

archivo

n°1 / 2

Memoria del arte /
memoria de los medios

n°3

El arte y lo cómico

n°4

Las muertes de las
vanguardias

n°5

Las tapas de
semanarios del siglo

XX

n°6

Estéticas de la vida
cotidiana

n°7

Objetos de la crítica

n°8

**Centros y fronteras. El
cine en su tercer siglo**

n°9

Dispositivos
mediáticos: los casos
de las tapas de revistas
en papel y en soporte
digital

n°10

Sobre historia y teoría
de la crítica I

búsqueda



Contacto
Comentarios
Suscripción

Centros y fronteras. El cine en su tercer siglo

n° 8

sep.2011

semestral

Secciones y artículos [1. Perspectivas]

Imágenes de la contaminación

Lelia Fabiana Perez



abstract
texto integral
notas al pie
autor
bibliografía
comentarios

Abstract

El presente texto procura dar cuenta de cómo en la actualidad y desde ciertas producciones teóricas y prácticas, en los ámbitos del cine, la fotografía, el video, la literatura y la publicidad se piensan, se muestran, se definen y se comprenden las imágenes en situaciones de interconexión entre ellas, de contaminaciones y contagios entre sus modos de ser, de acuerdo con determinados parámetros, como el de semejanza o analogía y el de movimiento (móvil/inmóvil). Además se transitan aquí también algunas otras problemáticas interrelacionales surgidas cuando aparecen en escena las imágenes en formatos digitales. El propósito de este artículo no es el de llegar a conclusiones definitivas, sino sólo el de presentar un acotado panorama acerca de estas cuestiones, a partir del que se podrá, sin duda, continuar indagando.

Palabras clave

interdiscursividades, imágenes, cine, video, fotografía

Abstract en inglés**Images of the corruption**

This text tries to explain how, actually, from some theoretical and practical productions related with the cinema, photography, video, literature and advertising fields, images are been thought, shown, defined and understood in situations of interconnection between them, like corruptions and contagions between its manners of being, according to certain parameters like similarity or analogy and about movement (mobile/inmobile).

In addition, we explore here some other relational problems that appear in scene the images in digital formats into those fields. The intention of this article is not to bring definitive conclusions, is just about presenting a fenced panorama on these questions that will be possible continue investigating still much more.

Palabras clave

interdiscursivities, images, cinema, video, photography

Texto integral

1. A modo introductorio: Un breve panorama de síntomas de *contagios* entre imágenes

- 1 Lo sabemos porque lo experimentamos continuamente: una diversidad cada vez mayor de factores se pone en evidencia cuando intentamos asir esa complejidad que llamamos universo de la imagen (o mejor de las imágenes), ya sea que participemos en él como productores, receptores o *prosumidores* (dícese de quien es a la vez productor y consumidor). Las entradas se multiplican y, a través de un variado espectro de formatos y dispositivos comunicacionales, ingresamos a algo que bien podríamos denominar un ecosistema de imágenes. Un orden *ecológico* dinámico, vivo, que las configura, las muestra, las presenta y las define a partir de un sistema relacional. Un modo de ser de las imágenes que habla y las hace hablar desde situaciones de interconexión y de *contaminación* mutua.



- 2 De los distintos lenguajes artísticos, es quizás el cine el que, desde diferentes prácticas teóricas o de producción fílmica, nos permite acceder de mejor modo a ese territorio *impuro*, activo y reactivo, a ese orden orgánico de un universo en el que se entrecruzan y se interdefinen en pasajes las imágenes de la fotografía, el video, la pintura, la literatura, la cineanimación y todas las otras instancias que se perfilan cuando aparece en escena la digitalización de la imagen.
- 3 Este texto pretende ser una entrada entre otras muchas posibles, un breve muestreo de algunos síntomas de *contagio* entre esas imágenes; no busca cerrar conclusiones, sino

sólo referir a algunos de los de tantos escenarios de este campo de estudio.

- 4 Para introducimos en estos recorridos, traeré aquí algunas cuestiones abordadas por *Raymond Bellour* en dos de sus publicaciones. Dicho autor plantea en uno de sus textos, una postura analítica para observar a la fotografía como "la más pequeña unidad descomponible de la imagen sometida al desfile (luego, como fotograma) (...), fragmento de iconicidad irreductible unida a toda vida" (Bellour, 2009:17) A partir de esta perspectiva, la foto se percibe como más dominante a medida que crece y se acelera la movilidad circulatoria de las imágenes, mientras, a la vez, su carácter de movimiento detenido, y de referencia indicial permanecen siempre inmóviles.

Sería entonces así como esa fijeza que caracteriza a la imagen fotográfica asociada de algún modo al concepto de muerte, pudiera ser entendida como inherente a la "vida" de los lenguajes y dispositivos que trabajan con y desde la imagen del movimiento: el cine, la televisión, el video, el videoarte. Con más énfasis aún desde el ámbito de producción de estos dos últimos, ya que gracias a las posibilidades abiertas por la imagen electrónica, desde aquellos espacios se lanzaron numerosas propuestas a partir de la experimentación basadas en la detención de la imagen, y en otras formas para la fotografía. (comentario para el párrafo anterior)

- 5 Luego y, por otro lado, reserva al video una mirada que lo aborda como un hito que inaugura otras formas de reproducción mecánica de las imágenes, un "lugar de pasaje y un sistema de transformaciones de las imágenes, unas en otras: aquellas que lo preceden –pintura, foto y cine-, aquellas que él mismo produce y, finalmente, aquellas que él introduce, "las nuevas imágenes", de las que a la vez es parte interesada y constituye ya una suerte de prehistoria" (Bellour, 2009:17)

- 6 Por último, ubica al cine en un sitio movilizado por continuos cambios, en un lugar intermedio entre foto y video, como un lenguaje históricamente asociado a la fotografía, a la sucesión de fotogramas y que luego, desde la aparición del video se abre a las posibilidades de proyectarse a un lugar aún no definido, pero que habilita a muchos a decir que "el cine se expande en el video" (Youngblood, 2008:187)

- 7 Continuando por rutas similares y, a colación de cruces *contaminantes* de imágenes e imaginarios, en su texto *La Doble Hélice*, R. Bellour diseña un recorrido que va más allá de una historiografía de imágenes, o de un anclaje que sólo atienda a los efectos de acumulación, saturación y aceleración circulatoria a los que nos enfrentamos hoy, al abordarlas en nuestros más habituales actos o formas de percibirlos. En este texto el problema se desplaza hacia otro eje, el de los diversos modos de ser de las imágenes, y más aún en momentos en que la imagen digital o "de síntesis" aparece en escena. Es que ésta hace más evidente la diversificación de esos modos y sus cruces, según dos redimensionados parámetros, el del grado de analogía (semejanza/parecido) soportado por la imagen en correlación con el mundo o con otra/s imagen/es, y el de las relaciones entre lo móvil y lo inmóvil. Luego, y a partir de estas cualificaciones, una multiplicidad de modos de imágenes resultaría de entrecruzamientos, contagios, superposiciones e intersecciones entre ellas, ya sea que éstos se den en el interior de la propia esfera de producción de un mismo arte o entre las de diferenciales "lenguajes artísticos y/o estéticos".

- 8 La fragilidad de las imágenes, en permanente estado de alteración, queda en estos viajes cruzados al descubierto. Pero se trataría de un carácter frágil entendido ¿paradójicamente? como fortaleza. Porque es en ese punto de desplazamiento corrido hacia los *pasajes entre imágenes*, en esas interrelaciones que dejan fisuras e intersticios, cuando ellas adquieren un potencial de expansión diversificada, perceptible en una doble relación (provisoriamente estable): la referida a la que se establece entre imagen/mundo (eso que llamamos naturaleza), y la que se establece mutuamente entre las imágenes.

- 9 Es inevitable que en estos trayectos entre diferentes grados de analogía, imágenes móviles e inmóviles, pasajes y cruces, surjan diversas problemáticas sobre la relación entre cine, video, cine animación y digitalización de la imagen, algunos de los espacios donde se pueden observar mayores *contagios* y *contaminaciones*. Bellour parte de una mirada que vuelve a los momentos de la primera década del S XX cuando, con el surgir de producciones de cine animación, se desplaza el concepto de cine-grabación asociado a la analogía del movimiento (fotográfico) a una concepción más ligada al dibujo, a la pintura, más que a la indicialidad, a la iconicidad esquemática. Unos años después, el cine abstracto o concreto, continúa de algún modo retomando esta vertiente, nuevamente en íntima relación con la pintura.

- 10 Así, desde la esfera de producción de diversas artes, surgen de modos diversos formas de reproducción mecánica de las imágenes que bien pueden entenderse desde operatorias de pasajes interrelacionales entre ellas.
- 11 Lo recorrido hasta aquí, habilita luego a Bellour a formular abordajes que introducen en estas problemáticas a la imagen digital. Para ello, primero alude a la metáfora de la doble hélice, de este modo se refiere a dos modalidades de la imagen que "hacen que la analogía se encuentre constantemente amenazada y re trabajada". Esas dos modalidades son: por un lado la que se relaciona con la analogía fotográfica asociada a la "visión natural", a la similitud mimética; por el otro, la que se ubica del lado de la analogía propia de la reproducción del movimiento. Desde este punto de vista cabe la posibilidad de señalar que el cine moderno y el video profundizaron esa tensión entre un trabajo basado en potenciar la fuerza de la analogía y por otro lado en fisurarla. Dice al respecto Bellour: "el video extiende, en efecto, directamente la analogía del movimiento en el tiempo: tiempo real, instantáneo, que redobla y desborda el tiempo diferido del film"
- 12 Ahora bien, la imagen digital, una de las últimas formas de expresión *imaginal* refuerza aún más esa paradoja a la que alude la metáfora de la doble hélice. Esas multiplicadas posibilidades que se abren a partir de la configuración pixelar de la imagen acercan a la llamada "imagen de síntesis" a los terrenos de la más fina analogía con su referente "natural" tanto como a los de su total descomposición. Coincido con el citado autor cuando se refiere a estas cuestiones afirmando que aquella imagen, por su forma estructural, "puede modular virtualmente los cuatro lados que la componen y, sobre todo, variar a gusto sus tensiones, ad infinitum. En un sentido, el pixel puede (o podrá o querrá poder) todo. Pero este todo es lo que lo sofoca, lo que mantiene la imagen de síntesis tan incierta en sí misma, atenazada, si se quiere, entre su mito y lo que nos brinda". (Bellour, 2008: 154-157).

1.1 Entre (ciertas) imágenes del cine y la cineanimación

- 13 Vamos ahora por otros rumbos no muy lejanos, esta vez trazados por un artículo de Lev Manovich: "El Cine, el arte del index", también publicado en *Las prácticas digitales predigitales y postanalógicas MEACVAD* (2008), que retoma los pasos de las primeras experimentaciones precinemáticas del siglo XIX y sus relaciones con la imágenes de la cineanimación. Aquellos primeros experimentos indagaron en las posibles variantes del movimiento trabajando en base a la construcción de objetos como el *zootropo*, el *fenaskistoscopio*, y otros similares, en los que secuencias de dibujos o pinturas en superficies bidimensionales (círculos, tiras de papel o cilindros) y activadas por diferentes dispositivos se observaban en secuencias de movimiento circular, en un tipo de narrativa en *loop*.



- 14 Es en la actualidad, aunque a primera vista resulte contradictorio, cuando las herramientas tecnológico/digitales permiten volver sobre esos precedentes cinematográficos, al posibilitar otra vez el diseño manual, cuadro a cuadro, en la secuencia fílmica que presenta eso que llamamos cine hoy, "un régimen muy particular de lo visible" (Manovich 2008: 172). El cine digital, entendido como "un caso particular de animación que usa filmación en vivo como uno de sus muchos elementos" (Manovich, 2008: 175) presenta otras posibilidades de expansión.

1.2 Entre (ciertas) imágenes del cine, la publicidad, la fotografía y el video

- 15 Para continuar incursionando en algunos sitios de estos campos, haré referencia ahora a otros dos casos que transitan por pasajes entre imágenes. Como ejemplo de las relaciones con las narrativas de loops puestas a funcionar por los primeros *aparatos precinematográficos*, un video publicitario de la firma *Toshiba* titulado *Tiempo Escultura*(2008).En él se publicita una nueva tecnología de escalonamiento de baja a alta definición incorporada en televisores *LCDs*, reproductores de *DVD* y *Laptops*. Se trata de una producción de video resultado de tomas simultáneas de doscientas cámaras que rodean a su objeto de filmación. Un grupo de diez personas se observan ingresando de a una al centro de una habitación, donde cada una realiza una serie de actos repetitivos, cíclicos, pero diferenciales entre sí. La secuencia presenta un tiempo/espacio circular, que es a su vez escenario para una narrativa de microacciones en loops simultáneos que se obtuvo después de un trabajo de postproducción de veinte mil GB o 20 TB (*terabyte*) de información recogida por las cámaras. El video *remixa* los modos de ser de la imagen/escultura (en tanto implica a la vez imagen estática y movimiento en su recorrido visual), el de la imagen del movimiento del cine digital activada por la técnica *Tiempo bala* difundida en la exitosa *Matrix*, y el de la imagen de movimiento circular repetitivo del *loop*, asociada al universo sonoro del *DJ* y sonoro/visual del *VJ*.



16 El segundo caso nos lleva a realizar un recorrido histórico, para revisar los primeros experimentos precinematográficos desarrollados a partir de las técnicas de la *cronofotografía* abordados por los estudios científico/fotográficos de E. J. Marey y E. Muybridge. Hacia fines del siglo XIX ambos se dedicaron a investigar la "anatomía" del movimiento y más aún su desmontaje, la desnaturalización del efecto de fluidez que habitualmente percibimos en él. Seguramente el cine le debe mucho a esos famosos estudios que se ocuparon de descomponer el andar del galope de un caballo en una secuencia de imágenes fijas, capturadas por aquellos *ensayos* cronofotográficos.

17 Luego muchos artistas visuales, fotógrafos, videastas y cineastas experimentales retomaron y diversificaron los posibles modos de ser de la imagen en movimiento derivadas de aquellos experimentos; entre ellos: Cézanne, Duchamp, Man Ray, Balla, Warhol, Vertov, Viola, Godard y Sherman, para nombrar sólo algunos de los más reconocidos.

18 A partir de ese abordaje que mira al pasado precinematográfico, es posible comprender ciertas producciones audiovisuales que anclan en aquellas búsquedas experimentales:



Passage a l'acte, de Martín Arnold trata de la reelaboración de una secuencia del filme *Para matar a un ruiseñor*. En él se ponen en juego repeticiones y ralentizaciones de movimiento de imágenes fílmicas que se perciben de modo semejante a los efectos de sonidos deformados por la técnica del *scratch* del Dj, provocados por el avance y retroceso del vinilo sobre la bandeja giratoria.

19 En *The Messenger*, video realizado por Bill Viola, una secuencia capta la inmersión de un cuerpo en el agua. Allí la imagen digital en ningún momento se percibe estática, pero a la vez muestra un continuo movimiento de transformación y cierta

sensación de detenimiento. Por último, en *24 hr Psycho Clip*, Douglas Gordon reelabora el paradigmático film de Hitchcock para, a modo de experimento cronofotográfico, detener la fluidez del tiempo fílmico habitual, y así extender la película a veinticuatro horas de duración, al demorar cada fotograma del original trece veces más. El tradicional tiempo cinematográfico de imágenes encadenadas en frecuencias de 1/24 segundos de velocidad, se desnaturaliza en pasajes que demoran aquí 1/2 segundo.



- 20 Volviendo sobre aquello que trata de desnaturalizaciones y naturalizaciones pienso en ciertos merodeos de principios de este texto, en relación a *La Doble Hélice* de Bellour. Allí se aludía a los diversos grados de analogía, en la doble puesta en relación de dos términos que se juegan cuando nos referimos a algún concepto de *naturaleza*. Por un lado, en la asociación del par imagen/mundo, y por otro, en la de las imágenes entre sí. Interrelaciones, todas ellas a su vez móviles, provisoriamente estabilizadas, permeables a actualizaciones y entrecruzamientos. Todo esto habilita la formulación de ciertos cuestionamientos: ¿A cuáles sensaciones, percepciones, impresiones atienden hoy nuestros modos de construir situaciones de analogías o parámetros de verosimilitud? ¿Qué pasa cuando las imágenes, en sus multiplicados modos de ser, de generar mundos y naturalezas (y viceversa), se *contaminan* de tal manera que tornan casi imposible definir las en conceptos que no atiendan siempre a una puesta en escena relacional?

1.3 Entre (ciertas) imágenes del cine, desde la literatura y acerca de verosimilitudes

- 21 Retomando aquellas indagaciones sobre los modos de configuración de lo que entendemos por formas de analogía o situaciones verosímiles, es como sugiero leer otras imágenes. Traigo para eso aquí uno de los escritos publicados en *Descanso de caminantes*, de A. Bioy Casares: "Fin de una tarde, en Buenos Aires, 1976". Allí, el autor cuenta, deteniéndose en una serie de descripciones de visualidad bastante precisa, cómo a la salida de un cine, y yendo al encuentro de una mujer, inesperadamente en una esquina, entre sirenas, autos, soldados, policías y corridas,

acaba siendo testigo de un brutal asesinato. Al finalizar su narración escribe:

"No podía dejar de pensar en ese hombre que ante mis ojos corrió y murió. Menos mal que no le vi la cara, me dije. Cuando le conté el asunto a un amigo, me explicó: "Fue un fusilamiento". Si alguien hubiera conocido mi estado de ánimo durante los hechos, hubiera pensado que soy muy valiente. La verdad es que no tuve miedo, durante la acción, porque me faltó tiempo para convencerme de lo que pasaba; y después, porque ya había pasado. Además, la situación me pareció irreal. La corrida, menos rápida que esforzada; los balazos, de utilería. Tal vez el momento de los tiros se pareció a escenas de tiros, más intensas, más conmovedoramente detalladas, que vi en el cinematógrafo. Para mí la realidad imitó al arte. Ese momento, único en mi vida, se parecía a infinidad de películas. Mientras lo vi, me conmovió menos que los del cine; pero me dejó más triste." (Bioy Casares, 2001:13)

- 22 Luego, y para finalizar, el autor se detiene en reflexiones que giran en torno a cuáles son los sitios o hitos generadores de imágenes constructoras de lo real y sus analogías. Como hace evidente este fragmento, esas que convenimos como imágenes de la realidad se contaminan de tal modo con aquellas provenientes de los terrenos ficcionales que no nos resulta extraño leer palabras como las de Bioy Casares, invirtiendo términos, al describir un escenario de cruces de imágenes donde la realidad parece imitar al arte.
- 23 Ciertamente, algunos síndromes de *contaminaciones* y *contagios* provocados por tan diversos pasajes entre imágenes, no hacen más que repotenciar en ellas, la fuerza de su capacidad mutante, al parecer un lugar capital de su vigencia.

Bibliografía

- Bellour, R.** (2009) "El Entre Imágenes" en *Entre Imágenes. Foto. Cine. Video*. Bs. As: Colihue.
- (1990) "La Doble Hélice" en La Ferla, J. (2008) *Artes y Medios Audiovisuales: Un estado de situación II. Las Prácticas Mediáticas Predigitales y Postanalógicas*, MEACVAD_08. Bs As: Ed. Aurelia Rivera: Nueva Librería.
- Bioy Casares, A.** (2001) *Descanso de caminantes. Diario íntimo*. Bs As: Editorial Sudamericana.
- Manovich, L.** (1995) "El cine, el arte del Index" en La Ferla, J. (2008) *Imágenes para pensar*, en *Artes y Medios Audiovisuales: Un estado de situación II. Las Prácticas Mediáticas Predigitales y Postanalógicas*, MEACVAD_08. Bs As: Ed. Aurelia Rivera: Nueva Librería.
- Youngblood, G.** (1991) "El arte del video. El cine se expande en el video" en La Ferla, J. (2008) *Imágenes para pensar*, en *Artes y Medios Audiovisuales: Un estado de situación II. Las Prácticas Mediáticas Predigitales y Postanalógicas*, MEACVAD_08. Bs As: Ed. Aurelia Rivera: Nueva Librería.

Fuentes:

- Arnold, M.** (1993) *Passage à l'acte*. Noviembre, 2009 en <http://www.youtube.com/watch?v=drDPbKquQVw>
- Douglas G.** (1993) *24 hr Psycho Clip*. Noviembre, 2009 en <http://www.youtube.com/watch?v=I1jkoMfPa40>
- Informitv. Connected Vision. (2008) *Toshiba timesculpture advert shows benefits of upscaling*. Mayo, 2010 en <http://informitv.com/news/2008/11/12/toshibatimesculptureadvert/>
- Oubiña, D.** Presentación de "La juguetería filosófica. Cine, cronofotografía y tecnología digital", texto incluido en la serie *Genealogías de cine* (Oubiña, La Ferla y Russo 2009), en *Espacio Fundación Telefónica*.
- Viola, B.** (1986) *The Messenger*. Noviembre, 2009 en <http://www.youtube.com/watch?v=WHoE01WKDhM>
- Publicidad Toshiba (2008) *Timesculpture*. Abril, 2009 <http://www.youtube.com/watch?v=uvwYzXq4E5Q>
- Zapp Internet. *Anuncio Toshiba Timesculpture*. Abril, 2009 en <http://www.zappinternet.com/video/BeSrJalQul/Anuncio-Toshiba-Timesculpture->

Autor/es

Lelia Fabiana Perez es Licenciada en Artes Plásticas, en la Facultad de Artes de la

Universidad Nacional de Tucumán. Se especializó, además, en Producción de Textos Críticos y de Difusión Mediática de las Artes, en el Instituto Universitario Nacional de Artes. Actualmente, y dentro del marco de esta Institución, integra el grupo que trabaja en el Proyecto de Investigación: *Fronteras del cine. Intersecciones del lenguaje, el dispositivo y la teoría.*

fasol33@gmail.com

<http://www.revistafiguraciones.com.ar>

Instituto Universitario Nacional de Arte - IUNA Crítica de Artes

Yatay 843 (C1184ADO) Ciudad Autónoma de Buenos Aires 54 011 4861.0324



Realizar comentario

Comentario

Nombre y apellido

E-mail

Referencias personales (opcional)

Enviar