

# Los lentes oscuros: persecuciones de la ausencia en el *media art*

## *Dark lenses: pursuing absence in media art*

**Teresa Sorolla Romero**

*Becaria de investigación (Universitat Jaume I de Castellón)*

**Marta Martín Núñez**

*Profesora Ayudante Doctora (Universitat Jaume I de Castellón)*

**Shaila García Catalán**

*Profesora Ayudante Doctora (Universitat Jaume I de Castellón)*

**Fecha de recepción:** 30 de marzo de 2014

**Fecha de revisión:** 28 de julio de 2014

**Para citar este artículo:** Sorolla Romero, T., Martín Núñez, M. y García Catalán, S. (2014): Los lentes oscuros: persecuciones de la ausencia en el *media art*, *Icono 14*, volumen (12), pp. 475-495. doi: 10.7195/ri14.v12i2.703

## **Resumen**

*Esta investigación explora el entorpecimiento de la visualidad como un gesto estético que advertimos con cierta insistencia en el new media art, que se sirve, en ocasiones, de la utilización de las tecnologías emergentes de los medios de comunicación para hacer florecer zonas silenciosas en la visualidad. El estudio parte de la siguiente hipótesis: el new media art destina las posibilidades estéticas del registro y la creación digital para convocar algo del orden del vacío. Para desarrollarla, seguimos el método hipotético-deductivo. Planteamos la hipótesis, formulada a través de una exploración previa de prácticas culturales del media art que después tratamos de comprometer a través del estudio de un corpus de prácticas artísticas fotográficas y videográficas y la lectura de estas desde la tradición estética y filosófica del arte.*

### **Palabras clave**

*Ausencia - Velo - Media Art - Vanguardias - Fotografía - Digital*

## **Abstract**

*This research explores the obstruction of visibility as an aesthetic gesture that we have observed repeatedly in new media art, which often uses emerging media technologies to make quiet visual zones flourish. The study is based on the following hypothesis: new media art allocates the aesthetic possibilities of digital registration and creation to call on something related to emptiness. To develop this research we have followed a hypothetical-deductive method. We formulated the hypothesis through a previous exploration of cultural practices in media art and then we tried to compromise it through the analysis of a corpus of photographic and videographic practices, reading them from the aesthetic and philosophical tradition of art.*

### **Key Words**

*Absence - Veil - Media art - Avant-garde - Photography - Digital*

Imaginemos que yo haya llorado [...] y que, *para que eso no se vea*, pongo lentes oscuros sobre mis ojos empañados (hermoso ejemplo de negación: ensombrecerse la vista para no ser visto). La intención de tal gesto está calculada: quiero conservar el beneficio moral del estoicismo, de la “dignidad”, y al mismo tiempo, contradictoriamente, provocar la cuestión sentimental (“Pero, ¿qué tienes?”) (Barthes, 2007, p. 198).

Es preciso que el ocultar se vea: *sepan que estoy ocultándoles* algo, tal es la paradoja activa que debo resolver: es preciso *al mismo tiempo* que se sepa y que no se sepa: que se sepa que no lo quiero mostrar (Barthes, 2007, pp. 197-198).

## 1. Introducción

Dyens (2005) en *Ars Electrónica* es radical: «el arte digital [...] no posee un lenguaje particular». Más allá de la estructura o de la estricta materialidad física en la que están sustentadas las obras, ¿qué las puede diferenciar de otras representaciones anteriores?, ¿cómo podríamos caracterizar su lenguaje? En cualquier caso parece un arte demasiado omniinclusivo para adscribirlo únicamente a un sistema de representación concreto. Por eso, quizá el arte digital en tanto que arte, no rompe o descubre motivos o temas especialmente relevantes sino que los recicla mediante el bagaje que tiene acumulado. En otro lugar (Martín Núñez, 2009) nos preguntábamos sobre la especificidad del lenguaje de la imagen digital y concluíamos que es una imagen que re-media lenguajes de representación previos, que en el nivel más desarrollado, los llega a integrar en una suerte de hiperimagen, compuesta por las tradiciones visuales previas, sin fisuras ni costuras.

Tomando este punto de partida, este trabajo se propone indagar en la significación de unos determinados rasgos que venimos observando en algunos exponentes de ese amplio y polisémico conjunto de posibilidades expresivas bautizado como *new media art*. El *new media art* se sirve, en ocasiones, de la utilización de las tecnologías emergentes (digitales) de los medios de comunicación para hacer florecer zonas silenciosas en la visualidad o, dicho de otro modo, el borrado deliberado de elementos de la imagen. El estudio queda animado, pues, por la siguiente hipó-

tesis: el *new media art* destina las posibilidades estéticas del registro y la creación digital para convocar algo del orden del vacío. Si bien el Arte ha apelado a esa negación de lo corpóreo con anterioridad, pretendemos reflexionar aquí sobre el hecho de que sean las nuevas tecnologías de la comunicación, habitualmente orientadas al registro más completo y más minucioso del mundo circundante, las que se hagan cargo de negar —o puede que redescubrir— las posibilidades de su propia estructura para representar aquello para lo que no fueron, en principio, concebidas. Trataremos de bosquejar su causalidad en el siguiente razonamiento.

En las complicidades entre el arte, la ciencia y la tecnología, observamos que el rasgo que aquí pretendemos estudiar apunta hacia una sinergia entre el arte y la ciencia del siglo XX en contraposición a la tecnología. En el seno del convulso siglo pasado, la teoría científica se ha encontrado con la física cuántica cuyos presupuestos impiden una completa estabilidad ontológica, del mismo modo que lo hicieran Nietzsche —desnudando las falacias de la cultura occidental—, Freud —indagando en las oscuridades del inconsciente— o, todavía anteriormente, Marx —denunciando la estructura subyacente al progreso industrial, que ha culminado precisamente en las nuevas tecnologías que nos ocupan ahora—. Por su parte, el arte contemporáneo, desde el siglo XIX, apunta hacia una disociación entre forma y significado, entre representación y narración tal y como era entendida en el arte moderno, que conduce también a la representación de lo innumerable, de lo enmudecido. En palabras de Rosenblum, «[t]odo invita a interpretar, pero ahí no hay nada que interpretar» (De Azúa, 2004: 71). En este sentido, el arte asume una inestabilidad similar a la que se enfrentan los descubrimientos científicos sobre física cuántica. Sin embargo, la tecnología y la técnica (incluso desde su acepción antropológica de apropiación y aprovechamiento de materias primas) están al servicio de abastar recursos y de moldear el mundo. Así, por ejemplo, la carrera tecnológica (y digital) por una mayor resolución de imagen no busca desdibujar contornos o enturbiar delimitaciones, sino todo lo contrario: registrar un referente de la forma mimética más radical. Por eso, contraponemos aquí las nuevas tecnologías a la sinergia entre arte y ciencia y, por eso también, consideramos interesante dar cuenta del efecto de borrado llevado a cabo precisamente con esas nuevas tecnologías.

El gesto estético que aquí estudiamos busca sustraer visualidad y entendimiento a un mundo que, sobre todo desde los medios de comunicación de masas, se considera totalmente representable y comprensible. Esto constituiría, pues, una prolongación o un trasvase de la tendencia a representar el abismo que ya viene teniendo lugar en el arte desde hace más de un siglo, pero que puede que marque una diferencia estética respecto a los productos audiovisuales hegemónicos o concebidos para ser consumidos por audiencias masivas como la televisiva o la que acude a ver *blockbusters* cinematográficos. Supone, pues, una tentativa de velo ante la obscenidad escópica de lo que Guy Debord nombró la *sociedad del espectáculo* (2008). Con todo, nos proponemos estudiar el vaciamiento de la imagen y su dialéctica con el velo en el arte digital.

## 2. Método

Nuestro método es hipotético-deductivo. Planteamos una hipótesis formulada a través de una exploración previa de prácticas culturales del *media art*. Después tratamos de comprometer esta hipótesis a través del estudio de un corpus de prácticas artísticas de distintos medios y la lectura de estos desde la tradición estética y filosófica del arte. La teoría de la imagen también nos guía en ello, permitiendo tomar cada ejemplo desde su carácter textual, luego, como un objeto contingente e inconsistente. El cruce de disciplinas nos permitirá entender lo digital desde una óptica compleja.

Nuestro corpus se compone de proyectos artísticos fotográficos y videográficos que promueven una reflexión sobre los fenómenos estéticos de hoy que nosotras comprometemos con postulados teóricos clásicos. Y es que consideramos fundamental pensar e historizar las novedades de los *new media*, para evitar que la perspectiva del *avance* impida la reflexión teórica. Pensar conlleva un tiempo y esto impide hacer precipitados estudios de campo y extraer conclusiones rápidas. Por ello bosquejamos en la tradición teórica, sin dejar, obviamente de bosquejar por lo nuevo, por la particularidad del presente. Pensar el presente no implica lo actual sino pensar el presente desde la historia.

### 3. Desarrollo

#### 3.1. *El telescopio* o la fractura de las vanguardias



*Figura 1: El telescopio, René Magritte, 1963. Faceless, Lita Bosch, 2013.*

El Surrealismo de René Magritte anida en los días de luz para atraernos a sus trampas. Así, su aparente optimismo inicial nos deja desprevenidos ante las paradojas oscuras que en un segundo tiempo nos plantea. En *El telescopio* (1963) nos deja la ventana entreabierta. A través del cristal vemos nubes pomposas y flotantes sobre un mar frío y azul. Al buscar el otro lado del cristal, allí donde el ojo quiere lo real, encuentra una oscuridad sin forma, un vacío visual. Al observador no le espera realidad tras la ventana. Magritte nos ha tratado amablemente dejándonos mirar desde el interior de lo que parece un hogar y nos ha arrinconado arrojándonos la sombra de lo abyecto, como esa oreja cortada a la que nos acerca bajo la luz del mediodía el arranque bucólico y chistoso de *Terciopelo Azul* (*Blue Velvet*, David Lynch, 1986). El artista belga construye sus imágenes, trampantojo tras trampantojo, obligándonos a creer en ellas y, al mismo tiempo, a caer en el vértigo de su reverso. ¿Qué hay detrás de la representación? ¿Qué hay detrás sino el horror? «¿Qué es lo que se da a la visión cuando se descorre el velo, qué hay tras la cortina rasgada? Tras la cortina está el vacío, la nada primordial, el abismo que sube e inunda la superficie (abismo es la morada de Satanás)» (Trías, 2006, p. 51). Eugenio Trías sostiene que el arte (y la belleza) encuentra en lo siniestro su condición de posibilidad y su límite. La viveza de una obra de arte reside, pues, en que parece proponerse como el instante inminente de la revelación del horror, como la ante-

sala de lo indecible. En el arte lo siniestro «debe estar presente bajo la forma de ausencia» (Trías, 2006, p. 27). Dos siglos y medio después de la reflexión kantiana sobre el sentimiento sublime, una idea parecida aparece recogida en el Manifiesto Dadaísta de 1918: en palabras de Tristan Tzara, «la obra de arte no debe de ser la belleza en sí misma, o está muerta; ni alegre ni triste, ni clara ni oscura, regocijar o maltratar a las individualidades sirviéndoles pasteles de las aureolas santas o los sudores de una carrera arqueada a través de las atmósferas. Una obra de arte jamás es bella, por decreto, objetivamente, para todos» (Haltter, 1979, p. 8).

Los juegos visuales del Surrealismo de Magritte son solo uno de los interminables exponentes que el arte contemporáneo ofrece cuando se trata de captar una indeterminación, un interrogante sobre el más allá de la representación del mundo apresado entre los límites del encuadre. En *Faceless* la fotógrafa y retratista Lita Bosch vacía el rostro de carnalidad para anunciarlo como una ventana hacia lo tenebroso. Allí donde esperamos la cara, clave de identificación y de reconocimiento, Lita Bosch dispara otra naturaleza: esconde la estabilidad de los rasgos faciales en la fugacidad de un cielo nublado, constantemente móvil, escondiéndose de sí. La fotógrafa Laura Williams también utiliza las posibilidades de la fotografía y la edición digital para enlazar con los juegos visuales de Magritte. La joven se esconde tras espejos para interrogarnos sobre su ausencia. O, pensado de otro modo, Laura Williams convoca el vacío en el cuerpo, imposibilitando, como su colega Lita Bosch, cualquier reunión identitaria. El cuerpo femenino no se presta disponible: se presenta o multiplicado *mise en abîme* o fragmentado, pero nunca uno.



**Figura 2:** *Invisible y Transparency*, Laura Williams, 2013.

La alegoría visual prende desde el marco: a veces parece el marco de un espejo, otras el de una ventana. En cualquier caso, éste siempre recorta y se presenta como un elemento fetiche, como una bisagra hacia la incertidumbre. Y es que estos ejemplos dan cuenta de que, como indica Gómez Isla, «los nuevos creadores abrazan la herramienta digital explotando al máximo las posibilidades del *trompel'oeil*: es decir, de engaños y simulacros que son tomados por registros directos, por instantáneas sin manipulación alguna [...]. La aparente transparencia del medio para reflejar el mundo se torna ahora en una capacidad perversa para subvertir lo real e intervenir sobre el registro» (2005, p. 99).



**Figura 3:** *Selfreflection*, Laura Williams, 2013. *Amoríos Peligrosos*, René Magritte, 1926.

La experimentación con el lenguaje artístico que se acelera desde mediados del siglo XIX es llevada a cabo, sobre todo desde Manet hasta los inicios del siglo XX, por parte de los vilipendiados por la Academia, aquellos/as artistas cuya representación escapa a las categorías asumibles por los expertos en arte de su tiempo, tales como Vincent van Gogh, Paul Gauguin o Amedeo Modigliani. Ante la «quiebra del acuerdo narrativo, texto y contexto pierden verosimilitud y quedan en libertad para integrarse o no en una nueva narración del contexto y del texto» (De Azúa, 2004: 69). Sin embargo, nombres de movimientos como el Impresionismo o el Fauvismo, cuya intención inicial por parte de críticos malintencionados fue la burla manifiesta ante la incompreensión, han pasado a ocupar las páginas de la Historia del Arte que caracterizan su época. La Belleza ha sido destronada como categoría estética principal y junto a ella la representación renacentista. La ruptura y la construcción de sistemas de representación que van más allá de la figuración



mimética y del encuadre en perspectiva es un hecho incontestable ya entresiglos, cuando manifestaciones tan heterogéneas como el Simbolismo juegan a ese desasosiego desarrollando elementos ya presentes en el Romanticismo más oscuro, por ejemplo, de Heinrich Füßli, de William Blake e incluso Francisco de Goya.

Las Vanguardias, de modo más radical y en consonancia con la sensibilidad hacia las convulsiones de su época, rechazan directamente la Academia. El primer Manifiesto Futurista de Marinetti (1909) glorifica su momento histórico y condena a muerte toda tradición anterior: «un automóvil de carreras que parece correr sobre metralla, es más hermoso que la Victoria de Samotracia» (Marinetti, 1978, p. 130). El Manifiesto Dadaísta de Tzara de 1918 vaciará, o inundará todavía más de sinsentido, su concepción del arte (desautorizando incluso a sus colegas vanguardistas cubistas y futuristas, tachándolos de meros «laboratorios de ideas formales»):

Yo se lo digo: no hay comienzo y nosotros no temblamos, no somos sentimentales. Nosotros desgarramos, viento furioso, la ropa de las nubes y de las plegarias, y preparamos el gran espectáculo del desastre, el incendio, la descomposición. Preparemos la supresión del duelo y reemplacemos las lágrimas con sirenas tendidas de un continente a otro. Pabellones de júbilo intenso y viudos de la tristeza de la ponzoña. [...].

Libertad: DADA DADA DADA, aullido de los dolores crispados, entrelazamiento de los contrarios y de todas las contradicciones, de los grotescos, de las inconsecuencias: LA VIDA. (Haltter, 1979, pp. 17-18).

Esta implosión del lenguaje artístico que aquí apenas esbozamos omitiendo tantas otras exploraciones o caminos alternativos a la mimesis y a la estabilidad ontológica —como el Postimpresionismo, el Expresionismo, el Cubismo, el Suprematismo y tantos otros *-ismos* que configuran las entrañas de la complejidad del arte del siglo XX— es absorbida por la representación cinematográfica cristalizando en obras de sensibilidad tan lúcida como las surrealistas *La coquille et le clergyman* (GermaineDulac, 1928), *À propos de Nice* (Jean Vigo, 1930) o las expresionistas *Der Student von Prage* (StellanRye, Paul Wegener, 1913) o *Der Golem* (Paul Wegener, 1920), por citar solamente parte del metraje que adquiere esos rasgos vanguar-

distas. Pero estos apenas llegan, sin embargo, a los productos de los medios de comunicación de masas como pueda ser la televisión.

### 3.2. Tentativas del velo o cómo señalar la materialidad significativa

Originariamente el *new media art* encontró su materia expresiva en el vídeo, tecnología que posibilitaría la imagen televisiva. La televisión se presenta como el primer medio de representación visual y medio de comunicación al mismo tiempo. Y tiene una particularidad fundamental: nace para la emisión bajo el ideal del tiempo real, para el registro en directo que proporciona la sensación imaginaria de que el ente (el mundo entendido como cosa, como materia) se puede casi-tocar, que el ente fluye hasta el encuadre por el efecto de registro. Y es que, como anunció Jean-Paul Fargier (1986, p. 12), «la imagen televisiva es una imagen sin fuera de campo, de modo que rehúye de la dialéctica entre lo visible y lo invisible». Así, nada escapa a la representación que amarra la televisión, cuya imagen «aspira a ser la imagen total, a abarcar todos los puntos de vista, todos los ángulos de visión, y por eso rechaza todo silencio» (Sánchez, 2013, p. 104). Esa posibilidad de omnipresencia y de hacerse cargo de todos los puntos de vista se acentúa enormemente con la opción que las nuevas tecnologías nos brindan de la mano de herramientas como *Google Earth*. Además, nos permite acceder a la representación detallada de casi todo el planeta desde cualquier sitio —del llamado primer mundo— mediante nuestros dispositivos móviles.

La particularidad del gesto estético del *new media art* que atrae nuestra atención consiste, precisamente, en bosquejar las opacidades del «paradigma informativo» (Palao, 2004) para señalar el reverso de ese ideal de información y de comunicación que recorre los *mass media* y que es acentuado por los medios locativos dispuestos a conectar el mundo-imagen. El arte digital sustrae a los medios su potencia y su inmediatez mientras parece proponerse contestar el carácter mediático y obliterar el acceso informativo. Busca entorpecer lo obvio, lo que sobresignifica. Trata, por tanto, de sustraer la función comunicativa de las imágenes instalando la función poética. Esto supone un ejercicio de autorreflexividad: el *media art* utiliza las imágenes para obligar a volverse sobre ellas, a revelarlas en su materialidad significativa. Como veníamos diciendo, este paso se dio en el arte mucho tiempo

atrás y lo que aquí pretendemos es observar cómo sucede este cambio en un corpus que niega a la imagen-índice su cometido de representación fiel, cuestionando, incluso, el avance tecnológico. Cuando tratamos de bosquejar un rasgo del *new media art* advertimos que este convoca la noción de ausencia precisamente como reacción a los *media* de los que se sirve, que tienden a prescindir del velo para tocar el referente cuando cumplen con su función informativa, registradora o informadora de la realidad. Los *media* quieren ignorar en su ofrecimiento de la (re) presentación del mundo que la realidad es lo que los sujetos construimos con los significantes y no una verdad dada de manera objetiva y registrable. Lo real no es una percepción correcta de lo que hay ahí fuera y siempre atañe a algo íntimo y subjetivo. La realidad no se puede tocar en tanto que está cubierta por el manto simbólico del significante.

### **3.2.1. Compre(n)sión**

Dyens en *Ars Electrónica* (2005) piensa el arte digital como un arte desmaterializado, exento de linaje, de geografía y tiempo. Afirma: «el origen de la representación digital descansa en la irrealidad del lenguaje binario. A través de éste, el contexto real del mundo [...] se convierte en meras estructuras de información. El arte digital es la representación sin medios ni materialidades». Nosotras consideramos que, por un lado, sí necesita de materia: la imagen digital sigue necesitando, evidentemente, de un soporte para su visionado. Y el tránsito del papel a la pantalla, del átomo al bit, ya facilita, de alguna forma, el borrado. La materialidad física, que se puede destruir —quemar, despedazar, cortar, arrugar... cada acción con el peso que conlleva— pasa a convertirse en una acción más liviana, la de borrar archivos —suprimir, tirar—, una acción casi cotidiana en el entorno digital, propia de la edición. Por otro lado, necesita el medio material de registro o de creación del lenguaje binario que estructurará la representación, sea la que sea. La imagen antes compuesta por la aleatoriedad de los haluros de plata se compone ahora por una matriz perfecta de píxeles que son editables, borrables uno a uno. En este sentido, el artista Thomas Ruff en su proyecto *JPEG NY02* (2004) descarga fotografías de Internet, baja su calidad y las amplía hasta proporciones monumentales evidenciando cada uno de los píxeles que forman la imagen. De lejos la fotografía aún mantiene su función informativa, pero de cerca los píxeles se desintegran y la compresión se hace evidente. Se desprovee de su función informativa para acercarse a la creación neo-impresionista de Paul Cézanne.



**Figura 4:** *JPEG NY02*, Thomas Ruff, 2004. Tamaño original: 2,69 x 3,64 metros.

Como revela *JPEG NY02*, poner en evidencia la *compresión* de la imagen invita a pensar sobre la *comprensión* de la imagen, especialmente cuando se trata de una imagen traumática que no puede encontrar destino en la significación. Ni la cantidad ni la calidad de imágenes tomadas sobre un acontecimiento histórico como los atentados del 11-S han servido para simbolizar y entender la representación del horror.

Con todo, el arte digital, síntoma de postmodernidad, es pastiche, combinación y diálogo con la tradición heredada de la que no puede renegar. Por ello que Dyens lo considere “sin medios ni materialidades” implica que obvia la representación figurativa digital y estaría descartando, por ejemplo, la fotografía o el vídeo digital, sustrayéndolos de la definición de *new media art*.

### **3.2.2. Tránsito**

Como hemos advertido hasta aquí, el vaciamiento de visualidad del *new media art* revela la materialidad significativa de las imágenes buscando el velo que a éstas les falta en las representaciones que suelen poblar los medios de comunicación de masas. La autorreferencialidad que implica este reconocimiento, esta denuncia de artificialidad de la representación, acerca las manifestaciones artísticas que nos ocupan a la complejidad del arte contemporáneo. El progresivo alejamiento del mimetismo y de la identificación entre representación y narración con significado preestablecido desde fuentes previas (como la mitología o la historia) caracteriza la ruptura del arte contemporáneo en relación con el arte moderno. La búsqueda de

la ruptura y creación de un nuevo lenguaje, la exploración de la autonomía formal, denota una autoconsciencia a la que el arte digital se aproxima al desobedecer su cometido de representación acorde a la percepción del ojo humano.

Este gesto estético y ético lo encontramos ya en 1971. Marinus Boezem en el videoarte *La respiración de la pantalla catódica* (*Het beademmen van de beeldbuis*, Netherlands Media Art Institute NIMK, duración 2'37") nos muestra a un hombre que, tras mirar a cámara, empaña con su respiración la lente del objetivo. Después, vuelve a mirar a contracampo con cierto alivio. La pieza concluye, pues, desde una imagen negada, convertido en figura, neblina, sombra, como las pinturas casi-fotográficas de Gerhard Richter en las que el efecto borroso, lejos de parecer pertenecer al trazo pictórico, parecen proceder de una lente empañada pero fiel a su registro.



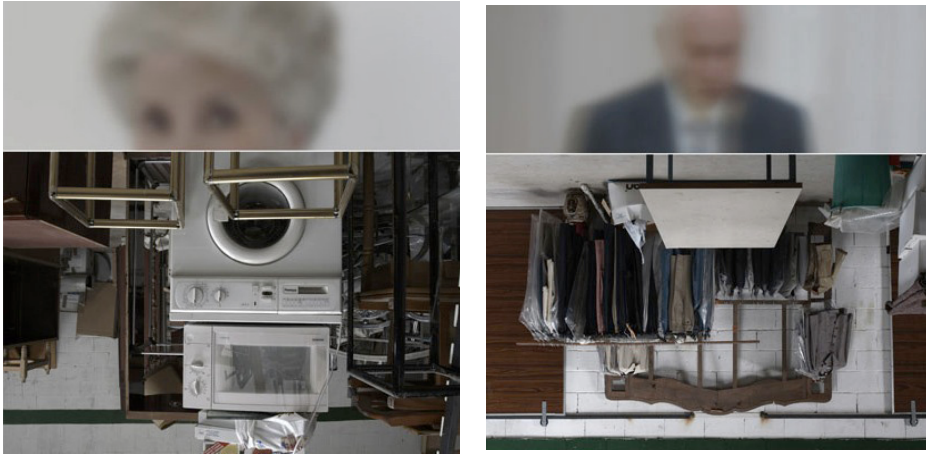
**Figura 5:** *La respiración de la pantalla catódica*, Marinus Boezem, 1971.  
(Netherlands Media Art Institute NIMK, duración 2'37")



**Figura 6:** *Autoretrato*, Gerhard Richter, 1996.

El hálito revela lo que hace *pantalla* entre el espectador y el personaje. Empaña la lente, ensucia la imagen, señala el dispositivo, *revela* su artificio pero, sobre todo, entorpece su posibilidad especular para denunciar su transparencia. Dicho de otro modo, traba el carácter vehicular del medio para hacer emerger el efecto pantalla. Pantalla se entiende como aquello que resguarda de algo excesivo, lo que se coloca delante de una cosa para ocultar o ensombrecer. Esto es, el gesto estético clave en la obra de Boezem consiste en *hacerse* un velo. Friedrich Schiller en su poema “La imagen velada de Sais” (1983, p. 158) actualiza la vieja leyenda de la diosa egipcia Isis que escribió Plutarco: un hombre afanado de conocimiento le arrancó el velo a la diosa Isis en su templo en Sais, creyendo que en el rostro de ella encontraría la verdad de todas las cosas. Al joven lo encontraron muerto ante la imagen velada. Como muestra el poema, tras el velo brilla el horror. El velo de Boezem frena de esa ideal ilustrado de entendimiento y de acceso iluminista y metonímico al saber y al ver que hoy encarnan los *media*. Y es que, como reivindica Català, «en la era de la velocidad y, en consecuencia, de la instantaneidad, la cuestión de la distancia es crucial para la concepción del mundo. Entre otras cosas, porque la instantaneidad tiende a trasladar el conocimiento a la región de la metonimia, mientras que la metáfora funciona manteniendo las distancias. Una razón de más para salvaguardar la metáfora» (2012, p. 184).

En el proyecto de Mario Agyuavives *Lost in transition* (2008) la nitidez se contrapone al velo con el fin de denunciar la sociedad de consumo, retratando a unos protagonistas difusos a través de sus pertenencias, todo nitidez. Así, las personas se desdibujan cuanto más nos acercamos para contemplar sus objetos acumulados. Esta serie es un retrato de un ser humano que en las sociedades actualmente más desarrolladas se encuentra en una situación de tránsito y consumo constante. A través de los objetos depositados temporalmente en almacenes de guardamuebles, se reflejan personas que se encuentran en un periodo de crisis y/o transición en su vida. Diversas situaciones como el cierre de un negocio, el cambio de ciudad o de vivienda, una separación, el traslado a una residencia, etc., componen estos espacios llenos de recuerdos olvidados.



**Figura 7:** *Lost in transition 01 y 02*, Mario Ayguavives, 2008.

Con todo, el *media art* se sirve de la potencia de la imagen electrónica primero y digital después para frenar el exceso de visualidad y para evocar lo invisible, aquello que no puede ser constatado por vía directa de la imagen sino sugerido a través de la metáfora, de las oblicuidades que permite el lenguaje poético.

### **3.2.3. Sustracción**

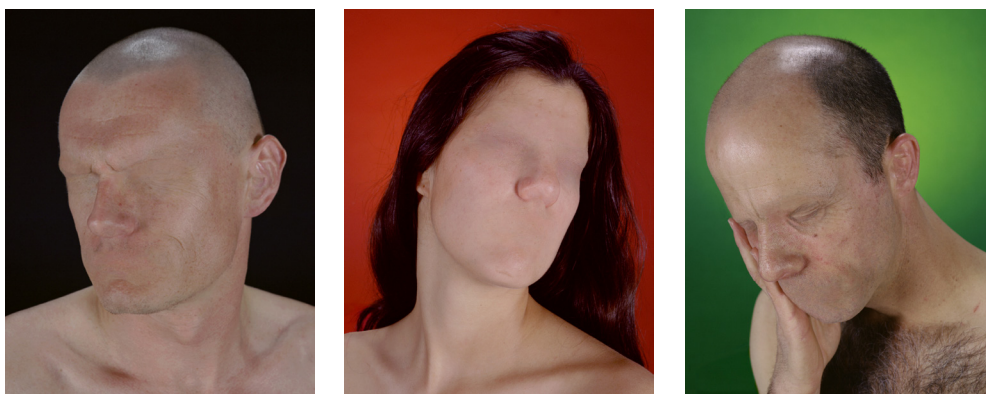
Otro ejemplo de Mario Ayguavives nos lleva a repensar el borrado de los rasgos que hacen únicos los lugares y las personas que los crean. En la serie *Otra ciudad* retrata espacios de ciudades sin identificar en los que se han eliminado una buena parte de los elementos esenciales de su composición como los habitantes, las ventanas, los locales comerciales, los coches, los anuncios y los letreros. Así, la ciudad aparece como un espacio vacío en el que apenas quedan referencias del ser humano que la ha creado.

Estas ciudades, reducidas a su estructura más básica, puede ser cualquier ciudad y resultar familiar al espectador. Ayguavives argumenta así cómo el espacio urbano contemporáneo se ha adaptando a unas pocas tipologías globales, de la misma forma que ha sucedido con casi todos los aspectos de nuestras vidas.



**Figura 8:** *Otra ciudad*, Mario Ayguavives, 1999-2004.

En la misma línea, a los retratos de Aziz + Cucher de *Dystopia* les han borrado los órganos sensoriales (como a los edificios sus ventanas), y con ellos la posibilidad de comunicarse con el exterior. Oído, gusto, olfato y vista han sido eliminados digitalmente de estos rostros sin mirada que resultan tan extraños como violenta es la navaja que secciona el ojo en *Un chien andalou* (Luis Buñuel, 1929). Para Gómez Isla (2005, p. 113) los retratos señalan el lugar donde existieron ventanas sensoriales que permitieron un día percibir el mundo de forma directa y, como una nueva alegoría del ser humano en una era, la digital, que promueve el anonimato y la conformidad, estos rostros son incapaces de comunicarse con aquello que se encuentra más allá de sus muros de piel.



**Figura 9:** *Dystopiam*, Aziz + Cucher, 1994-1995.



En el ámbito artístico, la tecnología digital ha permitido, precisamente, este gesto de borrado que critica todo aquello que esta misma tecnología promete estabilizar en el ámbito comunicativo. Y es que «la imagen digital no puede olvidar. [...] La imagen digital es la memoria total, es ese hombre que, en *Sin sol* (*Sans Soleil*, Chris Marker, 2002) está condenado a recordarlo todo y corre el riesgo de vivir, por tanto, en el magma de la ignorancia absoluta, siendo ese conocimiento infinito una cárcel de la que no puede escapar» (Sánchez, 2013, p. 110). Sergi Sánchez ya nos advierte cómo la imagen digital supone un cambio decisivo respecto a la imagen electrónica. La televisión nació para emitir pero no para archivar, en cambio, la imagen digital es una imagen para el archivo. El disco duro garantiza su conservación, le permite una vocación eterna e imborrable; pero la memoria informática no garantiza la memoria histórica y subjetiva. Esto lo pone a prueba Pavel Maria Smejkal en su obra *Fatescapes* (2009-2010), en la que promueve una alegoría entre la imagen huella —la fotoquímica— y la memoria digital a través del efecto de borrado, del vaciamiento de la visualidad.



**Figura 10:** *Fatescapes*: 1936. Spain; 1989. Beijing; 1994. Sudan. Pavel Maria Smejkal, 2009-2010.

Smejkal borra digitalmente las figuras de importantes fotografías históricas para evocar la memoria histórica desde el campo vacío. Precisamente, todas ellas son imágenes que han ido deslizándose por los tres estadios del signo que delimitó Charles S. Peirce: el índice, el icono y el símbolo. Su valor indicial originario —su régimen denotativo— fue alcanzando un estatuto icónico —y connotativo— tal que se convirtieron en símbolos de su época (de la guerra, la represión, el hambre). Al convertir las fotografías documentales en fotografías de paisajes el

artista parece restarles algo de su poder icónico y simbólico. El efecto resulta siniestro. Sin sus figuras, los fondos siguen siendo espacios familiares. El gesto estético reside en suspender temporalmente el acontecimiento para restar espectacularidad a las imágenes tantas veces vistas (comentadas, citadas...). Esta elipsis parece, además, buscar devolver a los personajes representados el estatuto de sujetos, pues debido a su carácter icónico y simbólico se han convertido en imágenes casi-publicitarias en un mundo en el que como se lamenta Baudrillard «todas las cosas quieren manifestarse» (2006, p. 33). Este acto de vaciamiento de figuras y de retirada del espectáculo asimismo hace pervivir las coordenadas históricas de la imagen, su momento y lugar propios: anótese que el artista nombra las *nuevas* fotografías con el año y el lugar en el que fueron tomadas. Así, al ver los paisajes se nos hace imposible pensar por ejemplo en la atemporalidad que ensayó Ansel Adams en sus fotografías. Con todo, la elipsis provoca la metáfora, allí donde la mirada encuentra un vacío surge la memoria y restaura el valor documental de las imágenes, su intención sincera. Dicho de otro modo, la elipsis aflora el carácter silencioso de las fotografías para que se escuche la memoria histórica que la memoria digital no garantiza. Este es un claro ejemplo del paso que la tecnología digital está viviendo en su propio seno, y que en la Historia del Arte sucedió hace más de un siglo. Smejkal desvía lo literal para evocar la imaginación a través el efecto de desaparición que permite el borrado digital. Paul Virilio ya advertía que «todas las técnicas para liberarse de una potencia han sido siempre prácticas de desaparición» (2003, p. 24). El borrado digital de Smejkal ha sido un gesto mágico y fantasmagórico. Ha orquestado la desaparición para provocar fantasmas en la imagen que no puedan entenderse en términos informáticos y tan solo pueden entender los sujetos. Ya se sabe que «hay algo que los ordenadores no pueden hacer: entender a los fantasmas, digerir la ausencia» (Sánchez, 2013, p. 114).

## 4. Conclusiones

Hasta aquí hemos hablado de *new media art*, pero el Manifiesto Dadá ya nos advertía que «el amor por la novedad es la cruz simpática, es prueba de un mimpotacarajismo ingenuo, signo sin causa, pasajero, positivo. Pero esta necesidad es tan vieja como otras» (Manifiesto Dadá, 1918). El mensaje del vacío, de

la reflexión, de la autorreferencialidad o del alejamiento del referente ya han sido explorados en la tradición artística desde hace mucho tiempo desde formas más contundentes. Por tanto, la insistencia en el vaciamiento de la visualidad que hemos explorado en el *new media art* no es novedosa si hablamos de arte pero sí lo es si hablamos de los *media*. El *new media art* se sirve de la tecnología digital para convocar la materialidad significativa que la televisión o la fotografía rehuyen para poder presentarse transparentes y denotativos. Así, el borrado como estrategia artística supone un efecto poético que busca revelar la artificialidad de toda imagen (y no solo de la imagen digital). Si bien las posibilidades expresivas de la digitalización han permitido facilitar el acercamiento entre representación y referente, los ejemplos que hemos expuesto suponen usos retóricos de lo digital que abren una separación alegórica. Mario Aiguavives y Pavel Maria Smejkal se sirven de la poética del campo vaciado para denunciar la globalización y la falta de memoria histórica que la actualidad de los medios hace derivar. Thomas Ruff utiliza el píxel y la compresión digital para abstraer la imagen histórica traumática y señalar su incompreensión. Lita Bosch y Aziz + Cucher recortan o borran digitalmente los rasgos faciales para impedir cualquier identificación o apropiación de la imagen. De forma más naïf Laura Williams se dedica a convocar el vacío sobre el cuerpo para obstaculizar cualquier principio de realidad o de unidad corpórea. Todos estos ejemplos nos permiten concluir que el vaciamiento de la visualidad del *new media art* trata de restaurar el velo simbólico que desgarrar la sociedad del espectáculo enclavada en los *media*. Ese seguimiento de velo responde a una indagación a tientas, melancólica, del aura de la obra de arte que la estética de la banalidad ha ido diluyendo; y, sobre todo, a una recuperación de la consciencia de finitud que la imagen digital no puede sentir:

Soñaba la foto digital de un tipo que tú no conoces, soñaba con desintegrarse como polvo (material). Soñaba con reencarnarse en foto de papel que alguien pudiera descubrir dentro de cien años en un estrato de la casa con su aura revalorizada; amenazada con ser clonada en diez pen-drives, se lamentaba la foto digital de tener réplicas y no poder morir como tú (Bob Bytes en Zafra, 2010, p. 133).

## Referencias

- Baigorri Ballarín, L. (1997). *El vídeo y las vanguardias históricas*. Barcelona: Edicions de la Universitat de Barcelona.
- Barthes, R. (2007). *Fragmentos de un discurso amoroso*. Madrid: Siglo XXI.
- Baudrillard, J. (2006). *El complot del arte. Ilusión y desilusión estética*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Català Domenech, J. M. (2012). *El murmullo de las imágenes. Imaginación, documental y silencio*. Santander: Shangrila.
- De Azúa, Félix (2004). *Cortocircuitos: imágenes mudas*. Madrid: Abada Editores.
- Debord, G. (2008). *La sociedad del espectáculo*. Valencia: Pre-textos.
- Dyens, O. (2005). Hybridreality. En: *Ars electrónica*. [http://90.146.8.18/en/archives/festival\\_archive/festival\\_catalogs/festival\\_artikel.asp?iProjectID=13268](http://90.146.8.18/en/archives/festival_archive/festival_catalogs/festival_artikel.asp?iProjectID=13268)
- Fargier, J. (1986). Où va la vidéo. En: *Cahiers du Cinéma*, París.
- Gómez Isla, J. (2005). *Fotografía de creación*. San Sebastián: Nerea.
- Haltter, H. (trad.) (1979) *Siete manifiestos Dada*. Barcelona: Tusquets Editores.
- Heidegger, M. (2005). La época de la imagen del mundo. En: *Caminos del bosque*. Madrid: Alianza.
- Martín Núñez, M. (2009). *¿Qué es una hiperimagen? La re-mediación de la imagen digital en la publicidad audiovisual*. Valencia: Campgràfic.
- Palao, J. A. (2004). *La profecía de la imagen-mundo: para una genealogía del paradigma informativo*. Valencia: Ediciones de la Filmoteca (Instituto Valenciano de Cinematografía Ricardo Muñoz Suay).
- Miller, J. A. (1994). Las cárceles del goce. En: VV.AA. *Imágenes y miradas*. Buenos Aires: E.O.L.
- Sánchez, S. (2013). *Hacia una imagen no-tiempo. Deleuze y el cine contemporáneo*. Gijón: Ediciones de la Universidad de Oviedo.
- Schiller, F. (1983). *Gedichte*. Stuttgart: Reclam.
- Trías, E. (2006). *Lo bello y lo siniestro*. Barcelona: Ariel.
- Virilio, P. (2003). *Estética de la desaparición*. Barcelona: Anagrama.
- Warren, S. (2011). Aesthetics of Information Visualization. En: Lovejoy, Margot; Paul, Christiane; y Vesna, Victorial (eds). *Context Provides: Conditions of Meaning in Media Arts*. Malta: Gutenberg Press, pp. 123-150.
- Zafra, R. (2010). *Un cuarto propio conectado*. Madrid: Fórcola Ediciones.

## Agradecimientos

El presente estudio ha sido financiado con la ayuda del Proyecto de Investigación de la convocatoria Universitat Jaume I-Bancaja, con el título “Análisis de los flujos de transferencia de conocimiento entre los sistemas educativos superiores y la industria del videojuego”, código 11I301.01/1, para el periodo 2012-14, bajo la dirección del Dr. Javier Marzal Felici.