



El valor de cambio de las imágenes: Keynote de Rafael Spregelburd

LA IMAGEN PERPETUA

Introducción: imagen versus idea

El problema de la imagen como valor de cambio me interesa especialmente. ¿Por qué en estos tiempos hemos llegado a una elastización tal del concepto de “imagen”, que para los escritores ya resulta imposible decir con limpio orgullo: “mi trabajo consiste en producir imágenes”? Inmediatamente se sospechará de mi trabajo. Y de mí. Porque en estos días, todo produce imágenes. La producción de imágenes es un fenómeno perpetuo y contaminante, y se parece mucho a los humos y residuos que surgen de diversos motores para permitir sus funciones primarias. Sobre todo, dos motores muy contaminantes: la política y el mercado.

Para antes de hablar de “imagen” debo comenzar por explicar que el primero de mis problemas es de naturaleza lingüística. En castellano, la palabra que tenemos para el término alemán “Bild” es “imagen”. ¿Y qué es una imagen? El producto de la imaginación. Es decir, que —en castellano y de manera un poco elemental— imaginar es “tener imágenes”. Mientras que, en oposición directa, pensar es “tener ideas”. No quiero hacer una cuestión grave de esta relación de palabras. Pero mi palabra “imagen” está cerca de la palabra “imaginación”, mientras que vuestra palabra “Bild” está cerca de otras palabras (como Bildung o Ausbildung, que son las palabras que inconscientemente vendrán a sus bárbaras cabezas cada vez que yo diga “Bild”). La diferencia no es menor. Y tampoco es casual. Ustedes hablan una lengua central, y los productos de vuestra lengua son asociados a la estabilidad de los modelos centrales; yo hablo una lengua periférica, y en general lo que se hace con estas lenguas es imaginar *otros* centros.

Así que lo poco que puedo ofrecerles hoy es que tratemos de pensar este problema en castellano, y no en alemán.

Veamos qué es una imagen para nosotros. En América Latina hay básicamente dos grandes corrientes de producción dramática: una es asociable a la escuela norteamericana, y tal vez su modelo más acabado sea hoy por hoy el modelo Hollywoodense; este modelo se denomina “Teoría del Plot”. La otra, cuyos orígenes deberíamos rastrear en el teatro moderno probablemente en Chejov, es la más extendida en los talleres de dramaturgia en muchos países de habla hispana, y se denomina precisamente “Teoría de la Imagen”. Pero en el sentido que ya expliqué antes: no se trata de un teatro de predominio de imágenes visuales por sobre lo textual, sino de predominio de la imaginación por sobre las ideas argumentales.

Yo he aprendido un poco de estas dos técnicas como si fueran dos polos opuestos. Con el tiempo me he dado cuenta de que esto es un poco exagerado. Pero para que nos entendamos hoy, aquí, y en castellano, la diferencia fundamental entre ambas es la siguiente:

En la Teoría del Plot, una buena obra surge de una buena **idea**. Esta idea puede ser una idea política (por ejemplo, que la clase obrera es la gran oprimida y que para liberarse debe hacer una revolución), una idea argumental (por ejemplo, que una pareja se divorcia y debe dividir sus bienes) o incluso una idea de “diseño” general (por ejemplo, la de la serie Lost: un grupo de personas con distintos grados de glamour caen en una isla muy extraña y son obligadas a convivir con lo que desconocen). La teoría del Plot supone que una idea puede ser tan pero tan buena, que éstas son registrables. En Hollywood uno puede vender una idea, una estructura

para un producto, sin escribir una sola línea de diálogo. La idea tiene un valor. Hay que cuidarla. Registrarla para salvarla del plagio.

En la Teoría de la Imagen, en cambio, son las imágenes el verdadero punto de partida de la acción, de la trama, y de la estructura. Un autor tiene un puñado de imágenes sueltas. Una rama de cerezo que entra violentamente por una ventana. Un piano desafinado que suena melancólico en una habitación lejana. Un manco que intenta jugar al billar. Con este puñado de incertidumbres, Chejov construye “El jardín de los cerezos”. ¿Cómo lo hace? No tiene una idea previa. Simplemente sintoniza en su imaginación estas intuiciones visuales, sonoras, olfativas, y trata de preguntarse qué mundo contienen. Trata de responder a sus preguntas con responsabilidad. Por ejemplo, ¿por qué una rama de cerezo, algo tan apacible, romántico y perfumado, entraría *violentamente* por una ventana? Chejov “descubre” que esa ventana debe haber estado cerrada por mucho tiempo, y por eso la rama puede haber crecido contra el postigo, y al abrirlo, la rama ingresa con inesperada y sorprendente violencia. Efectivamente, la casa de “El jardín de los cerezos” es una casa que ha estado deshabitada. Y así lo hace con todo lo que se desprende de ese puñado de imágenes. Va tejiendo el mundo que contiene a sus personajes, más guiado por sus imágenes sensoriales (las que se pueden percibir con los cinco sentidos) que por sus ideas, que son impuestas por la razón.

La teoría de la Imagen no supone que la idea no sea importante. Todo lo contrario. Nos propone que la idea verdaderamente interesante surgirá de un peloteo dialéctico entre imagen e idea. Sólo una imagen que nunca haya estado en nuestra red conceptual, una imagen que rasgue nuestra comodidad perceptiva, es capaz de llevarnos a una idea fabulosa que no teníamos antes. Una vez descubierta esta idea, debemos volver a ver qué imágenes genera, y así vamos tejiendo el mundo de la pieza como una maquinaria que no sólo nos obliga a sensibilizarnos ante el mundo, sino también a tener ideas de él, y en definitiva, contrastarla con nuestras ideas habituales, las que nos acompañaban de antes de entrar a la sala, nuestro maldito “sentido común”. Vamos a las ficciones (al teatro, al cine, a la literatura) para hacer tambalear nuestro sentido común, y tratar de encontrar respuestas a los grandes problemas que no pueden ser abarcados por otros lenguajes: el de la ciencia, el de la filosofía, el de la política o incluso el de las religiones.

En este punto debería tratar de dar un ejemplo concreto, y me permitiré contarles alguna anécdota personal para tratar de explicar cómo aplicamos los autores esta técnica a nuestro trabajo.

Mi padre murió a los 50 años, cuando yo tenía apenas 19. Mi padre era taxista. Yo no me llevaba del todo bien con él. Supongo que pertenecíamos a mundos muy distintos. Pero ahora que está muerto, y cuanto más me acerco yo a la edad que él tenía cuando murió, naturalmente pienso cada vez más en él. Lo extraño un poco. Pero no sé mucho de sus cosas. A veces me asalta el temor de transformarme en algo parecido a él. Punto.

Todo esto que acabo de describir son ideas. Ideas acerca de mi relación con mi padre. Me es completamente imposible tratar de escribir algo a partir de este mundito de ideas. Ojo: todas estas ideas son verdaderas. Pero ya pertenecen al mundo de mi sentido común. Ya desarrollé defensas lingüísticas, racionales, para protegerme de lo que esas ideas puedan hacerme sentir.

Hace un año fui a dar el examen para obtener mi registro de conductor. Claro, yo no lo saqué a los 19 años porque como mi padre tenía un taxi, si hubiera querido obtener mi registro en ese momento yo debía obtener un registro profesional, que es algo muy difícil de conseguir en Buenos Aires: hay que aprenderse todas las calles de la ciudad, las direcciones de los hospitales, de las comisarías, etc. Así que nunca di ese examen. Hasta el año pasado. Yo ya sabía manejar: mi padre, que –repito– era taxista, me

había obligado a aprender. Pero durante 20 años jamás volví a tocar un auto. Muchas veces soñaba una pesadilla recurrente: que estaba conduciendo con mi padre a mi lado y que me detenía la policía por no tener registro. Pero el año pasado, decidí comprarme un auto y fui a saldar esta vieja cuenta pendiente. El examen es una cosa rarísima. Lo primero que hay que hacer es estacionar el auto, que como todo el mundo sabe, es lo más difícil. Hay que estacionarlo en dos maniobras entre dos caballetes abollados. Luego hay que esquivar unos conos, sin apretar el acelerador, en primera y con embrague. Luego hay que detenerse en un puente, en pendiente, y arrancar el auto sin que se pare el motor y sin caerse para atrás. Y finalmente, lo más gracioso: hay que hacer una maniobra en 8 en marcha atrás, cosa que si estudiaste bien todos los libros para el examen, es un movimiento que está absolutamente prohibido en la ciudad. Yo había estudiado muy bien todo, y di mi examen de manera perfecta. Cuando bajé del auto alquilado para dar la prueba me di cuenta por primera vez de que ya tenía 38 años, y que todos los demás conductores eran jóvenes de 18. Y a todos ellos los esperaban los padres, que los habían acompañado en sus propios autos para dar el examen. A cada uno de ellos sus padres le dieron un enorme abrazo detrás de las vallas amarillas y negras de la pista de examen. A mí no me esperaba nadie. No me esperaba mi padre. Al menos no allí, detrás de la valla. Me pregunté dónde me esperaba. Jamás me sentí tan solo en el mundo.

¿Por qué antes, cuando expliqué cómo me sentía frente a la relación con mi padre, no me pasó nada? ¿Por qué un grupo de jóvenes abrazados a sus padres, valla mediante, un día de sol, en el Autódromo Municipal, me han hecho sentir que realmente yo no sabía lo que significaba la frase “echo de menos a mi padre”?

Porque es una imagen. Nada más ni nada menos. La imagen contiene contradicciones y ambigüedades, orden y caos en partes iguales, y tiene el poder mágico, misterioso, de vincularse directamente con los sentidos, con los sentimientos, obligando a la razón a realizar curiosas operaciones para asimilar lo que se nos presenta. La muerte es una idea. Es una palabra. Es un concepto. Incluso la muerte de mi propio padre es una idea, puedo hablar de ella, y referirme a ella con palabras que la comuniquen. Sin embargo, mi trabajo consiste en descubrir las imágenes que violentan todas mis cómodas ideas. Sólo así estas ideas podrán enriquecerse, y con ellas mi experiencia humana, mi paso por el mundo.

De lo que se deduce que necesitamos de las imágenes con desesperación. Pero no lo sabemos. Y a veces incluso creemos que asistimos al teatro para debatir ideas, pero yo creo que esto es falso. Vamos al encuentro de las imágenes sorprendentes que harán que comprendamos las ideas que no podemos expresar con exactitud. De allí la definición que más me gusta sobre la verdadera tarea de un artista, tal como lo expresa el pintor Luis Felipe Noé: “un artista es un pensador de lo impreciso”.

Una breve historia de la imagen

Estos procesos, que he tratado de describir en dos minutos, son íntimos y de uso personal. Sin embargo, a veces la historia se ve modificada, o mejor dicho, anticipada, por estos procesos singulares. Esto ocurre cuando los hallazgos azarosos de la intuición sensible de una sola persona, de un artista en especial, o de un puñado de artistas en un movimiento, entran en sintonía con diversos acontecimientos socioculturales. La imagen pura anticipa la idea.

Como dice el filósofo y pintor Eduardo del Estal:

“Por la Imagen, Giotto anticipa el espacio de Newton; Turner anticipa la termodinámica; el cubismo, la relatividad y la desintegración del sujeto; el futurismo anticipa el fascismo; Pollock, la física estocástica; Mondrian, los códigos binarios...”

La representación de todos los objetos en la materia única del óleo precede a la equivalencia del régimen monetario. (El Museo precede y anticipa al Banco, y éste a Wall Street, agrego yo). La organización musical en un sistema tonal precede a las monarquías absolutas.

La descentralización de la elipse barroca preanuncia la nueva "mecánica celeste"; Tintoretto refuta a Galileo antes que Kepler.

La escritura está ligada al Estado, a lo histórico. Relata, administra, organiza, explica...

La Imagen –en cambio- estupefacta.”

En el presente, la imagen ha entrado en cierta zona desgraciada. Si no, no estaríamos hoy aquí reunidos tratando de volver a definir cuál es nuestra verdadera relación con el mundo que aparece en las imágenes, es decir, con las ficciones artísticas. Es bastante evidente en nuestras culturas que el objetivo del arte ya no es la producción de lo bello, o en todo caso, la producción de cosas tan bellas que obturen y taponen un vacío primordial, existencial, donde yacen todas las preguntas realmente inquietantes, las preguntas por la muerte, por el deseo, por nuestro sentido en el mundo.

Yo creo que para poder comprender cuál es nuestra relación con las imágenes, es muy útil conocer la génesis que esboza Eduardo del Estal, y como no soy un experto en este tema, me gustaría ahora tratar de compartir con ustedes algunas de sus teorías fundamentales. Del Estal es un pintor, poeta y filósofo argentino. En esta triple función logra a mi gusto una síntesis extraordinaria para poder tratar este tema. Como filósofo que a su vez pinta, desarrolla una tesis muy singular, que es la de suponer que el pensamiento sigue el principio de verosimilitud del ojo, es decir, que en sociedades primordialmente visuales como la nuestra, pensamos el mundo como “verdadero” más o menos de la misma manera que el ojo comprende, captura o interpreta lo real. Por eso se dan en el pensamiento algunas leyes parecidas a la de la Psicología de la Gestalt, que es una manera de organizar lo visible. En el pensamiento también se dan los campos de figura y fondo (a los que Del Estal llama poéticamente “Significado” y “Sentido”), también se cumplen las leyes de cierre (tiendo a pensar mejor -o como más verdadero- lo que es organizativamente cerrado antes que lo que está abierto o incompleto) y demás leyes mencionadas en la teoría de la Gestalt. Pero lo que más me interesa señalar aquí hoy es la relación que las imágenes (a las que en general consideramos erróneamente como el producto del arte) tienen una relación muy curiosa, muy peligrosa, con los mecanismos del poder. El poder se ha garantizado históricamente la capacidad de administrar las imágenes, y de esta historia me gustaría charlar hoy, para ver en qué punto estamos.

Del Estal comienza por argumentar algo muy violento pero muy cierto: que la belleza es un mecanismo de poder. Establecido un prototipo ideal, un canon de proporciones, es decir, “lo bello universal”, la diferencia con respecto del modelo provoca en los individuos la angustia y la culpa necesaria para que el Orden perfecto domine sobre la imperfección de los hombres singulares. Lo perfecto queda en el dominio de los poderosos, mientras que los hombres, como individuos, tienden a percibir su singularidad como desviación e imperfección.

Un caso ejemplar de la identificación de la Belleza con el Orden y el Poder es el “*Canon Bizantino*”, en el cual la medida de la nariz del emperador Justiniano constituía el submódulo de proporción cuya multiplicación y proyección aseguraba la belleza y la armonía de toda obra plástica o arquitectónica.

Claro que ha habido reparaciones históricas a este tipo de aberraciones. Kant fue el primero en comprender la insuficiencia, la parcialidad insostenible y la inconsistencia lógica de esta corrupción de la belleza. Así, determinó otro nivel estético distinto de la belleza, que permitía conceptualizar las experiencias estéticas: lo Sublime.

La belleza no puede existir, no puede ser percibida, sin un fondo que la niegue y la dinamice. No hay belleza sin incompletitud, no hay simetría sin rotura.

El desorden, el caos, lo pavoroso, es condición de la existencia de lo Bello.

La naturaleza de la belleza es que lo horroroso se presente como una ausencia que no debe ser develada jamás. El poder, el vértigo y la esencia de lo Bello consiste en *la suspensión de un horror primordial*. Una forma bella es la percepción actual y armónica de algo que se intuye informe, caótico e ilimitado. Lo Bello es una revelación que no puede producirse.

Estrictamente, la función de la Belleza (y con ella, la de las imágenes que producen los hombres) no es seducir, armonizar u ordenar sino hacer posible la vida ocultando lo pavoroso. El Arte es un velo a través de cuya trama ordenada se infiltra el Caos, el horror de lo desconocido, de lo que la razón no puede significar en categorías verbales.

La humanidad no siempre ha estado rodeada de imágenes como hoy, sino que ha vivido en diversos ambientes visuales.

Las edades de la imagen
Según conceptos de Eduardo del Estal

	1 Logosfera	2 Grafosfera	3 Videosfera
Régimen	El ídolo	El arte	Lo visuátil
Principio ontológico	Presencia	Representación	Simulación
Principio de eficacia	La imagen es vidente	La imagen es vista	La imagen es visionada
Estado	Sólido	Líquido	Gaseoso
Modo de existencia	Viva: La imagen es un Ser	Física: La imagen es una Cosa	Virtual: La imagen es una Percepción
Referente de autoridad	Lo sobrenatural (Dios)	Lo real (La naturaleza)	Lo ejecutante (La máquina)
Fuente de luz	Espiritual (Interior)	Solar (Exterior)	Eléctrica (Interior)
Temporalidad	Religiosa (Tiempo cíclico)	Histórica (Tiempo lineal)	Técnica (Tiempo puntual)
Modo de atribución	Colectiva (Anónima)	Personal (Firma del artista)	Empresarial (Logo-marca)
Instancia de gobierno	Sacerdotal	Monárquica	Empresarial
Patología	Paranoia	Obsesión	Esquizofrenia
Eficacia	Divinidad (Yo os protejo)	Belleza (Yo os complazco)	Novedad (Yo os sorprendo)

Veamos qué es todo esto, que yo apenas entiendo. Del Estal propone tres momentos históricos, de acuerdo al tipo de imagen dominante en cada uno de ellos, y los llama así:

1. **Logosfera**, dominada por el ídolo.
2. **Grafosfera**, dominada por el arte.
3. **Videosfera**, dominada por lo virtual. A falta de una palabra para explicar cómo es vista la imagen virtual, Del Estal inventa el término español “lo visuátil”.

A cada ambiente le ha correspondido su propio régimen: en la edad del ídolo la imagen es una presencia (pensemos en los tótems de la Isla de Pascua), en la edad del arte la imagen es una representación (pensemos en la Mona Lisa en el Museo del Louvre) y a la edad de lo visuátil le corresponde el simulacro (pensemos en Gran Hermano).

En distintas épocas la Imagen es sujeto de una calidad y una práctica diferentes, por lo tanto las diferentes prácticas de la imagen deben llevar nombres diferentes porque implican ontologías muy distintas.

No es la misma mirada la que mira al Pantócrator, a un autorretrato de Rembrandt o a un videoclip de Spike Jonze.

Si bien el verbo *mirar* permanece idéntico, lo que ha mutado es el sujeto (es decir, nosotros) y consecuentemente ha cambiado entonces el objeto. La imagen no sólo no tiene la misma ontología, sino que tampoco tiene el mismo propósito, el mismo principio de eficacia, el mismo principio de verosimilitud, ni el mismo soporte físico, ni el mismo estado, ni el mismo referente de autoridad, ni siquiera la misma patología. Por eso me interesa que tratemos de entender algo en principio un poco doloroso: tal vez no vivamos más en la Grafosfera, en el tiempo del Arte, y tal vez nuestra tarea, sin darnos cuenta, haya dejado involuntariamente de ser artística hace ya tiempo. Esto, que tal vez no sea ni bueno ni malo, requiere algunas explicaciones.

Las diversas prácticas de la Imagen no implican “progreso”. Así como está claro que no hay mayor “evolución” en un dibujo de Joan Miró que en las Líneas de Nazca, no hay progreso en la historia de la imagen.

Porque en realidad las imágenes no tienen una historia lineal, sus distintos regímenes se superponen como estratos, y entre ellos hay contaminaciones y filtraciones, que ya analizaremos.

Como la materia, la Imagen cambia de propiedades según su estado (*sólido, líquido y gaseoso*) pero mantiene una condición reversible: cada estado contiene potencialmente a los otros.

En el devenir de los diversos Modelos culturales, las distintas miradas determinan los estados y los puntos de fusión y ebullición en las fases de la Imagen.

El estado sólido corresponde metafóricamente al *Ídolo*, cuyo peso lo liga a la tierra, a lo tectónico. Su punto de fusión con el período siguiente, el del arte, será el ícono: el ídolo pagano se transforma en ícono religioso, y de su representación se procederá luego a la expansión representativa que conocemos como “arte”.

El estado líquido corresponde al *Arte* por su capacidad de circulación, de flujo, en tanto obra y en tanto valor de cambio. Los objetos artísticos devienen productos, mercancías de los museos, acumulación de riqueza, y son análogos a la acuñación de moneda en los bancos. El punto de ebullición de esta imagen líquida que es el arte ocurre en el momento del pasaje de lo analógico a lo digital.

El estado gaseoso implica la difusión homogénea e impregnante de *lo Virtual*. La posesión inmediata de imágenes que significa Internet, implica un drástico cambio,

transforma el flujo de la imagen líquida directamente en oxígeno, en aire circundante. La imagen es virtual e inmaterial. Y su acumulación es más complicada. Me gustaría que comentáramos después si la caída del sistema financiero mundial no es preanunciada también por este pasaje de lo líquido a lo gaseoso en nuestra manera de pensar la riqueza: del billete moneda, a las acciones en Wall Street, acumulación inexistente y virtual.

Los límites entre un estado y otro no son cortes catastróficos y absolutos, no hay nada que no se encuentre en germen ya antes. Lo que cambia es el orden jerárquico en la práctica de la Imagen.

Sin embargo perdura una constante invariable: *el poder político y el poder económico como agentes que administran el régimen de la a Imágenes.*

La Mirada de los hombres tiene su espacio visual propio en cada época imaginaria y, con relación al tiempo, una velocidad diferenciada.

El “*ídolo*” es imagen de un tiempo inmóvil, una síncope de eternidad manifestada como corte vertical de la sucesión.

El “*arte*” es lento, pero presenta indicios de movimiento.

Lo “*virtual*” es rotación constante poseída por la obsesión de la velocidad.

A su vez sus espacios de circulación son distintos.

El “*ídolo*” es autóctono, enraizado en una tierra determinada, revela el “espíritu del lugar”.

El “*arte*” está constituido para el viaje, liviano y portátil, permite su traslado.

Lo “*virtual*”, concebido desde su origen para una difusión planetaria, asume la movilidad extrema.

La trayectoria histórica de la Imagen implica un proceso entrópico, una disminución de la energía simbólica desde el ídolo hacia lo virtual :

IDOLO > ARTE > VIRTUALIDAD

Aclaro esto tal como lo comprendo yo: en el ídolo el caudal simbólico es enorme; el ídolo está emplazado allí en la tierra para significar su mensaje; en el arte, esta caudal disminuye, ya que al arte asume progresivamente la ambigüedad como valor de autoridad; en lo virtual, la simobología intenta desaparecer por completo: la representación visual es –en casos extremos- prácticamente “luz que entretiene el ojo”.

Para el imaginario colectivo, el “ídolo” asegura la transición de lo mágico a lo religioso; el “arte” de lo religioso a lo histórico, o de lo divino a lo humano como núcleo de significación; lo “virtual” de lo colectivo a lo individual, es decir, el fenómeno que opera la virtualidad es la *privatización de la mirada*. Sentado en casa, solo frente a mi computadora, tengo acceso a todas las imágenes del mundo. O a sus simulacros, que puede parecer lo mismo.

El ídolo es poder; el arte es moral; lo virtual, interesante.

Uno es un objeto de culto; otro, de deleite; el tercero, de fascinación.

El primero pretende eternidad; el segundo, inmortalidad, el tercero, constituir un acontecimiento. (Que no está tan mal, frente a la carga opresivamente trascendental de los otros dos períodos.)

El ídolo, por ser un objeto religioso, cumple una función dependiente de la teología. El arte se libera de lo religioso pero no del poder político. Lo virtual depende exclusivamente de lo económico, del poder de compra.

Paralelamente a la declinación simbólica, la sucesión de las edades evidencia una transición de los estados materiales de la Imagen orientada hacia una “*desmaterialización general de los soportes*”,

La Imagen deviene cada vez más liviana física y simbólicamente; de la presencia pasa a la representación, de la representación a la pura estimulación sensorial y de ésta, a lo abstracto de la idea.

Las prácticas de la Mirada implican una condición semántica en el modo en que la Imagen se inscribe en el objeto. Así que si queremos analizar esta división en edades en las clásicas categorías de la semiótica, también encontramos que índice, ícono y signo corresponden a estas tres esferas ambientales:

El “*índice*” es una huella, un fragmento, un rastro de una presencia.

El “*ícono*” se asemeja a la cosa que representa sin ser la cosa misma, esta referencia no es arbitraria sino que se sustenta en una analogía.

El “*signo*” ya no tiene relación analógica, es arbitrario, su relación es convencional y depende de un código.

La imagen “*Ídolo-Índice*” fascina, tiene un valor mágico.

La imagen “*Arte-Ícono*” inspira placer, su valor es ético y estético.

La imagen “*Virtual-Signo*” provoca distancia, tiene un valor sociológico, una marca de pertenencia.

El mayor problema que enfrentamos hoy, en Mülheim, es que todos estos estados diversos de la mirada, y de las imágenes, conviven simultáneamente en nuestra sensibilidad contemporánea.

La presencia del último reactiva el fantasma del primero. Ya que en lo virtual hay una búsqueda desesperada de la materia primaria del índice, una valoración subterránea de lo elemental, de lo táctil, y de lo eterno: las mejoras tecnológicas en los soportes digitales (que van desde el disquette de 5 ¼ al de 3 ½ y de allí al Zip y luego al CD, y al DVD, y al Disco rígido, y al Pen Drive, y nuevamente al disco rígido con más capacidad) buscan la manera de hacer eterna nuestra información, de guardar todo en el éter y para siempre. Lo visuátil comparte con el ídolo su pasión por la duración eterna, cosa que el arte (basada en la presencia del objeto) parece despreciar.

Para tratar de entender nuestro tiempo, que no es sólo el tiempo aparentemente atroz de lo visuátil, sino el tiempo en el que lo visuátil convive con el arte y lo sagrado del ídolo, me parece que es importante que profundicemos en las características singulares de estas distintas maneras que el hombre ha tenido de producir imágenes.

Veamos primero su estado más **SÓLIDO**: el **ídolo**

El occidente moral es judeo-cristiano. Pero el occidente imaginario es griego.

El ícono cristiano no es una imagen con parecido, sino una imagen teofánica, divina, litúrgica. No vale por su forma visible sino por el efecto deificante de su visión.

El ícono es un ídolo por ser una Imagen “inmediatamente eficaz”, donde la mirada trasciende la materialidad visible del objeto.

De todos modos hay una sutil diferencia entre Ídolo e Ícono. En ambos se trata de representar lo invisible por lo visible, pero la diferencia no está en la Imagen sino en el culto que se le rinde.

El ídola adora a la divinidad misma presente en la **materia de la imagen** (la piedra de la estatua es sagrada), en cambio el cristiano realiza la “*traslatio ad prototypum*”, asciende a la divinidad a través de la imagen.

Pero ambos, el Ídolo y el Ícono, son independientes de la Mirada, su poder actúa aún cuando no son vistos. Por eso la esencia del Ídolo como Imagen no es contemplativa, su poder no reside en su visibilidad sino en la presencia material de su Imagen. En esencia, el Ídolo es un sujeto y no el objeto de una Mirada.

Pero luego aparece su **PUNTO DE FUSIÓN**: el **ícono**

El ícono del cristianismo bizantino no es una Imagen mimética, es una “epifanía” de la mirada. El cristianismo, heredero de una religión de escritura como el judaísmo donde la figuración de Dios estaba interdicta, desconfió siempre de las imágenes como residuos paganos.

Esta desconfianza derivó, en el siglo VII en la violenta herejía iconoclasta.

Tanto los iconoclastas como los defensores de las imágenes no alcanzaban a comprender ese ente ambiguo, el ícono, que no era ni un Ídolo ni un producto artesanal, que liberaba a los hombres de la angustia insoportable de lo invisible.

En su ontología, el concepto de Arte no existía, sabemos que fue un producto del Renacimiento.

Por otra parte, la encarnación de Cristo presentaba un problema complejo a quienes pretendían administrar eficazmente su imagen con fines religiosos (y sobre todo, políticos), la manifestación de lo invisible en lo visible, la limitación de lo infinito en un cuerpo. Si Cristo era Dios, como el Padre, era inconmensurable, pero para ser una corporeidad visible debía ser mensurable.

La Imagen de Cristo en el ícono expresaba su doble naturaleza, sus rasgos físicos eran explícitos en la pintura, su divinidad inconmensurable implícita en el brillo de su mirada, potenciada hasta lo obsesionante por la marcada frontalidad del Icono.

Otro rasgo peculiar es la carencia de sombras. Los cuerpos no proyectan sombras, y una sombra no es un fenómeno secundario, la sombra de un ser lo delata, es la prueba de la existencia espacial de un cuerpo. Sólo Dios carece de sombra porque su cuerpo coincide con los límites del espacio.

La composición desalojaba de la figura toda ilusión de realidad mimética.

Sin embargo, los escasos fondos arquitectónicos y paisajísticos se presentaban con una peculiar perspectiva, una perspectiva inversa a toda lógica perceptual, lo más cercano resultaba lo más pequeño y las líneas de fuga confluían hacia un punto exterior al cuadro.

La óptica neoplatónica y bizantina sostenía que la imagen se formaba en el objeto y no en la retina, porque si la Imagen fuera interior no habría necesidad de mirar lo que ya se poseía en el alma, además resultaba incomprendible la relación entre el tamaño de los objetos y el reducido espacio del ojo.

Esta perspectiva sugiere que las cosas han sido pintadas en su lugar y no desde donde el pintor las ve.

Si se acepta esta normativa visual se advierte que el ícono no ofrece la imagen correspondiente a la situación del observador sino a la visión de alguien ubicado detrás del cuadro, lo que sumado a la frontalidad convertía al Icono en la mirada de Dios.

La mirada de Dios otorga el ser a las cosas. El hombre es porque es visto.

La esencia del cuadro se invierte. En esta edad, la Imagen es el Ser, el observador es la Imagen.

El Icono no es un ficción, una representación, ni un doble de lo real, por el contrario es lo real.

El icono es un caso único en la historia de la mirada. Después del icono la imagen será siempre objeto de la mirada de un sujeto que lo determinará como visible, como espectáculo.

A partir del Renacimiento desapareció toda reciprocidad visual.

Las imágenes ya no miran al espectador, se miran entre sí, o cierran los ojos.

En la pintura barroca Cristo es crucificado por segunda vez en la obra por las miradas del pintor y del espectador. En los cuadros barrocos, las únicas figuras que miran frontalmente al espectador son las cuencas vacías de las calaveras.

Si desde el Renacimiento pudieron pintarse múltiples imágenes del rostro de Dios es porque Dios había muerto. Desde entonces la pintura es la presencia de una ausencia.

Veamos el estado **LÍQUIDO** de la imagen: el magnífico **Arte**. Y veamos que no es tan magnífico como creíamos.

El Arte es un producto de la libertad. De la libertad del hombre frente al Creador, un triunfo del humanismo sobre la teología.

Lo artístico aparece cuando la obra encuentra en sí misma su razón de ser. Es la emergencia de la individualidad, el artista toma la palabra para decir "yo".

La emergencia del Arte es inseparable de la determinación de un "territorio", un territorio individuo, un territorio cívico, una ciudad, una nación. El Arte nace de la unión de un individuo y un lugar. Y el lugar es tanto pertenencia, como punto de vista, como posibilidad de acumulación de las obras (museos).

El Arte se convierte en patrimonio de una comunidad y a la vez es el territorio discursivo de esa comunidad independizado de la teología y la mitología.

Del Ídolo al cuadro, la imagen cambia de signo. De presencia se convierte en apariencia. De sujeto se convierte en objeto.

La ascensión del artista como individuo tiene como recurso la disminución del poder simbólico de la Imagen. La belleza es una magia civilizada. Su poder no proviene de la divinidad sino del individuo-artista.

La obra de Arte tiene una dimensión perceptual, se dirige a los sentidos a expensas del Sentido Sagrado.

El Ídolo era una mirada sin sujeto. El Arte pone un sujeto, el hombre detrás de la mirada.

La invención de la perspectiva destruye la presencia inmediata del Ídolo, el espacio crea conciencia y el centro de la mirada se ubica en el hombre.

Pero la perspectiva ejemplar nace en el Renacimiento, una representación espacial a partir de un sistema geométrico universalmente inteligible. Este modelo geométrico unifica al mundo "real". Unifica en un continuo los espacios cerrados, sagrados y cualitativos que regían la representación. La inversión metafísica del punto de vista en la perspectiva geométrica es un hecho óptico, una revolución de la mirada, que ha precedido a revoluciones científicas y políticas de Occidente.

El espacio, el mundo se ha vuelto laico. Y ha permitido el traslado de las imágenes fuera de los lugares de culto.

La construcción de la perspectiva eleva a sujeto libre a su constructor, que conoce las leyes del espacio y por lo tanto puede organizar su utilización.

Pero la subjetivación de la mirada paga su precio: *la reducción de lo real a lo percibido*.

Deviene una ontología de lo aparente. La esencia de lo visible ya no es una trascendencia invisible sino un sistema de líneas y puntos, una *“máquina óptica”*, que encontrará su destino más maquínico precisamente en nuestra época.

Lo que el arte gana en precisión lo pierde en revelación.

El Arte no es mimesis del Mundo sino mimesis de una determinada operación de ver. Una forma de ver laica, comunitaria pero no trascendente.

El cuadro ya no es un patrimonio colectivo, es un objeto elitista que se dirige a un entendido. Y el “entendido”, el mecenas, regula, por su poder de adquisición, la naturaleza de las obras producidas.

El artista se ha liberado del poder sacerdotal, su obra se independiza del género religioso, pero su producción se somete al género que determina el monarca o la burguesía mercantilista.

La pregunta esencial del *“¿para qué?”* se pinta, la responde el *“¿para quién?”* se pinta. En nuestro caso, la pregunta *¿para qué* se hace una obra de teatro? también se simplificaría si nos preguntáramos, más honestamente, *¿para quién* se hace? ¿Es para llevar a los pueblos del interior, o para viajar a festivales sofisticados en Tokio? ¿es para acceder a subsidios del Fondo Nacional de las Artes –que favorecen las marcas folklóricas y costumbristas de un teatro que comunica algo a su comunidad, o para solicitar el apoyo de sofisticados emprendimientos culturales como el Kunsten Festival des Arts de Bruselas?

El gobierno del Imaginario pertenece, dentro de cada época, a un grupo mediador que administra los enunciados de unificación de una cultura. Durante la época del Arte el enunciado de unificación ya no es lo sagrado, *sino el valor de cambio en el mercado*. Quien ejerce la determinación del valor es el dueño de la significación y el dueño de los significados es el dueño del excedente económico.

Aquel que acumula la plusvalía es el mismo que acumula imágenes y, a la vez, quien determina el régimen de las formas y sus valores de cambio.

El Arte nace junto con el capitalismo en las concentraciones urbanas.

En ausencia del valor sagrado, el arte vale en realidad por su precio.

El devenir de la obra en signo monetario la legitima como un fetiche deseable, pero intercambiable en una cadena sin fin de transacciones.

El Arte es un objeto del Mercado, y ambos (arte y mercado) tienen una *“sacralidad residual”*.

La obra como objeto único, raro, transportable, acumulable; el dinero por sus propiedades milagrosas de conversión.

La sacralidad profana del Arte proviene de la unión de dos fetichismos, un valor que como en épocas arcaicas arraiga en lo invisible, en lo oculto. *“El dinero es la vida de lo que está muerto moviéndose en sí mismo”*, dice Hegel.

El dinero hace circular al Arte, el Arte hace circular al dinero.

El dinero “realiza” (hace real) el valor del Arte y el Arte *“irrealiza”* al dinero, lo convierte en signo puro del poder de la Imagen. Una parodia de lo sagrado que constituye una *“liturgia de la mercancía”*.

Una Imagen no extrae su poder de sí mismo sino de una comunidad, y el poder que le otorga la comunidad capitalista es su valor de cambio.

Cabe señalar que el Arte no es una invariante de la condición humana, es una noción tardía propia de Occidente y cuya perennidad no está asegurada.

El Arte es un período acotado históricamente de la actividad transhistórica de la producción de imágenes. Está ligado constitucionalmente a una técnica, a una materia determinada, a un proceso de individuación, a una declinación de lo religioso, a un humanismo, a una concepción de la Belleza y la Naturaleza, a una política y a una determinada circulación económica.

Pero el Arte termina cuando aparece el Museo que lo libera de “sus funciones extrartísticas”.

Por otra parte, el siglo XX ha procedido a una desdefinición del Arte, elastizando el concepto hasta afirmar que *“todo es Arte”*. Sin embargo, la autoridad del mito artístico ha impedido enunciar su contrario: *“el Arte no es Nada”*.

La dificultad de definir el Arte proviene de la aberración de querer incluir la totalidad de las Imágenes que tenemos a nuestro alrededor en los parámetros de una determinada práctica histórica de la Imagen.

Del mismo modo, establecer una *“historia del Arte”*, implica, además de una definición previa, admitir una evolución lineal y progresiva de la invención plástica, cuando la experiencia demuestra, con la reaparición de prácticas y formas primitivas, que la producción de Imágenes presenta, en el tiempo, una trayectoria similar a una espiral. Y la espiral es infinita.

El fin del Arte no es el fin de las imágenes, ¡así que no nos preocupemos!

Simplificando, la curva vital del Arte puede enunciarse así: *“El Arte nace liberándose de la alienación de Ídolo, madura en su autonomía, y muere por autorreferencia.”*

El Arte ya no opera por la presencia mágica de un ídolo, opera por metáfora. El artista ya no señala lo oculto, lo encarna en la multiplicidad de las cosas, ya no es mirado por lo invisible, es él quien mira y cifra lo invisible en las formas.

Consecuentemente, el poder no emana del objeto, sino que le es transferido por el artista.

La imagen es obra de individuos y ahora, también, patrimonio de individuos.

La obra se traslada del templo a la pinacoteca.

El artista engendra al coleccionista y entre ambos la Imagen adquiere un valor de cambio.

En el cuadro hay una apropiación del mundo por el observador, y es históricamente equivalente a la apropiación del mundo por el navegante y el científico.

Se ha pasado de la imaginería al Arte cuando el pintor ya no realiza un encargo sino una creación firmada, del mismo modo que el autor se constituye con la imprenta, cuando el cuadro es una “obra de espíritu” y su valor no depende de los materiales utilizados o del número de personajes representados sino de la oscilación de la oferta y la demanda magnetizada por la plusvalía de la fama y el prestigio.

Hay Arte cuando aparece el retrato del hombre anónimo, que no es santo ni monarca. Cuando la figura no extrae prestigio sino de sí misma. El retrato anónimo implica la autonomía de la estética en la dimensión ética de un humanismo.

La edad del Arte tiene también un devenir sociológico,

Este devenir sociológico e institucional revela la presencia constante de un Poder que determina los géneros, promueve las operaciones estéticas y regula la naturaleza de las obras producidas.

La libertad del artista fue libertad de la práctica de la Imagen, jamás libertad temática, ni política, ni económica.

Finalmente queda como enunciación de lo específico artístico:

“El Arte es un hacer que no se denomina fabricación sino creación, cuyo producto final son un género de objetos calificados como obras de arte, cuyo valor de uso tiende a cero y su valor de cambio tiende a lo infinito”.

¿Es posible la Imagen sin Arte?

Sí.

La extensión universal que ha alcanzado el concepto de Arte conduce a aplicarlo a la totalidad de las imágenes creadas por la humanidad, incluso a aquellas instauradas con anterioridad a la aparición de la concepción misma de lo artístico.

Denominaciones impropias como *“Arte Rupestre”*, *“Arte Precolombino”*, *“Arte Románico”*, *“Arte Africano”* se aplican a prácticas de la Imagen totalmente ajenas al discurso estético del Arte.

Lo grave de esta generalización nominativa no es su condición errónea, sino que induce a interpretar según las determinaciones de Arte, innumerables manifestaciones pre-artísticas de la Imagen.

Una vez acotado históricamente y caracterizado lo específico de la edad del Arte es posible considerar la naturaleza de las Imágenes producidas fuera de su régimen.

Lo cual significa analizar los estatutos de diferentes prácticas de la Imagen y las distintas construcciones de la Mirada implicadas en ellas.

Obviamente, las culturas pre-artísticas no carecieron de omágenes sino que éstas no eran pensadas ni percibidas en términos de Arte. De ahí su particular importancia. En la posmodernidad, lo sagrado es la obra de Arte en el museo. La religión del Arte aparece como la primera religión planetaria que, para reconstruir lo que destruye convoca a todos los dioses, a todos los estilos, a todas las civilizaciones en el museo.

Pero esta actitud ignora un principio crucial: no es el Arte lo que crea el vínculo, sino el vínculo lo que hace al Arte. Una Imagen no extrae su poder de sí misma, sino de la comunidad de la que es Símbolo.

El museo atribuye a un término de la relación los efectos de la relación misma.

Lo sagrado reside en una función, no en un objeto.

La autosacralización de la imagen acaba por abolir su alejamiento, que es la médula de lo Sagrado.

Toda divinidad, todo mito, se basa en la alteridad.

No hay ninguna liberación sin alienación en lo Otro.

Por eso la Belleza no puede ser su propio Mito.

La incompletitud es condición de lo Sagrado, de lo simbólico, y revela el absurdo de toda autofundamentación social, de toda construcción voluntaria de un imaginario colectivo.

La acumulación de imágenes no constituye una Imagen

El museo es opaco, se mira a sí mismo sin dar lugar a otra Mirada. Fíjense que ésa es la misma definición de “lo solemne”: lo que contiene su propia mirada.

El museo no es democrático ni conservador, ni sagrado ni profano, no es religioso ni humanista. El museo es imposible.

Pero las ciudades, que son herencia de un plan renacentista que se arrastra hasta nuestros días, les da a los Museos un sitio tan privilegiado como antes las catedrales o ahora las estaciones centrales de tren.

La noción de Arte aparece en el Renacimiento y desde su aparición es arrastrada por la idea de **Progreso**. Todo artista se inscribe en un momento de una sucesión lineal de la que emerge la **superstición de lo nuevo**, de la **vanguardia**. La trayectoria del Arte es una teleología gloriosa, donde no es posible retroceder y que se aproxima inexorablemente a un Apocalipsis Ideal. Esta concepción está impregnada del arquetipo cristiano del tiempo salvador que se dirige a un Juicio y a una restauración de un Paraíso.

La adopción de este mito temporal explica la frecuente "*obsesión mesiánica*" entre los artistas.

Lo capital en este esquema histórico es que el tiempo actúa como juicio de valor, su cronología es una axiología, es un juicio positivo que legaliza cada nuevo paso de sus búsquedas. El encadenamiento de las nuevas formas plásticas es leído como una secuencia de "soluciones" cada vez más adecuadas, más eficaces, a los problemas de la imagen, y en esta lectura la vanguardia adquiere su sentido.

Si la vanguardia es desviación de la Norma, actualmente irrumpe una pregunta monstruosa: *¿En qué consiste la desviación de la Norma cuando ya no hay Norma?* Porque ya no la hay. Hemos llegado al punto de ebullición de este estado líquido y fluido de la imagen.

Y este **punto de ebullición** es lo **Digital**.

Fundamentalmente la digitalización es la codificación de información mediante la combinación de unidades binarias de dos dígitos (0-1). Cada unidad binaria constituye un "bit".

Esencialmente el bit es una unidad de medida de la información. La probabilidad máxima de información es 1, la mínima 0. La digitalización de la información procede por elecciones binarias, y la cuantifica mediante logaritmos de base 2. Mediante bits de dos dígitos se procede a optimizar las alternativas de definir un mensaje sin ambigüedad.

El carácter binario de lo digital es irreductible, ó 0 ó 1, o todo o nada; la información es una acumulación de unidades discretas, separadas entre sí, discontinuas.

Se puede lograr, mediante un ordenador digital, la copia de una imagen pictórica, la reproducción a través de puntos discontinuos, y la copia será eventualmente perfecta. Pero el artista, al crear el original, no operó por elecciones puntuales discontinuas, sino mediante un proceso global y continuo.

Lo que la digitalización logra mediante la reducción a unidades elementales contables, es un subproducto, una reducción que desnaturaliza el proceso de flujo, de devenir de lo continuo, de lo analógico.

Por lo tanto, carece de las posibilidades que emanan de la totalidad.

La digitalización no puede ir más allá de su naturaleza estadística y algebraica, por lo tanto neutraliza lo irreductible, lo incodificable, lo fantasmal. El Sentido.

El bit no es una unidad de sentido, es la medida de una probabilidad, es impotente para denotar cualidades difusas, valores y matices.

Lo fantasmal del código equivale a la realidad material del Poder.

La cibernética se organiza como una lógica, pero exige, como ideología, una referencia real, objetiva, una praxis sobre la materia.

Así, tras esta ebullición de lo líquido, el arte se torna **GASEOSO**, y aparece por fin nuestro ambiente por excelencia, el ambiente de lo **Virtual**

Atención, porque si en el Arte ya estábamos un poco desesperados, lo que sigue no es para personas impresionables.

En lo Virtual lo legible engendra lo visible. Las imágenes no nacen por interacciones de la luz y la mirada. Las imágenes primero han sido lenguaje, son productos de operadores simbólicos liberados de la materialidad de la luz.

Por primera vez, en la dimensión de la mirada, son los códigos lógicos matemáticos y no la luz los que crean la imagen.

En el video, materialmente, *ya no hay imagen*, sino una señal eléctrica *en sí misma invisible*, que recorre veinticinco veces por segundo las líneas de un monitor. Es el observador quien recompone la imagen.

La Imagen de video ya no es una materia sino una "señal", que *para ser vista debe ser leída* por un cabezal registrador.

En este punto se hace realidad el sueño supremo de la Razón, el delirio del "yo"cartesiano: Crear un Mundo sensible con la materia del lenguaje *donde todo lo Visible sea Legible*.

Además, la relación física y metafísica de los objetos con la luz sufre una mutación fundamental. El monitor no depende de la proyección sino de la difusión, la luz ya no es reflejada por la Imagen, la luz es *emitida* por la Imagen.

La Imagen ya no depende de la iluminación para ser vista, tiene su luz incorporada, se revela por sí misma, se convierte en "*causa de sí misma*". Fíjense si no es una magnífica definición de la expresión virtual por excelencia, la televisión, pero también de algunos incipientes fenómenos, como los *floggers*, que no habiendo hecho mérito alguno para ser dignos de ser mirados, se constituyen en la propia causa, en el propio argumento, de su razón de ser.

En el Arte se está delante de la Imagen. Pero en lo Virtual se está dentro de la Imagen: la imagen irradia de los monitores y nos ilumina. Con lo cual la mirada adquiere el carácter pasivo de la escucha.

El quiebre histórico de la Imagen es el paso de lo analógico a lo digital.

Lo que capta la vista ya no es otra cosa que un modelo lógico-matemático provisionalmente estabilizado. Es el sometimiento de los objetos por el lenguaje, y del ojo por el número.

La Imagen ya no es "mimesis", no imita deficientemente una realidad exterior, la imagen infográfica es lo real, o peor aun, lo real deberá imitarla a ella para existir. Imagen y Realidad se vuelven indiscernibles.

En la Imagen autorreferente cesa toda representación.

El gesto queda interdicto.

El Arte era el trabajo del cuerpo en una materia. La figuración digital prescinde de nervios y músculos. El cerebro se ha liberado de la mano. Los objetos se han liberado de su peso y su resistencia. Los objetos se han convertido en "modelos".

Lo que atenta contra el espíritu de la informática no es una falta de alma, sino una falta de cuerpo *porque donde no hay cuerpo no hay mirada*.

En lo Virtual ha desaparecido la condición trágica de lo existente: *lo irreplicable*.

El componente trágico resulta suprimido.

El Principio de Realidad de lo Virtual es un Principio de Placer.

El ojo digital ignora la carne. Lo Virtual sólo tiene deseo de sí mismo y comunica sólo lo Virtual, de este modo, la imagen digital deviene *hipervisible*.

Y lo hipervisible se constituye en el acto de no ver a lo Otro.

Por lo tanto en lo Virtual no hay imagen, porque la condición ineludible para que haya Imagen es la alteridad.

En una cultura de miradas sin sujeto ni objetos toda imagen es el absurdo de ser la imagen de sí misma.

Si ya nada queda oculto, si nada resiste, desordena o contradice lo Virtual, si nada queda afuera de la representación, se ha llegado, inexorablemente, al fin del mundo.

La formulación empirista de Berkeley se verifica como pesadilla: *“La esencia de los objetos consiste en que son percibidos por nosotros”*.

Lo Virtual no piensa. Carece de antagonismo lógico, un no-ser, una ausencia no es figurable, no es ilógico, es alógico, carece de estructura, es pura textura. La televisión no tiene planos: todo es primer plano. Tampoco es democrática: todo un pueblo no entra en cuadro. Sólo lo simbólico tiene operadores de oposición y negación, pero los formatos virtuales, digitales, y el video como dispositivo, son sólo afirmativos.

Una sociedad es fundamentalmente una comunidad de Sentido, habitar un punto de vista común. El fenómeno característico de lo Virtual es la desimbolización mediante *la Privatización de la Mirada*. Consecuentemente se dispersa lo colectivo, lo comunitario, hasta la humanidad genérica misma.

Si no hay Símbolo, no hay lugar de encuentro.

Sólo existe un espacio de circulación acelerado y caótico de partículas de subjetividad, cuya subjetividad misma carece de permanencia.

En lo Virtual el sujeto no tiene semejantes.

La Imagen carece de poder simbólico, por su naturaleza transparente es incapaz de señalar lo Real porque ella misma es lo Real.

Lo cual determina el fin de la capacidad de soñar, las imágenes y las cosas, superpuestas, se han vuelto idénticas, unívocas.

Lo Virtual, al restituir la tridimensionalidad, logra la exterminación del Mundo por su doble.

Pero no me gusta adherir a la idea de la muerte del arte. Se me hace demasiado sencilla. Además, hay un goce fúnebre en anunciar la *“muerte del Arte”*. Si el crítico está en condiciones de registrar esa muerte, es porque siente que lo sobrevive, que está excluido del desastre. Y el crítico no está excluido del desastre. Casi siempre es – para colmo- quien lo legaliza.

Para cerrar esta larga charla, tratemos de pensar en un ejemplo de producción de imágenes, para entender por qué, en nuestros días, somos víctima de las tres patologías, cada una de ellas originada en la naturaleza de cada edad: la **paranoia** que genera el ídolo, la **obsesión** a la que conduce la obra de arte, y la **esquizofrenia** a la que nos somete la explosión visual de la simulación.

Veamos el fenómeno de la representación: un integrante equis de Gran Hermano, alguien que no es un actor, comienza a hacer de sí mismo un personaje de ficción. La vida que vive encerrado en la casa de Gran Hermano no es una vida real; los aspectos “reales” de la vida no son “binarizables”, “simplificables”, así que todos entendemos

que esa vida allí adentro es no sólo una vida “artificial” (lo que la localizaría en el territorio de lo artístico) sino sobre todo una vida virtual: está construida por el trabajo de edición de horas y horas de aburrimiento. En la casa de Gran Hermano, como en toda época visuátil, y al igual que en todo reality show, no sobrevive el más inteligente ni el más talentoso, sino el que tenga la mayor capacidad endémica para fascinar. Sobrevivir no es sobrevivir; es apenas impedir el zapping que te reduciría a la nada. En estos seres anónimos que arriban a Gran Hermano se busca desesperadamente reconstruir la materia sagrada el ídolo: muchos de ellos logran carreras “artísticas” al salir del programa (porque ya han ganado la autoridad necesaria, warholiana, para ejercer el arte, que es la autoridad que el artista tiene de firmar lo que produce: “esto es bello porque lo he firmado yo, que soy popular”). En algunos casos extremos, como el de Italia, unas chicas lindas ganadoras de Gran Hermano acaban de ser presentadas por Berlusconi como candidatas al parlamento europeo. Dejemos de lado sus ridículos argumentos (que incluyen la defensa de una “representación” linda, bella y elegante, frente a la opción maloliente y mal vestida de la izquierda). La posible candidatura de estas modelos al parlamento europeo habla a grandes rasgos de dos cosas:

(a) el carácter poco serio del parlamento europeo, y

(b) el carácter lícito de esta forma de “representación”: parte del pueblo italiano (parte de los votantes que masivamente apoyan y siguen apoyando a Berlusconi) se sienten mejor “representados” por estas “imágenes”, a su vez generadas por la maquinaria binaria de producción de belleza que ya hemos descrito. Porque lo visuátil genera modelos. Modelos de identificación.

Es el mismo fenómeno de los floggers. En Argentina hay muchísimos, pero uno de ellos es una chica de 17 años que se hace llamar Cumbio, y que ya es un fenómeno de la red virtual. Cumbio no ha hecho nada muy original (la originalidad ya no es patrimonio de lo visuátil) ni tiene mucha gracia. Su poder de fascinación ya no es el del ídolo, sino tal vez el de codearse de vez en cuando con “los ídolos”. Sube a su web-site sus fotos con personajes famosos. Fotos sin objetivo artístico, sacadas con teléfonos celulares, fotos de registro de la realidad, de su realidad, que a su vez es alimentada por su propia popularidad, como un ouruboro que se muerde la cola. Es la catástrofe: causa y efecto de sí misma. Cumbio es invitada a programas de televisión, a mostrar cómo funciona el fenómeno. Que es un antifenómeno. Como una especie de Bartleby rebelde, Cumbio no hace nada. Su imagen es atorreferencial, y su autoridad está basada en la cercanía existencial con la materia del ídolo, pero está “cerca”. No es el propio ídolo. El ídolo empieza a no importar, su sentido le es devuelto sólo porque Cumbio (que no es nadie) posa con él. Es el triunfo extremo de la democratización de las posibilidades; Cumbio no es de clase alta, ni necesita de fondos o subsidios para generar su proyecto; de hecho, Cumbio no pertenece a ninguna clase, salvo a la clase que incluye un único elemento, que es Cumbio. El fenómeno flogger, que es incomprensible y aburrido, es a la vez de lo más interesante en producción de imágenes que podemos encontrar. El nombre Cumbio no es casual. La palabra no quiere decir nada, a lo sumo es el masculino de “cumbia” (un tipo de música), pero (al igual que mi pobre apellido) goza de una ventaja binaria enorme en estos tiempos visuátiles: se puede encontrar en Google sin que se confunda con otros productos.

Cumbio se llama en realidad Agustina Vivero, y es una chica de 17 años más o menos lesbiana. Pero esto también es irrelevante. Los floggers no son como sus antecesores los punks, porque no pretenden tener ideología, sólo tienen estética: un corte de pelo y un paso de baile. Es la contracción máxima de las capacidades de lo bello como autoridad para erradicar al horrible vacío. El poder de convocatoria del producto Cumbio es inaudito. Recibe 30.000 visitas virtuales por día. En junio de 2008 organizó e invitó vía web a la primera fiesta flogger, y consiguió reunir a 5000 personas. ¿Quién

es esta teen taekwondista que ya pasó por tres colegios secundarios? ¿Cuál es el secreto de su popularidad? ¿Cómo es que tiene más de 20 clubs de fans que la idolatran? ¿Cómo hizo para destacarse en un mundo de casi tres millones de floggers idénticos a ella?

Su nombre –como el del ídolo sagrado- se convirtió en una marca y ella es una gran organizadora de eventos que consigue convocar cada vez más adolescentes. Cumbio logró que muchos floggers abandonen su anonimato detrás de la computadora y pasen al mundo de los encuentros reales, en vivo y en directo. Es así, que desde enero se realizan reuniones todos los miércoles en el Shopping Abasto con el fin de divertirse y bailar el “pasito” de moda que inventaron.

No hay imagen más extraña para terminar esta charla: un grupo enorme de adolescentes que se conocen virtualmente y se peinan parecido se reúnen a bailar un pasito que han inventado. EL sitio de reunión, como no podía ser de otra manera, es el Shopping Abasto. Un centro comercial. Por si existían dudas de cuáles son los museos en la era de lo visuátil. El centro de compras por excelencia, aloja en su interior una enorme paradoja: el fenómeno flogger se ha sustraído del consumo, ocupa el centro comercial como santuario pero no consume en él, sólo baila un pasito.

¿Podemos hablar realmente de la muerte definitiva del arte? ¿No vuelve una y otra vez ese deseo un poco absurdo de firmar en primera persona nuestro asombro ante lo que no podemos explicar, y que está ligado al sentido último de nuestro objetivo en el mundo? ¿No basta filmar este encuentro en el Shopping Absto para –entre otras cosas- construir una obra de arte? De un modo u otro, el arte puede perder incluso algo de su materialidad, tornarse incluso “arte conceptual” (privilegiar la idea por sobre la realización concreta) y aún así habrá firma de artista. Aunque sólo sea para enfocar la lente de la cámara hacia Cumbio y sus amigos.

Rafael Spregelburd

Buenos Aires, 14 de mayo de 2009