

Bernardo SÁNCHEZ SALAS

(Universidad de La Rioja)

**RES EXTENSA Y RES DIGITAL
¿HA LLEGADO LA POST-MÍMESIS?**

(Para Juan Mariné)

I.

Debiera empezar como Woody Allen —ahora no recuerdo en qué película, quizá porque para mí Allen se extiende en una única película— pidiendo permiso para «introducir un nuevo concepto en esta coyuntura»: el de *post-mímesis*. No será esta la ocasión, sin embargo, en la que me vaya a emplear a fondo para articularlo *comme il faut* porque simplemente me dejo llevar, de momento, por una idea o aún menos —qué grave se me hace el término *idea*, es como nombrar la soga en casa del ahorcado ahora que tengo que reflexionar, en definitiva, sobre la copia—; dejémoslo, por tanto, en *ideilla*. Es posible, además, que nunca merezca pasar de este estadio provisional. La *ideilla* en cuestión es que aquella clave aristotélica que nos ha venido sirviendo para explicar, definir, justificar (y cuestionar, esto es lo bueno y a ello me acojo) la actividad representadora, constructora, especulativa y artística del individuo y sus límites, la veterana *mímesis*, está precisamente en el trance celérico de redefinir esos límites, de pulverizarlos más bien. Esta es la cruda "realidad". Quién iba a decir que esta realidad conllevaría algún día el germen de su neutralización, que hospedaría a una suerte de *malin génie* de enésima generación dispuesto a asumir el mando en plaza. La realidad ya no es lo que era, se ha dicho muchas veces, con humor, pero sin la responsabilidad de certificarlo, sin la angustia de saber que es ya completamente cierto. Ni bueno, ni

malo: es sólo cierto. Y no es que la realidad se haya acabado, sino que sus materiales se están multiplicando exponencialmente, lo cual es muy parecido a una disolución. Si hasta ahora, pongamos como tope la era de la reproducción mecánica, que diría Benjamin, de todo y todos se tenía (conservaba, adoraba, "mimaba") una imagen, fabricada o recordada, de la cual disponer, si veíamos o creíamos ver imitado, (alter)ado, imaginado, representado (traído al presente, actualizado) este mundo, ahora, muy a la inversa, es la imagen la que nos imita, la que ha mimetizado las formas de organización vital, es la imagen la que ahora ha aprendido genética y biología y, de resultas, *It's alive!*, como exclamó ingenuamente el doctor Frankenstein, en la película, al ver mover un dedo al que tenía por su criatura, por su esclavo, por su doble, sin sospechar lo que venía después. Que su monstruo volvería a por él, a medirse con él, a ponerle en problemas, a pedirle cuentas y a meterse en su dormitorio la mismísima noche de bodas. Realmente, la imagen nos ha mirado siempre a nosotros, como el ojo machadiano que es ojo no porque lo miramos sino porque nos mira. Y en breve será el mundo el que tendrá que actualizarse y (re)presentarse ante la imagen que ya no es tal, sino una síntesis joven, jovencísima, tanto que inaugura su propio tiempo, reducible (a parejas de dígitos que se sostienen) sí, pero por ello mismo garantizada, indestructible, porque puede reproducir su cadena de formación a perpetuidad. Hace poco tuve que hablar de esta misma cuestión de la vida de las imágenes (*ex y post*) a un grupo de empleados de banca, tan acostumbrados a la virtualidad cifrada del dinero y me exigieron una conclusión. Dije —sin que me dieran cuartelillo a pensarlo— algo así como que había llegado ya el tiempo en el que tendríamos que tratar con las imágenes de igual a igual, entre pares. Lo que no es lo mismo que contemplarlas o incluso, como en el tramo de la película de Woody Allen correspondiente con *La rosa púrpura del Cairo*, enamorarnos de ellas y transitar entre lo mejor de ambos mundos. No: va a haber solamente uno y una durísima competencia en sus calles. La época idílica y de *convivio* amoroso con las pantallas que a su vez Allen tomó de Keaton se ha acabado. Con razón aquel *clown* metafísico tituló a su película sobre el proyccionista enamorado de 1924 *Sherlock Junior*: las imágenes cinematográficas eran indiciales y siempre ponían sobre

la pista de otra cosa (hablo ya de las imágenes en pasado porque las imágenes van a ser ya cosa del pasado, lo que sobreviene es otra realidad). La competencia a la que me refería se establecerá entre nosotros y lo que me encapricha llamar —por homenaje a una vieja serie de televisión (cuando ésta era sólo un mueble que daba una especie de cine radiado) en la que unos tipos hacían cosas imposibles con absoluta naturalidad, muy cerca del cuarto de estar de mi casa—, "los invencibles de Mímesis", pues originalmente eran de "Némesis", los fabulosos invencibles de "Némesis". Entonces, ¿habrá vida después de la asendereada mímesis? Sí, claro, pero de otro tipo. Y no se van a mantener las buenas formas, las distancias quiero decir. Ni el viejo cógito, ni la vieja naturaleza biodegradable. De todas formas, los invencibles de Némesis acechaban desde el principio, como si ya estuvieran inscritos digitalmente desde algún divertículo de la antigüedad.

II.

La tecnogénesis digital, la imaginación digital, el procesamiento digital, numérico, algorítmico —llámese como se prefiera— consume y consume una ideología e investigación pro-cinética, una doble aspiración o articulación que ya rondaba, por ejemplo, la cabeza de los inquilinos de Altamira, que cazaban y pintaban. A eso me refiero: a "cazar" y a "pintar" después lo que no se cazaba, lo que seguía corriendo libre a ocho o diez patas (¿o se pintaba antes lo que se salía a cazar? en cualquier caso ya era cronopictografía: aquellos hombres petrificaban pasajes del movimiento de sus piezas de caza). Es decir, por "orden de aparición", la actividad analítico-científica del registro/ captura/ almacenamiento visual, icónico de los datos latentes de la realidad, de la *res extensa* y, a posteriori, la mimética, la representativa, la que se empeña en la reproducción / reconstrucción/ restauración/ recreación y demostración. Literalmente de un nuevo alumbramiento.

Lo digital icónico, que no parte de una imagen sino que la imagen es su producto (la síntesis), es el colmo de un *studium* que se perfeccionó sistemática y tecnológicamente con la cronofotografía, que también, claro, trataba de "cazar", como

demuestra el fusil fotográfico que Marey creó para la ocasión: un cruce perfecto entre lo cinético y lo cinegético. Aunque podríamos encontrar un antecedente en el montaje de los mosaicos. De hecho, "efecto mosaico" es un término del audiovisual actual, vocabulario habitual en las mesas de realización —digitalizada— de las televisiones. O en tejido/ texto de los tapices y en la pintura, desde luego, en el cromoiluminismo del puntillismo pictórico, que produce la ilusión de la imagen completa mediante el efecto formal de innumerables partículas de pintura que, a una distancia adecuada, se compactan, reflejan luz y provocan la ilusión de la forma (pero que de muy cerca, la deshace: des-ilusiona). La captación, la caza cinematográfica (*shot=shoot*), descompone en fragmentos lo que, en proyección, en síntesis, habrá de recomponerse y lucir. Las cámaras que en este mundo (ya antiguo) han sido, se han comportado como laboratorios de reducción y restitución (de *blow-up*) de imágenes. Lo que hemos venido llamando cine era uno de sus máximos exponentes: fabricaba realidad, un mundo *life-size* a partir de una lista/ cinta/ registro de datos menores, irrelevantes en su atomicidad, pero poderosos en su conjunción. A fecha de hoy (ya de ayer), la posibilidad digital ha extremado el valor de esos datos menores, los ha convertido en un lenguaje, en un código prácticamente genético. Como el propio ser humano, la imagen consiste en un (plan)teamiento genético. De ahí la relación de igual a igual que expuse a los de la Banca. Eso es, por cierto, una *imago* digital: un banco de datos. Las estructuras genéticas y su economía es donde la ideología de lo digital ha encontrado su espejo y uno de sus modelos.

III.

El fantasma icónico digital (el más acabado prototipo de fantasmagoría conseguido —y lo mismo ocurre con el fantasma acústico digital: la reconstrucción mejor perfilada que se conoce de un efecto sónico) cierra un círculo ideológico, pético, estético y tecnológico y, definitivamente, instaura una nueva mímesis, que yo me arriesgaría —y ya es arriesgarse— a denominar *post-mímesis* porque no se trata ya de conseguir la analogía, la copia, (alter)nativa, el doble, el simulacro, la especulación,

sino la sustitución, el re-emplazamiento, la invasión, el desalojo de las viejas formas de lo real. Y prefiero el término desalojo por contener el término ojo, por acabar en el ojo y no sé si con el ojo. Porque, la imagen digitalizada disfruta de autogeneración, de autovisión, o más exacto aún: de autovisiónica. En su producción no es muy exagerado decir que casi se independiza de nuestra mirada. Tiene consistencia La *post-mímesis* consistiría, revisando los términos de retórica y poética simultáneamente, en una ultra persuasión, mediante el análisis, almacenamiento y *re-dispositio* de la información capturada. Una *re-dispositio* que ya no depende del esfuerzo artesanal fotoquímico para su plasmación sino que es, cada vez, una re-generación, es una operación genética y lo que vemos "es" una neo-representación. La imagen ha dejado de parecer para "ser".

En definitiva, la *post-mímesis* digital, numérica supone una redefinición de la extensión y representación de la *res*, cerrando un arco que va desde Galileo y su ideal de escritura/estructura matemática del mundo a la visualización del álgebra de Descartes pasando por el binarismo 0/1 fundamental de Leibniz y su teoría del *ordo* necesario lineal, de la ley de la continuidad. La *post-mímesis* supondría la superación de la re-presentación, pretendiendo una nueva presentación, una ilusión radical de presentación, limpia, fija y esplendorosa. La *mímesis* es ya una ontología.

IV.

Comparemos ciertas imágenes, unas producidas a finales del XIX y otras a

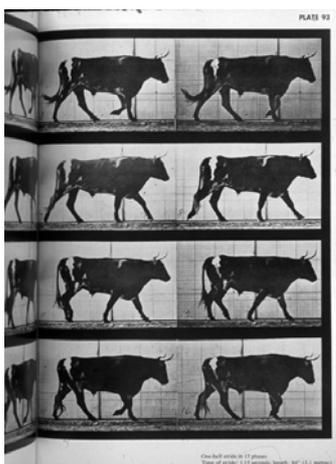


Figura 1

[Ampliar](#)

Acudamos por filiación y por familiaridad a la fotografía fotoquímica, a los experimentos de cronofotografía, del americano Edward Muybridge y del francés Etienne Jules Marey. Fijémonos, de entrada, en una res, una res de verdad [Figura 1], de la escala zoológica. Cuando le dije a Miguel Ángel Muro el título de mi intervención, bromeó —como suele— con lo de la res y le prometí que tendría una res como Dios manda (mandaba en aquella legendaria primera clonación). La cronofotografía del XIX entronca —por no perder el hilo entre bromas— con lo que para Aristóteles era la forma fundamental de

movimiento: el movimiento local, el cambio de lugar. Su observación y análisis servía para clasificar las diversas sustancias físicas. Véase el *ox trotting* que en 1899 cronofotografió el americano: 78 segundos de recorrido de 2'6 metros analizados en 15

fases. O a Maggie [Figura 2], la perra de casa del propio cronofotógrafo: en 25 segundos de movimiento y 2'85 de extensión, la cámara disparó 6 fases. En estos experimentos —que intentan captar la razón, el motor y la materia

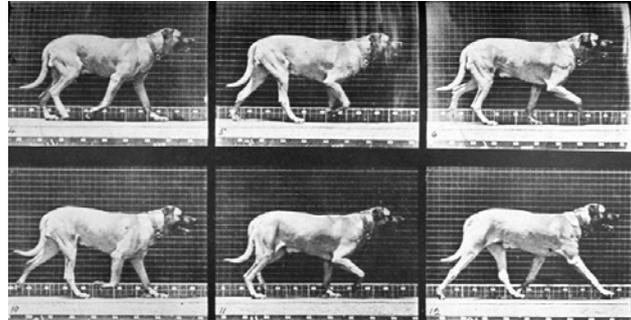


Figura 2

[Ampliar](#)

del movimiento—, el cuerpo de la res —que ya fue objeto de estudio por el estagirita o Jenofonte o Plinio (como recuerda Gubern, creo que en *Del bisonte a la realidad virtual*, precisamente)— o del hombre, es como la "materia segunda" de la que hablaba Leibniz. Pero el ejercicio cronofotográfico sí desmiente a Leibniz cuando éste postulaba que de la observación del movimiento mecánico, corpóreo de los animales u hombres no podía nacer un tipo de percepción. Es precisamente lo que nace con la observación cronofotográfica (y no digamos con el cinematógrafo): una percepción radicalmente nueva, una inteligencia distinta de nuestra dinámica y de nuestro "ser" (dinámico, secuencial). No "somos" los mismos desde entonces. Si se atiende a la foto de las cronofotografías mostradas, se advertirá una malla de puntos tras la res o el hombre. Son coordenadas de referencia espacio-temporal para la lectura posterior del cronofotógrafo. Cada uno de esos puntos, tal y como yo lo veo, participaría —hacia atrás— de la *mónada* leibniziana, ese punto relativo sustancial no material (de hecho el punto es una clave, una cifra matemática) que servía para investigar la constitución infinitamente divisible de la materia; y —hacia adelante— del *pixel* (el *picture element*), construcción algorítmica inmaterial, que soporta la "sustancia" de la imagen digital.

Lo digital tiene una metáfora gráfica que es la malla, la retícula. Como todas las metáforas es vieja y en los estudios anatómicos renacentistas ya se aparecía, antes que en las pantallas de un ordenador en el momento de la *demo* de la construcción de la cara

de Schreck. Hablando de anatomía, de hecho a esta red se le suele llamar esqueleto



Figura 3

[Ampliar](#)

digital. El *esqueleto digital*, término morfológico en infografía, es la malla gráfica compuesta por nódulos, por puntos, cada uno de ellos almacenado, codificado en una cifra, en unos dígitos. Marey ya fabricaba esqueletos informativos (que no informáticos) de este tipo. Véase en esta placa cronofotográfico-geométrica mostrando la caída elástica desde un taburete de un modelo investido con un buzo negro con marcas/puntos blancos en sus articulaciones principales [Figura 3]. La realizó Marey entre 1884-1885.

A Marey le interesaba dibujar la secuencia dinámica de esos puntos. El resultado es un esqueleto cinético, casi una danza macabra. Tiene vuelo plástico —Muybrigde fotografiaba esqueletos modelables de sus animales [Figura 4], como se puede ver en

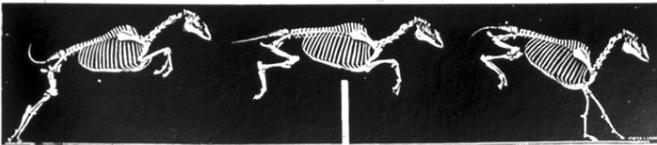


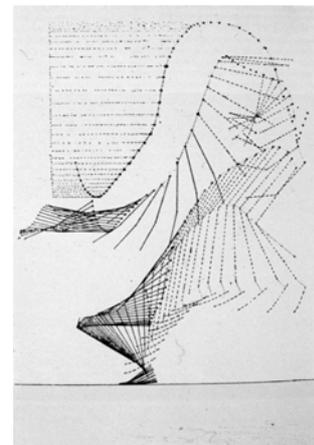
Illustration 20. Some Phases in the Leap of a Horse

[Ampliar](#)

Figura 4

estas imágenes - y susceptibilidad de abstracción.

El propio Marey realizó la abstracción gráfica, geométrica de esa imagen y la presentó al año siguiente en 1886 en una Asociación científica) [figura 5]. Pero todavía eran pocos puntos. Sólo los que podía palpar un traumatólogo. La imagen digital contiene todos los puntos. Su usufructo posterior puede ser aleatorio y metamórfico (el *morphing*, es una metamorfosis — de ¡Oh, Video!— de la orografía de la red, es una animación).



[Ampliar](#)

Figura 5

V.

Y acabo esta escueta (y me temo que pobre) aportación. ¿Quién no ha visto *Parque Jurásico* (*Jurassic Park*, Steven Spielberg, 1993)? Hemos visto sus dinosaurios (los hemos visto, no lo parecían. Eran más reales que cualquiera de los actores humanos: son, de hecho, su memoria, su pasado, la parte de un ser humano civilizado que está confinada en una isla, como de los Muertos, donde vivía King-Kong, claro, precedente analógico de esta aventura). Mi dinosaurio preferido en el cine es un dinosaurio esquelético al que le faltaba una clavícula, el de *La fiera de mi niña*. Los dinosaurios de Spielberg, para mantener su integridad física (algo difícil ante la Hepburn), son ya de esqueleto digital, son auténticos invencibles de Mímesis, y los veremos fabricar en una gran pantalla de parque temático, que es lo que era la película, el *trailer* del parque temático que se abriría en la Universal y un parque temático en sí misma por cuanto se tematizaba esto de lo que estoy hablando. *Parque Jurásico*, además de un relato aventuresco es un manifiesto/ declaración del nuevo régimen mimético, de la neo-mímesis, de la persuasión total. Una exposición de la metáfora fundamental: lo digital, lo infográfico —el destino inmediato de la superficie, de la textura, de la piel (*película*) del espectáculo cinematográfico— es una nueva genética, una nueva generación, la clonación ilimitada, el *archi-esqueleto*. *Parque Jurásico* se encuentra entre la re-edición de un exponente perfeccionado de la magia del XIX, de Méliès, de 1933, *King-Kong*, y la película-heraldo de la experiencia virtual total, de la ilusión perfecta de inmersión, invencible de Mímesis perfecta simetría de aquellos espectadores que se sintieron en 1895 tocados y arrollados por el tren de Lumière, es decir, por el tren de luz.