

APUNTES SOBRE UN BESTIARIO ELECTRÓNICO

Jorge Zuzulich

I

No debe resultar extraño que tanto la figura de Aby Warburg como la de Walter Benjamin atraviesen conceptualmente el presente texto que aborda cuestiones relativas al arte y las nuevas tecnologías. Quizás las reflexiones de este último sobre la *reproductibilidad técnica* y sobre la fotografía hayan inspirado gran parte de los desarrollos analíticos acerca de la vinculación entre arte y técnica. El despliegue reflexivo de ambos pensadores ha constituido una fuente inagotable para la concepción de novedosas perspectivas conceptuales capaces de abordar las más diversas manifestaciones del arte contemporáneo.

Tal vez, haya sido Aby Warburg, entre finales del siglo XIX y comienzos del XX, quien produjo un giro considerable a la hora de establecer cierta distancia con los modelos tradicionales de las narrativas de la historia del arte canónicos.

Más interesado en las supervivencias que en los cortes históricos, supo articular una particular consideración sobre la temporalidad

de la imagen. Para Warburg, la *supervivencia de lo antiguo* era esa sobrevida que, configurada como latencia, emergía a modo de contra tiempo en el horizonte histórico del renacimiento italiano. De esta manera, las *fórmulas de pathos* (*pathosformels*), a partir de su movimiento incesante, permitían incorporar un sentido ligado a lo pagano en un mundo signado por el cristianismo institucionalizado.

Por lo tanto, el movimiento es doble: el que la propia imagen configura (el drapeado y los cabellos al viento de la ninfa son un ejemplo), pero también la vibración que constituye esa *simultaneidad dialéctica* que deviene de la tensión entre actualidad (su inscripción en un horizonte temporal determinado) y retorno de la forma (su supervivencia).

Hacia el final de su vida, internación en un neuropsiquiátrico mediante, Warburg emprendió su proyecto más ambicioso e inacabado entre 1924 y 1929: el *Atlas Mnemosyne*. El mismo estaba configurado por varias decenas de paneles móviles cuyo objeto era la generación de un pensamiento en imágenes a partir de la yuxtaposición de las mismas sobre fondos negros,

neutros. Constelaciones de fotografías en blanco y negro, en diversos formatos y de procedencias divergentes.

En ocasiones se ha señalado una convergencia con otros dos proyectos distantes en el tiempo pero afines en su concepción; uno desplegado entre 1927 y 1940, el otro desarrollado entre 1988 y 1998. El primero, *El libro de los pasajes* de Walter Benjamín, que también quedó inconcluso como el proyecto de Warburg¹, constituido por una serie de citas en diversos idiomas que tenían la pretensión de articular el modo de pensar en el siglo XIX. El segundo: *Histoire(s) du cinéma* de Jean-Luc Godard, un historia del cine en video que despliega un montaje de discursividades y temporalidades heterogéneas. Ambos centrando su labor en el fragmento, provocando una articulación de estos a partir de un sentido paradigmático, provocando un dislocamiento del sentido lineal o sintagmático.

En los tres casos, en tres contextos diferenciados, un procedimiento técnico, el montaje, pone en evidencia el carácter del dispositivo, desmontando, paradójicamente, el procedimiento que pone en relación los fragmentos. El propio montaje se convierte, de esta forma, en dispositivo.

II

Como bien ha señalado Phillippe Dubois, la aparición de una novedad en terreno de lo tecnológico viene

acompañada de un *efecto de profecía* que promete modificar sustancialmente el porvenir del mundo o, en menor medida, de la disciplina en cuestión.

Quizás de su lectura del despliegue sucesivo de dispositivos técnicos pueden aún sacarse algunas conclusiones de relevancia. Pero previamente recordemos esa sucesión de pasajes que enunciaba en su texto *Máquinas de imágenes: una cuestión de línea general* (1999).

Para Dubois, en el renacimiento se abre la posibilidad de utilización de un tipo de artefacto que, si bien no inscribe la imagen en el soporte, permite organizar la mirada del artista. La fotografía, a mediados del siglo XIX, es el primer dispositivo que permite la constitución de la imagen si la intervención de la mano humana. A finales del mismo siglo, el cine le otorga movimiento a esa imagen detenida, y hacia la segunda década del siglo XX, sonido.

Más tarde, a mediados del siglo XX, la televisión demultiplica la recepción en tanto hace posible que la señal emitida, portadora de imagen y sonido, llegue a muchos receptores simultáneamente. Con ella, hace su aparición el directo como lógica productiva de este formato, siendo el video quien posibilitará la grabación de la señal, permitiendo la apropiación de este dispositivo por parte de los artistas conceptuales de las décadas del '60 y '70.

La aparición de la digitalidad modificará sustancialmente el modo de pensar la imagen. La misma puede definirse como una *máquina de concepción*, en tanto, la imagen y el

¹ En ambos casos debido a la muerte de sus autores.

sonido se forjan a partir de una serie de cálculos matemáticos que definen su conformación. Este largo recorrido, que comienza en el renacimiento y culmina con la imagen y sonido digital, parecería ser portador de una progresiva pérdida de la materialidad, a la vez que de una acentuación del realismo de las construcciones sonovisuales.

Pero este camino, que Dubois construye desde la productividad de cada dispositivo, puede vincularse a la lógica de poder que se relaciona históricamente con el mismo y que, en cierta medida, regula la relación entre sujetos y dispositivos.

En tal sentido, desde una óptica foucaultiana, Johnatan Crary, especialmente en *Suspensiones de la percepción* (2000), ha sabido poner en escena la relación entre profusión de dispositivos técnicos de la imagen y disciplinabilidad en el contexto del siglo XIX. Para Crary, los desarrollos pre-cinematográfico invertían el *dictum* benjaminiano centrado en la *atención en la dispersión*, en el *shock* receptivo propuesto por la vanguardia histórica, preparando la escena para el establecimiento de un *sujeto atento* especialmente requerido por el desarrollo de una sociedad que marchaba necesariamente hacia la industrialidad.

Sería factible poner en relación estos desarrollos con *Posdata sobre las sociedades de control* (1990), de Gilles Deleuze, ya que este abre un espacio para pensar una continuidad con las ideas desplegadas por Foucault en relación a la entronización de la sociedad disciplinaria. Para Deleuze, ya no hay un *otro* que nos controla cara

a cara a través de una arquitectura específica sino que, por obra y gracia del despliegue tecnológico, los dispositivos de control ejercen su mirada panóptica a distancia, esto es, de modo deslocalizado.

De esta manera, es posible advertir, desde las perspectivas planteadas, un elemento que permanece constante: el dispositivo, esto es, un mecanismo articulado cuyo despliegue tiende a alcanzar un objetivo prefijado, dispuesto con anterioridad.

¿Y si lanzáramos una pregunta de corte netamente warburgiano? Si preguntáramos: ¿Qué es lo *antiguo que sobrevive* en la imagen técnica contemporánea? ¿Cuál es la especificidad de ese retorno, su específica *antigüedad*? ¿Qué intentaríamos por respuesta?

Tal vez aquello que haya sobrevivido a las sucesivas mutaciones experimentadas por la imagen técnica haya sido la noción de pantalla. En ella han germinado y propagado diversos repertorios de imágenes técnicas, las cuales han llegado a mimetizarse con la propia conformación del mundo, con la totalidad de lo existente.²

Otra manera de responder acerca de la antigüedad que sobrevive en la actual producción electrónica es evocar la noción de dispositivo, en tanto es este quien da forma a una manera

² La reflexión acerca de la pantalla estuvo en el germen de la labor del GAE. La producción exhibida actualmente se desarrolló para una muestra desplegada en el Arts Center de Santa Mónica, en Barcelona, España, donde participó juntos a obra de artistas de la talla de Gary Hill, Bill Viola, Nam June Paik y Bruce Nauman, entre otros.

de entender la relación del sujeto con la imagen, en otras palabras, el mecanismo que permite la emergencia efectiva de la imagen y dispone un modo específico de apropiación de la misma. De las máquinas de orden 1 a 5, al decir de Dubois³, todas ellas aparecen atravesadas por esta noción común constitutiva de la mirada moderna.

Por otra parte, esta presencia del dispositivo insta una tensión en la lógica formal de la imagen técnica, en tanto esta parece darse forma a sí misma a partir de la dualidad que se establece entre el ocultamiento y la evidenciación de su propia lógica interna. Cierta carácter *éxtimo*⁴ parece configurar las experiencias ligadas a determinados dispositivos artísticos electrónicos, en especial la de aquellos que vuelven visible el *otro lado* oculto pero productor de significación.

Este sentido vinculado a la *extimidad*, puede visualizarse como el advenimiento de cierto sentido crítico que parte de la propia lógica del dispositivo. Permitir que lo interno se vuelva externo, en términos flusserianos: develar la lógica de la

caja negra, de aquello que permanece oculto pero rige la conformación y la determinación del sentido de la imagen, por lo tanto, se vuelve imprescindible exponer esa *cara oculta configuradora* para que el sentido de las imágenes pueda devenir experimentación plena.

Al decir de Žižek, si la experiencia posmoderna se entrega a lo que la pantalla propone sin culpa alguna, la lógica moderna o, más bien, su recuperación crítica frente al posmodernismo, implica la negación del simulacro y un ingreso deconstructor al "*más allá de la pantalla*".

Las obras que conforman *Taxonomía* parecen ubicarse dentro de los límites trazados por estas discusiones teóricas. En tal sentido, sostienen como lógica constitutiva una reflexión sobre su propia condición: dispositivos tecnológicos que dirigen su mirada sobre sí, haciendo evidente el "núcleo oculto" de su capacidad productiva.

III

Pero también, en su invocación a la formalidad del bestiario, con su recurrencia a lo mitológico, *Taxonomía* parece hablarnos de una supervivencia de más larga data, en donde la imagen presentada, generalmente ligada a una yuxtaposición formal, era concebida como símbolo portador de una respuesta a una relación conflictiva con el medio en el cual la misma emergía.

Desde ya, entonces, que esta perspectiva simbólica se manifiesta en las producciones presentadas. Pero ello, más que apuntar a un cierre del sentido de las mismas, es productor

3 Para Dubois el proceso se despliega de la siguiente manera. Máquinas de orden nro. 1: Renacimiento, organizan la visión. Máquinas de orden nro. 2: mediados del siglo XIX, fotografía, el hombre no inscribe la imagen en el soporte. Máquinas de orden nro. 3: Finales del siglo XIX, Cine, incorporación del movimiento, proyección de la imagen. Máquinas de orden nro. 4: mediados del siglo XX, TV / video, demultiplicación de la recepción, directo. Máquinas de orden nro. 5: finales del siglo XX / XXI, imagen digital, concepción de la misma a partir de un algoritmo.

4 Es el término que Lacan propone para desarrollar una lógica dialéctica signada por la reconciliación de la polaridad externo/intimo en un mismo objeto, algo que a la vez es interno y externo.

de cierta apertura que sostiene su despliegue. Tal vez podríamos entonces recuperar o asociar el bestiario al concepto de *devenir animal* presente en los desarrollos deleuzeanos. En este contexto, *devenir animal*, no es un proceso por el cual una cosa deja de ser lo que es y pasa a ser otra, sino más bien, una dinámica en donde ambos polos permanecen en estado de latencia, abiertos uno en el otro.

Los *Octópodos Sisíficos* toman cuerpo en vinculación a la mitología griega. Sísifo carga con una pesada piedra por una ladera empinada y, al llegar a la cima, aquella se cae y por ende aquel debe comenzar, siempre recomenzar, con su arduo esfuerzo. Lo que no puede dejar de cargar el hombre contemporáneo está a la vista de todos: es la pantalla. Y esto se da tanto en un sentido literal como figurado. Notebooks, tablets, GPS, Smartphones. Si la pantalla fija fue asociada a lo disciplinario, tal como aparecen prefigurado en los análisis de Crary en torno al universo pre-cinematográfico, en la medida en que aquella se ha tornado móvil acompaña la nueva etapa vinculada al control descentralizado de los sujetos, lo cual se desprende de los análisis de Deleuze.

En un *devenir animal*, Sísifo se vuelve un octópodo que porta, en su andar entrecortado/maquinal, una pantalla sobre su lomo. En ella se evoca, de nuevo, un doble sentido: adentro / afuera, a la vez que, orgánico / tecnológico. Aquí cada uno de estos núcleos funciona como *simultaneidades dialécticas*, a saber, contrarios que coexisten, inseparablemente, como las dos caras de una moneda.

Los *Octópodos Sisíficos* también son portadores de una sonoridad ominosa producida en *tiempo real* por un sistema que captura, procesa y reproduce la cadencia de su propio movimiento. Hay en esa *partitura extrañada* algo del orden de lo espectral que parece acompañar a una preocupación de larga data en la historia de la humanidad pero también del arte, la cual estuvo acentuada febrilmente por los románticos alemanes: la sustitución de lo vivo por lo maquinal. Desde ya que esto acontece en un contexto, el contemporáneo, en el cual los límites entre vida y artificialidad se tornan móviles por causa de un incesante avance científico- técnico.

El *Quiróptero* "(...) es un agente robótico-escultórico móvil. Su recorrido de 180° sobre un eje barre señales televisivas como consecuencia de la presencia de espectadores". Una pantalla ciega, pero móvil. La visión es un sentido no desarrollado plenamente en los murciélagos (etimológicamente, este término alude a la creencia en la ceguera de la especie). Dispositivo que se despliega para detectar la presencia del espectador, su figura, por medio de sensores. Movimiento del artefacto-animal que inducido por esa presencia, la cual también opera sobre la señal recibida de la TV, modifica su sintonía o su vertical desarticulando toda posibilidad de aprehensión de la imagen.

De esta manera, aquella no llega nunca a ser restituida con plenitud en la pantalla porque sus coordenadas de producción técnica nunca llegan a estabilizarse. El cuerpo del espectador es la causa de esta imposibilidad. El

cuerpo-obstáculo es el generador de inestabilidad en la lógica presupuesta por el dispositivo, es el responsable de esa imagen que nunca llega a formarse completamente: imagen en devenir.

Quizás esta lógica de aparente incompletitud de la imagen posibilite una profunda reflexión sobre el modo por el cual esta se constituye en pantalla. Aquello que ves nunca es lo que es: la imagen electrónica es flujo. Quizás podamos encontrar una equiparación metafórica de ese movimiento constitutivo de la imagen en la manera en que se desplaza el dispositivo-quiróptero intentando capturar la figura humana.

La caja negra del objeto parece decirnos: en tanto flujo electrónico, la imagen nunca encuentra su permanente lugar de residencia. Como un Tiresias electrónico, el *Quiróptero* permite acceder a la verdadera constitución de la imagen técnica.

Los *Bicéfalo* son definidos, en el contexto de esta muestra como: “*Seres estructuralmente acoplados a la dimensión objetual de la TV [que] desnudan el tubo del aparato, bajo la forma de dos cabezas opuestas axialmente, poniendo en escena secuencias de video*”, podríamos agregar que la estructura de las mismas se sustenta en un despliegue formal que acentúa las delgadas líneas verticales y, en este sentido, podrían estar incluidas dentro de una constelación formal de la que también podría formar parte el universo escultórico de Alberto Giacometti.

Por otra parte, la duplicidad adquiere múltiples rostros. Dos estructuras con dos tubos de tv cada

una. No podemos dejar de señalar que en el mundo de los seres mitológicos, del cual el bestiario constituye una de sus variaciones, el monstruo de dos cabezas es un motivo recurrente.

El primer *Bicéfalo* muestra en sus dos monitores un ojo en plano detalle: el ojo es pantalla y la pantalla es ojo. No solo captura la mirada del espectador sino que, en un sentido dual, también instituye la mirada de lo artefactual, de lo maquínico, reflexión que acompaña el propio despliegue de la imagen técnica en tanto posibilitadora de la construcción de esta sin la intervención directa del hombre sobre el soporte. Hay una mirada “tecnológica” que despliega el dispositivo. Pero el ojo representado está siendo sometido a una intervención quirúrgica. Tal vez se establezca allí un sentido paradójico, en tanto, puede sugerirse que ese ojo humano está siendo reconstruido, restituido, por la mirada artefactual.

En ambos *Bicéfalos*, un tubo cristalino atraviesa su verticalidad y, en su interior, una gran cantidad de cables que serpentean⁵. Remisión, una vez más a lo interno y lo externo en lábil delimitación, otra vez hace su aparición la lógica *éxtima* ya mencionada. Pero también, la evidenciación de lo puramente técnico que posibilita el accionar del mecanismo, aquello que

5 Recordamos que una de las *pathosformels* estudiadas por Warburg ha sido la de la forma serpentina: la serpiente simboliza la muerte, pero también la vida (regeneración de su piel), pero también su forma se vincula al rayo, a la fuerza de lo natural, pero también a las escaleras de algunos tipos de viviendas de pueblos originarios de América del norte, también el rayo simboliza en nuestra cotidianeidad inmediata la peligrosidad de la tensión del suministro eléctrico.

transmite el impulso para que la “vida” del artefacto, su funcionamiento, sea posible, esto es: el cableado. Cuestión que parece ponerse en paridad con esas imágenes que tanto los *Bicéfalos* como los *Octópodos Sisíficos* portan en sus pantallas: la acción puramente orgánica como certificación de lo vivo por parte del dispositivo técnico.

El segundo *Bicéfalo* introduce una modificación sustancial en relación con la tipología de imagen que irrumpe en la pantalla de su par. Esta procede del campo de los medios masivos de comunicación y del cine, pero también del campo de lo político (¿o es que ambas cosas pueden escindirse en la contemporaneidad?). Dada la impopularidad de la que goza el reciente premier italiano Silvio Berlusconi, ¿no puede pensarse la agresión que recibe como *gag* que despierta nuestra sonrisa, esto es, considerar tal acción como parte de una estrategia fundada en el *slapstick* donde el peor personaje recibe su merecido? Si lo pensáramos desde esta perspectiva, podríamos tentar una reflexión sobre política y pantalla donde deberíamos escudriñar en las modalidades de ocultamiento de la primera en un marco signado por la espectacularización, de la que Berlusconi tuvo un rol protagónico en el contexto italiano reciente. Cuestión central en el pensamiento de Debord, pero también de aquellos que han reflexionado sobre ese fenómeno denominado la *estetización de la política*, territorio conceptual abierto en los años treinta por Walter Benjamin.

Por otra parte, si siguiéramos a Bergson, para que la risa se produzca como consecuencia de una agresión,

Berlusconi debería perder algo del orden de lo humano, tornándose así objeto, mecanismo cosificado. Berlusconi, pero también la válvula orgánica que, al realizar un movimiento incesante, paradójicamente, también se nos presenta maquinal. Como bien señalara Benjamin: “[...] en el país de la técnica la visión de la realidad inmediata se ha convertido en una flor imposible.” (1989: 43)

La otra pantalla presenta primeros planos tomados de films de Pier Paolo Pasolini. Allí esos rostros, que trae el dispositivo técnico redoblado (primero el cine, luego el monitor del *Bicéfalo*), convocan desde la ficción la presencia de la identidad que esos no-actores portan. Tal vez debamos retornar a Benjamin cuando este nos recuerda que el rostro retratado se convierte en el último refugio de lo aurático.

Tal vez, cómo los dos hemisferios cerebrales, las dos pantallas/cabezas puedan leerse como unidades complementarias en donde lo real es presa del dispositivo técnico para que su emergencia acontezca.

Una última especie cierra la constitución de este bestiario electrónico, un *Axolotl* (del náhuatl, monstruo acuático), anfibio asociado a la idea de movimiento y de vida en la mitología azteca; el cual encuentra una particular resonancia, casi contrariando ese cariz mitológico, en la pluma de Julio Cortázar. En el contexto productivo del GAE, aquel se constituye como un dispositivo robótico interactivo que tiene la particularidad de captar el movimiento del entorno y capturar el rostro del usuario, procesarlo en tiempo real e incorporarlo en una

pantalla que forma parte de su propia configuración material, de esta manera, el usuario deviene, momentáneamente *Axolotl* o, más precisamente, asumiendo coordenadas deleuzeanas-cortazarianas: *deviene animal*.

IV

Este *parque mecatrónico*, habitado por seres mixtos o en devenir, por *animalidades tecnológicas*, puede ser experimentado por los cuerpos de los espectadores-usuarios en relación directa con cada una de las *especies* expuestas pero, a su vez, aquellos pueden visualizarse en tiempo real en la extensión sublime de lo proyectado, capturados por una cámara-ojo portada por uno de los *Octópodos Sisíficos*.

Una vez más la pantalla configurando una realidad que este lado desconoce. Hay allí una dualidad que parece tornarse irreconciliable. De un lado: el mundo como pantalla, del otro, el más allá que constituye la lógica de la caja negra flusseriana.

Si el mundo ha devenido pantalla, o ha encontrado en ella su más alto grado de identificación, es también porque, además de mostrar, oculta y lo que oculta es el modo en el cual se despliega su propia configuración, acercando como resultante la naturalización del dispositivo que le da sustento. Pero el arte, esta vez desde el propio seno de lo tecnológico, desmantela esta estrategia para dejarla al descubierto. Una vez más, el arte construye una verdad en la medida en que extralimita, como gustaría decir a Friedrich Nietzsche, su gran poder falsificador.

Referencias bibliográficas

Benjamin, W. (1989). *Discursos interrumpidos I*. Buenos Aires: Taurus.

Crary, J. (2008). *Suspensiones de la percepción. Atención, espectáculo y cultura moderna*. Madrid: Ediciones Akal.

Deleuze, G. (2005) Posdata sobre las sociedades de control, en Christian Ferrer (Comp.) *El lenguaje libertario. Antología del pensamiento anarquista contemporáneo*. Buenos Aires: Terramar Ediciones.

_____ (2008) *Nietzsche y la filosofía*. Barcelona: Anagrama.

Didi-Huberman, G. (2009). *La imagen superviviente. Historia del arte y tiempo de los fantasmas según Aby Warburg*. Madrid: Abada Editores.

Dubois, P. (2002). *Video, Cine, Godard*. Buenos Aires: Libros del Rojas.

Flusser, V. (2003). *Una filosofía de la fotografía*. Madrid: Editorial Síntesis.

Miller, J.A. (2010). *Extimidad*. Buenos Aires: Paidós.

Žižek, S. (2006). *Lacrimae Rerum. Ensayos sobre el cine moderno y ciberespacio*. Buenos Aires: Debate.