

Figuras virtuales de luz

Purely actual objects do not exist. Every actual is surrounded by a cloud of virtual images.
Gilles Deleuze¹

Einstein versus Bergson

El fragmento bidimensional de la fotografía, en el que ya no hay un movimiento, se ha abstraído del mundo perceptible. En la cotidianidad tridimensional de las velocidades relativamente lentas a las que nos movemos vivimos el lugar y el tiempo de manera ilusoria como dos circunstancias distintas. Alguien se mueve de acá para allá en el espacio y para ello necesita tiempo. Sin embargo, en la imagen producida el lugar y el tiempo se han fundido en una superficie conjunta, porque todo movimiento se ha congelado. En la teoría de la relatividad Einstein formula al espacio-tiempo o, más bien, al continuum espacio-tiempo, como la unión del espacio y el tiempo en una estructura tetradimensional unitaria; y no es sino a la velocidad de la luz que se muestra que el tiempo y el espacio de un suceso se condicionan y se curvan mutuamente. Sin embargo, en última instancia, Einstein tiende a subordinar el tiempo al espacio. No obstante, la interdependencia de lugar (espacio) y tiempo no se puede representar en las dos dimensiones de una imagen, aunque ésta esté modelada por la luz. El filósofo francés Henri Bergson, contemporáneo de Einstein, se embarcó con éste último en una mal vista controversia sobre la naturaleza del tiempo cuando Einstein postuló la teoría de la relatividad: Bergson trató de pensar el tiempo como duración, y de arrebatárselo de esta manera al espacio. De manera general, en épocas posteriores este debate se descartó como un gran malentendido y un diálogo fallido entre la física y la filosofía. En su intento por repensar la relación de tiempo, movimiento y duración en relación con el espacio, Bergson introdujo el concepto de la virtualidad. Éste, a su vez, le dio al pensamiento de Gilles Deleuze un impulso decisivo. En su estudio sobre el cine Deleuze llega, con ayuda de Bergson, a una reflexión inquietante: “El pasado no se mezcla con la existencia mental de las imágenes de los recuerdos, que actualizan en nosotros al pasado. Es el tiempo en donde se conserva el pasado: el tiempo es el elemento virtual en el que penetramos para encontrar el ‘recuerdo puro’, que se actualizará en un ‘una imagen del recuerdo [...] así como percibimos las cosas ahí donde se encuentran ahora, en el espacio, nos acordaremos de ellas ahí donde estuvieron, en el tiempo. [...] La memoria no está en nosotros, nosotros somos quienes nos movemos en una memoria del ser, en una memoria del mundo.”² Sería imposible desplegar este enigma aquí, pero podría servir como una clave provisional para acercarse de manera cautelosa al trabajo artístico de Michael Wesely.

El mundo en sí

Supongamos que no existe Dios y, por tanto, tampoco los seres humanos. Entonces, el todo no tendría un principio ni un fin, tampoco perspectiva, dirección, límites, puntos fijos ni formas sólidas; en resumen, no existiría un punto de vista, tampoco una mirada. A menos que algo más se interpusiera en el camino del cosmos, algo que no conocemos. Sin un procesamiento de todas las “informaciones”, la materia, abandonada a sus propios recursos, insiste en un presente amorfo, sin principio y sin final, de imágenes que se funden entre sí. Esta afirmación especulativa, de suyo, ya está permeada por un punto de vista, anticipando de esta manera la totalidad del proceso que, en última instancia, produjo los fenómenos mediáticos que hacen que sea posible esta articulación imposible: ojos, cerebros y cámaras, etcétera. Para una mirada y un pensamiento el “presente amorfo infinito” se convierte en una serie lineal con principio y fin: el Big Bang, tiempo-espacio, elementos, materia, cosmos, galaxias, luz, Vía Láctea, Tierra, biosfera, evolución, seres humanos, historia, ciencia, técnica, apocalipsis. En resumen: el mundo como tiempo y espacio. En el plano del tiempo tenemos el pasado, presente y futuro; en el del espacio: extensión, objetos y sujetos. El presente amorfo

1 Gilles Deleuze, “Actual and Virtual”, en *Dialogues II*, p.148.

2 Gilles Deleuze, *Kino 2, Das Zeit-Bild*, p. 132.

infinito estaría solo, no devendría siquiera una mera geometría. No obstante, si algo se cruza en su camino, entonces, como un prodigio, surge una historia cosmológica, la cual contiene una historia de la materia, la cual, a su vez, contiene una historia de la vida y ésta, por último, nuestra propia historia.

El medio es el mensaje

¿Tiene uno que remontarse tan atrás para comprender las obras de Michael Wesely? En cierta forma, sí. Porque el material de sus fotografías lo constituyen los rastros irreversibles del pasado, que se sedimentan como formas en el presente, arrojadas desde el depósito infinito de posibilidades y potenciales pretéritos y desaprovechados, que sucedieron hace mucho o que nunca se manifestaron realmente antes de que se volvieran a retraer a la zona virtual para cederles su lugar a nuevas actualizaciones. Ya no son actuales y, no obstante, sí son reales. El cerebro, por sí solo, puede pensar y conceptualizar esta parte de la realidad, pero no la puede registrar; y los somples ojos (casi) no pueden ver esta zona. Se requiere de otro medio para darles a estos movimientos la posibilidad de inscribirse y de dejar rastros. Si se utiliza el medio, la cámara, tal como fue concebida y construida y si se producen fotografías en fracciones de segundos, entonces uno crea fragmentos fijos de imágenes de la realidad, que ahora están en contacto con ella, más allá de sus marcos, porque fueron extraídas, separadas de ella... por toda la eternidad. Esta amputación visual convierte en un icono a toda imagen arbitraria que vaga errante por el cosmos y se desvanece: tiempo coagulado en el espacio bidimensional. La otra máquina para producir imagen que ha ingresado a las artes es la cámara de cine. Ésta, por lo general, graba 24 cuadros por segundo e imita el movimiento natural, de modo que las imágenes, a pesar de que están enmarcadas y separadas por cortes, parecen confluir. En la foto esta captura sucede en tiempo real, en el cine ésta es determinada por la velocidad del aparato que filma. Ambos resultados están abiertos, por principio, a una potencial reproducción y manipulación arbitraria. En este sentido, la revolución digital funge como un enorme amplificador de las posibilidades ya existentes, porque los componentes básicos de las imágenes son traducidos: de rastros de luz a píxeles; estos componentes, entonces, se pueden desplazar a voluntad abriéndole así el paso a un constructivismo radical. Irónicamente este constructivismo tiene más similitudes con procedimientos más antiguos de procesamiento de imágenes. Antes de que la cámara revolucionara la producción de imágenes, la pintura, el dibujo y los distintos procesos de impresión producían imágenes de manera regular, para lo cual requerían de mucho tiempo. Ahí no pasaba nada en tiempo real, sino que todo surgía a partir de modelar una superficie. La imitación de un mundo de imágenes natural y tridimensional sobre una superficie bidimensional con ayuda de la perspectiva presupone un largo proceso histórico y científico que, en última instancia, condujo a la cámara, en la que la luz es modelada y fijada directamente. En la cámara son las huellas de la luz las que hacen la imagen. Modelar con aceite y pigmentos no sólo implica el tiempo del proceso laboral, sino que también lleva, inevitablemente, al ámbito de la imitación y la alegoría. Ésta última, sobre todo en la tradición cristiana, surge a partir de textos (bíblicos) que dictan el tema. Incluso la luz representada se convierte ahí en un elemento del lenguaje (y, por tanto, de la mentira potencial) y no sorprende que la pintura, cuando surgió la fotografía, en algún momento se refugiara en la abstracción y que la narración y el realismo dejaran de ser sus fuentes. En cierta forma, la revolución digital se anexa a este movimiento hacia una *tabula rasa* de la deconstrucción y vuelve a someter a las imágenes a la sospecha elemental de la manipulación y la falsificación: una especie de cubismo universal que subordina todo aspecto y expresión de la imagen a un algoritmo. Desde la perspectiva de la teoría de los medios se ha mostrado que las revoluciones de los procedimientos para procesar imágenes no hacen a un lado o convierten en obsoletos sin más a los medios más antiguos, sino que se imbrican unos con otros, formando así nuevas relaciones mixtas. Esta sincronicidad con frecuencia nubla la percepción sobre la profundidad real del respectivo cambio de paradigmas, tanto en relación con el estatus de las imágenes como en sus repercusiones sociopolíticas. Y esto es lo que significa cuando Marshall McLuhan plantea, de manera radical “The medium is the message”, es decir: que un medio se inscribe o se anida en todo mensaje que transmite (así sean los mensajes de la luz o de la materia), creando así una relación simbólica: el medio influye cómo se recibe el mensaje y cuáles rastros deja. El ojo es un producto evolutivo de la influencia permanente de la luz, pero una vez que ya existe,

también es un medio que, primero, hace que la luz sea visible y, después, la influye en su carácter (mensaje). En resumen: que cuenta una historia.

El trabajo de la luz

Las obras de Michael Wesely se mueven en las márgenes e intersecciones de todos estos procedimientos para procesar imágenes y fusionan sus posibilidades y efectos de manera especial a un espacio de imágenes en el que pone de manifiesto y compone los diferentes estratos de la realidad y procesos históricos que se han acumulado y definido –a veces con ayuda humana–. A primera vista estas apariciones se sirven del escenario de motivos tomados de la historia de la pintura y adaptados por la fotografía, como el retrato, la naturaleza muerta, el paisaje urbano o un suceso deportivo (una batalla). El proceso de una extremadamente larga exposición a la luz que Wesely utiliza y que ha seguido desarrollando y refinando tanto de manera análoga como digital –hablamos de una exposición que puede durar años– le abre nuevas posibilidades a la imagen fotográfica para mostrar la relación entre lo virtual y lo actual. Lo virtual no se refiere aquí al significado usual de una realidad artística digital-virtual –a pesar de que este aspecto puede desempeñar también un papel muy importante–, sino a la nube de imágenes virtuales que rodean a cada imagen actual, de la que Deleuze habla en la cita que precede a este texto. Los objetos actuales se presentan en su presencia real: como entidades de contornos nítidos con una forma, una identidad claramente definida y con una expresión específica. Los objetos en el mundo dan la sobria impresión como si, de manera simultánea, mediante la enigmática alquimia producida por la interacción de la luz, el tiempo y el espacio, se hubieran ganado su lugar fijo en el mundo, donde hacen hincapié en su derecho a tener una existencia dilatada. Esta obstinación en la presencia se puede consumir de manera estática o dinámica, y representa a nuestros ojos un mundo especial de imágenes que trabajan unas con otras. Una foto extrae el movimiento de la imagen y lo solidifica. La cámara de cine permite que la imagen se mueva, pero también la extirpa, por medio del marco, del contexto funcional de las imágenes. Ambos procedimientos reducen la complejidad del mundo real de las imágenes a dos dimensiones, abriéndole así el paso a la ilusión y la construcción. Sólo así las imágenes se tornan manejables, sino, literalmente, se nos escurrirían entre los dedos.

Al acecho

¿Qué sucede cuando Michael Wesely está al acecho, como un cazador o un ornitólogo, y se aproxima a la realidad de las imágenes? Para empezar, hay que decir que se trata de un método pasivo, que presupone un largo proceso de meticulosa preparación y que aprovecha las posibilidades de la casualidad hasta donde es técnicamente posible. Aunque la disposición técnica esté calculada y calibrada con precisión, esto permite que se pueda proceder de modo opuesto: dejar que todo corra, invitar a la casualidad, renunciar al control sobre las imágenes y cederle el proceso a la memoria fotográfica. Las cámaras deben montarse en el lugar adecuado de tal manera que no estén expuestas a ninguna vibración y que desaparezcan en el entorno. No deben llamar la atención. En su calidad de silenciosos, pacientes y pasivos observadores del trabajo y de la luz su única acción consiste en concentrar en un objetivo la luz de un cierto fragmento muy bien elegido y en registrar y fijar los rastros provocados por el propio dispositivo. Sin la película sensible a la luz o sin el proceso digital, pero también sin la interacción de cuerpo, cerebro y memoria –que, como parte del mundo, también obstaculizan a veces el camino del mismo mundo, aunque sea mínimamente–, las imágenes seguirían viajando sin dejar huella en forma de ondas de luz o de partículas, incluso cuando los objetos que reflejaron y las fuentes que alguna vez las recordaron hace mucho que dejaron de ser o que incluso fueron destruidos. Que la luz sobreviva la muerte de los objetos y de las fuentes es una de las primeras señales para la realidad de lo virtual como un elemento constitutivo de la actualidad y de la presencia aparente del contexto: mundo-objetos-movimiento. ¿Qué muestran entonces las imágenes cuando ya están en el papel o cuando existen como archivos digitales? Los objetos estáticos como edificios, calles o jarrones se presentan como una fotografía aparentemente normal, como instantáneas y representación de un estado pretérito del objeto. Los objetos móviles, como seres humanos, plantas y nubes, están difuminados, porque están envueltos en pequeñas nubes hechas de superposiciones de movimientos pasados, con frecuencia de otros objetos. Ya no son formas nítidamente definidas las que ocupan un lugar determinado en el espacio, sino

seres híbridos fantasmales hechos de gradaciones de gris, figuras de luz virtuales que parecen fundirse en el tiempo y en el espacio. En las dos dimensiones de la imagen el tiempo de la exposición permanente a la luz sobre los objetos móviles parece haberse esculpido en el espacio de los objetos fijos.

La pátina del tiempo

Las obras de Michael Wesely no son simplemente experimentos científicos con medios artísticos. Pero tampoco son simplemente fotografías pintadas con luz. La relación especial entre el determinismo y la imprevisibilidad que caracteriza su trabajo demanda otra interpretación, otra categoría. La exposición permanente a la luz se equipara aquí, en su función, a la memoria en relación con la perdurabilidad: conservar y acopiar el pasado en el presente. Pero esto sólo puede funcionar con un aparato “muerto”, como la cámara, porque esta memoria fotográfica, como constatan Deleuze y Bergson, ya se encuentra allá afuera en el mundo. Por eso, la larga exposición a la luz recopila tanto los picos del presente (fotos) como los estratos del pasado (cine), y los ensambla en una realidad artística en la que coexisten el pasado y el presente. Y porque incluso toda larga exposición a la luz en algún momento llega a su final, las dimensiones del tiempo son comprimidas unas con otras mediante el corte que le pone un punto final al futuro y las concentra en una imagen. Si en lugar de eso se filmaran simplemente durante años enteros los lugares u objetos respectivos (como una continuación extrema de las películas estáticas de Warhol) sin duda surgiría un documento que comprende lo que ha sucedido ahí pero no una iconografía del propio tiempo trabajando. El hecho de que las imágenes de Michael Wesely tienen, con frecuencia, un dramatismo especial, me parece que se debe, justamente, a esta mezcla de los estados y los procesos, mismos que no sólo se ven reforzados por la elección de sus motivos sino que, además, reciben un escenario ya preparado. Al exponer tan largamente a la luz la remodelación de un museo o la demolición de un edificio, junto con la vida urbana y el paisaje que la rodea, se muestran los diversos estados, acontecimientos y sucesos como sedimentos de una realidad de una forma que, por lo demás, nunca vemos. Todas estas dimensiones normalmente se pierden entre la actividad cotidiana y el sereno flujo del tiempo. Son transiciones superpuestas que nunca se manifiestan así, que ni siquiera se perciben así. No obstante, aquí todas ellas son colectadas en una simultaneidad y escenificadas en calidad de fuerzas dramatizantes de tal forma que, a partir de su propia realidad, expresan de forma condensada sus efectos recíprocos de larga duración. Esta expresión está envuelta en un colorido de una transparencia desusada, misma que surge de la superposición de los estratos de luz. Así, por ejemplo, a primera vista una naturaleza muerta o un retrato parecen ser sólo eso, una naturaleza muerta o un retrato. Pero el colorido especial desmiente de inmediato esta impresión. Aparecen incluso antiguos símbolos y esquemas de significado, como la fugacidad y el estatus, que conocemos de la historia de la pintura. Pero éstos constituyen sólo el murmullo de fondo para la concurrencia del pasado en el presente. El curso del sol dibuja sus huellas en el cielo, que se confunden con las nubes y las hojas de un árbol mecidas por el viento o acariciadas por la calma de su ausencia. Los dinámicos movimientos y actividades de las personas en las ciudades conforman ovillos presurosos que hacen que se desvanezcan sus detalles individuales y las transforman en intrincadas masas. Los edificios se destacan en la imagen por su estatismo, aparentemente intocados por toda la animación afirman su gravedad histórica contra el correr del tiempo y nos informan sobre su origen: a partir de un cierto gusto, de circunstancias políticas y posibilidades técnicas. Este conjunto en bloque produce un relieve sumamente diferenciado y con una graduación muy fina, en el que las relaciones históricas y cósmicas surgen de la profundidad del tiempo para confluir, en un corro, en el presente.

Nicolas Siepen 2017

Übersetzung Claudia Cabrera