francia	EVOLUCIÓN EN EL USO DE LOS DIVERSOS MEDIOS (P.P.)
Broughton J.	<i>The Gardener of Eden</i>	1981 / 8' / Color / Son / EEUU	EL CARÁCTER IRRACIONAL DE LA EXPRESIÓN (P.P.)
Cassavettes J.	<i>Shadows</i>	1959 / 81' / B&N / Son / EEUU	<i>Nota al pie:</i> AJUSTE DE LAS MATERIAS EXPRESIVAS (P.P.) CREATIVIDAD, COMPLEJIDAD Y ACONTECIMIENTO (P.P.)
Cassavettes J.	<i>Faces</i>	1968 / 130' / B&N / Son / EEUU	<i>Nota al pie:</i> AJUSTE DE LAS MATERIAS EXPRESIVAS (P.P.)
Cavalier A.	<i>Retratos (Portraits)</i>	1991 / 116' / Color / Son / Francia / Betacam SP	RETRATOS, DE ALAIN CAVALIER (S.P.)
Costa P.	<i>¿Dónde Yace tu Sonrisa Escondida?</i>	2001 / 104' / Color / Son / Portugal, Francia	EL AJUSTE A LA MATERIALIDAD, Y ... (P.P.)
Costa P.	<i>En el Cuarto de Vanda</i>	2000 / 170' / Color / Son / Portugal	CREATIVIDAD, COMPLEJIDAD Y ACONTECIMIENTO (P.P.)
Costa P.	<i>Juventud en Marcha</i>	2006 / 150' / Color / Son / Portugal	CREATIVIDAD, COMPLEJIDAD Y ACONTECIMIENTO (P.P.)
Costa P.	<i>Ne Change Rien</i>	2009 / 100' / B&N / Son / Francia	INTENSIDAD LUMÍNICA Y CUALIDAD CROMÁTICA (P.P.)

<b>Costa P.</b>	Ossos	1997 / 94' / Color / Son / Portugal	CREATIVIDAD, COMPLEJIDAD Y ACONTECIMIENTO (P.P.)
<b>Costa-Gavras</b>	<i>Arcadia</i> <i>(Le Couperet)</i>	2005 / 125' <sup>20</sup> / Color / Son / Francia, Bélgica, España	LA CREACION AUDIO VISUAL Y LA CREENCIA EN EL (S.P.)
<b>De Sica V.</b>	<i>El ladrón de bicicletas</i>	1948 / 93' / B&N / Son / Italia	CREATIVIDAD, COMPLEJIDAD Y ACONTECIMIENTO (P.P.)
<b>Debord G.</b>	<i>Hurléments en Faveur de Sade</i> <i>Sucesión de imágenes planas blancas y negras acompañadas respectivamente de voz en off y silencio</i>	1952 / 64' / B&N / Son / Francia	<i>Nota al pie:</i> EL FUERA DE CAMPO COMO REALIDAD ILUSORIA (S.P.)
<b>Duchamp M.</b>	<i>Anémic Cinéma</i>	1926 / 7' / B&N / Muda / Francia	LA EMERGENCIA DE LAS FORMAS Y EVENTOS ... (S.P.)
<b>Duras M.</b>	<i>Baxter, Vera Baxter</i>	1977 / 91' / B&N / Son / Francia	EL SENTIDO COMO ACONTECIMIENTO (S.P.)
<b>Duras M.</b>	<i>India Song</i>	1975 / 115' / Color / Son / Francia	USOS Y EFECTOS DEL LENGUAJE EN LA OBRA (S.P.)
<b>Duras M.</b>	<i>Natalie Granger</i>	1972 / 83' / Color / Son / Francia	EL SENTIDO COMO ACONTECIMIENTO (S.P.)
<b>Eisenstein S.</b>	<i>La Huelga (Strachla)</i>	1925 / 82' / B&N / Muda / URRS	EL ESPECTADOR Y SU NATURALEZA ... (S.P.)
<b>Erice V.</b>	<i>El Sol del Membrillo</i>	1992 / 139' <sup>30</sup> / Color / Son / España	SER Y DEVENIR (INTRO.) <i>Guión Víctor Erice y Antonio López</i>
<b>Farocki H.</b>	<i>Images of War (at Distance)</i>	2009-2010 / Video-Computadora	SOPORTES TÉCNICOS PARA LA FORMA AUDIO VISUAL (P.S.)
<b>Farocki H.</b>	<i>Deep Play</i>	2007 / Instalación	LOS TRES PLANOS FUNDAMENTALES ... (P.P.)
<b>Farocki H.</b>	<i>En Comparación</i>	2009 / 61' / Son / Color / Alemania, Austria / 16 mm	NUEVOS ESTÍMULOS AUDIO VISUALES PARA (S.P.) EN COMPARACIÓN (S.P.)
<b>Ford J.</b>	<i>The Battle of Midway</i>	1942 / 18' / Color / Son / EEUU	SOBRE LA CAPACIDAD DE AFECCIÓN DEL MEDIO AUDIO VISUAL (S.P.)
<b>Ford J.</b>	<i>Centauros del Desierto</i> <i>(The Searchers)</i>	1956 / 119' / Color / Son / EEUU	EL SENTIDO COMO ACONTECIMIENTO (S.P.)
<b>Frampton H.</b>	<i>Lennon</i>	1969 / 7' / Color / Muda / 16 mm	LO SIMPLE Y LO COMPLEJO (P.P.)
<b>Gance A.</b>	<i>Napoleón</i>	1927 / 122' / B&N / Muda / Francia	EL FLUIR DE LA ENERGIA Y DE LAS IMÁGENES (P.P.)
<b>Gance A.</b>	<i>La Rueda (La Roue)</i>	1923 / 273' / B&N / Muda / Francia	LOS TRES PLANOS FUNDAMENTALES DEL MONTAJE (P.P.)
<b>Gilligan V.</b>	<i>Breaking Bad</i>	2008 / 47' <sup>30</sup> (cada uno de los 54 capítulos) / Color / Muda / EEUU	LA TEMPORALIDAD Y EL RITMO (P.P.)
<b>Godard J.-L.</b>	<i>Al final de la Escapada</i> <i>(A Bout de Souffle)</i>	1959 / 90' / B&N / Son / Francia	NIVELES DE ESCALA DE LA FORMA AUDIO VISUAL (P.P.)
<b>Godard J.-L.</b>	<i>Historia(s) del Cine</i> <i>(Histoire(s) du Cinéma)</i>	1988-1998 / Color, B&N / Son / Francia	EL PROBLEMA DE LO ANALOGO, EL CASO DE F FOR FAKE (S.P.)
<b>Godard J.-L.</b>	<i>El Origen del SigloXXI, para mí</i> <i>(L'Origine du XXIe siècle, pour moi)</i>	2000 / 13' / Color / Son / Francia	NIVELES DE ESCALA DE LA FORMA AUDIO VISUAL (P.P.) USOS Y EFECTOS DEL LENGUAJE EN LA OBRA (S.P.) USOS Y EFECTOS DEL LENGUAJE EN LA OBRA (S.P.)
<b>Godard J.-L.</b>	<i>Una Película Como las Otras</i> <i>(Un Film Comme les Autres)</i>	1968 / 120' / Color / B&N / Son / Francia	LOS TRES PLANOS FUNDAMENTALES DEL MONTAJE (P.P.)
<b>Gordon D.</b>	<i>24 Horas Psico</i> <i>(24 Hours Psycho)</i>	1993 / 1440' / B&N / Son / Reino Unido	LA TEMPORALIDAD Y EL RITMO (P.S.)
<b>Griffith D. W.</b>	<i>Intolerance</i>	1916 / 163' / B&N / Muda / EEUU	<i>Nota al pie:</i> LOS TRES PLANOS FUND ... (P.P.)
<b>Griffith D. W.</b>	<i>El Nacimiento de una Nación</i> <i>(The Birth of a Nation)</i>	1915 / 190' / B&N / Muda / EEUU	LOS TRES PLANOS FUNDAMENTALES ... (P.P.)

Guerin J. L.	Guest	2011 / 124' / B&N / Son / España / Video	CREATIVIDAD, COMPLEJIDAD Y ACONTECIMIENTO (P.P.)
Guzmán P	Nostalgia de la Luz	2010 / 90' / Color / Son / Alemania, Francia, España, EEUU, Chile	LA EXPRESIVIDAD HUMANA MÁS ALLÁ DEL ANTROPOCENTRISMO (P.P.)
Haneke M.	La Cinta Blanca	2009 / 144' / B&N / Son / Alemania, Austria, Francia y Alemania	INTENSIDAD LUMÍNICA Y CUALIDAD CROMÁTICA (P.P.)
Haneke M.	Funny Games	1997 / 108' / Color / Son / Alemania	EL ESTILO Y EL GESTO EN FUNNY GAMES (P.P.)
Haneke M.	Funny Games	2008 / 111' / Color / Son / EEUU	EL ESTILO Y EL GESTO EN FUNNY GAMES (P.P.)
Hanoun M.	Une Simple Histoire	1959 / 66' / B&N / Son / Francia	USOS Y EFECTOS DEL LENGUAJE EN LA OBRA (S.P.)
Hawks H	Sargento York	1941 / 134' / B&N / Son / EEUU	EL ENSAMBLAJE HUMANO TECN ... (S.P.)
Hawks H.	Río Bravo	1959 / 141' / Color / Son / EEUU	EL SENTIDO COMO ACONTECIMIENTO (S.P.)
Herzog W	Encuentros en el Fin del Mundo (Encounters at the End of the World)	2007 / 99' / Color / Son / EEUU	ENCUENTROS EN EL FIN DEL MUNDO (P.P.)
Herzog W.	Aguirre, la Cólera de Dios (Aguirre, the Wrath of God)	1972 / 93' / Color / Son / Alemania	LA EXPRESIVIDAD HUMANA MÁS ALLÁ DEL ANTROPOCENTRISMO (P.P.)
Herzog W.	La Cueva de los Sueños Olvidados (The Cave of Forgotten Dreams)	2011 / 90' / Color / Son / Canadá, Francia, EEUU, Alemania, Reino Unido / 3D	ENCUENTROS EN EL FIN DEL MUNDO (P.P.)
Herzog W.	Grizzly Man	2005 / 103' / Color / Son / EEUU <i>A partir de los documentos de Timothy Treadwell</i>	LA EXPRESIVIDAD HUMANA MÁS ALLÁ DEL ANTROPOCENTRISMO (P.P.)
Herzog W.	La Soufrière	1977 / 30' / Color / Son / Alemania	LA EXPRESIVIDAD HUMANA MÁS ALLÁ DEL ANTR (P.P.)
Herzog W.	Fitzcarraldo	1982 / 154' / Color / Son / Alemania, Perú	LA HISTORICIDAD DE LA EXPRESIÓN (P.P.) LA EXPRESIVIDAD HUMANA MÁS ALLÁ DEL (P.P.)
Hitchcock A.	Encadenados (Notarius)	1946 / 101' / B&N / Son / EEUU	EL AJUSTE A LA MATERIALIDAD, Y SUS TRES TENDENCIAS BÁSICAS (P.P.)
Hitchcock A.	Psicosis (Psycho)	1960 / 109' / B&N / Son / EEUU	LA TEMPORALIDAD Y EL RITMO (P.S.)
Huillet D. Y	Sicilia!	1999 / 76' / B&N / Son / Italia, Francia, Switzerland	USOS Y EFECTOS DEL LENGUAJE EN LA OBRA (S.P.)
Straub J.-M.	Moisés y Aarón	1974 / 102' / Color / Son / Austria	EL CONTEXTO DE LAS ARTES (P.P.)
Straub J.-M.	La Muerte de Empédocles (Der Tod des Empedokles)	1987 / 132' / Color / Son / Alemania	USOS Y EFECTOS DEL LENGUAJE EN LA OBRA (S.P.)
Hutton P.	Boston Fire	1979 / B&N / Muda / EEUU / 16mm	INTENSIDAD LUMÍNICA Y CUALIDAD CROMÁTICA (P.P.)
Jost J.	Last Chants for a Slow Dance	1977 / Color / Son / EEUU	EL VÍNCULO CON LA REALIDAD (S.P.)
Jost J.	La Lunga Ombra	2006 / 77' / Color-N&B / Son / Italia / DV	<i>Nota al pie:</i> CONCLUSIONES
Jost J.	Nebraska	2007 / 23' / Color / Son / Canadá	LA TERRITORIALIZACIÓN DE LOS ESTÍMULOS (S.P.)
Jost J.	Parable	2008 / 72' / Color / Son / EEUU / DV <i>(Concebida como instalación de vídeo o para ser mostrada en salas de cine)</i>	<i>Nota al pie:</i> CONCLUSIONES
Kiarostami A.	Five	2003 / 75' / Color / Son / Video	FIVE, DE ABBAS KIAROSTAMI (P.P.)
Kubrick S.	2001: Una Odisea en el Espacio	1968 / 141' / Color / Son / EEUU	EL MONTAJE Y LA ILUSIÓN DE TEMPORALIDAD (S.P.)
Lafia M.	Computations	EEUU / Instalación (conjunto de varias obras)	<i>Nota al pie:</i> LAS NUEVAS POTENCIAS EXPRESIVAS DE LA ... (P.P.)
Lafia M.	Variable Montage	2002-2004 / EEUU / Instalación de vídeo multi-pantalla	LOS TRES PLANOS FUNDAMENTALES ... (P.P.)
Landsman C.	Shoah	1985 / 580' / Color / Son / Francia / 16mm	DISTINCIÓN ENTRE LOS PROCESOS FIS (P.P.) NIVELES DE ESCALA DE LA FORMA AUDIO VISUAL (P.P.)

<b>Lemaître M.</b>	<i>Toujours à l'avant-garde de l'avant-garde jusqu'au paradis et au-delà</i>	1970 / 21' / N&B / Son / Francia / 16 mm	LA FUERZA EXPRESIVA DEL CONTEXTO, EL CASO DE TOUJOURS A ... (S.P.)
<b>Lewis M.</b>	<i>Forté!</i>	2010 / 62' / Color / Muda / Canadá	<i>Nota al pie:</i> RETRATOS, DE ALAIN CAVALIER (S.P.)
<b>Lewis M.</b>	<i>Pull Focus: Gasometer</i>	2010 / 21' 10" / Color / Muda / Canadá	LA EMERGENCIA DE FORMAS Y EVENTOS VISUALES (S.P.)
<b>Lumière (Hrnos.)</b>	<i>La Salida de los Obreros... (La Sortie des Ouvriers des Usines Lumière à Lyon Monplaisir)</i>	1895 / 1' / B&N / Muda / Francia	LOS TRES PLANOS FUNDAMENTALES DEL MONTAJE (P.P.)
<b>Marker C.</b>	<i>Level 5</i>	1997 / 106' / Color / Son / Francia	SOPORTES TÉCNICOS PARA LA FORMA AUDIOVISUAL (P.P.)
<b>Marker C.</b>	<i>Le Tombeau d'Alexandre</i>	1992 / 120' / Color / B&N / Son / Francia	ORGANISMOS Y ARTEFACTOS (S.P.)
<b>Marker C.</b>	<i>Zapping Zone</i>	1990 / Francia / Instalación (work in progress)	LOS TRES PLANOS FUNDAMENTALES DEL MONTAJE (P.P.)
<b>Marker C.</b>	<i>El Fondo del Aire es Rojo (Le Fond d'Air est Rouge)</i>	1977 / 240' / Color / Son / Francia	USOS Y EFECTOS DEL LENGUAJE EN LA OBRA (S.P.)
<b>Marker C.</b>	<i>Immemory</i>	1997 / Color / B&N / Son / Francia / Cd-rom	NIVELES DE ESCALA DE LA FORMA AUDIO VISUAL (P.P.) PRODUCTO, ARTEFACTO, DISPOSITIVO (P.P.)
<b>Marker C.</b>	<i>Le Joli Mai</i>	1963 / 165' / B&N / Son / Francia	USOS Y EFECTOS DEL LENGUAJE EN LA OBRA (S.P.)
<b>Marker C.</b>	<i>Roseware</i>	1998 / Francia / Instalación interactiva (work in progress)	PRODUCTO, ARTEFACTO, DISPOSITIVO (P.P.)
<b>Marker C.</b>	<i>Sans Soleil</i>	1982 / 100' / Color / Son / Francia	ENCUENTROS EN EL FIN DEL MUNDO (P.P.) LA EXPRESIVIDAD HUMANA MÁS ALLÁ DEL (P.P.) USOS Y EFECTOS DEL LENGUAJE EN LA OBRA (S.P.) <i>Nota al pie:</i> EL FUERA DE CAMPO COMO (S.P.)
<b>Matsumoto T.</b>	<i>For the Damaged Right Eye</i>	1968 / 13' / Color / Son / Japan	LOS TRES PLANOS FUNDAMENTALES ... (P.P.)
<b>McLaren</b>	<i>Boogie-Doodle</i>	1948 / 42' / Color / Son / Canadá / Animación	LA TEMPORALIDAD Y EL RITMO (P.P.)
<b>Mekas J.</b>	<i>365 Days Project</i>	2007 / Color / Son / EEUU / Video (365 piezas realizadas durante un año)	EL CAMBIO ABSOLUTO DE DIMENSIÓN ESTÉTICA (S.P.)
<b>Mekas J.</b>	<i>Walden</i>	1964-1969 / 180' / Color / Son / EEUU / 16 mm	EL AJUSTE A LA MATERIALIDAD Y ... (P.P.) COMPOSICIÓN, ORDEN Y VARIABILIDAD (P.P.)
<b>Messiaen O.</b>	<i>Catalogue d'Oiseaux</i>	1956-1958 / Composición musical	EXPRESIVIDAD HUMANA Y NO-HUMANA (P.P.)
<b>Messiaen O.</b>	<i>Le Merle Noir</i>	1952 / Composición musical	EXPRESIVIDAD HUMANA Y NO-HUMANA (P.P.)
<b>Morrissey P.</b>	<i>Flesh</i>	1968 / 105' / Color / Son / EEUU	AJUSTE DE LAS MATERIAS EXPRESIVAS (P.P.)
<b>Morrissey P.</b>	<i>Trash</i>	1970 / 110' / Color / Son / EEUU	AJUSTE DE LAS MATERIAS EXPRESIVAS (P.P.)
<b>Morrissey P.</b>	<i>Heat</i>	1972 / 102' / Color / Son / EEUU	AJUSTE DE LAS MATERIAS EXPRESIVAS (P.P.)
<b>Muntadas A.</b>	<i>On Transaffion: On View</i>	2003 / 8' / Color / Muda / Video	EL FLUIR DE LA ENERGÍA, LA MATERIA Y LAS IMÁGENES (P.P.)
<b>Murnau</b>	<i>Nosferatu</i>	1922 / 94' / B&N / Muda / Alemania	<i>Nota al pie:</i> LOS TRES PLANOS FUNDAMENTALES DEL MONTAJE (P.P.)
<b>Noé G.</b>	<i>Sodomites</i>	1998 / 7' / Color / Son / Francia	<i>Nota al pie:</i> RETRATOS, DE ALAIN CAVALIER (S.P.)
<b>Peckinpah S.</b>	<i>Grupo Salvaje (The Wild Bunch)</i>	1969 / 145' / Color / Son / EEUU	EL SENTIDO COMO ACONTECIMIENTO (S.P.)
<b>Podovkin V.</b>	<i>La Madre</i>	1926 / 66' / B&N / Muda / Rusia	EL ENSAMBLAJE HUMANO   TECNOLÓGICO (S.P.)
<b>Porter E. S.</b>	<i>Life of an American Fireman</i>	1903 / 6' / B&N / Muda / EEUU	LOS TRES PLANOS FUNDAMENTALES DEL MONTAJE (P.P.)
<b>Rebollo J.</b>	<i>El Muerto y Ser Feliz</i>	2012 / 92' / Color / Son / España, Argentina, Francia	AFFORDANCE EN EL PROCESO DE CREACIÓN (P.P.)

<b>Reggio G.</b>	<i>Koyanisqatsi</i>	1983 / 87' / Color / Son / EEUU / 16 mm ( <i>Música Philip Glass</i> )	HETEROGENEIDAD GESTUAL Y EVOLUCIÓN FORMAL (P.P.) TRES POSTURAS ANTE EL AJUSTE A LAS MATERIAS EXPRESIVAS (P.P.) LA MUERTE Y LA VIDA COMO CONTINUUM (S.P.)
<b>Reggio G.</b>	<i>Powaqatsi</i>	1988 / 99' / Color / Son / EEUU / 16 mm ( <i>Música Philip Glass</i> )	TRES POSTURAS ANTE EL AJUSTE A LAS MATERIAS EXPRESIVAS (P.P.)
<b>Reggio G.</b>	<i>Naqoqatsi</i>	2002 / 89' / Color / Son / EEUU / 16 mm ( <i>Música Philip Glass</i> )	TRES POSTURAS ANTE EL AJUSTE A LAS MATERIAS EXPRESIVAS (P.P.)
<b>Reichardt K.</b>	<i>Meek's Cutoff</i>	2010 / 104' / Color / Son / EEUU	NEUROS ESTIMULS AUDIOVISUALES PARA VIEJAS (S.P.)
<b>Reichardt K.</b>	<i>Wendy y Lucy (Wendy and Lucy)</i>	2008 / 80' / Color / Son / EEUU	NEUROS ESTIMULS AUDIOVISUALES PARA VIEJAS (S.P.)
<b>Renoir J.</b>	<i>El Testamento del Doctor Cordelier (Le Testament du Docteur Cordelier)</i>	1959 / 95' / B&N / Son / Francia	EVOLUCIÓN EN EL USO DE LOS DIVERSOS MEDIOS (P.P.)
<b>Resnais A.</b>	<i>Hiroshima mon Amour</i>	1960 / 90 <sup>30</sup> / B&N / Son / Francia, Japón (Guión Marguerite Duras)	USOS Y EFECTOS DEL LENGUAJE ... (S.P.)
<b>Resnais A.</b>	<i>Mon oncle d'amérique</i>	1980 / 125' / Color / Son / Francia	EL CAMBIO ABSOLUTO DE DIMENSIÓN ESTÉTICA (S.P.)
<b>Reygadas C.</b>	<i>Japón</i>	2002 / 130 <sup>30</sup> / Color / Son / México	NEUROS ESTIMULS AUDIOVISUALES PARA VIEJAS (S.P.)
<b>Reygadas C.</b>	<i>Batalla en el Cielo</i>	2005 / 98 <sup>30</sup> / Color / Son / México	NEUROS ESTIMULS AUDIOVISUALES PARA VIEJAS (S.P.)
<b>Reygadas C.</b>	<i>Luz Silenciosa</i>	2007 / 145 <sup>30</sup> / Color / Son / México	NEUROS ESTIMULS AUDIOVISUALES PARA VIEJAS (S.P.)
<b>Riefenstahl L.</b>	<i>Un Día de Libertad: Nuestras Fuerzas Armadas</i>	1935 / 39' / B&N / Son / Alemania	EL ENSAMBLAJE HUMANO   TECNOLÓGICO (S.P.)
<b>Riefenstahl L.</b>	<i>El Triunfo de la Voluntad (Triumph des Willens)</i>	1934 / 114' / B&N / Son / Alemania	EL ENSAMBLAJE HUMANO   TECNOLÓGICO (S.P.)
<b>Riefenstahl L.</b>	<i>Victoria de la Fe</i>	1933 / 64' / B&N / Son / Alemania	EL ENSAMBLAJE HUMANO   TECNOLÓGICO (S.P.)
<b>Rossellini R.</b>	<i>(Der Sieg des Glaubens) Alemania Año Cero</i>	1947 / 43' / B&N / Son / Super 16 mm	EVOLUCIÓN EN EL USO DE LOS DIVERSOS MEDIOS (P.P.) EL MONTAJE Y LA ILUSIÓN DE TEMPORALIDAD (S.P.)
<b>Rossellini R.</b>	<i>Paísà</i>	1946 / 146' / B&N / Son / Italia / 16mm	NIVELES DE ESCALA DE LA FORMA AUDIO   VISUAL (P.P.)
<b>Rossellini R.</b>	<i>Roma, Ciudad Abierta</i>	1945 / 100' / B&N / Son / Italia	CREATIVIDAD, COMPLEJIDAD Y ACONTECIMIENTO (P.P.)
<b>Rubin B.</b>	<i>Christmas on Earth</i>	1963 / 29' / Color / Son / EEUU	LOS TRES PLANOS FUNDAMENTALES ... (P.P.)
<b>Ruttman W.</b>	<i>Berlín, Sinfonía de una Ciudad</i>	1927 / 65' / B&N / Muda / Alemania	CREATIVIDAD, COMPLEJIDAD Y ACONTECIMIENTO (P.P.)
<b>Sela R.</b>	<i>Time to Dance</i>	2010 / Color / Son / Israel / Instalación pantalla múltiple	LA OBRA Y EL CONTEXTO EXPOSITIVO (P.P.)
<b>Serra A.</b>	<i>El Cant dels Ocells</i>	2008 / 98 <sup>30</sup> / Color / Son / España	EL SENTIDO COMO ACONTECIMIENTO (S.P.)
<b>Serra A.</b>	<i>Honor de Caballería</i>	2006 / 95 <sup>30</sup> / Color / Son / España	EL SENTIDO COMO ACONTECIMIENTO (S.P.)
<b>Sistiaga J. A.</b>	<i>ere erera baleibu izik subua aruaren...</i>	1968-1970 / 75 <sup>30</sup> / Color / Muda / España / 35mm	LA EMERGENCIA DE LAS FORMAS Y EVENTOS (S.P.) SENSIBILIZACIÓN PERCEPTIVA Y (S.P.)
<b>Snow M.</b>	<i>Wavelength</i>	1967 / 45 <sup>30</sup> / Color / Son / Canadá, EEUU	EL FLUIR DE LA ENERGÍA Y DE LAS IMÁGENES (P.P.)
<b>Strand C.</b>	<i>Fake Fruit Factory</i>	1986 / 22' / Color / Son / EEUU / 16mm	<i>Nota al pie:</i> AJUSTE DE LAS MATERIAS EXPRESIVAS (P.P.) NEUROS ESTIMULS AUDIO   VISUALES PARA VIEJAS FRONTERAS (S.P.) LA TEMPORALIDAD Y EL RITMO (P.P.)
<b>Tan F.</b>	<i>Seven</i>	2011 / 420 <sup>30</sup> / B&N / Muda / HD video instalación	
<b>Tarkovskii A.</b>	<i>Stalker</i>	1979 / 161' / Color / Son / URSS	<i>Nota al pie:</i> RETRATOS, DE ALAIN CAVALIER (S.P.)
<b>Tarkovskiy A.</b>	<i>El Sacrificio</i>	1986 / 142' / Color / Son / Suecia, Francia, Inglaterra	INTENSIDAD LUMÍNICA Y CALIDAD CROMÁTICA (P.P.)
<b>Tarr B.</b>	<i>La Condena (Kárhozat)</i>	1988 / 116 <sup>30</sup> / B&N / Son / Hungría	<i>Nota al pie:</i> RETRATOS, DE ALAIN CAVALIER (S.P.)

<b>Tati J.</b>	<i>Días de fiesta (Jour de Fête)</i>	1949 / 70' / B&N / Son / Francia	EVOLUCIÓN EN EL USO DE LOS DIVERSOS MEDIOS (P.P.)
<b>Taylor Wood S.</b>	<i>A Little death</i>	2002 / 4' / Color / Muda / Video	LA ILUSIÓN DE MOVIMIENTO (S.P.) LA MUERTE Y LA VIDA COMO CONTINUUM (S.P.)
<b>Taylor Wood S.</b>	<i>The Last Century</i>	2005 / 7 <sup>IB</sup> / Color / Muda / Video	SENTIDO EMERGENTE (S.P.) <i>Nota al pie:</i> RETRATOS, DE ALAIN CAVALIER (S.P.)
<b>Taylor Wood S.</b>	<i>Still life</i>	2001 / 3' / Color / Muda / Video	LA ILUSIÓN DE MOVIMIENTO (S.P.)
<b>Valcárcel Medina I.</b>	<i>La Celosía</i>	1972 / España / Texto mecanografiado y proyectado	LA MUERTE Y LA VIDA COMO CONTINUUM (S.P.) SENSIBILIZACIÓN PERCEPTIVA Y (S.P.)
<b>Vigo J.</b>	<i>A Proposito de Niza (A Propos de Nice)</i>	1930 / 25' / B&N / Muda / Francia	CREATIVIDAD, COMPLEJIDAD Y ACONTECIMIENTO (P.P.)

