

La doble hélice

Raymond Bellour

“Yo sonrío aún no vale la pena desde hace largo tiempo no vale la pena el resorte de la lengua va hacia el barro yo me quedo así más sediento la lengua entra en la boca se cierra ella debe hacer una línea recta ahora ya está hecho he terminado la imagen”

Beckett, *La imagen*

“De una bruma a una carne, los pasajes son infinitos en la tierra Meidosem.”

Michaux, *La vida en los pliegues*

Sin dudas sabemos cada vez menos qué es *la* imagen, qué es *una* imagen, qué son *las* imágenes. No es que sea simple, hoy, decir qué han sido en otros tiempos, para otros. Las investigaciones que (más o menos recientemente) se han multiplicado, sobre tal o cual momento de giro de la historia y de la conciencia de las imágenes (el inagotable Renacimiento, la crisis iconoclasta, las invenciones de la fotografía, el cine de los primeros tiempos, etc.) muestran claramente que, tomando prestado de otros, lo que estamos tratando de mitigar es el pánico concentrado en nuestra mirada. Lo impresionante, en esos trabajos, no es tanto los puntos de vista singulares que emergen, cada uno afectado por sus momentos respectivos, sino más bien cómo esa cantidad de puntos de vista se acumulan como otras tantas posibilidades virtualmente concebibles de una impracticable historia de las imágenes, hecha de puntos de anclaje y de flotación, que se han convertido en el síntoma de nuestra propia historia, en un signo de la acumulación de imágenes que nos afecta. Por lo tanto, no es la saturación lo que está aquí propiamente implicada. “Saturados de imágenes o no, no sabemos nada, no sabremos nada jamás. No estamos en el tiempo de las cavernas, donde probablemente los tipos estaban saturados de imágenes porque tenían la jeta pegada a sus graffitis y eso era mucho peor que la tele.”¹ Es más bien la diversidad de modos de ser de la imagen lo que constituye nuestro problema. Lo menos de imagen(es), más bien, que supone la proliferación de aquí en más virtualmente infinita de las imágenes, caracterizadas por líneas de fractura y de conjugación, de indeterminación entre sus diversos modos más bien que de su pregnancia real —siempre algo a inferir.

Esto es lo que a su manera apuntan las palabras: *pasajes de la imagen*. Bajo el *de*, ambiguo, se entenderá en principio un *entre*. Es entre las imágenes que se efectúan, cada vez más, pasajes, contaminaciones de seres y regímenes: son algunas veces muy claros, y otras difíciles de circunscribir y sobre todo de nombrar. Pero ocurre así tanto entre las imágenes como en las cosas nuevas e indecisas, porque pasamos de ese modo, hoy más aún, *ante* las imágenes, y ellas pasan igualmente delante de nosotros, de acuerdo a una circulación de la que se puede intentar definir los efectos. En fin, el “de” puede implicar lo que falta a la imagen: se haría inapropiado para ver en la imagen alguna cosa

certestamente localizable, una entidad verdaderamente denominable. *Pasajes de la imagen*, pues, *hacia* lo que la contiene sin reducirla, eso con lo cual ella compone y se compone —sería el lugar opaco, indecible, que estas palabras dejan entender.

La analogía, aún

Podríamos comenzar por cualquier parte. Desde la “*tavoletta*” de Brunelleschi o desde la imagen de síntesis. La última podría bien ofrecerse como programa para calcular la primera, y la construcción del maestro italiano habrá sido un modo de abrir en la pintura la ficción de una síntesis primera, susceptible de asegurar al sujeto de la visión una calculada maestría sobre la realidad. Pero por qué de un lado la imagen digital y del otro la “*tavoletta*” para delimitar estos “pasajes de la imagen” sobre los que se nos consulta? Es que la imagen de síntesis obliga no solamente a interrogar lo que produce o podría producir en tanto arte, sino sobre todo obliga a evaluar, como Benjamin lo había visto para la fotografía, lo que ocurre con el arte confrontado ante lo que ella encarna (o desencarna), representa (o des-representa), construye (o destruye). La actualidad de la imagen digital, lo que ella muestra, no es nada en comparación con las virtualidades que ella demuestra. Afecta en particular, tanto en su principio y su profundidad, dos de los grandes modos de pasajes que han presidido desde hace largo tiempo el destino de las imágenes para entrar hoy en una configuración de crisis y de entrecruzamiento en la cual adquieren conjuntamente una nueva fuerza: aquella que tiene que ver con las relaciones entre lo móvil y lo inmóvil, y aquella que emerge de la cantidad, ante todo variable, de la analogía soportada por la imagen —su poder de semejanza y de representación.

En lo que toca a la *tavoletta*, tres razones concurren para ponerla en juego. Ella es en principio, lo que Hubert Damisch ha claramente demostrado, “el prototipo” por el cual es espacio moderno de la visibilidad se halla instituido, de modo a la vez histórico y legendario, en la confluencia entre el arte y la ciencia, de la psicología y la escenografía: en “el origen de la perspectiva” Esta “instalación” posee también el mérito de prefigurar el procedimiento de la mezcla de imágenes.ⁱⁱ Se sabe que en el espejo sostenido por el sujeto en el experimento de Brunelleschi vienen a componerse dos planos heterogéneos: la pintura de un monumento concebido de acuerdo a las modalidades de la perspectiva que se inventa, y una superficie de plata bruñida, “de manera que el aire y los cielos naturales se reflejen, lo mismo que las nubes que se dejan ver, empujadas por el viento, cuando éste sopla.” Primero en su *Théorie du nuage*, luego en su libro sobre la perspectiva, Damisch remarca el valor de *index* de esas nubes, “mostradas” más que “demostradas”, escapando por la fluidez de su materia a la racionalización perspectivista (de ese modo la teoría es construida por una exclusión que el prototipo —y con él la pintura— reconoce pero modera, ligando los dos planos, para dar cuenta de toda la naturaleza).ⁱⁱⁱ Se es así seducido por la concepción de una imagen que por una parte permite el movimiento, que posee su virtualidad, y de esa manera posee un entre-dos muy contemporáneo: si el cielo permanece inmóvil, es más bien a la pintura o a la fotografía aquello a lo que la representación remite. Si pasan las nubes, apelará al cine o al video. En síntesis, el relato de Manetti destaca que en este dispositivo “parece que lo que se ve es lo verdadero por sí

mismo.”^{iv} Sin entrar en detalles sobre lo que Damisch advierte en esta conclusión, puede reducirla a dos objetivos que acompañan la larga aventura hoy arribada a un punto de conversión: una exigencia de ciencia y verdad, en la historia de la cual la pintura participa como construcción, y la historia del reconocimiento de una analogía entre los resultados de esa construcción y el mundo real del que ella sostiene la imagen.

Esta impresión de analogía, por cierto, sólo puede parecer natural porque es construida, incluso aunque se funde sobre la fisiología de la visión. Pero es precisamente porque —indudablemente, por vez primera en la historia— la impresión de analogía ha sido el objetivo de una construcción tan deliberada (tanto al nivel de la perspectiva como del sujeto que la percibe) que ha sido capaz de retirarse como tal y acentuar en la percepción del arte la cuestión de una identidad —parcial, relativa, pero constitutiva y constituyente— entre la obra y el mundo natural. Más precisamente, la misma percepción, como fuente del arte, viene entonces al primer plano, sea por la afirmación de un punto de vista común entre arte y ciencia o por la reivindicación de una cierta autonomía del arte que se exige desde el tránsito de la primera a la segunda fase del Renacimiento. Pero lo esencial, al menos aquí, es el hecho de que este ascenso de la visualidad sea más bien llevado a concebirse según un pensamiento y ciertas técnicas, al punto de que ellas se convierten en garantes de una capacidad de analogía, cuyos problemas son planteados por las técnicas mismas.

Tomemos por ejemplo el tema, bien conocido por los historiadores, pero que sin embargo permanece crucial, de la comparación entre las artes, el *paragone*. Si echamos un vistazo a los *Cuadernos* de Leonardo Da Vinci (sección XXVIII) se advierte que él, de entrada, hace elevar a la pintura a un rango igual o incluso superior al de la poesía, y hace así de este arte que llama “mecánico” una de las artes liberales, y mas aun, el arte por excelencia, “nieta de la naturaleza y pariente de Dios mismo”^v Si la poesía “describe las acciones del espíritu”, la pintura “considera el espíritu a través de los movimientos de los cuerpos”; de ahí proviene, en nombre del placer y de lo verdadero, un privilegio del cual la semejanza es el núcleo (“¿no hemos visto a los cuadros ofrecer una semejanza pasmosa con el objeto real, al punto de engañar a hombres y bestias?”). Este privilegio acordado a la imagen sobre la palabra supone un segundo debate, interno a la esfera de lo visual, sobre los méritos comparativos de la escultura y de la pintura, a favor de la cual Da Vinci se decide bruscamente. La famosa investigación de Benedetto Varchi (1547-1549) interrogando ese asunto medio siglo antes de las notas de Da Vinci, muestra que a los ojos de los pintores, la superioridad de la pintura no alberga ninguna duda. Como Da Vinci, sostiene que en vista de las relaciones que mantienen con su común referencia, la naturaleza, la pintura pone en obra más cualidades que la escultura (diez en lugar de cinco, en el recuento de Da Vinci). Si bien ella parece menos ligada a la naturaleza, hecha de materia y de relieve, dispone en contrapartida de todo lo que le permite ser un equivalente superior. “La pintura demanda mayores capacidades especulativas, más habilidad, es más asombrosa que la escultura, en la medida en que el espíritu del pintor es llevado a transformarse según el espíritu mismo de la naturaleza, para devenir intérprete entre ella y el arte. La pintura justifica en su referencia a la naturaleza las razones del cuadro que se ajusta a sus leyes ” (aquellas de la visión y de la perspectiva).^{vi} La colección de Robert Klein y Henri Zerner, de la que damos

las referencias, menciona un ejemplo perverso (invocado por el pintor Paolo Pino en su *Dialogo di pittura*, 1548): un cuadro perdido de Giorgione en el cual San Jorge en armas, gracias a una fuente y dos espejos sabiamente dispuestos, se encuentra ofrecido en un solo vistazo desde todos los lados, “para la vergüenza perpetua de los escultores”.

La cuestión, por supuesto, no es la de saber quién estaba en lo correcto, si Da Vinci asegurando el triunfo sensual y abstracto de la pintura como imagen, o Miguel Angel desestimando sus ensoñaciones para ensalzar la escultura, Pero estos debates han resaltado la idea de una *cantidad variable de la impresión de analogía*, ligada a los diferentes medios susceptibles de formarla y de construir así, cada una y en conjunto, la síntesis de un mundo. En las artes visuales esto implica, además de la pintura y escultura (y del bajorrelieve oscilando entre una y otra), sobre todo al dibujo y los grabados que aparecen en torno al desarrollo del libro impreso. Lo que se llama la “realidad” del mundo está ligada a la proliferación de imágenes. Ellas parecen emanar de él desde que su punto de referencia es un mundo natural y divino que creemos ver directamente. Pero es el ojo el que asegura el vínculo entre el mundo y sus imágenes, dado que es quien lo percibe. Confirma así su distinción tan pronto como ellas son suficientemente apartadas y se muestran tan cautivantes como para que se plantee la cuestión de su naturaleza (o sea postulada otra vez en nuevos términos). La acción perceptiva se fija de manera más precisa en torno de la *impresión de analogía* desde el momento a la vez real y simbólico, aunque magnificado por Damisch, en el cual una máquina de visión se convierte en una referencia. De ese modo las diversas modalidades de puesta en forma de lo visible se encuentran mejor cualificadas en relación a la cantidad de analogía que son susceptibles de producir.^{vii}

Desde aquí puede seguirse rápida pero obstinadamente el rastro a partir de la aparición de modos de reproducción mecánica: foto, cine, video, hasta la imagen de síntesis que se separa de las anteriores, guardando una relación ambigua con la parte de representación que hay en ella. Esto no quita todo lo que ha nutrido y modificado la impresión de analogía, desde el nacimiento de la perspectiva hasta la invención de la fotografía. Pero hace comprobar que ella ha sido contenida en un movimiento de espiral que podemos tratar de situar, hasta extremos que siempre le confieren una fuerte cualidad de vértigo: de un lado más diferenciaciones, del otro, una virtual indiferenciación.

Tomar a la analogía por guía no es mostrar una ciega creencia en los poderes de lo que ella designa. Lo análogo no es lo verdadero, incluso si lo ha sido o se creyó que lo fuera. Pero participando de una historia —más o menos aquella de la semejanza— la idea o la impresión de analogía contribuye, en principio, a ubicar los tiempos y modos de una evolución. Por otra parte, designando como naturaleza, en la línea derivada de su origen religioso, la relación de dependencia entre dos términos, el mundo y la imagen, la “analogía” lleva a suponer tanto esta relación entre imágenes en sí, es decir, entre modos de la imagen, como entre esos modos y mundo(s). Pero a pesar de ello, cuando las relaciones de interdependencia se fracturan, se agotan, las imágenes habrán suplantado al mundo y habrán multiplicado ellas mismas los mundos, hasta lo indiscernible. En una palabra, el recurso a la analogía permite continuar evaluándolas en función de una distancia, desafiando las metamorfosis de la norma y casi hasta su desaparición —la que a menudo muy rápidamente tememos o de la que nos regocijamos. De semejante distancia, aunque tal vez

parece difícil circunscribirla, sigue dependiendo una realidad del arte, o al menos de su idea, si se cree o sobre todo si se quiere que sirva para algo. Caso contrario, bien puede arrojarse por la borda una noción incómoda e imprecisa, en la medida en que ante todo ella es cambiante. Y esto, precisamente, es lo que le brinda su interés.

Existe en la hipótesis de Pierre Galassi sobre los orígenes de la fotografía algo satisfactorio para el espíritu. Se la ve surgir naturalmente de las mutaciones de la pintura, en particular de la nueva velocidad en la que el ojo, cambiando de siglo, se dota con los estudios del natural. Central y prescriptivo en la perspectiva clásica, este ojo ha devenido móvil, enfrentado a una naturaleza tornada fragmentaria y contingente, en virtud de la cual la fotografía parece llamada a cumplir una misión justificada.^{viii} Arrancada así a la historia de las técnicas, la foto retorna hacia la historia del arte, y eso hace mucho más fácil negar que, viniendo del exterior, podría haber usurpado las funciones de la pintura precipitándola, a partir de allí, hacia las aventuras de la abstracción. De acuerdo. Pero este modo de ver tiene el inconveniente de relativizar de inmediato el fantástico suplemento que a la foto le fue y le sería inherente: la *impresión de analogía*. Como se ha dicho una y otra vez, en principio esto se relaciona con su valor como índice, el “esto ha sido” propio del instante de la toma. Ese suplemento proviene de otra parte de la misma imagen, del grado de realidad con que el objetivo —que bien merece el nombre— la dota. Un grado de realidad sobre el cual no hace falta volver, sean cuales sean las diferencias, (a la vez precisas y flotantes) entre la óptica (las ópticas), la visión natural (las visiones naturales) y los signos de des-realidad (o de menos realidad) que la foto no cesa de producir, por azar o cálculo tanto como por arte. Basta con seguir con cuidado, por ejemplo, las secciones del catálogo de la reciente exhibición de Orsay titulada *La Invention d'un regard*, para comprender que la impresión de analogía es más asunto de grados que de niveles, de modos y de elementos (se las puede evaluar, si hace falta, con más o menos precisión, como ya se lo ha hecho —aunque sin la complejidad y problemas que introduce la foto— en la pintura, el dibujo, el grabado...).^{ix} También es claro que el suplemento de analogía propio de la foto le permite responder por sí misma al compás del siglo a la extraordinaria extensión de la naturaleza, de un mundo devenido siempre más visible e invisible. La naturaleza se extiende con la analogía, ella se (re)define también por medio de lo analogizable. El ejemplo de la foto científica muestra acabadamente cómo, gracias a las prótesis ópticas con que se provee la visión considerada natural (microscopio, telescopio, etc.) la percepción gana una infinidad de nuevas imágenes, hasta las representaciones que uno podría calificar como abstractas o ficticias, si no pertenecieran a la intimidad de una naturaleza hasta entonces jamás avistada. Es en relación con esos confines (realismo concreto, realismo abstracto) que balizan la cantidad de analogía que la fotografía lleva a un nuevo espectro, que puede comenzar una liberación de la pintura por la fotografía, y que esta última, a su vez, sufra la influencia de la primera.^x De esta manera, la pintura abre el campo de lo visual a una dimensión de experiencia que la fotografía es menos capaz de capturar (y de la cual la ciencia ofrece a la pintura un “modelo” a través de las teorías de la luz y del color). Ella hará también culminar en la analogía de percepción una *analogía de impresión* que a la vez aproxima, desenfoca y abstrae la visión reducida al

lienzo. Aquí, algo remarcable es que el impresionismo se empeña también en fijar lo que pertenece en la *tavoletta* al campo de lo móvil y evanescente, las nubes y más ampliamente, la atmósfera, en momentos en que el cine hace de esta materia volátil el suplemento casi inocente de una conquista que le hace acceder, repentinamente y al término de una prolongada evolución, a la analogía del movimiento: las famosas hojas que se mueven en las películas Lumière, que ningún pintor había osado soñar. Pero lo más remarcable es que, conforme ese movimiento del cine se extiende por la división del espacio y por las primeras conquistas del montaje, la pintura se desplaza con Cézanne hacia la *analogía de la sensación* y se encamina, como es sabido, hacia el cubismo y las diversas abstracciones que la expanden y se continúan de ella (todos esos movimientos que la fotografía, a su vez, encarará en sus márgenes).^{xi} Es como si la analogía perceptiva, precipitada en principio por la fotografía, no pudiera excavar sobre sí misma, vaciarse al punto de abolirse en provecho de una especie de *analogía mental*, más que a partir del momento en el que ella se extiende de manera espectacular ganando para su causa la analogía de movimiento. De ese modo la *analogía ontológica* subyacente a toda analogía se divide como nunca antes lo había hecho.

A partir de aquí pueden hacerse brevemente cuatro comentarios.

1. Es en conjunto y haciendo una masa común que las diversas artes de la imagen se expanden y transforman la realidad del mundo —la naturaleza— en la que participan, pero manteniendo en el interior de ese mundo una distancia entre su captura en tanto tal y su captura en tanto que imagen —a partir de la prueba común de la visión “natural”. El arte es en particular lo que brinda forma y voz a esta distancia, la ejemplifica, abriendo potencias propias a esta captura. La extensión de la capacidad o de la *cantidad de analogía* amenaza en primer lugar al arte en la medida en que ella parece cada vez minimizar la distancia en la cual se reconoce. Pero se recobra para incorporarla a su principio, diversificando de una vez esta cantidad en *cualidades de analogía* (estilos, movimientos, obras, etc., que resultan ser tratamientos distintivos de la nueva cantidad), planteando así más claramente la cuestión de la cantidad variable de analogía propia cada arte y la de la variación concomitante entre las artes.

2. Cada arte en sí misma se ve tentada de cubrir en sí misma, en el interior de sus límites materiales, pero también forzando esos límites, el espectro entero de la comunidad que forma con las otras artes, o el montante de analogía que pueden asumir y arruinar, una por una y en conjunto. De ese modo el cine, de inmediato uniformemente analógico, extenderá esta cantidad al máximo, formada ya de cualidades, cuando se descubra a sí mismo como un arte —un poco como la pintura, cosa mental, extendía sus posibles a partir de la perspectiva. Pero esta cantidad se encuentra también rápidamente dividida y, por eso mismo, acrecentada y relativizada. Será por un lado la concepción del cine de animación (en los años diez) lo que desplaza la analogía del movimiento y la recompone al grado de una visión figurativa que sustituye a la analogía fotográfica con las viejas adquisiciones del dibujo y la caricatura, esto es, una idea de la visión centrada en torno del esquematismo más que de la presencia sensible. Por otro lado, como se verá diez o quince años más tarde, estará el nacimiento de un movimiento, siempre parcial pero fundamental, que

no cesará de hechizar al gran cine figurativo como su mismo reverso: el cine abstracto, más o menos abstracto (también se denominará concreto, integral, conceptual, estructural, “eidético”), que no dejará de reunirse, de acuerdo a sus modos, con las preocupaciones de la pintura (o de aquello en que se ha convertido, hasta cierto punto —o en cierto modo, permanentemente— la pintura).

3. De esa manera se constituye, en la gradación que se establece de una a dos artes fundadas en la reproducción mecánica y puestas aparte de las artes que la preceden, un dispositivo de posibles, fundado sobre las usurpaciones y los pasajes susceptibles de operarse, técnica, lógica o históricamente entre las diferentes artes. Los años veinte continúan ejerciendo hoy una presión tan fuerte en la medida en que fue entonces que se cristalizaron los gestos que preformaron los registros de indeterminación que han devenido esenciales. Por ejemplo, Malevitch oponiendo a Eisenstein la necesidad de una analogía superior, que fuera más allá de todo reconocimiento visible; el fotodinamismo de los hermanos Bragaglia, tratando de arrancar al cine su movimiento para incorporarlo en la densidad de la imagen fotográfica; el cine comenzando, por Vertov y unos pocos otros, a preguntarse sobre la naturalidad y validez del movimiento que justo acababa de conquistar.^{xii}

4. Aquí es donde podemos instalar lo que puede llamarse, metafóricamente, la *doble hélice* de la imagen. Esto implica rendir homenaje a la extensión de la naturaleza entrevista por la ciencia, de donde siempre nos viene cierta presión. Es sobre todo señalar a qué punto están ligadas las dos grandes modalidades a merced de las cuales la analogía se encuentra constantemente amenazada y retrabajada. La primera modalidad toca a la analogía fotográfica, la manera en la que el mundo, los objetos y los cuerpos parecen definidos (siempre por una parte, y más o menos) por referencia a la visión natural, un cierto estado fijado de la visión natural, que implica parecido y reconocimiento. La segunda modalidad atañe a la analogía propia de la reproducción del movimiento. He aquí a los dos poderes que se encuentran, cada uno y en conjunto, puestos en juego y mal puestos en el film, cuando la imagen se inclina hacia la desfiguración, la pérdida de reconocimiento, o cuando su movimiento se encuentra desviado, congelado, interrumpido, transido por la irrupción violenta de lo fotográfico —el efecto-foto, que se extiende desde la fotografía como pura presencia en la detención sobre la imagen, de paso por las ficciones de la fijeza y del fotograma.

Esto implica dos órdenes de precisiones.

a. Una misma cuestión es planteada en la fotografía, bajo formas sutiles y diversas: ya sea de maneras muy obvias, a través de las series, el montaje, el collage, etc., como a través del fuera de foco (*fou*), la imagen “movida” (*bougé*), o barrida por movimiento (*filé*), etc.; o más profundamente, incluso enigmáticamente, por la condensación de movimiento que constituye, propiamente hablando, la pendiente fotográfica de lo real en las grandes imágenes. De modo que cada vez es en realidad el tiempo, la cualidad de presencia o de falla en el tiempo, lo que es encarado más allá de, o a través del tiempo histórico y antropológico del “esto ha sido”.

b. Si el cine está más implicado que la foto por la regulación de la “doble hélice”, es simplemente porque es más vasto, posee un acceso más directo, más complejo y general al movimiento y al tiempo. Es que más la analogía se extiende y va hacia sus límites, más se manifiestan estas modalidades en su variedad y fuerza. Es que se ha construido no sólo —en tanto séptimo arte— como capaz de tener un lugar entre las grandes artes anteriores, sino también, como ha sido pensado, de permitir su síntesis.^{xiii}

Hay evidentemente otras modalidades que la fotográfica, frecuentemente más afinadas, por las cuales el movimiento dentro del cine es llevado más allá de sí mismo. El único privilegio verdadero de lo fotográfico es el de constituir una irrupción material del tiempo que marca y condensa muchos otros, testimoniando por eso los pasajes entre dos dimensiones y dos artes de la imagen, como aquellos que se operan entre dos modalidades de la imagen en el interior de un arte. Del mismo modo, hay en el cine espacios indiscernibles sobre una escala imprecisa de *grados* de figuración y de desfiguración. Pero si hay una fuerza particular de momentos y de formas que determinan el pasaje entre dos o más de estos grados, es porque ellos testimonian la tensión propia que liga al cine, simultáneamente, con numerosas edades confundidas de la pintura y de las artes figurativas, cuyos campos ocupa parcialmente.

En síntesis, los dos modos de pasajes aquí anudados en la imagen de la doble hélice constituyen los bordes o los puntos de anclaje, actuales-virtuales, a partir de los cuales se puede concebir lo que pasa -y se pasa- hoy día entre las imágenes. Ellas están estrechamente ligadas, desde el cine de los años veinte que las ha hecho aproximar una a la otra y dudar en inventar configuraciones de imágenes aún jamás vistas. Pero es en el cine moderno y en la era del video que el lazo se estrecha, estalla y se acelera en torno de puntos de cruce de extrema violencia —video que extiende el cine, dejándolo a punto de disolverlo en una generalidad que no posee número ni nombre en el orden de las artes.

En unas bellas páginas sobre *La aventura*, Pascal Bonitzer remarcaba el instante singular en el que el héroe, por una especie de ociosidad calculada, daba vuelta un tintero posado sobre un sabio diseño arquitectónico, una de esas perspectivas ideales de las que el arte italiano posee el secreto, produciendo así contra ese diseño, a través del mismo, por debajo y como más allá de él “una figura singular, aunque informe y sin nombre”. “Vértigo estético”, “Vértigo de la mancha”: ejemplo de la analogía fotográfica conducida, por medios aquí naturales, hacia lo que la arruina.^{xiv} Lo mismo que la detención de la imagen, como toda irrupción muy viva de la foto o lo fotográfico a través del movimiento del film, introduce a su vez un vértigo incomparable, hace mancha. El video es esa mancha. Sin duda, frecuentemente muy visible. Pero indeleble y rica ya en el abanico de cualidades a voluntad de las cuales una técnica es muy velozmente transformada en arte. Su paradoja habrá sido la de tomar la analogía en unas tenazas: de un costado se multiplica la potencia, por el otro se la arruina. 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, y del que el video de vigilancia ofrece la imagen más atroz y pura. Invisible por estar en todas partes, ciego a fuerza de verlo todo, ella viene a través de los siglos para figurar la visión neutra, negativa, del Cristo Pantocrator, visible y omnividente. El video lleva así a su pérdida esta

capacidad de analogía dilatada hasta las dimensiones del universo: por vez primera, los cuerpos y objetos del mundo son virtualmente desfigurables, y al grado de una potencia que transforma, en tiempo real o apenas diferido (y no solamente, como en el cine, por una lenta elaboración de la cual los trucos otorgan el modelo) las representaciones que capta su ojo mecánico. Eso explica que la imagen video, nacida última entre las imágenes de reproducción, puede aparecer al mismo tiempo como una nueva imagen, irreductible a lo que la precede, y también como una imagen capaz de atraer, de reabsorber, de mezclar todas las anteriores: pintura, fotografía, cine. Ella desmultiplica de ese modo todos los pasajes operados hasta allí entre las artes y hace de esa capacidad de pasaje, a la vez, lo que la caracteriza en relación a cada una de las otras y lo que la define propiamente, de modo positivo y negativo, en cuanto a la idea del arte. Eso tiende a su doble posición. Por un lado, ella está ligada por naturaleza a la televisión y a la difusión de todas las imágenes. Por el otro, encarna el arte video como nueva forma de utopía o al menos, de la diferencia propia del arte. Pero la imagen video permanece ligada, hasta en sus metamorfosis digitales, a esta analogía del mundo que ella desplaza “fuera de sus goznes”.

Es esta “última analogía” lo que habría querido exorcizar Jean-Paul Fargier, jugando con los dos sentidos del término *analógico*: su sentido técnico (se habla en el video de “señal analógica”) como opuesto a lo digital o lo numérico (esto es, tratado por la computadora); y su sentido trivial, que supone representación y semejanza.^{xv}

Al “demonio de la analogía” que tanto obsesionaba a Mallarmé y que aquí recuerda, Fargier opone “el ángel de lo digital”, que hoy ve descender desde el cielo inteligible de las imágenes. Esto implica que cuando fue escrito, *Un coup de dés*, habría permitido a Mallarmé transmutar el demonio en un ángel, y de allí puede ser deducido que el video hace lo mismo pasando de lo analógico a lo digital. Fargier lo afirma claramente: “no se digitaliza sino aquello que ha sido antes analogizado. Pero aquí el problema: digitalizando, se des-analogiza.” Y él evoca ese proceso por el cual toda imagen tiende a ser tratada como un objeto y, por autoimplicación, a devenir su propio y único referente. Si bien el efecto de directo, “en el espacio nuevo de la televisión digital” opera entre las imágenes más bien que con el mundo, y que, entre muchas de las obras más sólidas del arte video, no se puede ya distinguir entre imagen e imágenes, plano y planos. Al punto en que toda referencia parece ser disuelta en provecho de una relatividad generalizada. No obstante el demonio de la analogía no es más exorcizado que lo que lo fue para Mallarmé. Esto es referido en el gesto mismo implicado por las primeras palabras de *Un coup de dés*, a través del cual la ficción, aunque dispersa en las “divisiones prismáticas de la idea” aflora, como dice Mallarmé, y se hace imagen. En el mismo sentido, la voz que anuncia, en “Le demon de l’analogie”: “La Penúltima está muerta”, no puede desligarse de la asociación que ella entraña para Mallarmé (el rascar de una palma contra el violín) o peor, la vista de un objeto que la mala suerte hace surgir de una vidriera. Lo mismo puede ser dicho de la imagen digital, y más todavía, dado que es una imagen. No es porque en su *Mount Fuji* (en sus cuatro versiones, para insistir en el valor de ese acto), Ko Nakajima somete a la imagen de la famosa montaña a cada fluctuación perspectiva y perceptiva imaginable, que su valor referencial queda realmente obliterado. La imagen flota, se destruye, se objetiva y se autorreproduce, como el mundo en el que

ella se produce; y eso no es nada. Pero hay en cada imagen o fragmento un monte Fuji que se eterniza, imagen del verdadero monte Fuji que puede verse en Japón incluso si es tapada por un exceso de imágenes que son extendidas en todos los géneros y del que la cinta de Nakajima ha sido la prolongación. Del mismo modo que hay una Sainte-Victoire que aún se puede filmar (Straub y Huillet vienen de hacerlo en su bello *Cézanne*, aunque los árboles se han quemado), en el que la imagen es banalizada y sublimada por todas las reproducciones que se han hecho circular por el mundo a partir de las visiones que ha tenido Cézanne. Queda claro: o la imagen es transportada y llega inmediatamente al nivel de una analogía mental, tal como ha terminado de formarse en Kandinsky y Malevitch, o se conduce a una abstracción sensual, como en otros pintores; o lo digital lleva consigo lo analógico, incluso si lo hace como distancia entre lo que la imagen designa y lo que ella deviene, de cara a la ficción que de ese modo plantea, y que no puede evitar plantear.

La imagen de síntesis ¿va en un sentido diferente? Todos los que la describen han insistido en su irreductible diferencia: puramente numérica, calculada, no sería propiamente hablando una imagen, sino verdaderamente un objeto, escapando a la predominancia de la representación y abierta a aquello que la aparta de ésta: la simulación.^{xvi} Parece que, de entrada, las dificultades que encontramos en definirla se relacionan con los desplazamientos entre dos distinciones; por una parte, entre la naturaleza de la imagen y su uso; por la otra, entre su realidad (lo que ella es hoy) y su virtualidad (lo que podrá ser mañana, o pasado mañana).

Se advierte que la idea misma de una imagen calculada, obtenida no por registro sino por modelos, según un lenguaje que más allá de la lengua parece haber exorcizado las aporías del sentido y de la semejanza, disuelve la cuestión de la analogía. Si la única analogía del lenguaje-máquina es el cerebro humano, el término se extiende más allá de lo que puede soportar. Pero sin embargo queda el ojo: hay imágenes, las cuasi-imágenes, que se ven y se prevén. La imagen de síntesis queda ligada a lo que figura, cualquiera sean las condiciones de formación y de aparición de la figura —sobre el modo de interactividad o el del espectáculo, dado que ella está ligada a ambos, a todas las oscilaciones susceptibles de producirse entre una y otra. Si se toman las cosas donde fueron dejadas, se ve claramente que la imagen de síntesis desmultiplica más allá de toda medida la potencia de la analogía, mientras la absorbe y la hace desaparecer, arrancando la imagen al registro y al tiempo. Ella está tanto para “representar” que reduce a cero toda representación y, para el ojo como para el espíritu, puede reclamar sobre todas esas cosas que calcula: esto es una representación, esto no es una representación. La imagen digital es la expresión última y paradójica de la metáfora de la doble hélice: por sí misma, sin recurrir a ninguna precondition, 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 querría poder) *todo*. Pero este todo es lo que lo sofoca, manteniendo a la imagen de síntesis tan incierta de sí misma, atenazada entre su mito, si que quiere, y lo que ella nos brinda. La imagen de síntesis quiere la totalidad de una realidad superreal: la réplica de lo vivo tal como puede imaginársela a partir de la confusión del cine con el holograma, pero a través de la potencia magnificada de un programa. Así es que deviene lo análogo en persona, y su revés engañoso. No más una imagen

que siguiendo los relevos largamente dispuestos para conducir de la naturaleza a lo sobrenatural, de lo visible a lo invisible, de lo empírico a lo ontológico, busca atestiguar, por los signos arrancados a esa naturaleza, al Creador que ella supone o a la Creación como desarrollo vivo o enigma. Pero apuntando a un real más allá de lo viviente, la imagen de síntesis implica a la vez una creación imitada y una creación recomenzada. La Analogía total y lo no-Análogo absoluto. Dado que se sabe que no imita a Dios, y por lo tanto menos aún que juega a serlo. Eso puede explicar que la imagen de síntesis se encuentra inicialmente desamparada ante lo que puede producir en tanto arte. Es asombroso que luego de ya un buen número de años de existencia, ella no ha concebido algo que se parezca a una obra, ni incluso un verdadero gesto artístico, en detrimento de las visiones extremas con las que ha dotado el raciocinio de las imágenes. Esto a la inversa del arte video, que ha sabido muy rápidamente encontrar los gestos apropiados para situarse frente a la televisión, luego de afirmar una autonomía magnificante, o del cine, que transformó “una invención sin porvenir” limitando sus conquistas esenciales para redespigar en una dimensión insospechada la mayor parte de las artes anteriores. Tan pronto como la imagen de síntesis tiende a superar el estadio del puro proceso local y la conquista del trazo tecnológico aislado para comprometerse en una producción reconocida, dibujar los contornos de un mundo, los esbozos de una ficción, parece cumplir con cuatro gestos. La transformación y el reciclaje de imágenes anteriores (el cine y sobre todo la pintura, con una insistencia significativa sobre los momentos, modos y obras clave: el Renacimiento, el trompe-l'oeil, Picasso, Magritte, etc.). Una cohabitación problemática con el cine de animación, bordeada por dos extremos: el mimetismo puro y simple, que solamente prueba —aunque de modo considerable— que la síntesis puede capturar el dibujo y que el ojo puede, en adelante, confundirlos (el asombroso dibujo animado de John Lasseter, *Luxo Jr.*), y la concepción de nuevos componentes que abren las virtualidades a la ficción de los cuerpos, entre cine y pintura (como el muy bello *Particle Dreams* de Carl Sims, en el que un enjambre de átomos erráticos se componen, dibujando un rostro a la vez firme y amenazado, que se llena y vacía aspirando-soplando). Se advierten así las tentativas más directas y más “realistas” de modelización de la naturaleza, del cuerpo y del rostro, ingenuamente bloqueadas en el umbral de la ficción. Se han visto numerosas composiciones difíciles de definir: formas, texturas, materias, oscilando entre figuración y abstracción, imágenes indecisas a la vez que aleatorias. Pero es en emprendimientos muy marginales que se encuentran esos raros ensayos abiertos sobre un mundo, testimoniando una visión propia y haciéndola obra — como *Pictures*, o *Is There Any Room for Me Here?*, de Tamas Waliczky. Sin duda aquí todo posee las dificultades propias de la imagen digital, costos, tiempos de cálculo, aprendizaje, etc. Y cada día aporta nuevas soluciones a viejos y nuevos problemas. Pero la imagen de síntesis es no obstante bloqueada en el borde de de un Todo-análogo cuyos límites son obviamente la creativa (¿o debería decir reproductiva?) capacidad humana de movimiento y el interés que inspira, con una producción que es incierta y cuyos logros son problemáticos. Esta es la situación que esas imágenes científicas vistas aquí y allá, a menudo tan admirables, nos han mostrado (en particular las simulaciones de tornados o de crecimiento vegetal). En su pureza ejemplar, en la encrucijada entre el esquematismo del dibujo y los logros de la fotografía,

ellas son comparables a las vistas Lumière de un arte que todavía no sabe que tiene un futuro, y que si lo tiene, si le será propio o solamente posible gracias a combinaciones, aún insospechadas, con las técnicas y las artes precedentes. Programando segmentos limitados de la naturaleza, abriendo así un acceso a lo invisible e inscribiendo esa invisibilidad en el tiempo condensado de la visión natural, esas imágenes muestran que lo digital nos propone esa paradoja: una *analogía virtual*. O sea, una imagen que deviene actual y así verdadera para la vista en la media en que es ante todo para la mente, en una óptica sobre todo bastante próxima de aquello que fue producido en tiempos de la invención de la perspectiva, salvo que la óptica es aquello que justamente se encuentra aquí relativizado. El ojo deviene secundario en relación al espíritu que contempla y le pide al ojo que crea. Pero es también porque la imagen, para ser simulada, debe ser, en tanto vista (he aquí la función del espectáculo, que permanece), tocada, manipulada (esta es la dimensión propiamente interactiva).

Si Bill Viola, el videoartista por excelencia, abierto más que ningún otro a las violencias del cuerpo y del mundo sensible, se maravilló tanto, hace algunos años, con la idea de un “fin de la cámara”^{xvii} es que veía en esta mutación el fin de un privilegio concentrado desde la *camera obscura* en torno de la luz como precondition a la formación de imágenes, y la abertura de dos dimensiones complementarias: un espacio conceptual, un espacio táctil. Más allá de las más puras impresiones visuales, lo primero permite acercar una relación más integral con el espacio, dado que permite recubrir la relación entre sensaciones visuales y estimulaciones cerebrales, “de acuerdo a un proceso que lleva del interior hacia el exterior, más que lo inverso.”^{xviii} (esa es en Freud la situación de la imagen onírica). La imagen es así concebida más como un diagrama y una proyección mental que como una captación del tiempo propio de la luz. El segundo espacio es aquel de la manipulación de la computadora, que concibe las imágenes: sabia manipulación, por cierto, pero también instrumental, corporal, gestual. Esas son las dos condiciones requeridas para “avanzar hacia el pasado”^{xix}, rizar el rizo que, de Brunelleschi al video como último ojo panóptico, ha concentrado en torno de un Dios más y más ausente pero siempre invisiblemente pregnante el poder de fabricar las imágenes. Esto implica también desalojar al espectador de su lugar asignado e introducirlo como actor, productor o coproductor de una virtualidad. La referencia constante a la interactividad en los textos sobre la imagen digital tiende a este objetivo, y con ella a ese suplemento que es fuerte y vago al mismo tiempo.

Es evidente que en la interactividad hay, más allá de la imagen digital o a través de ella, una inmensa potencia. Para convencerse basta haber jugado al Pacman o manipulado un videodisco (*The Earl King* de Roberta Friedman y Graham Weinbren, por ejemplo). Como dice el viajero de *Sans Soleil* de Chris Marker, ese poder participa del “plan de asistencia de las máquinas a la raza humana, el único plan que ofrece un porvenir a la inteligencia”. Si ella tiene lugar en “la insuperable filosofía de nuestro tiempo”, deviene la única utopía social y política que nos queda. Pero como también dice el viajero, desplegando la metáfora del Pacman “Si hay cierto honor en librar el mayor número de ataques victoriosos, al fin de cuentas, eso siempre termina mal”. La cuestión podría ser formulada así: como necesaria, ineluctable, portadora de futuro ¿debemos dar a la interactividad el crédito de una nueva utopía, más razonable de lo que ha sido la aldea global mcluhaniana? Por una parte, la televisión ha cambiado la sociedad, ni para mejor ni para peor; por el otro ha

abierto —respuesta simbólica de Paik y de su *Global Groove*, manifiesto implícito del videoarte-- un nuevo espacio en la diferencia del arte. Lo que deja entrever la interactividad podría ser más profundo. Instalándose sobre la órbita de un círculo general tan generoso como vicioso en el que ya ha dado la vuelta pero que sin duda retomará una vez más, la interactividad sería esa nueva dimensión de la experiencia, susceptible de reconciliar, esta vez gracias a la alianza de ciencia y técnica, al arte con la sociedad y la vida, reduciendo su diferencia por un mayor acceso facilitado para cada uno por los nuevos medios. Esto es el sueño de una nueva “lengua” que aproxima un espacio mediato, entre la transparencia de “los intercambios de lenguaje” y aquella de las “relaciones sociales”.^{xx} Puede esperarse simplemente que bajo lo que ella augura en tanto “conversación” y de acceso a nuevas formas de *bricolage* subjetivo, la interactividad, mito y realidad, no termine más que favoreciendo una gran dispersión, tanto de la comunidad social como del arte, que no podrá, una vez más, hacer otra cosa que sobrevivir dotada de nuevos instrumentos. Esta tensión puede ser expresada a través de tres imágenes. La primera es “el baño” en el que acabarán todas las imágenes. Si *Who Framed Roger Rabbit?* es un film sólido, no es porque, como lo han hecho antes otros, combina los *cartoons* (el esquematismo) con tomas de acción viviente (la analogía fotográfica); lo es por haberlo hecho con esa velocidad y con esa seguridad de diagnóstico.^{xxi} Por la velocidad que gracias a la computadora afecta a la mezcla de figuras, la imagen adquiere un grado de hibridez hasta lo inconcebible, y en el cual lo “natural”, rápidamente admitido, viene a consagrar un nuevo estado de flotación entre niveles de representación. Pero es sobre todo, como en los grandes films sintomáticos hollywoodenses, la fuerza de un guión tortuoso lo que hace de esta flotación su tema: ¿puede distinguirse una imagen de la otra? ¿Toontown de Hollywood-Los Angeles? ¿Un *toon* de un humano? ¿Puede aún concebirse la función del espectáculo que servía de catarsis a la comunidad? ¿O bien corre el riesgo de disolverse, con las imágenes, en “el baño” de ácido en el cual el falso-verdadero juez, símbolo de una ley desarreglada, quiere arrojar a todas las criaturas de dibujo animado concebidas en la historia del cine norteamericano?

La segunda imagen surge de la máquina de teleportación de *The Fly*, o de la televisión de *Videodrome*. David Cronenberg es un cineasta importante por haber sido el primero en mostrar tan precisa y contundentemente que la transformación de los cuerpos por la farmacología, la genética y la cirugía, es contemporánea y homóloga a la modelización y la difusión de imágenes, y más ampliamente, de los datos de la comunicación por la televisión, el video, el teléfono y la computadora. Sobre un fondo de obsesión genealógica y sexual se entabla un duelo a muerte en torno de la imagen y la realidad e los cuerpos, entre el hombre y la máquina, entre los componentes imaginarios devenidos hiperreales y un sujeto abandonado a los tormentos de su propia mutación, psíquica y fisiológica.

La última imagen proviene de *La Eva futura*. Hace un siglo, apenas diez años antes de la invención del cine, Villiers de L'Isle-Adam imaginó hacer de aquel que había sido inventor del fonógrafo y la lámpara eléctrica, el creador de una criatura sublime: Hadaly (El Ideal), un robot, la primera mujer-computadora, programada como una obra, versión-mujer de la utopía del Libro, máquina de escritura tanto como “soberana máquina de visiones”. Es la misma interactividad, en suma, ya que Hadaly es prometida por Edison a una única

persona, el amante sediento de un ideal, quien es destinado, en su soledad, a ir hasta el fin mismo de su deseo. La historia termina mal, como los amores románticos o las utopías excesivas. Pero no antes de que Villiers haya probado la sustancia necesaria para la concepción de su máquina, tanto como para la idea del arte que se perfila conectada con ella. A la belleza del modelo que permite dotar a Hadaly de una apariencia, en la ingeniería del inventor que hace de su fabulosa Andreide una encrucijada de ciencias y de técnicas, el escritor tomó cuidado de hacer añadir por el sabio aquello sin lo cual no habría ni mujer, ni máquina, ni obra: la sustancia que toma prestada a una mujer para dotar de ella a otra: un alma.

Fragmentos de un archipiélago

“Entre”

Hay en *Blade Runner* (Ridley Scott, 1983) una famosa secuencia en la que el héroe descompone una foto gracias a un “amplificador electrónico”. Este momento es el corazón revelador de un film fundado sobre la idea del doble y de la transición entre lo mecánico y lo viviente, en el cual suaves autómatas agregan algo más a la oposición entre androides superiores —los replicantes— y los humanos. La heroína es una de las cinco criaturas a las que Deckard, el “blade runner” se le ha exigido exterminar luego de su intrusión en la Tierra, en Los Angeles, año 2019. Rachel posee un status único que le permite sobrevivir y justifica el hecho de que el héroe finalmente cae enamorado de ella una vez que su misión ha sido completada. Ella posee recuerdos, pero falsos, que pertenecen al pasado de otro, fundados en fotografías (“ella se inclinaba sobre la foto de una madre que nunca había tenido, de una niña que nunca había sido”) El film está lleno de estas imágenes estáticas, señales erróneas de una identidad, obligatorias líneas de pasaje por las cuales los replicantes, programados para “imitar a los seres humanos punto por punto salvo en las emociones” se convierten sin embargo en demasiado humanos, atrapados por esas emociones, en busca de un linaje y trabajados por el miedo a la muerte. La secuencia en que Deckard mira en una foto instantánea (que ha puesto en el piano, entre sus fotografías familiares) en busca de un mínimo indicio, es paradójal en tanto que trata a la foto fija como un espacio que posee dos o tres dimensiones —en sentido contrario a la secuencia de *Blow Up* de Antonioni (1966) de la que toma su punto de partida, donde una “mancha” perdida en el cuadro termina siendo el indicio de un crimen. Aquí, obedeciendo a la voz de Deckard, la máquina penetra en la imagen que se subdivide, yendo del conjunto a los detalles. Pero la serie de movimientos, adelante, atrás y laterales, que la “cámara” efectúa, supone un espacio improbable en el que ella habría girado, o atravesado la imagen descubriendo su profundidad (hasta, emblemáticamente, traspasar un espejo para encontrar, oculto, un cuerpo de mujer echado sobre un lecho, y colgada en su oreja un aro con la escama buscada). De ese modo se construye la ficción de un espacio prefotográfico bajo diversos ángulos, una suerte de espacio de síntesis donde se hubieran programado los datos a actualizarse en un número finito de cuadros, a medida que avanza la investigación. Una manera de conjugar lo analógico con lo digital, de hacer entrar uno dentro de lo otro. Aquí hace falta precisar un par de

cosas. En el interior de la foto, el movimiento se realiza a voluntad de una serie de descomposiciones, cuadros fijos seccionados de la materia inmóvil (ellos son predibujados electrónicamente por una serie de cuadros ya virtuales, encajados uno en otro y delimitados por un trazo azul); se salta así, como lo permite la máquina, de un plano fijo a otro, por eso, de un nivel de figuración y de reconocimiento al siguiente. —uno se imagina una sola foto de *La Jetée* trabajada como el espacio de *Sauve qui peut (la vie)*. Pero estas fases de movimiento, de falso movimiento mediante pasajes de un cuadro a otro, muy leves y puntuados de una iluminación azul, son sin embargo empujados hacia la desfiguración cuando el efecto se propaga más allá de su propia duración: la Polaroid que reclama Deckard a la máquina hacia el final de la búsqueda muestra una imagen un poco diferente que el simple plano detalle de un fragmento de rostro que acaba de observarse en el monitor. A merced de la inclinación que la mano de Deckard da a la foto, la variación de la luz en un cuadro más sesgado deja entrever, hacia la izquierda, un reflejo evanescente del rostro inclinado; como si se encontrase invisiblemente figurado el espejo que se viene de atravesar. Efectos fantasma de la foto, quizás próximos a la pintura, o al tratamiento del video. De ese modo se ajustan más o menos, a la imagen del film entero, los entre-dos de lo móvil y lo inmóvil, de la identidad de representación y de su pérdida, a la línea fronteriza entre vida y muerte, sujeto y simulacro.

En *Granny's Is*, de David Larcher (1989, 50 min.)^{xxii} hay un momento que condensa los efectos perturbadores de una obra extrema, de la cual el título anuncia una rara capacidad de intrincación entre sus elementos. El autor evoca la figura de su abuela (a quien ha filmado diez años, hasta su muerte) apoyándose a veces, por medio de una voz off, en lo que Proust había escrito acerca de la muerte de la suya —la imagen engañosa que le viene por la fotografía, aquella que le viene gracias al recuerdo. En una materia muy inestable que se nutre de una fusión vibrante entre pintura (figurativa y “abstracta”) foto, cine y video (Larcher ha sido hasta entonces sobre todo un cineasta experimental, habiendo arribado recientemente al video), el momento elegido posee el interés de fijar de manera casi teórica la intensidad de los pasajes que se operan, a veces al límite de lo reconocible.

En la habitación donde se mantiene, actor y director, en la intimidad de una casa verdadera, Larcher se ocupa de lo suyo, arregla su vida y su rodaje, y habla (en off) con su abuela. Cuando se levanta y la cámara retrocede, la imagen entra con él en la caja de imágenes (una cámara fotográfica transformada en monitor por incrustación) situada ahora en la habitación misma donde ella delimita una pantalla interior en relación al cual, y en el cual, la escena se desarrolla. Exterior a esa imagen, Larcher arregla las luces, modulando sus efectos de color, ricos y arbitrarios. Cuando pasa ante la pantalla, borra la imagen haciendo nacer otra: un barco inclinado entre olas y nubes, que evoca un Turner improbablemente azul. En ese mismo instante, cuando una voz baja y lejana comienza el texto de Proust, una forma informe, verde y amarilla rodeada de negro, una especie de serpentina, que parece llamada por el trayecto del cuerpo, entra por el borde superior derecho, avanza por el cuadro y se despliega poco a poco hasta recubrir toda la pantalla: es el rostro en primer plano de la abuela acostada, completamente inmóvil, un ojo cerrado, el otro invisible. Luego una imagen idéntica, surgiendo esta vez de la

esquina inferior derecha, asciende, se pega a su vez sobre la primera, produciendo, a partir del punto de coincidencia entre las dos, un movimiento: la abuela gira la cabeza y habla (no se ve nunca la boca, de modo que la indecisión se mantiene entre las voces in y off) los ojos animados con un ínfimo temblor. Luego la cabeza retoma la posición exacta de la primera imagen, y es recorrida por un ligero estremecimiento.

¿Qué se puede inferir de este momento que se extiende bajo la presión más y más precisa del texto de Proust, de la representación del barco (que aparece tres veces) de las imágenes de la abuela figurando otras tantas variaciones en torno del mismo principio —hasta que, desbordando la frontera de la pantalla interior, ella ocupa la superficie interna del cuadro y se deshoja en en numerosos fotogramas-planos deslizándose unos sobre otros? Se comprueba en primer término que en una sola cadena se asocian el cuadro, la foto, el fotograma, el videograma. Son a la vez distintos e indiscernibles: no se puede saber si la imagen del barco es de la pintura o de la foto; y la obra entera oscila entre dos soportes, film y video. Hay a continuación una voluntad de marcar que el pasaje de lo no figurativo a la figura (y su posible revés) es una dimensión propia de esta cadena, su condición a la vez que su efecto. Al término, todo aquí concuerda con la necesidad de sostener una tenue vacilación, rara aunque experta, entre la imagen móvil y la imagen inmóvil: entre-dos formado con lo que en cada una tiende y retorna a la otra. El tema, por cierto, invita a ello. Pero es más que nunca la figura por excelencia de todo lo que, sin cesar, hesita y se desplaza, de la muerte a la vida.

Similar deseo de intelección anima, ente la visión de una sociedad futura y la búsqueda irreductible de la existencia personal, a *Sans Soleil* de Chris Marker (1982). ¿Cómo hablar de lo que se ama, de aquello que nos moviliza, que nos inspira, del instante pregnante experimentado como una sucesión de imágenes amenazadas, y sin embargo intangibles?

Hay en el film de Marker tres personajes, tres modos de la imagen y tres cuestiones apremiantes. El primer personaje es Sandor Krasna, el “camarógrafo” que recoge imágenes documentales y esboza un estado del mundo (aquí Cabo Verde, Guinea-Bissau, Islandia, Francia, pero sobre todo Japón). El segundo es Hayao Yamaneko, el “videoartista”: trata algunas de esas imágenes y otras, introduciéndolas en su sintetizador. El tercero es el “cineasta” y maestro de los heterónimos: hace habitar todas estas imágenes junto a otras en un film, un bloque de espacio-tiempo que valdrá por todos los espacios y tiempos. El primer tipo de imagen es la del cine, que desfila, en la que nada altera el valor de analogía que el documental exhibe en su estado bruto, incluso la favorece, según los motivos —por ejemplo, todo lo que tiende hacia la naturaleza muerta—, a través de los equívocos con la fotografía. El segundo modo interviene sobre el movimiento, de diversas maneras. Tres detenciones de la imagen, bien rápidas, la marcan: tres imágenes emotivas, sostenidas por los términos clave del comentario-relato que dota a una voz de mujer de largos fragmentos de cartas que le ha enviado Sandor Krasna en el curso de sus viajes. A través de tres planos, él interroga: la posibilidad del recuerdo, la democracia de la mirada, lo prohibido por largo tiempo puesto frente a la mirada de una cámara. Pero la suspensión de movimiento se extiende más allá, como un contagio: planos múltiples y tomados como imagen fija de la televisión japonesa (algunos, barridos por el movimiento de sucesión

vertical de la pantalla, expulsan el movimiento y no hacen más que reforzar el momento de inmovilización, otros son registrados por una cámara que las recorre como si fueran títulos suplementarios), numerosas fotografías, historietas, multiplicación de *tableaux vivants*, de animales embalsamados, de pinturas y esculturas, en síntesis, todo lo que en la cultura del pasado y el presente porta la marca del instante capturado. Habría que evocar también la más o menos constante inmovilidad de los durmientes, los soñadores y los muertos. El tercer modo de la imagen tiende a la desfiguración. Ella varía desde el simple suplemento (inflación de un color, como en los viejos films entintados) a la transformación insistente y al borde de lo irreconocible. Es todo lo que Hayao Yamaneko intenta, en su refugio de Tokio, con su sintetizador: o sea, virtualmente, todas las imágenes. De ese modo cobran forma las imágenes que hechizan *Sans Soleil*. En principio la fuerza del instante. ¿Cómo mirarlo, esto es, cómo acceder a él? ¿Cómo recordarlo en el tiempo mismo en que adviene el instante, a la vez, ideal, decisivo y pregnante? Segunda cuestión: ¿Cómo estar en el espacio y en el tiempo? Es decir, cómo hacer de la simultaneidad de puntos del espacio (aquel del sujeto que viaja, registra, atestigua, pero también, más allá, el espacio del acontecimiento que adviene en todo lugar) una experiencia de la memoria y del tiempo? Tercera pregunta: ¿Cómo hacer de las dos anteriores una sola y misma cuestión?

En cierto sentido, todo el film no cesa de responder, gracias a la tensión entre impaciencia y *flânerie* que modula su composición circular, a voluntad de un texto que vuelve sobre la pregunta. Pero la respuesta surge más precisamente del conflicto y del pasaje entre los tres modos de la imagen. El instante de la detención, por ejemplo, es el que permite fijar “la verdadera mirada, directa, que ha durado un 1/25 de segundo, el tiempo de una imagen”. Es el tiempo de la foto, del fotograma. Pero en el otro extremo, el único tiempo que posee la capacidad de dilatar y de trabajar ese instante, incorporando a todos los otros para hacerlos entrar en el verdadero tiempo, es aquel que resulta de la máquina de Hayao: máquina para retroceder en el tiempo, que transforma las imágenes del pasado para ofrecerlas a su presente contemporáneo, a su destino de nuevas imágenes. Hayao llama al mundo de su máquina La Zona, en homenaje a Tarkovski (...) él cree que la materia electrónica es la única que puede tratar el sentimiento, la memoria y la imaginación.” Es por estas no-imágenes, tratadas gracias al olvido del cual aún es capaz esta nueva memoria (“esperando el año 4001 y su memoria total”) que la imagen-instante guarda su resplandor entre las imágenes del entorno y con las que compone un bloque de tiempo, este film, afectando de ese modo a todas las imágenes con estas tres especies de tiempo.

De modo simbólico esto surge dos veces, al menos, entre otras. En principio, lo hace en la larga secuencia consagrada a *Vertigo*, el único film que haya sabido decir: “la memoria imposible, la memoria loca”. Con el tacto requerido, Marker inmoviliza entre los pasajes de *Vertigo* que le atañen algunas escenas escogidas del film, para hacerlas entrar en la esfera de sus modos de imagen. También aísla la famosa espiral de los créditos del film y la hace emblema del nuevo tiempo, tratándola como lo que es, como por una anticipación: la imagen misma de la Zona, ya casi una imagen de síntesis, portando ella misma “la cifra del tiempo”. Luego está el anteúltimo plano de *Sans Soleil*: “La verdadera mirada, de frente, que ha durado 1/25 de segundo”, el tiempo de un instante ideal, pregnante y decisivo, que en principio había sido (en el primer tercio del

film) una bella mirada de mujer entrevista; no hay entonces ninguna razón para detenerse, contrariamente a las tres imágenes anteriores, ya que el texto reemplaza la tarea de la imagen, conservando todo su misterio. Pero he nos aquí que al término del film se reencuentra este plano, esta foto, este fotograma, a la vez inmovilizado y arrojado en la Zona. Al mismo tiempo asible y lejano, devenido un entramado que condensa así el pasaje que se opera entre las tres preguntas, los tres modos de imagen y los tres personajes.

“Ante”

La diferencia más importante entre el cine y la televisión es sin duda lo que no cesa de pasar delante del aparato, aun cuando elegimos mirarlo como si estuviéramos en una butaca de cine. Eso va ligado al hecho de que todo, absolutamente todo, pasa por televisión, indistinta y simultáneamente. Es el dato que la instalación video invita a pensar en los espacios equívocos de la galería y del museo donde se encuentra condensando numerosos gestos, posturas y momentos de una historia imposible de dominar: la del espectador.^{xxiii} Espectador-visitante en este caso, que no sabe si su mirada es puesta sobre una escultura, si descubre un fragmento de iglesia (extraño efecto, en una capilla de Colonia, de un Cristo en cinco monitores, en *Crux*, de Gary Hill, o la de *St. John of the Cross*, de Bill Viola, en una bóveda subterránea de la cartuja de Aviñón), si es un paseante benjaminiano domesticando los escaparates de los nuevos “pasajes” al filo del siglo XXI, un ser mixto ensayando acomodar en el interior de una única mirada la visión fija propia del cine y las visiones plurales que son depositadas frente a los cuadros en la historia de la pintura. La instalación, de ese modo, es un lugar de pasaje. Pero también tiende a ser un lugar de culto: defendida por su propio espacio, es paradójicamente poco inclinada a ser reproducida (es delicada, costosa, difícil de fotografiar), a la vez que recurre a los más refinados elementos de las técnicas de reproducción. En síntesis, la instalación, tanto por sus razones como por sus elecciones, dota en el mejor de los casos con un suplemento, dificultoso de nombrar pero muy preciso, a la doble hélice de la imagen.

Tomemos *Eté-Double Vue*, de Thierry Kuntzel. El contraste entre fijeza y movimiento se encuentra en principio llevado al extremo, redoblado por el contraste entre las pantallas y lo que ellas figuran. De un lado, una imagen minúscula en la cual tiene lugar una escena, como en los primeros años del cine, en un único plano-cuadro donde mínimas acciones se escenifican. Del otro, una imagen gigante, hipotéticamente tomada sobre un detalle de la primera, y compuesta de un único plano detalle animado por el movimiento sobre un cuerpo. Movimiento de una hipercontinuidad, cruel y programada, acrecentada por la sombría claridad de una imagen que sólo el agrandamiento debido a la proyección hace aparecer menos franca que aquella de la pequeña imagen, enfrentada a su hiperrealidad. Pero lo que pasma aquí, sin insistir sobre la remisión a la pintura, partícipe de la operación (el cuadro de Poussin, *Eté*, el libro de arte en el que el actor lo contempla, la perspectiva descubierta en la pequeña imagen, su cuestionamiento por la grande) es el efecto que surge de la visión del espectador. No puede ver, es evidente, las dos imágenes a la vez. No puede más que recordar una mientras se mira a la otra, por más breve que sea el tiempo de pasaje que conduce de una a la siguiente. ¿Qué es

lo que pasa en ese instante? Simplemente ocurre que hay un borrón, una mancha, un oscurecimiento. Fijeza que frena el movimiento, deslizamiento que perturba el plano fijo. En el instante de pasaje donde las dos imágenes se asocian por ausencia, como en la contemplación sobre todo de cada una de las dos invadida por la otra, la operación mental, mezclando así la impresión y la rememoración, introduce una desfiguración, propia de la misma imagen mental tan pronto como ella entra en una percepción, y la hace entonces participar de una alucinación. Esta última es tanto más aparente porque la visión de la cosa percibida exhibe una extrema claridad. Ella se estremece en su claridad, como en un espejismo a la luz del verano. Doble vista: el suplemento de visión es lo que la perturba y produce una anamorfosis frágil sobre la línea de división entre lo móvil y lo inmóvil.

Eviction Struggle, de Jeff Wall, dispone un efecto de orden similar. Pero éste está prescripto por la divergencia de materias y de dispositivos. Desde los dos costados de un mismo bloque, rectángulo enorme, esta vez se efectúa un recorrido que tiene que ver con algo más que la simple devolución en espejo. La oposición de materias es más radical. De un lado la claridad sublunar del *cibachrome* ilumina una inmensa foto de un paisaje urbano. Del otro, nueve imágenes de film-video toman otras tantas acciones en movimiento dentro de la acción fija de la imagen grande. Ellas se complican mostrando vuelta a vuelta el campo y el contracampo de cada acción, repetidas y variadas X veces, enrolladas en bucle en un tiempo indeterminado, y en adición, más o menos ralentizadas y encadenadas ellas mismas en una especie de progresión cerrada. Se evidencia un sentimiento de lo más extraño cuando se pasa de un costado a otro del bloque o cuando se recibe el efecto global frente a cada uno de esos costados. La imagen muy fija parece animada con todo el remolineo que se propaga en su profundidad y se dispersa virtualmente en sus menores motivos. Sin embargo, sobre el otro frente se trata en vano de recapturar un paisaje entero, destruido por los agujeros negros entre los monitores y estallado, como una tela, o fragmentado como un espejo por las explosiones de acciones que parecen adquirir una profundidad real, un espesor que pasa hacia la tercera dimensión. Todo ocurre en la caja, en la oscuridad, que deviene una imagen del cerebro desmenuzada por esas visiones. Y aquí, aún, uno se imagina a qué punto estas impresiones estremecidas mezclan los dos niveles de analogía que atenazan la imagen, las imágenes.

El pasaje que conduce a la imagen es largo y estrecho. Pero cuando se arriba ante la imagen, ésta es muy grande, muy alta y muy próxima. No se puede hacer más que permanecer de pie o sentarse en el piso, sumergido, frente a la idea de que el espectáculo dura esas seis horas y media, ya que la banda original de veintiséis minutos ha sido ralentizada seis veces por Bill Viola para obtener este fenomenal resultado. La apuesta de *Passage* consiste en jugar, de manera más directa que en la mayor parte de las instalaciones, con la situación del espectador cautivo propia del cine. Kuntzel lo había intentado, por otra parte, en *Nostos II*, desplazando la diferencia hacia una percepción desarreglada del espacio, a través de veinte minutos de imágenes dispersas de manera aleatoria sobre una pantalla compuesta con nueve monitores (esto es, ciento veinticuatro minutos condensados), mientras que Viola funda su desarreglo del espacio sobre una excesiva dilatación del tiempo. Eso quiere

decir que el espectador es invitado a no hacer otra cosa que pasar, a merced de un tiempo abierto, pero que es no obstante constreñido a tomar posición en un desfile, en las condiciones que lo enfrentan a la pantalla como un lugar que puede nutrirse por la ilusión de tocar, de perforar, de invadir, tal como permite esa proximidad inquietante. Lo que allí pasa podría ser banal —un cumpleaños infantil, rito americano por excelencia— si la imagen no se localizara con exactitud en un entre-dos delimitado habitualmente por una combinación de diferencias más agudas, una sumatoria de posturas múltiples. Lo que se ve no es móvil ni inmóvil, ni figurativo ni abstracto, sino que no cesa de derramarse como una materia orgánica que nos mece, porque oscila al arbitrio de las más pequeñas diferencias entre los cuatro bordes exteriores que la forman. Basta con un globo rojo, amarillo, violeta, con una lámpara enceguecedora, una ventana azul, cuatro porciones de torta de cumpleaños en la oscuridad, un golpe de zoom, un primer plano de niño irradiado por la luz o de pronto perdido en la sombra, y se pasa de un borde al otro. Pero tan insensiblemente que uno cree tocar una forma mental, en tanto la pantalla está tan cerca, es tan material. Y que el sonido, tratado en forma paralela, hace subir, como un mar de fondo que envuelve, la actividad especulativa dedicada en las dos instalaciones, la de Wall y de Kuntzel, a resonar en el más puro silencio.

“En”

A propósito de *Lettre de Sibérie* (1958), André Bazin remarcaba que Chris Marker inventó una forma absolutamente nueva de montaje: “Aquí, la imagen no envía a lo que la precede o a la que la sigue, sino lateralmente, en cierto modo, a lo que está dicho”^{xxiv} Con su acostumbrada lucidez, Bazin anticipaba sobre todo una dimensión del cine moderno que no había sido conocida, un cine que devendría más y más parlante, o vocal, trabajado por las complementariedades y las disociaciones provenientes de la voz off, del texto, del lenguaje. El cine de Resnais, Duras, Straub, Syberberg, Godard. Ese cine en el cual el video y todas las nuevas imágenes están en tren de añadir un suplemento del que Marker se hace, en *Sans Soleil*, ejecutante e intérprete, dejando presentir que hay en lo dicho algo más allá de lo que se muestra, poniendo el sello en qué se dice sobre lo que se muestra.

Llegamos aquí a un punto crítico. No se trata solamente de hablar de la imagen, ni de implicaciones entre la banda de sonido y la banda de imagen, el lenguaje-texto y la imagen, sino más bien de transformaciones que afectan a la vez a la imagen y el lenguaje, pensamientos directamente uno en relación a otro en tanto que materias. Eso supone entender, en el *de* de “Passages de l’image”, no solamente el *entre* y el *ante*, sino también, entre ellos y a través de ellos, de pasar la imagen a eso que, componiéndose con ella, la sobrepasa, o desplaza bastante la idea que uno sea hace para aquello difícil de delimitar: más allá de la imagen, una analogía que la excede dado que el lenguaje toma allí parte, llevada por su demonio. El cual, como el de la imagen, nunca se abolirá en el puro ángel de lo digital. Esto cierra el diagrama de la doble hélice. Como se la ve en los libros de ciencia, está representada por dos lazos que se abrazan en una espiral ascendente. En ambos hemos figurado aquí, metafóricamente, las dos modalidades fundamentales de la imagen. Pero hay

entre esos dos elementos ascendentes, agregados a ambos, los “barrotes” que contienen el código genético. Tal es el lenguaje localizado en la imagen. Solamente se trata de evocar la cuestión, como un objeto de perspectiva. Su realidad cuenta aquí sobre todo con dos nombres que tienen a Chris Marker como intercesor: Gary Hill y Jean-Luc Godard.

Hace ya largo tiempo que Hill busca ver el lenguaje en la imagen, vertiendo ambos en las profundidades de una misma materia. Ha tratado de extraerlo del sonido, el primer terreno experimental relacionado con la imagen, y ha ido siempre hacia el enigma de ese sonido que hace sentido, y por lo tanto hace una imagen, que puede hacer imagen, anclarse como enunciable en un visible en el que participa. Hill ha utilizado también mucho el poder de la voz, del texto off, de la presión que se ejerce sobre una imagen inconcebible sin ese afluir de palabras del que está saturada. Pero él tiene que encontrar la voz que necesita, hacerla resonar a través de su visibilidad, palabras convertidas en trazo y trama de una imagen en la cual concurren y donde tienden a vivir una vida de imágenes, sin que se pueda olvidar cuánto ellas permanecen capturadas en el sentido que las preexiste, del mismo modo que la imagen es llevada sobre el cuerpo del mundo, tan incorpórea que deviene ese mundo. Por ejemplo, el fin de *Happenstance*. De un árbol concebido como el esquema fantasmático de un árbol, entre diagrama, pintura y fotografía (estando predestinado a estar entre-dos, hasta servir de modelo a las máquinas y a la lengua), caen pequeñas películas blancas. Naturalmente, se las asocia a hojas o a pájaros, pero cuando se posan en el suelo, se convierten en letras y palabras. Palabras que ondulan, reflejan y dicen lo que tienen que decir: “NOTHING TALKING”, “SILENCE THERE”. Mientras tanto la voz, como en el enunciado de *Un coup de dés*, reactiva lo que las palabras hacen para confirmar aquello en que devienen: “Las palabras llegan, escúchenlas. Ellas no hablan de nada —nada más que de sí mismas, con una lógica seguridad. Yo hablo, yo les hablo...” Ellas hablan en tanto que imagen.

Si *Disturbance* (luego de *In Situ* —instalación— e *Incidencia y catástrofe* —videotape) abre tan fuerte la perspectiva, no es solamente porque esta instalación desarrolla a merced de sus siete monitores todos los efectos de la doble hélice, con su doble faz de lenguaje, vocal e imaginado. Es que el tema y la amplitud de vistas que presupone tocan las bases de nuestra cultura, entrando a la imagen por el libro, y la interroga a partir del libro. Kuntzel lo había hecho ya en *Nostos I* (videotape) y *Nostos II* (instalación), haciendo verter el libro deshojado en imágenes y luego multiplicándolo al punto de una pantalla compuesta de nueve monitores, para referir a sus orígenes psíquico-poéticos (Freud, Mallarmé): el dispositivo-cine repensado por el video. Gary Hill añade la naturaleza —las rocas, el agua, las frutas, los animales— y las palabras para expresarla, para lo cual encuentra una especie de sustancia en los *Hechos de Tomás* (evangelio gnóstico apócrifo). Tiene que ser capaz de instalarse a sí mismo plenamente en el mundo por completo, instalarse nuevamente entre el choque y la perturbación (*disturbance*) que supone la búsqueda de un nuevo contrato entre las palabras e imágenes.

Esta es la misma cuestión que Godard ha convocado, con una precisión renovada, en una pieza marginal que es su trabajo más importante en años recientes y el único que se acerca a los logros de *Histoire(s) du cinéma: Puissance de la parole*. Desde sus primeras palabras, las únicas que Godard allí ha escrito por sí mismo, se trata de pasar del cine al video: “En las entrañas

del planeta muerto, un antiguo mecanismo cansado se estremece” (la película que va y viene en los rodillos de la mesa de montaje). “Los tubos emiten un resplandor pálido y se despiertan, vacilantes” (se trata aquí del video). “Lentamente, como reluctante, un conmutador en punto muerto, cambia de posición” (este pasaje difícil del cine al video es lo que permite a la imagen-sonido ganar nuevas posiciones). De aquí en más, la intriga se desarrolla, haciendo alternar entre dos acciones (esa hipóstasis de la escena doméstica godardiana es tomada palabra por palabra de *El cartero llama dos veces*, de James M. Cain); un diálogo metafísico entre un hombre y una muchacha, dos ángeles (que extrae de la breve pieza de Poe que otorga su título a la obra). Todo tiende a la relación que es establecida, en imágenes y palabras, entre las dos acciones, tanto como en el interior de cada una de ellas. Durante el intercambio entre los amantes, los cuerpos se funden en los paisajes que las voces evocan y atraviesan, gracias al ritmo de la aceleración-sobreimpresión de imágenes permitida por el montaje digital. Así se encuentra figurado, de manera realista-poética, a través de cables y satélites, un trayecto espacial de la voz, ella misma a veces modulada en eco: (el primer “¡Hola!”) de Frank es reiterado ocho veces. El primer enunciado que va del hombre a la mujer, solemne y espléndido, con ese árbol-pájaro alternativamente sobreimpreso haciéndolo recorrer el cuerpo de la heroína, se asemeja a una Anunciación. Esta velocidad mimética de las imágenes es por ese lado el soporte de una metamorfosis: las palabras se transforman en imágenes, que devienen en la encarnación, la vibración, el eco de las palabras que las suponen. Todo el trabajo tramado desde *Ici et Ailleurs* (donde aparece la imagen de la doble hélice) y *Numéro Deux* sobre la puesta en pantalla de las palabras, su trabajo en la imagen, se resuelve en ese magnífico efecto de mutación: las palabras identificadas con los espacios materiales que las atraviesan, el pensamiento haciendo cuerpo con la tierra, el universo entero, abriendo líneas de emoción. El transporte amoroso —la pasión— se convierte en transporte de palabras-imágenes entre los cuerpos unidos y separados en una suerte de esencia de la Comunicación imposible —“sobre y bajo la comunicación ” en busca de una nueva expresión.

La fuerza del diálogo que sigue, inscripto en el primero, es la de redoblar en su propio enunciado la partición sensible del intercambio entre los amantes. “¿No ha sentido usted (dice el señor Agathos a la señorita Oinos) su espíritu atravesado por algunos pensamientos relativos a la potencia material de las palabras? ¿Cada palabra no es más que un movimiento creado en el aire?” Es decir, doblemente, una imagen: tanto la imagen sonora de la vibración de la palabra como la imagen visual de fragmentos de paisaje y materia que se encuentran soldadas, en el diálogo de los amantes y en el de los ángeles. Imágenes de naturaleza, elementales y cósmicas. Imágenes de la pintura (Bacon, Ernst, Picasso, etc.) para renovar el contrato de pasión de los cuerpos y la tierra a través de la cuestión de su figuración. Imágenes ralentizadas, detenidas, descompuestas; o bien recompuestas, metamorfoseadas, refiguradas por la velocidad del montaje y la pregnancia de los trucajes. En resumen, imágenes en búsqueda de una nueva velocidad, como Godard lo ha querido a partir de *France Tour Détour Deux Enfants*, pero esta vez capaces de variar verdaderamente sus velocidades, como de pasar de una representación “fotográfica” a bosquejos, más o menos pronunciados, de desfiguración. De

modo que todos los elementos, aquí, se entre-hablan y se entre-figuran como nunca, creo, en un film de ficción se haya visto u oído.

¿Cuál es entonces el gesto común en *Puissance de la parole* y *Disturbance*? Debemos situarlo, para cada autor, por eso que lo completa y añade a su sentido: para Hill, la fuerza que lo empuja a rodar luego de varios años en torno de *Thomas l'obscur* de Blanchot (*In Situ*, *Incidence of Catastrophe*, y más recientemente *And Sat Down Beside Her* —instalación—); para Godard, el guión evangélico de *Je vous salue Marie*. Se trata de retornar a los orígenes del mundo, nuestro mundo, aquel de la ley y del libro, para comprender cómo ha devenido un libro de imágenes, y qué se desprende de eso. Cuando San Agustín enuncia su famosa proposición: “El hombre se inquieta en vano, mientras camina en la imagen”^{xxv}, cuando el iconódulo Nicéforo funda su defensa de la imagen sobre esta fórmula extraordinaria: “No es el Cristo, sino el universo entero lo que desaparece si no hay circunscripción ni icono.”^{xxvi} Tal confianza investida en la imagen y en la encarnación que ella supone no es posible más que en la medida en la que la imagen se encuentra bajo la dependencia de un Verbo del que su visibilidad depende. Esta dependencia es insensiblemente fracturada, a partir de la “crisis” del Renacimiento, para producir a lo largo de los siglos una autonomización progresiva de lo visual. Ligada a la autonomización y a la difusión del libro, esto confiere a la imagen un poder propio, sin consideración de los discursos sobre ella o el fondo verbal del que se eleva. Si el prototipo de Brunelleschi ha sido el punto de partida simbólico de semejante autonomía, la invención del cine habrá sido, sin duda, su culminación y punto de giro. No es irrelevante que en el momento mismo en que aparece el cine, se elabora una teoría de lo inconsciente en la cual se formula una división: en el pensamiento de Freud, la representación de cosa se opone a la representación de palabra, atribuyéndose a la primera un suplemento de imagen y de algo originario, de irreductibilidad y de cuerpo del que se hay que depender para acceder a la segunda, y de allí, al lenguaje que podrá hablarse. Toda la reflexión francesa de mediados de siglo habrá sido atraída de ese modo por esta tenaza entre palabra y la imagen, entre figura y discurso: desde Lacan restaurando, al revés que Freud, un privilegio del Verbo, hasta Lyotard intentando reinvertir y desplazar ese orden; desde Barthes, corto en palabras, girando en torno de lo inefable de la imagen, hasta Foucault y Deleuze afinando nuevas estrategias (en Foucault lo “visible”, lo “enunciable”, si bien llegan a su prominencia por Deleuze) para intentar superar las antinomias, las autonomías y dependencias de una larga historia. Parece que aquí es donde Hill y Godard triunfan a su turno, dando a la cuestión una vuelta de tuerca particular, quizás un suplemento, cuando buscan no encontrar a Dios, sino avistar una nueva fundación del verbo en la imagen, o a través de la imagen. Un verbo a la vez consistente y disuelto, sin más privilegio que la imagen a la que se brinda y que arranca más claramente a la esfera de una divinidad sin lugar, que no tiene más dónde existir. Esto no es un llamado a una declinación o incluso a una sustitución de lo visual, aunque sea evidente, historia e ideales obligan, que a ello se ha tendido—como en Benjamin— y se tiende demasiado a menudo al definir algo en el “arte”. En cierto sentido, nada es más importante que el silencio de las grandes imágenes. Esto es lo que queda agregado a las verdaderas fotografías. O aquello, menos común, que surge de las obras de Kuntzel y de

Wall, tan diferente de aquello del cine mudo, que no era buscado por sí mismo, y sobre todo, menos íntegro de lo que se lo ha creído, y más próximo al contrario del silencio que es propagado hasta el videoarte a través del cine experimental. Más bien se trata, —toda esta exposición, “Passages de l’image” lo atestigua— de comprobar que no existe algo visual que no sea capturado, más y más, hasta su retirada extrema y esencial, en un audiovisual o un *scriptovisual* que lo envuelve, en el horizonte del cual la existencia de alguna cosa que aún se parece al arte hoy está en juego. Se sabe, como Barthes desde Eco lo han señalado hace largo tiempo y como lo ha reformulado Deleuze a partir de una extraordinaria insistencia sobre la imagen, que no estamos verdaderamente en “una civilización de la imagen”.^{xxvii} Aun si sus profetas negativos nos quieren hacer creer que ella sería por excelencia nuestro demonio maligno, sin duda por haber sido tomada largo tiempo por un ángel.^{xxviii} Estamos más allá de la imagen, en una mezcla sin nombre, discurso-imagen si se quiere, o sonido-imagen (*SonImage*, dice Godard) en el cual la televisión ocupa el primer lugar y la computadora el segundo, en nuestra sociedad de máquinas de hacerlo todo. Evidentemente es aquí donde se inscriben todas las virtualidades entrevistadas por la imagen digital, más allá de la imagen en sí misma, porque ella nace de la misma máquina que puede ligar, mejor que cualquier otra, juegos de la imagen y juegos de lenguaje. Pero este discurso-imagen es también un rumor, que resuena como una voz más y más inmensa, más y más extranjera —esa voz evocada por Blanchot en su proximidad siempre posible con la dictadura.^{xxix} Y es, como él escribe, frente a este rumor pero más cerca de ella, que el arte (“nada o casi un arte” decía Mallarmé de *Coup de dés*) encuentra su deber y su oportunidad. “Armonía paralela a la naturaleza”, como Straub y Huillet hacen decir a Cézanne en su film, hoy, precisamente. Cualquiera sea la nueva naturaleza, y lo que resta de la vieja. Habrá que terminar por inventar un nombre para este nuevo arte, o, por qué no, habrá que seguir llamándolo “cinematógrafo”. A condición de hacer entrar en el *graphein* tanto la fuerza de la voz como la física de las palabras, y que *kinema* incluya el tocar de la mano tanto como todas las especies de tiempo.

Trad: EAR

Copia de trabajo

Texto de circulación interna para el Doctorado en Arte Contemporáneo Latinoamericano FBA-UNLP

ⁱ Pierre Scheffer, “Compte rendu de la table ronde tenue a Paris le 16 janvier 1986”, en Maurice Mourier (ed.), *Comment vivre avec l’image*, PUF, 1989, p. 340.

ⁱⁱ Hubert Damisch, *L’origine de la perspective*, Flammarion, 1987.

ⁱⁱⁱ Ibid., y *Théorie du nuage*, Seuil, 1972 p. 166-179.

^{iv} *L’origine de la perspective*, p. 114

^v Leonardo Da Vinci, *Carnets*, Gallimard, 19942, (Réed. «Tel», 1987), vol. 2, p. 226-230.

^{vi} Robert Klein, Henri Zerner, *Italian Art 1500-1600, Sources and Documents in the History of Art Series*. Edited by H. W. Janson, Prentice-Hall, 1960, p. 7 El conjunto de la sección “Comparative Merits of the Arts” abarca las páginas 4-17.

^{vii} En un texto reciente, “La analogie reenvisagée (divagation)”, Jacques Aumont distingue tres “valores” del término analogía: la analogía empírica (definida por la percepción); la analogía ideal u objetiva (contenida por los objetos en sí mismos); la analogía ontológica o ideal (que envía a algo invisible) (*Christian Metz et la théorie du cinéma*, Iris N° 10, spécial avril 1990, Méridiens Klincksieck). Mi “impresión de analogía” recubre aproximadamente los dos primeros sentidos, que tengo dificultad de distinguir.

^{viii} Peter Galassi, “Avant la photographie, l’art”, en Alain Sayag y Jean-Claude Lamagny (ed.), *L’Invention d’un art*, Centre Georges Pompidou, 1989. Jacques Aumont comenta ese texto en *L’oeil interminable*, Librairie Séguier, 1989, p. 38-43.

^{ix} El negativo; el medio; la luz; punto de vista y encuadre; movimiento e instantaneidad; el tema valorizado; realismo; geometrización y abstracción. En Françoise Heilbrun, Bernard Marbot, Philippe Nèagu (ed.), *L’Invention d’un regard*, Réunion des musées nationaux, 1989.

^x Basta recorrer simplemente los testimonios que, de Delacroix a Picasso, atraviesan el libro de Van Deren Coke, *The Painter and the Photograph* (Albuquerque, University of New Mexico Press, 1964), para apreciar hasta qué punto es justa la intuición banal de una liberación de la pintura por la fotografía, de la que Galassi querría levantar demasiado pronto la hipoteca.

^{xi} Ver sobre estos puntos Hubert Damisch, *Théorie du nuage*, p. 253-276, 3120319, y Jacques Aumont, *L’Oeil interminable*, p. 9-27.

^{xii} Cf. Jan-Claud Marcadé, “La reflexion de Malevitch sur le cinéma”, en Germain Viatte (ed.). *Péinture, cinéma, péinture*, Hazan, 1989; Giovanni Lista, “L’ombre du geste” en Michel Frizot, (ed.), *Le Temps d’un mouvement*, Centre National de la Photographie, 1987; Annete Michelson, “L’homme à la caméra: de la magie a la épistémologie”. En Dominique Noguez (ed.), *Cinéma, Théorie, Lectures*, Klincksieck, 1973.

^{xiii} Para completar la visión certera de Barthes: “Es el advenimiento de la fotografía —y no, como se ha dicho, el del cine— lo que divide la historia del mundo.” *La chambre claire*, Cahiers du cinéma-Seuil/Gallimard, 1980, p. 138. Podríamos acotar: pero es el advenimiento del cine el que divide la historia del arte.

^{xiv} Pascal Bonitzer, *Peinture et cinéma, Décadrages*, Cahiers du cinéma, 1985, p. 100-101.

^{xv} Jean-Paul Fargier, “L’ange du digital”, *Où va le vidéo? Cahiers du cinéma*, hors-serie, 1986. Ver igualmente “Dernière analogie avant le digital”, *Cahiers du cinéma*, N°341, novembre 1982.

^{xvi} Ver por ejemplo numerosos textos de Edmond Couchot, “La mosaïque ordonnée”, *Vidéo, Communications* N° 48, 1988; “L’odisée, mille fois ou les machines à langage”, *Machines virtuelles, Traverses*, N° 44-45, 1988; “La synthèse du temps”, en Jean-Louis Weissberg (ed.), *Les Chemins du virtuel*, Centre Georges Pompidou, 1989.

^{xvii} “Espero que podamos ver eso en nuestra vida: el fin de la cámara! Cuando esté en París compraré una botella de champagne y la guardaré para ese momento, para el día en que no haya más cámara. Haré saltar el corcho para celebrar no solamente una muerte, sino una de las mutaciones más importantes en la historia de las imágenes. Esto será quizás comparable al descubrimiento de la perspectiva, el espacio ilusionista del Renacimiento”. “L’espace á pleine dent”, entrevista con Bill Viola por Raymond Bellour, en Jean-Paul Fargier, (ed.), *Où va la video?*, p. 70.

^{xviii} Ibid. P. 72

^{xix} Ibid.

^{xx} Barthes escribía sobre la literatura, en 1971: “El texto participa a su manera de una utopía social (...) el Texto realiza, si no la transparencia de las relaciones sociales, al menos aquellas de las relaciones de lenguaje”, *Le Bruissement de la langue*, Seuil, 1984, p. 71.

^{xxi} Ver Joël Magny, “You Know what? I’m happy”, *Cahiers du cinéma*, Nº 412, octubre 1988.

^{xxii} David Larcher hizo luego una versión más extensa y algo diferente de este video (80 minutos, presentado en Monbéliard, 1990).

^{xxiii} Ver Serge Daney, “Du défilement au défilé”, *La recherche photographique*, Nº 7, 1989. Interviniendo en las relaciones entre foto y cine, la detención de la imagen y su “desfile” en Godard y Fellini, Daney evoca la situación según la cual los espectadores de cine, también ellos, son “convertidos en muy móviles relacionados con imágenes convertidas en más y más inmóviles”.

^{xxiv} André Bazin, *Le Cinéma français de la Libération à la Nouvelle Vague*, Cahiers du cinéma, p. 180.

^{xxv} Citado por Julia Kristeva en “Ellipse sur la frayeur et la sidération spéculaire”, *Psychoanalyse et cinéma*, *Communications*, N’23, 1975, p. 73.

^{xxvi} Citado por Marie-José Mondzain-Baudinet en *Nicéphore, Discours contre les iconoclastes*, Klincksieck, 1989, p. 9.

^{xxvii} En *L’Image-mouvement* y *L’Image temps*, Minuit, 1983, 1985. En particular todo lo que señala de la “imagen legible”.

^{xxviii} Jean Baudrillard, *The Evil-Demon of Images*, The Power Institute of Fine Arts, Sydney, 1987.

^{xxix} Maurice Blanchot, *Le Livre à venir*, Gallimard, 1959, p. 266-269.