

La invitación al viaje / la experiencia cinemática

Movimiento aparente

La propuesta expositiva que motiva esta publicación destaca el importante rol que han adquirido los medios cinemáticos en el curso de un siglo que ha amanecido con el embrujo del cinema y las imágenes animadas, un siglo que concluye entre los cantos de sirena de las pantallas informáticas y las realidades virtuales. Polaridades sugestivas del acelerado ritmo de la innovación tecnológica en el paso de la sociedad industrial a la ahora llamada sociedad de la información, las maquinarias del cine y la computación acotan la extensión que se pretende tantear a través de la obra de un número de artistas cuya actividad se desenvuelve, básicamente o en gran parte, entre los diversos recursos de la imagen estática y la dinámica, lo audiovisual y lo multimedial, la proyección y el objeto, la pantalla y el tiempo. Artistas que trabajan tanto en la particularidad como en la intersección de diferentes medios y prácticas: fotografía, cinema, vídeo, medios digitales y ese formato sin patrón preciso que denominamos instalación.

Por otra parte, esta propuesta quiere ir en contra de la petulancia de la novedad y de las fútiles prevenciones que acarrea su timorata percepción como un imperativo, como una especie de santo y seña que se renueva periódicamente en los contornos estéticos; según el cual, así como el noble arte de la pintura habría sufrido la advenediza coacción de la fotografía, el cine sería víctima de la televisión, el cine experimental del videoarte, el videoarte de los cibermedia... ¡y el net.art de la telefonía móvil! Banalidades apenas dignas de figurar en un almanaque de ideas recibidas, junto a las indolentes usanzas que entrañan expresiones como "nuevos medios" y otras parecidas, reproducidas de manera incesante desde los tiempos en los que se acentúa, según la conocida formulación de Lucy Lippard, la desmaterialización del objeto artístico —es decir, en el arte de concepto y sus aledaños—; por no decir que desde las vanguardias artísticas del primer tercio de siglo y su ya amplia adopción de medios y prácticas que ensanchan y trastornan el canon tradicional de las artes.

Frente a la novedad entendida como señuelo de ultimísima hora, conviene considerar en cambio los procesos de renovación e innovación que se producen al hilo del vasto alcance público que han ido adquiriendo las tecnologías de información y comunicación, favoreciendo unos usos ajenos y alternativos a su primera tutela industrial e institucional. Así, el horizonte digital de nuestros días invita a establecer una consideración retroactiva de otras técnicas y prácticas por el arrollador empuje de esa versatilidad fabulosa que prometen los aparatos y soportes de última generación, los cuales también propician sin embargo un culto y cultivo de las tecnologías más bajas o supuestamente arrinconadas; incluso una emulación de los defectos y ruidos aleatorios y analógicos como parte del caudal de efectos reproducibles digitalmente (algo que puede parecer harto anecdótico, sin dejar de resultar significativo).

En consecuencia, el marco de referencia que elijo para abordar el peso específico de los medios cinemáticos en el arte del siglo que despedimos diría que se extiende *desde la linterna mágica a las pantallas digitales*; es decir: desde la prehistoria de las máquinas de visión y audiovisión modernas hasta esa disipación en forma de código binario, a base de ceros y unos, que en efecto impone una fractura respecto a los distinguos tecnológicos y las digresiones teóricas que se habían mantenido para los medios/media previamente conocidos: fotografía (que aquí nos interesa en aquellos aspectos que rozan el efecto cinemático), cine, televisión, vídeo...

Tales recursos tienen hoy un uso tan abundante y absolutamente diverso, que ya no requieren tanto de un escaparate que ponga a la vista las distintas modalidades, tendencias e intencionalidades que

comprenden, por tener una presencia suficientemente regularizada en las agendas de la actividad artística. Así, sin ir más lejos, en otras exposiciones precedentes del Espai d'Art Contemporani de Castelló, y como parte del mismo ciclo de "Siete propuestas y un epílogo para el fin del milenio", se han exhibido obras de artistas que utilizan habitualmente medios como el film y el vídeo (William Kentridge, Eija-Liisa Ahtila, Jane & Louise Wilson...) por lo que tales obras tenían que decir respecto a los diversos temas abordados en cada una de las propuestas. De manera que ahora tratamos de ir en busca de unas prácticas que ahondan en gran parte en los propios entresijos de los aparatos que manejan: en su tecnología e historia, en su maquinación de representaciones e ilusiones, en la interpelación de sus usos y posibilidades latentes.

Un énfasis tal tiene un pósito autorreferencial –un aspecto insoslayable en la memoria de la modernidad y de la experimentación artística (si no como finalidad en sí, al menos como un factor de primer orden)–, pero también ha de contemplarse en relación a la poderosa y ubicua presencia de las tecnologías de la imagen y audiovisuales en la sociedad y en los hábitos culturales de nuestro tiempo. Tanto como desde el prisma multiplicador de una consecuencia intermedia, transmedia, postmedia, entre toda una profusión de prefijos "demediadores". De ahí una segunda intención de recapitular, aunque sea fragmentariamente, una historia de las máquinas y artes de la visión junto con algunas iluminaciones de orden teórico y estético. Referencias que, sin embargo, no pretenden otra cosa que sugerir un telón de fondo, en la medida en que dicha historia puede ser reinterpretada a través de su vivo reflejo en la creación contemporánea.

Diría, para concluir estas líneas introductorias, que el móvil de la presente propuesta reside en la refutación del movimiento como argumentación aporética que permite la representación y percepción del mismo. Sólo que, como no es cuestión de retroceder a razonamientos presocráticos –"Lo que se mueve, no se mueve en el lugar en que está ni en el que no está" (Zenón de Elea)¹–, me remito a otros más recientes, también más inmediatos a la cuestión abordada, que cifran en la idea del viaje sedentario el gesto crucial que imponen los medios cinemáticos: del cinematógrafo a la televisión, y del videojuego a la navegación telemática. Figura del viaje inmóvil utilizada por el historiador del cine Noël Burch para referirse a la constitución del *Modo de Representación Institucional (MRI)* del cinematógrafo, y retomada por el filósofo de la velocidad Paul Virilio con una formulación ligeramente diferente –*voyage de l'immeuble*– que da cuenta de la creciente domicialización del consumo escópico y multimediático.²

Sin embargo, el propio recorrido de la exposición, las proposiciones que laten en las obras que se presentan, las prácticas y actitudes a las que se refieren las siguientes líneas –en una primera parte pisando el acelerador de unas lejanías históricas hasta ciertas perspectivas actuales, seguidamente como glosas que introducen la obra de los artistas reunidos para la ocasión–, pretende suscitar varias cuestiones sobre el modo de entender las reglas del viaje imaginario, quietista, mediático; si más no porque, de diversas maneras, estas obras demandan un ejercicio activo de percepción, cuando no también del cuerpo, a fin de comprender las aporías, ilusiones y fantasmagorías de nuestro propio tiempo.

Persistencia de la visión: De la linterna mágica a las pantallas digitales

Máquinas de visión y audiovisión, prácticas de la pantalla, tecnologías del tiempo y la memoria, instrumentos de simulación, pasajes de la imagen, entreimágenes, estética de la comunicación, (nuevo) arte de media, transmedia... En el fin de siglo se multiplican las conceptualizaciones globalizadoras que palpan la inaprehensible extensión de las técnicas de la observación y su despliegue más que centenario. Entre la arqueología de los media, la crónica de la escurridiza contemporaneidad y la prospectiva del porvenir, esta profusión de formulaciones coincide con la

penetración imparable de las tecnologías electrónicas y con las múltiples aplicaciones y expectativas que concita la informática.

Esta proliferación de los modos de producción icónica, audiovisual y multimedial es lo que disuelve de manera creciente el régimen de autarquía (especificidad, legitimidad, estanqueidad) de cada medio en sí; algo que parecía preceptivo en tiempos no demasiado lejanos. Y una de las consecuencias perceptibles que conlleva una pluralidad tal es la de instar una lectura diversa de la historia y del cerco teórico de estos medios en convivencia y confluencia creciente, yendo hasta la misma cuna de las intuiciones tecnocientíficas y los patrones culturales que a la larga contribuirían a su conformación tecnológica estándar.

Los avances de la óptica desde el fin del medioevo proporcionan muchas de las antigüedades y láminas que adornan las antecámaras de la visión moderna. Religiosos y seglares consagrados al conocimiento científico emprenden el estudio de la luz y los prodigios naturales, retomando las intuiciones y postulados de la cultura clásica para enfrentarse de nuevo al desafío de la certeza desde la lucidez y la observación. En otros términos, desde la correlación del saber con la visión; erudición ocular que a su vez conlleva un conocimiento privilegiado de su reverso: la aberración. Los nigromantes y espiritistas son los otros beneficiarios de esta información reservada –que apenas circula entre los círculos humanistas y para recreación de la nobleza–, aprovechándose de ella para practicar sus supercherías.

Giovanni Battista della Porta, en su obra *Magia naturalis* (1558, edición aumentada en 1588) y Athanasius Kircher en su *Ars magna lucis et umbrae* (1646, edición aumentada en 1671) han descrito sus "experiencias catópticas" o de "magia parastática" –"ciencia vedada a los profanos de la luz y la sombra", en palabras de Kircher–, basadas en la combinación de lentes y espejos y en el fundamento de la cámara oscura. Ambos idean complejos entretenimientos y dispositivos, espectáculos optocinéticos y máquinas de instructivo jolgorio donde lo real y lo simulado se confunden. En tanto que hombres de ciencia, apóstoles de la razón y de la iluminación divina –aunque con algo de hechiceros también–, se amparan en la justificación científica de su magia catóptica y el jesuita Kircher aboga expresamente por el escrupuloso esclarecimiento de las triquiñuelas, desdeñando a los embaucadores que amedrentan al vulgo iletrado con metafísicos espantos.

El investigador cinematográfico Charles Musser ha concedido un papel clave a Kircher en su propuesta para una reconsideración de la historia del cinema según el concepto más holgado de *prácticas de la pantalla*, destacando su desmistificación del aparato, el artificio técnico, que genera el efecto ilusorio. En la medida en que el progreso cultural se acelera desde el siglo XVII, Musser viene a decir que se instaura un nuevo tipo de contrato entre el productor, la imagen-medium y el público, desactivando crecientemente los sortilegios que abusan de la credulidad de éste. Además, según sostiene Musser: "Kircher ya enfatizó la combinación de palabras e imágenes, el uso del color y el movimiento, la posibilidad narrativa y la particular relación entre el teatro y la pantalla que han proseguido su curso hasta el día de hoy" ["Already Kircher emphasized the combination of words and images, the use of color and movement, the possibility of narrative, and the special relationship between theater and the screen that has continued to this day."].³

Artilugio de nueva planta, ya liberado de la dependencia de la luz natural que presenta el dispositivo de la cámara oscura, la linterna mágica también se ubica entre la razón científica y la persecución del espectáculo como finalidad en sí. Actualmente la paternidad del ingenio se atribuye al precoz erudito Christiaan Huygens –que ha descubierto los anillos de Saturno, inventado el reloj de péndulo y estudiado las pulsaciones de la luz–, el cual habría abjurado de su hallazgo al considerarlo un frívolo pasatiempo demasiado propenso al engaño del seso. También llamada

taumatúrgica por uno de los primeros linternistas-de-oficio, Thomas Walgensten, la evolución de la linterna mágica pasa por la inventiva de los ópticos, sabios y buhoneros que la han convertido en una de las diversiones populares por excelencia del siglo de las luces.

Posteriormente, mediante la incorporación de nuevos hallazgos como las vistas encadenadas (*dissolving views* introducidas en Inglaterra hacia 1830), la combinación con las ruedas de la vida – de otra gama de recreaciones optocinéticas que en principio no se han volcado en la proyección y la pantalla (fenaquistiscopio, estroboscopio o praxinoscopio)– y la confluencia con los novedosos procedimientos fotográficos, la linterna mágica se mantiene encendida hasta la briosa aparición del cinematógrafo. Y, de hecho, los incondicionales de la linterna perciben la nueva máquina de visión en movimiento como una derivación de aquella, como un mero perfeccionamiento técnico.

La cámara oscura y la linterna mágica no pueden contemplarse como teleológicos presagios de las máquinas de visión modernas ya que, tal como ha resaltado Jonathan Crary, competen a todo otro contexto social, cultural y científico.⁴ Sin embargo, al echar una nueva ojeada sobre las antiguallas visionarias también se pueden bosquejar interpretaciones historiográficas y modelos teóricos alternativos a los "autorizados" (sancionados y, por tanto, impugnables), partiendo de la propia circunstancia pretecnológica de las reliquias que veneramos. Es decir, de la difusa conformación de unos aparatos que tanto sirven para aprehender el mundo como para escampar fantasmagorías paganas.

Y es bien significativo que tales pesquisas arqueológicas hayan sido alentadas en gran parte desde unas prácticas –del cine de vanguardia a las artes digitales– que entrañan un cierto quebrantamiento de preceptos y códigos disciplinares. En dicho sentido, cámara oscura, linterna mágica y otros juguetes filosóficos sucesivos, en su doble prosperidad como instrumentos ópticos (objetos de saber) y antojos de diversión, siguen siendo poderosas y fértiles metáforas antes que ilustres antepasados amortajados y desempolvados para su exhibición en los museos del cine y de la imagen en movimiento, u en otros gabinetes de curiosidades y cachivaches ancestrales.

Con la invención del cinematógrafo y la pronta instauración de una industria a su alrededor, en efecto desaparecen o pierden gas otras formas anteriores (y preindustriales) de esparcimiento ocular, audiovisual y de inmersión de los sentidos: de los complejos espectáculos de linterna deudores de las *fantasmagorías* de E.G. Robertson a la expansión decimonónica de los *oramas* (del panorama y el diorama a los primeros ensayos de proyección envolvente que se conocen hacia 1900), y de las funciones de *teatro óptico* de Émile Reynaud al kinetoscopio de Edison y otras máquinas tragaperras o de uso privado para el visionado individual de vistas animadas.

El cine de vanguardia que amanece desde 1910, justamente cuando se están forjando los moldes de la narrativa cinematográfica, tomaría el relevo de las prácticas de la pantalla que, en los comienzos del medio –todavía sin un norte industrial demasiado preciso–, dan lugar a un *cine de atracciones* según la expresión introducida por Tom Gunning, miembro destacado de una nueva generación de estudiosos del cine primitivo que, a la vez, tiene un conocimiento perfecto de los vericuetos del cine vanguardista y experimental. Un cine de atracciones no basado todavía en la verosimilitud diegética, sino en la concatenación de escenas e ilusiones dinámicas –viñetas realistas, gags, breves coreografías, animaciones dibujadas, etc.– que apelan a la curiosidad visual del público en las sesiones cinematográficas.⁵

El "Manifiesto de la Cinematografía Futurista", publicado en 1916, abarca ya un amplio contenido programático que anticipa muchas de las ideas y direcciones que tomará el cine de vanguardia en su conjunto. Tanto a través de las andanzas y contribuciones cinematográficas de artistas, escritores y músicos vinculados a las impetuosas corrientes de vanguardia –futurismo, cubismo,

constructivismo, dadá, surrealismo, etc.– como por otros ensayos y propuestas que proceden del pleno ejercicio del novel oficio de cineasta y de la convicción de contribuir al progreso de un arte naciente. Así, en el primer caso se ubicarían las experiencias más o menos pasajeras (no por ello menos importantes) de artistas como Viking Eggeling, Fernand Léger, Laszlo Moholy-Nagy, Man Ray, Marcel Duchamp y Ralph Steiner, pero también las dilatadas trayectorias (hasta el fin de sus días prácticamente) de Hans Richter, Oskar Fischinger, Len Lye y Norman McLaren–; y en el segundo caso las inquietudes de Abel Gance, Marcel L'Herbier, Jean Epstein, Germaine Dulac, Luis Buñuel, Joris Ivens y los grandes cineastas soviéticos como Sergei M. Eisenstein, Dziga Vertov y Alexander Dovjenko.

Si el cine de vanguardia tiene una entrada propia en las historias del cine al uso, guiadas por un seguimiento vectorial de las formas narrativas hegemónicas en el cine industrial, es por el gran vigor que presenta desde los años 20 y hasta la llegada del sonoro –o, mejor dicho, del cine hablado, las *talking pictures*–, compaginando las dinámicas inyectivas de las vanguardias artísticas y "la lucha por el cine", que diría Hans Richter, como un arte emancipado y que es contemplado como el más completo y avanzado de su tiempo.

Los formatos de película dirigidos a los aficionados, particularmente el 16mm (introducido en 1923), comienzan a ser asequibles tras el largo intervalo de los conflictos sociales y las confrontaciones bélicas que vive el mundo, propiciando una nueva floración cinevanguardista que tiene su primer y mayor foco en Norteamérica, desde 1945 aproximadamente. Una vanguardia vernácula, con un pronunciado sesgo adversario frente a la gran fábrica de sueños de Hollywood, pero que a la vez recoge las enseñanzas de la vanguardia histórica europea; en parte, con el factor catalizador de la presencia de algunos artistas como Richter, Fischinger, Moholy-Nagy, Duchamp, Lye o McLaren, que se han trasladado al nuevo mundo con o después de los desmanes fascistas y los desastres de la guerra.

Se produce entonces un proceso de continuidad y renovación de prácticamente todos los frentes que han abierto las primeras vanguardias:

- De las “prácticas cotidianas para liberarse de la lógica” promulgadas por los futuristas, o del cine automático que practican los dadaístas y surrealistas, a las expresiones de un cine personal, interior, subjetivo; ya sea en clave poética (del haiku a la épica), introspectiva (entre el dietario y la autobiografía) o desde una narratividad no lineal y rompemoldes.
- Del cine abstracto, la animación experimental y el concepto de *música visual*, mediante la exploración de nuevas tecnologías (ordenadores, vídeo), la profundización en las técnicas del cine *hecho a mano* (pintura sobre película, alquimias diversas) y de los procedimientos de impresión óptica, así como por vinculación a nuevas corrientes estéticas (op-art, psicodelia, minimalismo, etc.).
- De las exploraciones del *cine-ojo* (Vertov: “la posibilidad de hacer visible lo invisible, de iluminar la oscuridad, de revelar lo enmascarado...”) y de los métodos de montaje, para seguir adentrándose en la realidad exterior e interior, en el conocimiento de las cosas del mundo o en la desarticulación de las imágenes prefabricadas por las industrias del espectáculo para su consumo masivo.
- Y de la inventiva tecnoestética que imagina configuraciones polivisuales, pantallas integrales y nuevos dispositivos de experiencia cinemática a la explosión del *cine expandido* que da rienda suelta a toda clase de técnicas y desbordamientos de la pantalla.

A la larga, todo *un renacimiento del cinema*, en palabras de Dominique Noguez: "Renacimiento del cine experimental que pareció languidecer después de su esplendor en la Europa de los años veinte y que, reavivado y estimulado por este triunfo americano, recobraría su vigor en la mayor parte de los países occidentales. Pero también renacimiento del cine en general, de manera colectiva e individual. Colectiva por un movimiento de retorno a los orígenes que conduce a muchos cineastas hasta los hermanos Lumière y, antes de ellos, a las antiguas artes de la luz. Individual por una reafirmación de la libertad creativa personal en el país donde el conformismo cinematográfico constituía una amenaza mayor."⁶

De esta segunda edad áurea del cine experimental cabe resaltar los nombres de Maya Deren, John y James Whitney, Harry Smith, Jordan Belson, Kenneth Anger, Gregory Markopoulos, Stan Brakhage, Jonas Mekas, Bruce Conner, Jack Smith, Ken Jacobs, Andy Warhol, Michael Snow, Paul Sharits, Hollis Frampton, Joyce Wieland, David Rimmer, Pat O'Neill, Ernie Gehr, Yvonne Rainer... Y, en Europa, los de Isidore Isou, José Val del Omar, Peter Kubelka, Marc Adrian, Kurt Kren, Margaret Tait, Jeff Keen, David Larcher, Tonino de Bernardi, Frans Zwartjes, Jan Svankmajer, Valie Export, Werner Nekes, Dore O, Wilhelm & Birgit Hein, Peter Gidal, Malcolm LeGrice, Chris Welsby... Una relación cuya propia vastedad (resaltada además mediante puntos suspensivos) justifica que el cine de vanguardia haya construido vehementemente su propia historia como un volumen separado respecto a los relatos generalistas que describen la prosperidad del cine como industria cultural. Y no solamente una subhistoria, sino también un corpus teórico y unos circuitos propios.

La entrada en escena del vídeo, y más paulatinamente la del ordenador, han ampliado los modos de producción audiovisual desde los años 60. Algunas de las primeras exploraciones con estos medios se acogen a una tradición en la que concurren la abstracción constructivista, las pesquisas del arte cinético y los compases de la música visual: así es en todo cuanto se refiere a la invención de herramientas electrónicas para la síntesis y el procesamiento de imágenes (colorizadores, sintetizadores de vídeo, etc.) y, paralelamente, a la exploración del vocabulario gráfico de la informática (todavía limitado a una geometría básica pero con todo un potencial por descubrir).

Otros usos inmediatos del vídeo, por sus rasgos de instantaneidad y mayor manejabilidad por comparación con la maquinaria cinematográfica, apuntan a la realidad inmediata y a la aprehensión literal del tiempo: tras la senda del documentalismo cinematográfico y como prototipos de televisión alternativa, experiencias socializadoras (*community arts*), media-activismo; también como herramienta idónea para recoger las huellas de una estética crecientemente procesual y desmaterializada que discurre en la temporalidad efímera de acciones, intervenciones en el espacio público y actos de observación del entorno contemporáneo.

Por otra parte, en la pujanza de la videoinstalación y otras formas expansivas desde los mismos inicios del arte y activismo del vídeo se pueden advertir diversas razones. Por una cierta ósmosis inmediata con ideas y prácticas que están en el aire de la época, pero también porque las primeras tecnologías videográficas que llegan a manos de los artistas e independientes son todavía harto precarias en algunos aspectos, particularmente en lo que se refiere al montaje, propiciando de alguna manera otras formas de articulación y montaje (que diríamos *horizontal* en este caso) mediante el uso de múltiples pantallas o por aglutinación de medios mezclados. Y porque el vídeo ha de buscar o crear su propio espacio, que a falta de llegar a encontrarlo en la televisión (una de las batallas perdidas del vídeo monocal), será de más en más el de la instalación en museos u otros recintos culturales. Así es significativo que muchos artistas con una importante trayectoria en el medio hayan abandonado crecientemente el vídeo monocal en favor de la instalación multimedia: Nam June Paik, Bill Viola, Gary Hill, Joan Jonas, Antoni Muntadas y tantos más.

Desde los años 60, la rauda evolución de la electrónica y la progresiva asequibilidad de las tecnologías de la imagen, audiovisuales y multimediales han impuesto nuevos retos y abierto otros senderos creativos que pasan a formar parte del abigarrado relieve de un arte finisecular que acude a toda clase de materiales e inmateriales, medios y metamedios; por supuesto, en régimen de libre elección, por espontánea o voluble decisión ante la rebosante lonja de lo viejo y lo nuevo. Un arte que cobra cuerpo en forma de *cristales de tiempo*, como decía Gilles Deleuze en sus escritos a propósito del cinema⁷, por la paradójica simultaneidad de lo actual y lo virtual, lo real y lo imaginario que se da en la apariencia intangible, transparente y fungible de los soportes utilizados: pantallas, proyecciones, cajas de luz, interfaces concebidas como prótesis del cuerpo, etc.

Con el devenir digital, la numerización de la percepción socava drásticamente el primer fundamento de la analogía y de la representación mimética, apuntalado por la óptica y la tecnología fotográfica. Por otro lado, el ordenador no puede decirse que sea una máquina de visión si no es por añadidura. Llevando a un extremo la tesis según la cual todo medio comienza adoptando los rasgos más familiares (asimilados) de otro anterior, el ordenador ya no absorbe los de uno en particular sino que se manifiesta como una arquitectura abierta, una metamáquina versátil y polivalente, capaz de emular –o asistir– las funciones de otros medios previamente conocidos, así como de activar prestaciones inéditas o que eran materialmente inconcebibles antes.

Por otra parte, una de las mayores promesas de los sistemas informáticos reside en la facilidad para combinar diversos recursos, lenguajes y artificios –que reciben los nuevos o no tan nuevos motes de interactividad, virtualidad, telepresencia, polisensorialidad, etc.– según la sintaxis del hipertexto o el hipermedio. De manera que las amalgamas ahora incitadas por los cachivaches e intangibles de la informática y la telemática, la realidad virtual y la versatilidad digital, vienen a complicar la trama de las artes y las tecnologías de la visión, el tiempo y la memoria.

Sin embargo, los usos hasta ahora más evidentes de la informática en la construcción y circulación iconográfica –las imágenes de síntesis, los discos compactos y la inmensidad de la red– constituyen apenas una faceta de los fenómenos actuales de trasvase y suplantación de unas tecnologías por otras, entrañando a su vez otras fugas disipativas que conciernen a la estética contemporánea y a la delimitación de sus epígrafes. De manera que la fotografía adopta los hábitos de producción y puesta en escena del cine, los recursos del trucaje digital y toda clase de soportes (objetos, cajas de luz, proyecciones, etc.), así como el cine se aficiona a los medios ligeros del audiovisual electrónico y a las técnicas de montaje virtual del *desktop video*. Igualmente, en los últimos años no han dejado de advertirse otros intercambios de rol por los que, por ejemplo, el cine "se expone" (en recintos museísticos o galerísticos no expresamente reservados a tal fin) y el artista plástico o visual (el artista por excelencia) toma la visera y el megáfono del director cinematográfico.

Por lo demás, los trasvases de un soporte a otro –por ejemplo de film a vídeo o a la inversa, y de aquí a otros substratos y conductos: CD, DVD, TV digital, sitio web, etc.– son cada vez más corrientes y, en la medida en que el chasis material deviene más transparente y genérico (datos almacenados y procesados numéricamente según un principio binario), la versatilidad digital impone su reto transtecnológico en toda clase de medios y ámbitos del arte y la comunicación: fotografía y cine, televisión y radio, vídeo y audio, texto y gráficos... Sin embargo, el tumulto de una tal transmutación puede resultar beneficioso a su vez para la regeneración de unas prácticas prematuramente defenestradas por el apremio de la novedad más concluyente.

Dos aspectos significativos, por el positivo revuelo que han traído últimamente, son el empuje del vídeo/cine digital y del llamado *cine de exposición*, por utilizar la expresión acuñada por Jean-Christophe Royoux.⁸ Aspectos no rigurosamente novedosos, aunque sí se derivan de refrescantes apuestas. Por un lado, en cuanto a un diligente aprovechamiento de los formatos de vídeo *prosumer* (DV y derivados), es decir que dirigidos a un abanico de usuarios comprendido entre el escalafón profesional y el de los aficionados, los *amateurs*, los apasionados.⁹ Por otro lado, con una nueva promoción de artistas que utiliza desinhibidamente los medios audio y visuales en hechuras diversas que remiten al concepto de instalación –a veces de manera un tanto impropia– o que simplemente se despliegan en el espacio (el lugar expositivo) y el tiempo (en bucle continuo).

La naturaleza del soporte, en ambos casos, deviene más y más indiferente o circunstancial; salvo en algunas obras de instalación, quizá por una voluntad de acentuar su singularidad mediante un dispositivo fuera de lo habitual. Hablar de "vídeo" o "cine" digital es ya una mera cuestión de elección, de (p)referencias, o del soporte al que se vuelca la información numérica final para su difusión en unos u otros circuitos. A su vez, el cine de exposición sólo es literalmente cine –o, más precisamente, film– en algunas ocasiones, y muchas veces se acoge a la impalpable naturaleza de la imagen proyectada, como si ésta quedara liberada de su tramoya técnica y base material (sea película, cinta de vídeo, soporte digital o cualquier otro).

Este trance, que se agudiza más y más en el último tercio del siglo, hacia la desnaturalización y el hibridismo (en efecto uno de los pocos ismos aislados en los últimos años), puede ser visto con recelo por lo que tiene de desdibujamiento de unos ámbitos que preservan unas señas de identidad diversas e incluso antagónicas en algún punto. Así, no es lo mismo diseccionar el significante que marear la perdiz pretendiendo el trasunto o simulacro de una entidad estética más noble; por tanto más propia del museo que de su mediateca u otras dependencias menores, con lo cual se siguen preservando los rangos jerárquicos del arte. Pero, por otra parte, la constatación de un trance tal es aquello que nos incita a recapacitar sobre el conjunto de las técnicas y artes de la visión, el tiempo y la memoria; su persistencia, su expansión y su influencia.

Edmund Kuppel: máquinas apócrifas

En su utilización de la fotografía, el cine y el vídeo para crear máquinas, esculturas, objetos e instalaciones, la obra de Edmund Kuppel nos ilustra sobre los senderos que se cruzan en la conformación tecnológica de las primeras máquinas de lo visible. Primero en la observación astronómica y de los portentos naturales, unida a la inspección del ojo y la elucidación de las leyes ópticas. Precisamente la cámara oscura fue concebida en parte con la finalidad de contemplar y estudiar el sol mitigando los riesgos de su observación directa. Sin embargo, a lo largo del siglo XIX, algunos científicos consagrados al estudio del fenómeno de la persistencia retiniana han puesto en jaque su vista; Joseph Plateau incluso la perdió del todo de tanto mirar al astro rey. En 1874, el astrónomo Jules Janssen se ha inspirado en el fenaquistiscopio de Plateau para construir su *revolver fotográfico*, invirtiendo en cierto modo el principio de un aparato de ilusión óptica para concebir otro instrumento bien distinto –una cámara– para la observación del tiempo astronómico y el estudio de los eclipses.

En *Die Sonne* (1973), una de las primeras instalaciones de Kuppel, cuatro proyecciones contiguas de diapositivas despliegan un riguroso seguimiento secuencial del curso del sol en un mismo enclave geográfico y durante un mismo intervalo horario al final de cada una de las estaciones. En estas secuencias adyacentes se visualiza el movimiento de la tierra por el desplazamiento del horizonte en relación a la posición del astro, el cual se mantiene aproximadamente en unas coordenadas fijas por el meticuloso análisis fotográfico al que se aplica la obra de Kuppel. Esta pieza pertenece a una serie de trabajos filmicos y fotográficos que ha realizado entre 1972 y 1974

bajo un significativo enunciado de resonancia cuasi científica: "Demostración de la relatividad de la percepción del movimiento".

Del aparato de Janssen descende a su vez el *fusil cronofotográfico* que Étienne-Jules Marey ha ideado para "cazar" el vuelo de unos pájaros, como parte de sus investigaciones sobre la fisiología de *la máquina animal* con el auxilio de instrumentos gráficos y fotográficos de cuño propio. La *cronofotografía*, el análisis del movimiento según intervalos regulares de tiempo, se aplica al escrutinio sistemático de la locomoción animal y humana en los trabajos de Marey, de su discípulo Georges Demeny y de Eadweard Muybridge al otro lado del Atlántico. Fotografía del tiempo que tanto influjo tendrá sobre las vanguardias artísticas y que ya contiene el germen mismo del cinema, pues tanto Muybridge como Demeny han puesto a punto sendos aparatos para la proyección de imágenes en movimiento. Luego, a partir de la presentación en sociedad del Cinematógrafo Lumière y en el trajín de un siglo a otro, las vistas animadas se vuelcan a otras locomociones mecánicas: de la rotunda vista de un tren a un fabuloso viaje a la luna. Comienza el viaje sedentario.

De algún modo, se diría que Edmund Kuppel ha recreado en varias de sus piezas esos remotos orígenes de las tecnologías de la visión entre la ciencia y la fabricación de ilusiones, entre el análisis y la síntesis del movimiento, creando máquinas, dispositivos, esculturas de grandes dimensiones que se asemejan a los juguetes filosóficos del fenaquistiscopio y otras ruedas de la vida, discos y tambores de imágenes. Así como sus máquinas paracinematográficas y "lanzaimágenes" (*Bildwerfer*) son como linternas mágicas construidas con elementos ópticos y mecánicos recuperados de viejos proyectores de diversos tipos. Pero estos cacharros no se confunden, evidentemente, con las composturas de un restaurador anticuario sino que más bien pueden percibirse como ensamblajes con un doble parentesco con la escultura y la máquina, o más bien con la fusión que activa la escultura cinética desde las *opticerías* rotatorias de Marcel Duchamp a, pongamos por caso, las máquinas *metamáticas* y los insensatos autómatas de Jean Tinguely. Los cacharros de Kuppel tienen por tanto un aire de familia con esas máquinas solteras que se explayan en la poética del objeto encontrado (residual o decrepito) y en su belleza mecánica, en su caso disparando imágenes que se proyectan y evolucionan sin pausa, o que son accionadas por el espectador mismo. Así, como señala el propio artista, muchas de sus piezas comportan diversos estadios que se solapan: por ejemplo como objeto mecánico, secuencia fotográfica y desfile cinemático.

El tríptico formado por las piezas *La vague*, *La vallée* y *Quand la mer remplace le ciel*, realizadas entre 1981 y 1982, es un compendio sumamente ilustrativo del quehacer de Kuppel al abarcar varios de los recursos que ha empleado en sus trabajos de análisis fotográfico y del efecto cinemático —o, en otros términos, acerca de la percepción visual y de los medios técnicos que la asisten o engañan—, incluyendo elementos tales como espejos, artilugios mecánicos, fotosecuencias, films, libros-objeto de hojas extensibles (*leporellos*), expansiones escultóricas y proyecciones espacializadas. También porque reúne lo móvil y lo estático, la ilusión y su causa, la coparticipación del espectador y el antojo mecánico de la máquina. Aquí, como en tantas otras de sus creaciones, Kuppel ha partido de un entorno paisajístico concreto —una garganta que se abre al mar— para crear una *topografía fotográfica* segmentada en visualizaciones complementarias que guardan cierta relación isomórfica. Así, la rueda de imágenes de *La vague* —a modo de fenaquistiscopio de grandes dimensiones, accionado a discreción por el visitante— plasma la imagen del oleaje incesante elidido en *La vallée*, triangular fotomontaje de tamaño monumental que perfila las grandes líneas de la vaguada y del horizonte. Finalmente, por delante de dicha pieza y como tercer elemento, se desliza un gran bucle de película de 35mm —suspendido del techo en una configuración triangular pareja con la anterior—, proyectando en un flanco del espacio de la instalación el recorrido de la cámara por las aristas de la garganta.

Otras obras bien características de Kuppel enmarcan rancias postales o vistas estereotipadas (de paisajes rurales y urbanos, monumentos, lugares pintorescos, etc.) en una recreación de su punto de vista que se desenvuelve gradualmente, como en un falso movimiento que las emplaza en un ángulo mayor y en un orden temporal distinto; un movimiento inducido por las argucias de sus ingenios mecánicos. Por ejemplo en *Das Planetarium* (1990), otra de sus instalaciones mayores, para la que ha ingeniado un proyector esférico con 12 objetivos y transparencias fotográficas, con una fuente luminosa rotatoria que ilumina consecutiva y paulatinamente otras tantas pantallas circulares, dispuestas como si de satélites se tratara en la periferia de una cúpula radialmente delineada; pantallas que a su vez contienen, en su centro, una serie de añejas postales que presentan los motivos comunes de un mismo entorno geográfico y de un común y anónimo personaje: *l'homme du Cantal*, cuya andanza –y la del no menos anónimo fotógrafo del pintoresco reportaje– duplicó Kuppel noventa años después y por los mismos montes de dicha región de la Francia meridional.

En los años 90, Kuppel ha abandonado la chatarrería de aquellas máquinas y dispositivos por otros recursos más ligeros y electrónicos, digamos que menos metalúrgicos y catóptricos. Al cambiar de medios se intuyen también otros énfasis y giros en su obra –un mayor énfasis en el tiempo, los amagos de ficción y de introducción de un trasfondo privado en los videofilms que ha realizado en los últimos años–, pero en plena consonancia por otra parte con los rumbos anteriores de una indagación sobre lo objetivo y lo ilusorio a través de las tecnologías de la imagen y solicitando la implicación del público.

David Blair: fantasmagorías digitales

Adelantado del cine digital y de la exploración creativa de los cibermedia, David Blair ha emprendido en 1985 su proyecto *WAX or The Discovery of Television Among the Bees*, concluido en 1991 como vídeo y volcado a su vez a soporte filmico de 16mm para su distribución en circuitos cinematográficos alternativos, deviniendo pronto lo que cabría llamar un videofilm-de-culto. Sin embargo, muy inmediatamente, el proyecto cobraría continuidad y una segunda existencia por la intuición de su autor al entrever tempranamente las posibilidades de las redes telemáticas y de los programas de hipertexto, tanto para explorar inéditos cauces de difusión, como para prolongar indefinidamente la cualidad de obra abierta, de ficción capaz de generar otras ficciones, de máquina de multiplicar y combinar tramas y subtramas, que ya se hallaba presente desde el origen de *WAX* y su larga gestación.

En efecto, Blair se ha lanzado por su cuenta y riesgo a la realización de esta obra, sin más experiencia que la de unos primeros pasos en el cine y el vídeo experimental, en una fase de iniciación y aprendizaje de la que en más de una ocasión ha evocado su descubrimiento y primera devoción por las obras de los pioneros del cine cibernético y del videoarte basado en el proceso electrónico de imágenes –señalando nombres como los de John y James Whitney, Nam June Paik y Ed Emshwiller–, lo cual resulta significativo retrospectivamente por cuanto Blair usa brillantemente (y nunca abusa jactanciosamente).

del arsenal de los medios electrónicos y digitales para crear imágenes de síntesis y para lograr efectos que seducen a la vista. Otros aspectos que parecen haber influido en la peculiar aproximación de Blair a los medios y multimedia electrónicos son su formación literaria, su particular interés por la ficción fantástica –o *grotesca*, como él prefiere decir– y cierta predilección por el quehacer en solitario, intuitivo, libre de plazos de tiempo y entregado a la creación heurística del aprender haciendo.

En una época en que muchos artistas entregados al vídeo se pusieron a flirtear con los formatos de la televisión y del cine en un doble sentido –formatos de ficción, docudrama, vídeo musical, etc.; también los formatos del largometraje, de la proyección en pantalla grande al estilo

cinematográfico, del efectismo electrónico—, lo cierto es que Blair, desde su situación de francotirador de escasa fama y pedigrí audiovisual, ha logrado convencer con una única, ambiciosa y estrambótica cinta que carece de los vicios de forma, los amaneramientos por los que otras producciones características de ese momento han envejecido más de la cuenta en su afectada (post)modernidad. Bien al contrario, el *WAX* de Blair resiste (como debe ser) porque no depende verdaderamente de unas técnicas destinadas a pasmar al público neófito —ayer imágenes de síntesis entre la abstracción orgánica, la simulación y el videojuego, *morphings* y efectos digitales sin excusa; hoy páginas web sobrediseñadas y de una interactividad ramplona)—, sino de la sabia e intencionada combinación de sus heterogéneos ingredientes: entre lo viejo y lo nuevo, entre lo factual y lo inverosímil, entre la ciencia y la ficción...

Tanto en la historia que narra como en la hechura de la narración misma, la tecnología cumple un rol de primera línea, pero como resorte de una *metaficción*, de una maquinación de relatos sin fin. Al respecto, Blair se declara motivado por las (meta)ficciones de Thomas Pynchon, William Burroughs (que cumple en *WAX* un breve *cameo*) o Jorge Luis Borges; en general por las narrativas que brotan de la nada, por asociación automática de ideas o por ejercicio de *libreficción* (tal como hablamos de *librepensamiento*). En *WAX*, el héroe es un informático que programa simuladores de vuelo y sistemas de entrenamiento armamentístico en un centro de investigación militar. Iniciado por su padre en la apicultura, así como en la intuición del potencial de las tecnologías para el conocimiento de lo arcano, vivirá una secuencia de hechos paranormales que le transportarán al pasado y al futuro, y más allá del vivir efímero. Fabulosa narrativa que, en su transmisión al espectador, comporta una armoniosa maraña de imágenes tanto oníricas como realistas, tanto de síntesis como de archivo, tanto simbólicas y de orden cultural como del orden del simulacro, compendiando toda una serie de estadios icónicos que desembocan en lo postfotográfico.

El dispositivo entero del cinema se basa, para Jean-Louis Baudry, en el principio de una *máquina de simulación* que facilita que la representación sea confundida con la percepción inmediata.¹⁰ Este efecto de simulación se muestra más abiertamente en los comienzos del espectáculo cinematográfico, cuando éste todavía no ha adoptado el hábitat del teatro, la sala teatral (amparo del que da testimonio el nombre que recibe la sala cinematográfica en países de habla inglesa: *film theatre*). Los entornos que imaginan algunos pioneros del cine tienen en cambio que ver con una experiencia más inmersiva que a menudo reproduce escenográficamente las plataformas de los medios de transporte. Una de las noticias más curiosas que se tienen al respecto concierne a un proyecto ideado en 1895 por el pionero del cine británico Robert W. Paul y el escritor fantacientífico H.G. Wells, a raíz del éxito de la novela *The Time Machine* de este último. Según su solicitud de patente, los "viajeros" de esta nave transtemporal hubieran estado sentados en una plataforma basculante que les conduciría entre una sucesión de imágenes fotográficas y cinematográficas proyectadas desde distancias variables a voluntad, con el fin de crear impresiones de perspectiva tridimensional, y con el complemento sensorial de corrientes de aire que resaltarían la sensación de velocidad.¹¹

Otros entornos de este tipo proceden de la evolución de los "oramas", comenzando por el Panorama y el Diorama, y de la adopción de su misma premisa —la visión total de envoltura circular o desbordando el campo visual del ojo humano— en combinación con dispositivos mecánicos y medios cinemáticos que enfatizan la experiencia física y polisensorial de los mismos. Experiencias excéntricas, periféricas a la consolidación del aparato del cinema —que va a privilegiar los efectos de orden psicológico: ilusión, identificación, linealidad, etc.—, su descendencia se encuentra más bien en el seno de exposiciones universales, recintos feriales, parques temáticos, lugares de ocio. Y como alardes del progreso tecnocientífico, favorecen extrañas compañías de cama entre corporaciones del entretenimiento y altos estamentos orientados a la supremacía militar y tecnológica de las grandes potencias, por los que el simulador bélico y el inocente juego de salón de recreo llegan a compartir un similar árbol genealógico.

David Blair se ha referido expresamente a esta ambivalente circunstancia según la cual "el pasado imita el futuro" y el arte de la guerra antecede al juego de ordenador para todas las edades.¹² Sus metaficciones armonizan precisamente esta asincronía entre las tecnologías del pasado y del futuro, pretextos que persisten en su nueva obra, actualmente en proceso todavía, *The Telepathic Motion Picture of THE LOST TRIBES*, que en este caso aúna ciertas prácticas del cine mudo con la parapsicología y con las exultantes predicciones para nuestro presente/futuro cibertecnológico. Ahora con un proceso de elaboración paralela de la obra en su doble versión como cinta videocinematográfica destinada a su exhibición en salas, y como una nueva propuesta hipermedia e interactiva.

Marin Kasimir: pasaje de los panoramas

En una de las sinopsis que redacta para su inconclusa *Obra de los Pasajes* (*Das Passagen-Werk*), Walter Benjamin escribe a propósito del auge del panorama en el siglo XIX: "Había un tenaz afán por convertir los panoramas en teatros de una perfecta imitación de la naturaleza mediante artificios técnicos diversos. Un esfuerzo en reproducir los cambios de la luz diurna sobre el paisaje, la salida de la luna, el rumor de las cascadas. (...) De este modo, al pretender producir unas variaciones de gran realismo en la representación de la naturaleza, los panoramas anuncian, más allá de la fotografía, el cine e incluso el cine sonoro."¹³

Cuando, a principios de los 90, Marin Kasimir inicia el proyecto *La Description de l'Arche*, en colaboración con el escritor Frédéric Migayrou, una de sus referencias es la prismática aproximación de Benjamin al París decimonónico como ensayo de una filosofía materialista de la historia de un tiempo próximo, aquel en el que se fragua la era moderna. Otra, que ya está presente como si de una cita si se tratara en el primero de los panoramas fotográficos sobre los que se va articular el proyecto a largo plazo de Kasimir y Migayrou, es la noción de hipertexto que aparece recogida en la imagen a través de la portada del fundamental libro de George P. Landow sobre el tema¹⁴, en las manos de uno de los figurantes de la escena; noción, por otra parte, que ya se halla anticipada en la concepción de la *Obra de los Pasajes* de Benjamin como "montaje literario", como ensamblaje de citas, "sobras", "residuos". Referencias que remiten al doble derrotero visual y literario de *La Description de l'Arche* que, según el plan de sus autores, habría de fusionarse finalmente en un libro de imágenes y palabras *en libertad* (por utilizar una expresión que halla otras resonancias en las primeras vanguardias y sus remolinos de tipografía, dicción y medios entremezclados) como una nueva memoria de enlaces hipertextuales e hipervisuales acerca de la evolución contemporánea de la antigua capital de la modernidad.

Estos cruces de referencias, por así decir, transhistóricas pueden caracterizar globalmente el trabajo de Kasimir, el cual se remonta a la tradición ocular —entre la ciencia y la (re)creación— de los espejos y las anamorfosis, los "oramas" y los largos tiempos de exposición propios de los inicios de la fotografía, actualizándola de manera vigorosa en una observación del espacio urbano y sus estandartes arquitectónicos, las remodelaciones del suelo, los desheredados metropolitanos, las zonas suburbanas... Desde hace varios años, Kasimir se sirve especialmente del patrón panorámico en aquello que tiene de paso entre la observación estática y la dinámica, de aprehensión tanto del espacio como del tiempo, de yuxtaposición entre realidad y ficción, creando lo que podríamos llamar *films estáticos*. En ellos tanto adopta procedimientos de puesta en escena como le da la bienvenida al azar, al hecho imprevisto, y el acto fotográfico tanto se cumple en tiempo real como en el estiramiento de largos tiempos de toma.

La Description de l'Arche se refiere al conjunto histórico-monumental que se extiende del Museo del Louvre hasta la esplanada de la Défense, un eje en y alrededor del cual se encuentran las

principales instituciones artísticas y culturales de París, y algunos de los monumentos emblemáticos de *la grandeur* francesa como el Arco de Triunfo y la Torre Eiffel, en yuxtaposición con los nuevos alardes, la nueva arquitectura-espectáculo de la acristalada Pirámide del Louvre y la Grande Arche de la Défense. (El título del proyecto se refiere tanto a la singularidad de este edificio como a la *arché*, el vocablo griego del que descende la arquitectura). Para los panoramas inaugurales (números cero y uno) de esta serie, Kasimir y Migayrou eligieron el punto de vista privilegiado que se obtiene desde la rotonda que corona los almacenes La Samaritaine, en las inmediaciones del Louvre; azotea que proporciona una vista de pájaro de París y su réplica en forma de panorama pintado que se extiende por todo el perímetro de la barandilla del mirador. Así como ha sugerido Marie-Ange Brayer¹⁵, se trata de "un panorama del panorama", una yuxtaposición del presente y el pasado, que permite evocar la tradición de un entretenimiento que, ya al borde del siglo XX, en la Exposición Universal de París de 1900, integra las técnicas de la fotografía y el cinema en el *Photorama* de los Lumière o en el efímero y accidentado *Ballon-Cinéorama* de Raoul Grimoin-Sanson (simulacro de un periplo en globo aerostático por diversas ciudades y destinos turísticos).

La noción de *imagen excéntrica* es clave en el acercamiento de Kasimir al principio de la visión panorámica. A diferencia del panorama original, concebido por el pintor Robert Barker en 1787, que muestra una vista de 360° en trampantojo, siempre referida a un punto de vista central y a un horizonte continuo, los panoramas de Kasimir eligen un ángulo sesgado, descentrado, en desplazamiento incluso a lo largo del tiempo de toma. No se rigen por un propósito de *omnivisión* superadora de los límites de la visión humana, ni de simulación de la realidad circundante a escala del sujeto observador y según una ordenanza transparente de la construcción perspectiva. Por el contrario, el horizonte se torna sinuoso, el espacio se prolonga más allá de una concordancia circular simple, el tiempo se dilata y se producen solapamientos, fundidos encadenados y fisuras en la (falsa) continuidad visualizada.

Kasimir utiliza habitualmente una cámara panorámica con rotaciones que se extienden de los 360° a magnitudes que pueden llegar a alcanzar virtualmente los 5000°, así como todas las fracciones intermedias posibles, por sucesivas vueltas completas o truncadas. A su vez el tiempo de exposición –perfectamente podría decirse de rodaje en el sentido cinematográfico– puede prolongarse desde unos pocos segundos hasta intervalos de varias horas, jornadas y hasta semanas, lo que asimismo determina que el artista haya ido incorporando crecientemente procedimientos de montaje y postfotográficos mediante recursos digitales que se hacen plena y deliberadamente evidentes en algunas obras más recientes. Todas las posibilidades del aparato y el acto fotográfico son exploradas, desbordándose hacia lo cinematográfico mediante desplazamientos de ángulo, movimientos panorámicos (también verticales) y con monturas hidráulicas, ópticas de ángulo variable, figurantes y atrezzo, etc.

El uso de otros recursos como cajas de luz y soportes transparentes, acoplamientos a módulos arquitectónicos y lugares específicos, sumas y solapamientos de vistas panorámicas diversas, toda clase de soportes impresos (carteles, postales, *leporellos* o libros de panoramas desplegados) o usos a contrapelo de la tecnología fotográfica convencional, resulta revelador de un hacer neobarroco, porque va en búsqueda de todas las maneras de explorar esa interinidad entre la fotografía y el cine en la que se emplaza el trabajo de Kasimir, entregado a una super-visión del espacio social contemporáneo en todos sus rasgos. Así, uno de sus trabajos más recientes, *L'Envers du passage* (2000), es una imagen panorámica que en su versión como libro desplegable¹⁶ alcanza más de 18 metros de longitud, tomada a lo largo de 17 horas como crónica visual (y escrita en el reverso del *leporello*) de la celebración del tan simbólico año nuevo del 2000 nuevo en los Campos Elíseos de París y entre la decena de norias encargadas a diversos artistas; fasto perecedero fijado en la memoria de un recorrido fotográfico, rondando en extremo lo cinematográfico, que discurre entre el antes y el después de la velada.

Michael Snow: la región central

Más que un artista, Michael Snow es/son varios creadores que se comunican de continuo: el artista visual abierto a toda clase de medios (pintura, escultura, fotografía, holografía, instalaciones, etc.), el músico, el cineasta... y quizá un filósofo sereno. Uno de los rasgos característicos de su obra y trayectoria es precisamente la elasticidad entre lo puro y lo impuro desde la que aborda toda una diversidad de prácticas, disciplinas, recursos, formatos, contextos; entre la plena autonomía y la reciprocidad de las artes y medios que cultiva según si los diferentes Michael Snow trabajan por separado, a dúo, o todos juntos y al unísono.

Se puede advertir así que algunas de sus esculturas conceden suma importancia a unas cuestiones de punto de vista, encuadre o profundidad perspectiva que tienen estrecha relación con su obra foto- y cinematográfica; que algunos de sus films están entera o principalmente constituidos por fotografías o por textos escritos; que varios de sus trabajos fotográficos en soportes diversos (objetos, series, diaporamas, libros) parecen ungidos por la secuencialidad del tiempo cinematográfico... Entre otros trasvases de imágenes e intangibles de un soporte a otro (pintura/fotografía, vídeo/cine, visual/sonoro, etc.).

Pero Snow cree también, y muy firmemente, en el vigor absoluto de cada uno de los medios y soportes que frecuenta, y tiene ideas muy claras sobre los cauces más idóneos para su exhibición o comunicación pública.¹⁷ En este sentido, aunque pulsa muchas teclas, su obra no se acomoda bien a la borrosa noción de arte multimedia; más bien se entrega a un proceso de búsqueda paralela o consecutiva en distintos medios, aquilatando aquello que puede ser consustancial a cada uno, independientemente de que acuda a elementos y propósitos comunes o recurrentes.

Alrededor del film *Wavelength* (1967), uno de los hitos más reconocidos y glosados de su obra, pueden hallarse algunos casos paradigmáticos.¹⁸ No en vano es una pieza que Snow describió en su momento como "una suma de mi sistema nervioso, mis intuiciones religiosas y mis ideas estéticas" ["a summation of my nervous system, religious inklings and aesthetic ideas"]. Pieza clave por otra parte en la identificación de una forma nueva de cinema abstracto, absoluto (sin que las imágenes en sí lo sean) que recibirá los apelativos de *cine estructural* (P. Adams Sitney) o *materialista* (Peter Gidal), Snow pretendió "un monumento al tiempo" ["a time monument"] a través de la vectorialidad de un movimiento óptico –un zoom– que discurre a lo largo de 45 minutos a través de un espacio interior, hasta consumarse en un plano de detalle de una fotografía colgada al fondo de dicho espacio: la imagen de unas olas marinas. Sin embargo, se trata de un zoom sólo aparentemente continuo, de hecho permanentemente quebrado por cambios e incidencias que se producen tanto en el plano de impresión de la película (por la utilización de diferentes emulsiones en el rodaje) como en el plano óptico (por la interposición de gelatinas u otros materiales filtrantes), y tanto en un tiempo discontinuo (perceptible por la luz cambiante detrás de las ventanas al fondo de la estancia) como en el espacio profilmico (puntualmente habitado por presencias y actividades humanas que incluyen, bien irónicamente, una muerte y el sucesivo descubrimiento del cadáver). Así es un film que subraya constantemente su chasis material, sus artificios, su planificación detallista, al mismo tiempo que juega con ese trance hipnótico y de identificación perseguido en las ficciones del cine ilusionista/naturalista.

En los alrededores temporales y estéticos de dicho film, como decía, se encuentran otras obras de constitución material diversa. Entre otras muchas, una es la fotoescultura *Atlantic* (1967), un tridimensional retablo de treinta vistas del oleaje marino enmarcadas por una geometría de cubos de metal pulido que proporcionan un efecto caleidoscópico y cuasi cinético de la monótona y simultaneísta disposición secuencial de las fotografías. Otra es la pieza fotográfica de proyección

secuencial *Slidelength* (1969-71), la cual maneja ingredientes y rasgos bien próximos al homónimo *Wavelength* para producir uno de los primeros ejercicios de Snow a caballo de la fotografía y el cine, y en relación a otras cuestiones recurrentes en posteriores realizaciones: la infraleve naturaleza de la transparencia, o el énfasis en la duración y en el proceso intrínseco a la creación de la obra misma.

El film *La Région Centrale* (1971) es otro jalón de referencia obligada: una obra de dimensión colosal en su duración de tres horas dedicadas a la absorbente contemplación de un paisaje vacío; una especie de *land art* cinematográfico que es como un panorama latente, virtualmente esférico, que discurre sin pausa en el rectángulo convencional de la proporción áurea adoptada por el cinematógrafo. Para el rodaje de este film, Snow concibió una máquina, a modo de montura robotizada, que le permitía controlar todas las funciones de la cámara –sus movimientos pivotantes en todas direcciones y sentidos, velocidades y arabescos, así como la longitud focal o la apertura del diafragma– mediante instrucciones codificadas en forma de sonidos grabados sobre cinta magnética. De *La Région Centrale* deriva consecutivamente Snow su instalación *De La* (1971), en la cual la máquina auxiliar pero primordial en dicho film (en cierto modo, la máquina que lo ha ejecutado) se emancipa como escultura axial de un dispositivo especular del espacio donde se ubica, así como de los visitantes que recibe, mediante la sustitución de la cámara cinematográfica por otra de vídeo en circuito cerrado que envía sus señales a diversos monitores periféricos.¹⁹

La instalación filmica *Two Sides to Every Story* (1974) y el libro fotográfico *Cover to Cover* (1975) guardan igualmente una relación evidente, al establecer con medios rigurosamente diferentes una doble visión basada en una correlación de anverso y reverso que incita a una conmutación permanente de su orden de percepción, lectura, seguimiento secuencial. En la mencionada instalación, por el desplazamiento físico del espectador a fin de tratar de cercar el campo y contracampo de dos proyecciones que convergen a ambos lados de una pantalla suspendida en mitad del espacio. En *Cover to Cover*, yendo y viniendo con las manos y con la vista entre las páginas enfrentadas de un libro reversible, como si combinara el orden convencional de los renglones de la escritura en el alfabeto latino y en otros orientales o islámicos; renglones que aquí son los del espacio y el tiempo fotográfico.

Para Snow, "las cámaras son espejos con memoria" ["cameras are mirrors with memories"]. Sus films y fotografías alientan razonamientos y paradojas filosóficas, tal como han señalado varios comentaristas de su obra, a menudo con distintivos rasgos de humor y siempre con una sagaz elaboración de las proposiciones que afronta en cada una de sus creaciones, yendo a la región central de los medios que maneja, pero también de los intervalos entre aquello que es intrínseco a uno u otro. De este modo, su obra nos abre el paso al otro lado del espejo y a los engranajes de la memoria y la proyección de imágenes, de la fotografía y el cine y del intercambio de sus atributos en piezas que se deslizan en el filo entremedias/*intermedia*.

Josu Rekalde: contrariedad de las imágenes

En la trayectoria pausada pero firme de Josu Rekalde, *Sin imágenes* (1994) constituye una obra clave –incluso si lo fue de manera harto imprevista para su autor– por el despojamiento absoluto, la agudeza e intensidad de este vídeo de 5 minutos que, tal como su título sugiere, transcurren sin ninguna imagen ni sonido. Sin representaciones ni ornamentos, sino a través de la presentación de una secuencia de textos con escuetos recursos de animación y composición tipográfica que secundan sus énfasis, giros y marcas de enunciación. Dichos recursos permiten evocar tanto los visos de la poesía visual y las palabras en libertad, como otros usos del texto y la letra a modo de primera materia en la propaganda, la publicidad, el diseño. Esos textos que desfilan se convierten

entonces en una transubstanciación de las imágenes que deniegan, de manera consecuente con la intención de constituir una réplica a la sobresaturación de las imágenes que rinden cuenta de las guerras y brotes de violencia en el mundo, en dosis cotidianas e insensibilizantes de horror obscuro administradas a intervalos regulares por el tubo televisivo y otros medios de información; aquí en referencia concreta a los enfrentamientos interétnicos y bélicos que se suceden tras la desintegración de la antigua Yugoslavia. En la serena y concisa mordacidad de estos textos reside el vigor propio del antojo iconoclasta de Rekalde, cuya obra incide en diversas ocasiones en la autoridad que nuestra sociedad concede a las imágenes y en las manifestaciones de violencia y brutalidad de nuestro hipercivilizado mundo.

La concepción del vídeo como reverso crítico y dismantelador de la televisión, y por extensión de otros medios de enajenación masiva, es precisamente uno de los rasgos sobre los que se construye la identidad de las prácticas del vídeo como arte y activismo. Acallar o, al contrario, exacerbar simbólicamente el flujo cotidiano de la información y el espectáculo servido a domicilio por las televisiones son precisamente algunas de las maniobras características que se advierten en los comienzos de dichas prácticas. En la obra primera de un artista tan emblemático del medio como es Nam June Paik, hallamos tanto la anulación de lo icónico que reduce la señal electrónica del artefacto televisivo a una sola línea o a un nimio punto de gran intensidad luminosa, como un sobrevoltaje de imágenes y de efectos chillones que es toda una premonición del zapping y del zaratando de la visión que nos resulta tan habitual actualmente. Entre estas estéticas extremas del silencio y del ruido –lo uno conlleva lo otro según la concepción de John Cage, reconocido mentor de Paik–, Rekalde ha elegido con más ahínco la primera: la del silencio sutil que hace escuchable el rumor de fondo, el ruido mediático que compone la banda sonora de nuestros días. Atronadora y, al mismo tiempo, casi subliminal por un previo atiborramiento de la percepción.

Si ya en cierto momento de *Sin imágenes*, Rekalde apunta (con palabras) a la exaltación y la violencia latente que engendra el deporte como espectáculo competitivo que llega a confundirse con otros sentimientos patrióticos y atávicos, su instalación *Memoria genética* (1996) se refiere con perspicacia y con medios mínimos a la ambigüedad que cobran unas imágenes tomadas de las páginas deportivas de los diarios, llevadas fuera de su contexto original "como si fueran duras imágenes de violencia social". Instalación escultórica a base de lucernas sumamente rudimentarias que emplean como fuente luminosa simples bombillas eléctricas, mientras que otras bombillas rellenas de agua ejercen como lentes –con una reproducción fotográfica sobre soporte transparente en medio de ambas–, las imprecisas y temblorosas proyecciones que se obtienen acentúan la connotación escabrosa o altamente emocional de las instantáneas. "Esta es la ambigüedad con la que juego" –escribe Rekalde– "en las imágenes que presento proyectadas en la pared, ¿quién sabe dónde está la realidad y dónde empieza ese fantasma virtual que la refleja?"

Si el poder de las imágenes, entre la seducción y el autoritarismo, es una de las cuestiones que Rekalde se plantea repetidamente en conexión con otras que tienen que ver con la violencia, con el choque entre culturas distintas y con las funciones simbólicas y éticas del quehacer artístico, tales tramas se solapan en la medida en que su visión es la de un artista sensible a la barbarie que acontece a su alrededor, tanto en el ancho mundo como por vecindad inmediata con las turbulencias que se viven en su lugar de origen, el País Vasco. En dicho sentido, es significativo que *Sin imágenes* verse sobre un conflicto que sucede en un enclave relativamente lejano según los raseros cartográficos, pero simultáneamente próximo; tanto por efecto de las instantáneas periodísticas que genera como por el substrato etnocultural y atávico de los antagonismos que revela, cercanos a una situación de guerra civil. Y que *Memoria genética* aborde el tema de la violencia desde la levedad aparente de los rasgos de unas imágenes extraídas de las páginas de la prensa deportiva.

En otro vídeo consecutivo, *Contando con los dedos de una mano* (1996), el subterfugio digamos que consiste en desmentir o poner en cuestión el viejo proverbio según el cual una imagen vale por

mil palabras. De tal manera que, al pie de la letra, Rekalde compone una monótona (aunque nada minimalista) secuencia de gestos hechos con las manos y de cuentas echadas con los dedos, en correspondencia con un comentario en off que consta exactamente de mil palabras o elementos sintácticos, cuyo hilo conductor y conclusión son respectivamente una enumeración de los cinco dedos de una mano y una cuenta terminal del número de palabras invertido en elaborar el discurso. La sinceridad del autor queda al descubierto en la medida en que nos indica que "odio la tiranía de la imagen, odio la tiranía de las palabras y sin embargo constituyen la mejor manera que tengo de comunicarme con vosotros".

Frente a dichas tiranías, Rekalde ha preferido desde los comienzos de su trayectoria artística el lenguaje poético abierto de la metáfora, la alegoría y el simbolismo, a riesgo de caer en una expresión a veces demasiado hermética. Pero las piezas aquí comentadas son justamente las que le permiten superar cierta crisis de confianza en la acción comunicativa de sus elaboraciones artísticas, explorando a su vez nuevas posibilidades de implicación del espectador a través de instalaciones de vídeo interactivo como *Habitación con hábitos* (1995) y *Disertando en la taberna* (1996). En ambas Rekalde utiliza las mismas secuencias: acciones que se suceden de manera intercambiable como viñetas de ficción que recrean diversas situaciones de violencia cotidiana con un distanciamiento ostensible (los actores saludan al término de cada escena), perturbando las claves del realismo y de identificación psicológica. Pero, así como en la primera de dichas instalaciones, el espectador es todavía un sujeto pasivo que dispara una secuencia cambiante de sonidos e imágenes según donde se ubica en el espacio, en *Disertando en la taberna* se traslada al espectador el comando de las representaciones –por medio de un figurado vaso de vino a modo de *joystick*–, implicándole más directamente en la experiencia interactiva, con el simultáneo extrañamiento que supone tanto el contrahecho mobiliario de la instalación como la ambigüedad misma de unas escenas corrientes tensadas por morbosos estallidos.

Francisco Ruiz de Infante: moscas volantes

Reciben el nombre de *moscas volantes* los fenómenos oculares que provocan la impresión de manchas pasajeras en la visión, a modo de partículas suspendidas y tenues enturbiamientos que se acentúan con el parpadeo o por frotamiento de los párpados. Esta idea de imperfección de la visión –y, por extensión, de la percepción y el entendimiento– se halla implícita en toda la obra de Francisco Ruiz de Infante. En sus vídeos por la cualidad enrarecida o intrincada de las imágenes, tanto como de los sonidos, que resulta de los velos o capas superpuestas; de las mezclas, las estrías simultáneas y los eslabonamientos graduales que otorgan espesor a los diversos elementos entreverados (visuales, textuales, sonoros, musicales). En sus instalaciones, por los obstáculos frecuentemente interpuestos en el espacio concebido como lugar de tránsito; por sus *errores de arquitectura*, tropiezos visuales y sonoros y, en algunas realizaciones últimas, por las trampas que conciertan unos componentes interactivos que se acogen a una concepción "infantilizante" favorecida por nuestra sociedad multimediática.

Desde los inicios de su actividad artística, Ruiz de Infante se ha inclinado por volver repetidamente sobre un número de temas y motivos: grandes temas como el tránsito por la vida, el sentimiento de culpa, el aprendizaje de la realidad, la violencia y el miedo; motivos fuertemente alegóricos como el agua, el viaje, la casa como refugio, los *huesos blandos* de la infancia o un recurrente *bestiario* de ambiguas connotaciones (peces e insectos, canes y lobos). De ahí que sus obras se organicen en ciclos, series o trilogías... Y, a su vez, como parte de *proyectos temáticos* que se suceden como etapas por el marcado componente subjetivo del arte de Ruiz de Infante, con sus atisbos autobiográficos que paulatinamente se desvían del espejo para enfrentarse a la esquiva realidad

desde la visión interior. Pues ver desde el interior supone protegerse de los desgarros de la realidad sin tener que apartar la mirada.

Los propios escritos de Ruiz de Infante a modo de dietario y comentarios liminares a su trabajo facilitan un seguimiento de la evolución del mismo. Así, refiriéndose al fuerte componente verbal de sus vídeos, comenta la transición gradual del monólogo interior –primero “muy interior: hermético”; después “explícito, impúdico, adolescente”– que paulatinamente se asoma al exterior y a la conversación simulada del “falso diálogo”, la “conversación solitaria” y los “ejercicios de esquizofrenia”. Sin embargo, sin abandonar enteramente los asuntos de los ritos de paso, el aprendizaje y la perplejidad inocente que se vuelcan en un marco engañosamente infantil o pubescente en las diversas entregas del proyecto temático *Centro de tránsito para adolescentes* – que el artista acota temporalmente entre 1989-1993 y que resume como “una visión turbia y romántica de los recuerdos de infancia”–, la obra de Ruiz de Infante va a contagiarse más y más de la prosa del mundo, de su actualidad más patética, de las crónicas del desasosiego inscritas en la memoria colectiva. E incluso si estas cuestiones siguen remitiéndose al territorio de la infancia, ahora proyecta las peripecias del aprendizaje del mundo hacia los interrogantes que nos mantienen en vilo como adultos.

El vídeo *Los lobos* (1995), primera cinta de larga duración (en torno a 90 minutos) que aborda Ruiz de Infante, da nombre a su vez a un nuevo ciclo temático que va a extenderse en un amplio número de instalaciones y *recorridos de instalaciones* (conjuntos de múltiples estancias/ambientes, macroformato preferido por el artista cuando tiene la ocasión de ocupar amplios espacios). Con una fotografía en blanco y negro llena de matices intercalados, la cinta se estructura narrativamente como un *falso diálogo* que discurre polifónicamente por la diversidad de voces, lenguas, inflexiones, edades y géneros que se reparten las líneas de diálogo de los dos personajes esenciales –el *Maestro-Guía* y el *Aprendiz*–, reparto ficticio ya que se mantiene estrictamente en las afueras del caudal de imágenes y porque todavía es reducible, según Ruiz de Infante sugiere, a *un personaje múltiple* en conversación solipsista. Los textos y las imágenes son los hilos trenzados de un viaje inmóvil por los torbellinos de un mundo aturdidor y caótico, trasunto de estados y sensaciones de corrupción, violencia, sinrazón y angustia, en el mundo físico; un viaje alucinante que discurre por los territorios del subconsciente, antes que por los de la actualidad geopolítica. Las voces son como un comentario de las imágenes y de su poder hechizante (de eso trata este aprendizaje), siempre desde un registro poético pero repleto de expresiones prosaicas y contrasentidos, perogrulladas y sofismas, turbadores imperativos y afligidas letanías en primera persona; toda la gama de construcciones lingüísticas que Ruiz de Infante ha ido elaborando en su videografía previa. Las vigorosas imágenes quieren expresar por su parte las zonas más oscuras de nuestra sociedad lobuna, depredadora, como si aquellas sólo pudieran ser visualizadas inteligiblemente en las pantallas de juegos electrónicos y circuitos de vigilancia, en la ansiedad indolente del zapping y en la evocación de las fábulas aterradoras de los cuentos infantiles. Travesía paralela que persigue la convulsa belleza del estremecimiento, tras la engañosa superficialidad de las frases hechas y de las imágenes que parpadean llamativamente en la pantalla.

Las instalaciones de Ruiz de Infante, su otro medio de expresión habitual, encarnan el trabajo que él llama de *manos sucias* –afirmación misma de la manualidad y de la construcción sobre el terreno–, por oposición a la pulcritud del trabajo mental, de concepción y escritura, y con la asepsia de las tecnologías audiovisuales. También es donde da rienda suelta a esa temporalidad efímera, transitoria, que es una de las claves temáticas de toda su obra, frente al tiempo lento y que se dilata en la elaboración de ideas y en sus vídeos de impoluto acabado. Así, la mayor parte de sus instalaciones son concebidas para lugares concretos e, incluso cuando parten de un mismo concepto o dispositivo, generan versiones, variantes tan distintas que llegan a adquirir autonomía propia dentro del hábito serial de su trabajo. En estas puestas en escena, obras de instalación e instauración de ambientes, utiliza materiales tales como planchas de escayola, maderas y cartones, placas de

vidrio o plástico, muebles y objetos comunes, elementos de iluminación y, en general, materiales frágiles, precarios, incluso de derribo; tanto por sí solos como combinados con elementos audiovisuales y, en los últimos años, como ya se ha sugerido antes, con resortes activados por la visita del público.

La frecuente configuración de sus instalaciones como espacios de tránsito y experiencia abierta busca la implicación física e intelectual del visitante. Así, a propósito de la exposición *Les sons de survie* (1997), gran recorrido de instalaciones donde el artista ha desplegado holgadamente la urdimbre temática de *Los lobos*, Rodrigo Alonso ha escrito: "Hay una progresión en el camino, hay que atravesar etapas. No se trata de un simple recorrido sino de un viaje, un viaje iniciático. Será necesario lidiar con lo desconocido, acumular experiencia, aprender de los aciertos y de los errores."²⁰ Estos ejercicios de arquitectura precaria en forma de ambientes asépticos, espacios inhóspitos, cabañas, laberintos, pasadizos, recintos desvencijados, escenografías en suspenso... dan lugar a un juego cómplice por el que, de nuevo, la memoria del candor y las angustias pueriles ha de enfrentarse al aprendizaje adquirido de la crudeza y la podredumbre que conforman el peso y los pesares del mundo.

Eugeni Bonet

Sin embargo, a propósito de las aporías eláticas, Philippe Dubois sostiene que "Zenón ha sido el primero en pensar el dispositivo-cine". Dubois: *El acto fotográfico: De la Representación a la Recepción*, Barcelona: Paidós, 1986; p. 146.

² Noël Burch: *El tragaluz del infinito*, Madrid: Cátedra, 1987 (véase especialmente el capítulo IX, "El viaje inmóvil"); Paul Virilio: *L'inertie polaire*, París: Christian Bourgois, 1990 (especialmente el ensayo "Le dernier véhicule").

³ Charles Musser, *The Emergence of Cinema: The American Screen to 1907 (History of American Cinema, vol. I)*, Berkeley/Los Angeles/Londres: University of California Press, 1994; p. 20.

⁴ Jonathan Crary: *Techniques of the Observer: On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*, Cambridge, Massachusetts/Londres: MIT Press, 1990; pp. 25-27.

⁵ Tom Gunning: "The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde", en *Early Cinema: Space Frame Narrative*, ed. Thomas Elsaesser, Londres: British Film Institute, 1990; pp. 56-62.

⁶ Dominique Noguez: *Une renaissance du cinéma: Le cinéma "underground" américain*, París: Klincksieck, 1985; p. 384.

⁷ Gilles Deleuze: *Cinéma 2: L'Image-temps*, París: Minuit, 1985.

⁸ Soy consciente de manejar dicha expresión con ligereza ante las complejas referencias cruzadas que maneja Royoux, por ejemplo en su ensayo "D'une boucle à l'autre: activité artistique, post-cinéma et télévision", en *Journal de l'Institut Français de Bilbao*, núm. 8, abril 1988; pp. 54-86 (incluye traducción al castellano).

⁹ Según han insinuado algunos observadores del fenómeno DV, el primer formato asequible de vídeo digital habría escapado al control de los departamentos de marketing de la industria electrónica, ofreciendo una tecnología harto avanzada y estable a un precio comparativamente bajo.

¹⁰ Jean-Louis Baudry, "Le dispositif: approches métapsychologiques de l'impression de réalité", en *Communications*, núm. 23, París: Seuil, 1975; pp. 56-72.

¹¹ Raymond Fielding: "Hale's Tours: Ultrarealism in the Pre-1910 Motion Picture", en John L. Fell (ed.): *Film Before Griffith*, Berkeley/Los Angeles/Londres: University of California Press, 1983; pp. 116-117. Fielding cita como fuente el libro de Terry Ramsaye: *A Million and One Nights*, Nueva York: Simon and Schuster, 1926.

¹² David Blair: "Metavirtue and Subreality...", en Timothy Druckrey (ed.), *Electronic Culture: Technology and Visual Representation*, New York: Aperture Books, 1996.

¹³ Walter Benjamin: *Paris, capitale du XIXe siècle (Le livre des passages)*, París: Cerf, 1989; p. 37.

¹⁴ George P. Landow, *Hypertext (The Convergence of contemporary critical theory and technology)*, Baltimore / Londres: The Johns Hopkins University Press, 1992.

¹⁵ Marie-Ange Brayer: "Kasimir-Migayrou: La Description de l'Arche", en *Parachute*, núm. 77, enero-marzo 1995; pp. 6-7.

¹⁶ Marin Kasimir / Frédéric Migayrou: *L'Envers du passage*, París: Jean-Michel Place, 2000.

¹⁷ Así, Snow no cree en la exhibición y recepción adecuada de sus films ni en volcado a vídeo (incluso si ha utilizado el vídeo para el rodaje de más de uno de sus films), prefiriendo su exhibición en salas de proyección convencional.

¹⁸ En ocasión de la macrorretrospectiva *The Michael Snow Project* (Toronto: Art Gallery of Ontario y The Power Plant, 1994), una de las cuatro exposiciones simultáneamente presentadas recibió precisamente el nombre de *Around Wavelength*.

¹⁹ *De La* es uno de los tesoros contemporáneos de la colección de la National Gallery of Canada / Musée des Beaux-Arts du Canada, en Ottawa, y ante los obstáculos que se derivan de los contados desplazamientos de la obra en anteriores cesiones para su exhibición en otros lugares, he de limitarme a destacarla como si fuera "virtualmente" parte de mi selección para la exposición *Movimiento Aparente*, al igual que otras obras de Snow aquí comentadas y que no han podido obtenerse.

²⁰ Rodrigo Alonso: "Una épica del aprendizaje: A propósito de *Les sons de survie*", en el catálogo *Francisco Ruiz de Infante: Elementos de vocabulario (Instalaciones 1993-97)*, Vitoria-Gasteiz: Servicio Central de Publicaciones del Gobierno Vasco, 1997; p. 16.