

De la inversión de la pantalla

Peter Greenaway, de la imagen al cálculo
Alberto Caballero

1. La pantalla como aparato. La teoría de la representación, la imagen es el objeto, la mirada del Otro, Durero. *The Draughtsman's Contract* de Peter Greenaway.
 2. El cuerpo como pantalla, la presentación, la escritura, del objeto a la letra. La letra-imagen para mirar –el goce de la mirada- y para ser leída. *Pillow Book* de Peter Greenaway.
 3. La pantalla como objeto, el vacío, vaciar de imágenes la pantalla, la pantalla ya no representa la ciudad, la pantalla recorta, se dibuja en la ciudad. La pantalla informa, el número. La realidad se hace digital. *The Stairs, Munich Projection* Peter Greenaway.
-

Toda la teoría de la representación se trata de una proyección, proyectar una imagen propia del artista sobre la materia del papel, de la tela, de la madera, de la piedra, etc. Como el objeto/cosa mira al artista, como la mirada/objeto se construye bajo la mirada del sujeto/artista, que la proyecta sobre la materia y la hace imagen, la imagen es una construcción entre el objeto/cosa y la mirada/objeto. De esto se trata desde hace 500 años con la invención de este aparato de la proyección que es la geometría descriptiva, o también denominado aparato de la perspectiva, la primera teoría/aparato de la pantalla, donde la pantalla es su herramienta fundamental. No es que la pantalla no existiera en la antigüedad, solo que se trataba de una pantalla material –real- en la antigua Persia, o el antiguo Egipto...los muros de Tebas son testimonio de ello, no había representación de la pantalla, se escribía directamente sobre la pantalla, real. Del otro lado del mundo, en China y Japón, no había representación de la pantalla, se escribía directamente sobre el papel, escritura e imagen son la misma cosa, se trata de la escritura de una imagen.

Es el cine de Peter Greenaway que me ha llevado a revisar esta cuestión fundamental: como la imagen se hace escritura, nos lleva a recordar que se trataba de la escritura de una imagen. Tres obras (dos películas y una instalación) son centrales en el repertorio de Greenaway: *The Draughtsman's Contract*, *Pillow Book*, y *The Stairs, Munich Projection*. Con estas obras veremos la maestría de PG en la manipulación de ‘la pantalla’, no solo como dibujante, como regista, sino como instalador de ‘la luz’. ¿Acaso la luz no es fundamental para la instalación de la pantalla? Evidentemente lo es, para instalar el aparato de la perspectiva necesario para calcular un paisaje, para instalar la escritura en el cuerpo/pantalla del modelo, necesaria para su lectura y transcripción, o para iluminar la ciudad, para usar a la luz como lápiz que le permite escribir sobre las pantallas de una ciudad.

1. La pantalla como aparato. La teoría de la representación, la imagen es el objeto, la mirada del Otro, Durero. *The Draughtsman's Contract* de Peter Greenaway

La pantalla como aparato nace en el siglo XV particularmente en Italia, en las ciudades italianas del renacimiento, del humanismo. Quiere decir que El Ojo, como la mirada del Otro, que todo lo ve y todo lo calcula, propio de la Edad Media, de la producción de la Iglesia católica, se transforma en la mirada del hombre, la mirada se ha hecho humana. La mirada ha hecho al hombre humano, de allí el concepto de humanismo. De allí que la pantalla será el operador y la mirada el objeto.

Ya no se trata del muro como pantalla, que da cuenta de la presencia de dios en la tierra, el faraón egipcio, ya no se trata de la pantalla de edificios como presencia en la naturaleza cósmica, la polis y en particular la acrópolis de los griegos, ya no se trata de la pantalla que representa la elevación de los hombres al mundo de dios, al cielo, en los muros y en los vitrales de las iglesias cristianas. En los tres casos no hay representación, es la presencia directa del artista/artesano en el muro o en el cristal, es recién al final de la edad media, que los constructores de iglesias empiezan a sentir la necesidad de representar las pantallas de las fachadas para poder exponer sus proyectos a los señores medievales.

Dos cuestiones fundamentales, una: los artistas ya no están más al servicio del poder de la iglesia, están al servicio del poder civil, de los nuevos señores de las ciudades del renacimiento italiano, Firenze, Pisa, Milano, Venezia, Padova, etc. y, dos: aunque en algunos casos, como Leonardo da Vinci o Miguel Angel, no terminan de liberarse del muro como soporte –la iglesia como soporte-, la tela y el marco, serán el nuevo soporte, nuevo soporte que perdurará hasta el surgimiento de la pantalla digital, a mediados de los años '50 del siglo XX. O sea tenemos cinco siglos donde la nueva pantalla será el bastidor y la tela, la tela de caballete, las dimensiones han cambiado radicalmente, no se trata de ilustrar las salas de concejales, de audiencias, de palacios, como en los castillos lo hacían los tapices, sino se trata de representar en una medida mucho más pequeña, transportable, lo que sucedía en dichos espacios. Si antes el espacio, desde los egipcios, era ilustrado por los acontecimientos o los personajes ilustres, ahora el espacio es representado en la tela, el espacio ha cambiado de registro, ahora es imaginario, es representado en el plano de la tela.

Y ello traerá consigo no solo un cambio de soporte material, de una dimensión y un valor diferentes, lo fundamental es que trae consigo un nuevo aparato técnico y teórico: la perspectiva. No solo se trata de dejar constancia en las inscripciones egipcias o en los frontispicios griegos, sino se trata de medir, de dimensionar, de calcular dicha inscripción, de allí surge la representación. No solo se trata de inventar nuevas leyes, como la de la perspectiva, sino de un nuevo concepto teórico, 'la representación', no se trata solo de dimensionar el espacio sino también el cuerpo. El espacio y el cuerpo van juntos en esta nueva construcción, ya no se trata de su naturaleza, de su relación con la naturaleza, se trata de todo un nuevo aparato geométrico para su representación. Ha cambiado el ideal, ya no se trata de dejar constancia del paisaje, quizás, porque no, de los elementos de dicho paisaje, del hombre como un elemento más de dicho paisaje, de la naturaleza como ideal, como en el caso de los egipcios. O, porque no, del enfrentamiento del hombre, como naturaleza ideal, frente al cosmos como ideal construido por el hombre. El hombre frente al cosmos: los dioses y el olimpo.

En el renacimiento esto cambia, la medida es el hombre, el hombre dará medida al cuerpo y al espacio, le dará medida geométrica, le dará medida técnica, la naturaleza cae definitivamente bajo el dominio de la técnica. Tanto la naturaleza del cuerpo humano como la del espacio, ahora desde el humanismo se representan, el nuevo aparato ideológico es el humanismo, como medida de todas las cosas. Y para ello se inventa 'una pantalla' geométrica para medirlo todo: las distancias, la luz, el color, el tratamiento de la materia, todo se realizará a través de dicha pantalla.

De aquí en adelante tenemos dos posiciones fundamentales, en este aparato constructor, por un lado el artista, el artista es el que mira, se coloca del lado de la mirada, y el/la modelo se coloca como objeto que es mirado. El humanismo ha permitido colocarse en los dos lugares, de mirar y de ser mirado, de sujeto que representa y de objeto que es representado. No creo sea necesario agregar la importancia del autorretrato para ejemplificar la cuestión. Es la primera vez en la historia que tanto el sujeto que representa como el objeto representado son humanos, con anterioridad si conocemos el nombre del artista o del arquitecto, los objetos representados son dioses, el faraón o el cesar eran dioses en la tierra.

Por otro lado, en la medida que el aparato de representación adquiere valor simbólico, porque se dimensiona, se puede medir, se puede representar, antes de su realización material, es la primera vez que consta el nombre del artista y del modelo representado. Leonardo de Vinci y La Gioconda, lo humano abarca al sujeto y al objeto, y es la pantalla que determina su posición, el lugar que ocupan frente a la pantalla. La pantalla no solo es un aparato técnico, imaginario, sino es un aparato nominativo, simbólico.

Tres momentos de dicha nominación simbólica, el primer momento, el momento del mito, de la relación de los hombres con los dioses, Edipo, Antígona, Medea, etc. adquieren nombre propio por esta construcción simbólica, un segundo momento, los santos, adquieren nombre propio mediante las escrituras sagradas o por sus lecturas particulares, como es el caso de Santo Thomas, San Agustín, San Pablo, etc. y son representados en su categoría como tales, no como hombres, de nuevo en su ascensión a lo divino. El renacimiento en su primera época no se había despegado de estas representaciones, Leonardo, Miguel Ángel, incluso Durero, en un segundo momento donde abren el camino de una representación de lo humano por el nombre: el emperador tal, el conde cual, o el señor de tal o cual. No solo el ojo que mira es humano, no tiene valores diferentes a los humanos como el cesar o los santos, sino la pantalla por la que se mira también es humana, es un marco y una construcción geométrica, o sea el objeto también es humano, un hombre o una mujer cualquiera.

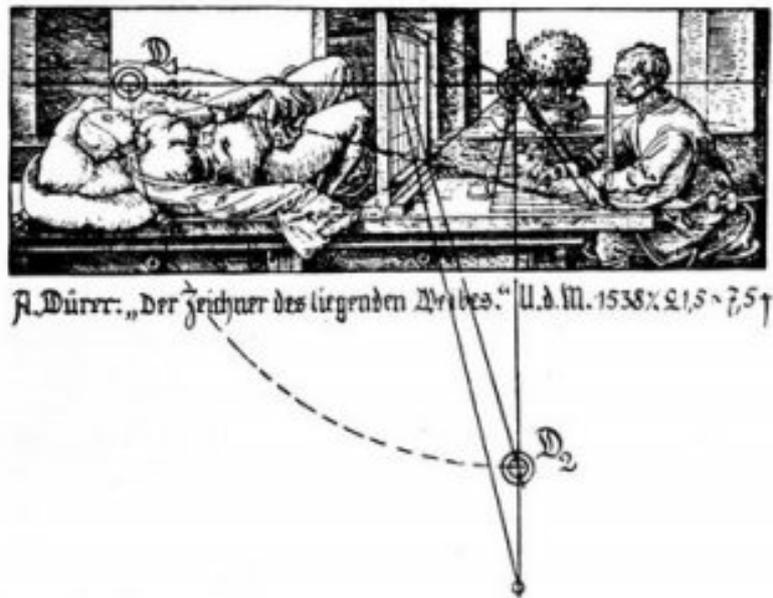
Dürer en las Colecciones Francesas
Fundació Caixa Catalunya
Barcelona, 1998

La perspectiva como forma simbólica
Erwin Panofsky
Tusquets Editor
Barcelona, 1978

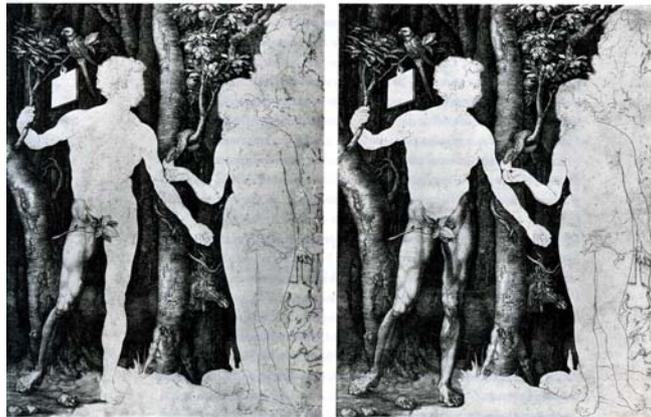
Albrecht Dürer

El dibujo como límite a la mirada, la caída de la materia, la representación y la reproducción. El sujeto mira, el sujeto lee, la reforma luterana.

Con la pantalla como aparato, el mundo queda fuera, se lo ve a través de una ventana, otra pantalla. Se trata de construir la pantalla de la representación, de la representación del objeto, del objeto ideal, hemos pasado de lo bueno, el cristianismo, de nuevo a lo bello, renace lo bello como ideal. No se trata de una proporción a lo bueno, mas cerca de Dios, una proporción como representación, sino de las proporciones de lo bello, más cerca del ideal. La geometría de la representación pone proporción a la misma, a lo representado, al objeto, no se trata de lo bueno o lo malo juzgado por el propio artista (el Giotto), sino del aparato mismo como medida y determinante de la proporción, lo ideal ahora es la proporción, el cuerpo y el espacio tienen una proporciones determinadas y la capacidad del artista, su maestría, lo hará maestro de obras, maestro en la representación.



Esto tiene que ver con el uso de dicho aparato de las proporciones: adentro fuera, cerca lejos, arriba abajo, grueso fino, liviano pesado, opaco transparente, oscuro luminoso, etc. etc. El dibujo, y por consiguiente el grabado, serán la herramienta técnica de dicho aparato, lo denominaremos la técnica y el aparato del límite. El cuerpo en tanto perfil, y el espacio en tanto delimitación, se trata de un límite dentro de otro, lo pequeño o lo grande va a depender de la relación de estos dos límites, podemos anticipar de estas dos superficies. La nueva pantalla será una pantalla de superficie, construir un espacio y un volumen en la superficie, hacer el mundo de superpie, y el dibujo será la nueva técnica de la superficie, que delimitará las superficies. Se mide, se proporciona, se limita, se trabaja, se trata, las superficies.



Ya no es el muro, en los egipcios, ya no es los frisos de los edificios, los suelos, los muros, en los griegos, será el papel, más cerca del papiro para los egipcios, del pergamino sobre el que escribían los griegos, el papel de arroz de los chinos, el papel pasa de ser soporte de lo escrito a materia soporte de la imagen representada. Se trata del papel en blanco, vacío de representación sobre el que se representará primero el aparato geométrico para llegar a la construcción de la imagen. La mirada no es para ver, sino para construir la representación, para transformar a la cosa en objeto, para velar a la cosa mediante la representación.

Lutero, Gutemberg, Durero.

Así como Lutero significó un cambio fundamental en la representación, en tanto representante, el hombre ya no es representación de lo divino, a su imagen y semejanza, sino se representa a sí mismo, es un lector de dicha imagen, la lee para decirla a otros, han caído los representantes de la iglesia, todos pueden leer, todos pueden ser representantes, todos pueden representar, la representación se ha humanizado. Con Gutemberg esto se multiplica, ya no se trata de las escrituras que se rescribían, bajo el control de la iglesia, que había hecho lo mismo con la imagen, sino con la reproducción mecánica pueden llegar a las manos de muchos. No se trata de un mural, de un suelo, de una bóveda, de un tapiz, de una representación una, única, sino de una reproducción en papel de cantidades determinadas por el artista o por el mercado. La obra de arte ya no se realiza por encargo del señor al artista, sino es un encargo del artista a la imprenta para su venta en el mercado, nace el mercado del arte, las copias serán firmadas y numeradas, aparecen las falsificaciones. Ahora la firma del artista se transforma en una marca, la marca del artista. Así como el nombre del artista era un agujero en la representación, la marca será un agujero en la reproducción, lo imaginario tiene un agujero simbólico, no toda reproducción tiene valor simbólico y por lo tanto el mismo valor en el mercado.

Durero atraviesa estas tres cuestiones, de manera singular, así como los artistas italianos realizan la gran revolución del humanismo, pero sin despegarse del mundo cristiano, Durero representa ese despegue para el mundo germánico, y más adelante para el mundo protestante, la libertad de leer y de reproducir la imagen del otro, quien sea este, sin estar mediada por los representantes, ni de la monarquías reinantes ni de la iglesia. Además se anticipa de manera premonitoria al surgimiento del mercado del arte, y su control, frente a artistas de la talla de Vermeer, que todavía sostienen siglos más tarde, la obra de arte única por encargo. Por un lado pertenece al mundo antiguo, se forma como aprendiz de orfebre en el taller de su padre, por otro está seriamente preocupado por este nuevo aparato de representación –la perspectiva- que viene de Italia, lo que lo lleva a escribir una serie de libros muy importantes para la transmisión de la teoría y de la técnica de las que se ocupa.

Peter Greenaway.

“Peter Greenaway nace en Inglaterra en 1942 y se dedica en un inicio por entero a la pintura. Estudia en la escuela de artes plásticas de Whalthamstour, y después de sus primeras muestras individuales se incorpora en 1965 a la Oficina Central de Información (Central Office of Information), en donde realiza el montaje de una serie de películas documentales y de información para el gobierno inglés. Dicho trabajo se prolonga hasta 1975; no obstante, Greenaway jamás abandona la pintura, sino que extiende su reflexión sobre el arte y los procesos creativos a la producción de cortos y medimétrajes de tipo experimental y, con posterioridad, a la realización de cintas destinadas a un mayor público para ser exhibidas en salas comerciales. Así, alcanza su primer éxito en el cine industrial con la proyección de la película *The Draughtsman's Contract* (El contrato del dibujante) de 1982, a la que le seguirán *A Zed and Two Noughts* (Una zeta y dos ceros) y *The Belly of an Architect* (El vientre de un arquitecto) de 1984 y 1986, respectivamente, por sólo mencionar algunas. No obstante, sus intervenciones en el ámbito artístico no se limitan únicamente a la producción fílmica y pictórica, sino que en los últimos años Greenaway también ha incursionado en el género de la instalación, buscando alcanzar una forma de cine tridimensional. Asimismo, se ha desempeñado como curador de grandes exposiciones en diversos museos de Europa, por lo que obtiene el reconocimiento internacional dentro del mundo del arte contemporáneo.”

Tenemos a un Greenaway que se forma como dibujante, como Durero, es un gran dibujante lo demuestra en cada una de sus intervenciones, que domina la pantalla de la representación, pero, va

más allá, la representación no le es suficiente, lo vemos en cada una de sus películas, el renacimiento tardío, el barroco, el manierismo, el neoclacismo, es un estudioso de cada uno de estos momentos históricos. Pero ya en el límite de las artes visuales, del video, de la instalación, y del arte de la acción, se va desprendiendo de toda representación, y surge la investigación sobre el aparato mismo de la imagen, desde la perspectiva al dígito, de la imagen a la data, la información. Pasa de la pantalla papel, a la pantalla cine, a la pantalla digital de las computadoras, no importa el material que trate, el paisaje, la escena, el cuerpo, una sala de exposiciones o una ciudad, las manipulará bajo el aparato que crea conveniente, pero ante todo hará los cálculos, las dimensiones, las operaciones necesarias para que esta manipulación adquiera valor de obra de arte. Greenaway es un calculador de la obra de arte, lleva el cálculo al nivel de obra de arte.

The Draughtsman's Contract

Interpretada por David Gant,
Joss Buckley, Mike Carter,
Vivienne Chander, Suzan Crowley
Gran Bretaña. **1982**
banda sonora de Michael Nyman
vestuario de Sue Blane.
Fotografía de Curtis Clark



Que dice la crónica de la película: "Obsesionado por dibujar la verdad a través de la ventana de Durero, Mr Neville los hace, marcando simetría en tiempo y movimiento, sabiendo que las variables conducen al caos, y que dibujar lo que sospechas no reconcilia. Mrs. Talmann le dibuja a Mr. Neville otra realidad, diferente de la que está obsesionado por pintar, diciéndole: "usted pinta lo que ve pero no lo que está tras lo que ve, para eso debería ser inteligente y saber interpretar lo que en realidad está viendo." Greenaway juega con el cine, juega con la luz artificial, y piensa que el cine lo inventaron los pintores barrocos, como Caravaggio, Velázquez, Rubens o Rembrandt, y sus formas y palabras nos inducen a ver su cine como sus lienzos, que presentaban una intriga y sus trampas, alternando el uso del blanco y negro y el color, para distorsionar el mundo. Cierran la caja de esta preciosista y teatral puesta en escena. En el verano de 1694, Mr. Neville, es contratado por la mujer (este detalle es importante simbólicamente) de Mr. Herbert de Compton Anstey en Wiltshire. El dibujante está obsesionado por dibujar la verdad (algo imposible en realidad, pues todo lo interpretamos) para lo que se sirve de un atril cuadrículado a modo de diagrama (como la

ventana de Durero) y visor que permite trasladar la realidad al papel mediante las leyes perspectivas. Las medidas del visor son $5/3=1,666$, presente en la serie Fibonacci que da origen a la proporción áurea. Él busca el encuadre adecuado, la simetría de las formas, luces y sombras, todos los detalles... recordando a cuadros de Caravaggio y paisajistas ingleses."

Sí, todo esto es así, pero más allá del argumento...de la relación entre los personajes y el objetivo final, más allá de la figura fantasmática que ronda toda la película, se trata de una película sobre la pantalla, sobre ese aparato de medir, de calcular, de proporcionar la imagen. La imagen -paisaje, edificios, personajes, etc- no es tal sino esta controlada por el aparato de la pantalla. La real protagonista es la pantalla. Pero si fuera una película 'clasica' sabemos que la pantalla controla todo (La ventana indiscreta de Alfred Hitchcock) pero no se ve, está oculta como todo aparato, pero en el cine de Greenway la protagonista es la pantalla, esta en primer plano, es através de la cual podemos observar las escenas, y vemos como las escenas estan controladas por la pantalla: lo que se ve y lo que no se ve, y como se ve.

2. El cuerpo como pantalla, la presentación, la escritura, del objeto a la letra. La letra-imagen para mirar –el goce de la mirada- y para ser leída. *Pillow Book* de Peter Greenaway.

Pillow Book
Peter Greenaway
Música Brian Eno
Fotografía Sacha Vierny
Reparto Vivian Wu Ewan McGregor Yoshi Oida Ken Ogata
País(es) Reino Unido, Francia, Países Bajos, Luxemburgo
Año 1996 , 123 minutos

El libro de la almohada,
de Sei Shonagon, año 990
Adriana Hidalgo Editoria



"El día del cumpleaños de Nagiko, su padre, un calígrafo de Kyoto, escribe en la cara de su hija su nombre, mientras recita una fórmula que se antoja un versículo del Génesis. Luego escribe su propio nombre en el cogote de la chiquilla, para darle vida, como hiciera Dios. Cada año se repite la misma ceremonia. La relación entre padre e hija trasciende así la mera sanguinidad, para introducir el goce de la escritura, el padre goza del cuerpo de la niña escribiendo-la, ella goza del padre dejándose escribir."

*"Cuando Dios modeló con arcilla al primer ser humano
le pintó los ojos, los labios y el sexo.
Luego escribió el nombre de la persona para que no lo olvidara."*

"Su tía lee a Nagiko cada noche el libro *Makura no Sôshi*, Diario Intimo, de la Dama Sei Shonagon, una cortesana del Kyoto del siglo X, en pleno Periodo Heian. La riqueza exuberante de las descripciones de Sei Shonagon, el hecho literario, el libro mismo como entidad y la lectura y la escritura acompañarán a Nagiko a lo largo de toda su vida hasta hacerle decir que *"los mayores placeres de este mundo son los de la lectura y los de la carne"*. Ella los conjuga con la voluntad de transformar su cuerpo en soporte de escritura y usar otros para plasmar su creación literaria, como el padre había hecho con ella."

"Estoy convencida de que hay dos cosas en la vida que son fundamentales: las delicias de la carne y las delicias de la literatura. Yo he tenido la suerte de disfrutar de las dos por igual."



"Tras su matrimonio, decidido en la infancia con los auspicios del editor de su padre que llegará también a publicar sus trabajos, se inicia su viaje iniciático. Buscará amantes que escriban sobre su cuerpo. Pero la conjunción del amante diestro en las artes sexuales y con profundidad espiritual y maestría caligráfica no abunda. Serán primero los kanjis los que se representen sobre su piel. Más tarde cualquier grafía será investigada hasta dar con Jerome, un escritor y traductor inglés afincado en Hong Kong, que cambiará su actitud. El se ofrece para ser el vehículo que lleve sus escritos al editor, con el que mantiene una relación homosexual, como antaño parece que mantuviera el padre de Nagiko. Ella y su editor competirán por Jerome hasta un desenlace terrible. Mientras nos vemos bombardeados por emociones, sensualidad, refinamiento, un fetichismo evidente y otro solapado que queda hurgando en recovecos de nuestra experiencia. El mensaje y el mensajero se funden. La piel es poseída por el escritor y el lector, pero, ¿poseemos también el cuerpo y la persona del mensajero?, ¿poseemos/nos poseen así los libros? "

Será un recorrido sobre el goce, el goce sexual y el goce de la escritura. ¿No se trata de las dos caras del mismo goce? Así como en *El contrato de un dibujante* se trata del goce sexual, cada vez que entrega un dibujo la señora debe acceder a ser goce del artista, ese es el contrato, pero también del goce de objeto, la mirada. Se mira para develar un misterio, pero también se mira para velar lo que se revela, la mirada a través del ideal de la representación vela el misterio, ya que el misterio oculta 'el horror', el horror de una verdad que debe ser ocultada. Aquí se trata del goce a la letra ¿Habría un goce particular a la letra? ¿Se trataría particularmente de un goce femenino, de ser gozada y de gozar a la letra? En 'El contrato...' se trata de una representación de este goce, como goza la mujere cuando el amo no está, o mejor dicho como goza con este nuevo amo, el objeto de la mirada, cuando es mirada, cuando la mirada revela su goce, su goce otro más allá del poder del amo. En *Pillow Book*, no es así, no se trata del goce de la representación sino del goce a la letra, ya que hay una relación muy estrecha entre cuerpo y letra, entre pantalla y letra. Nos hemos desprendido de la representación pero también del cuerpo como representación, ambos han caído

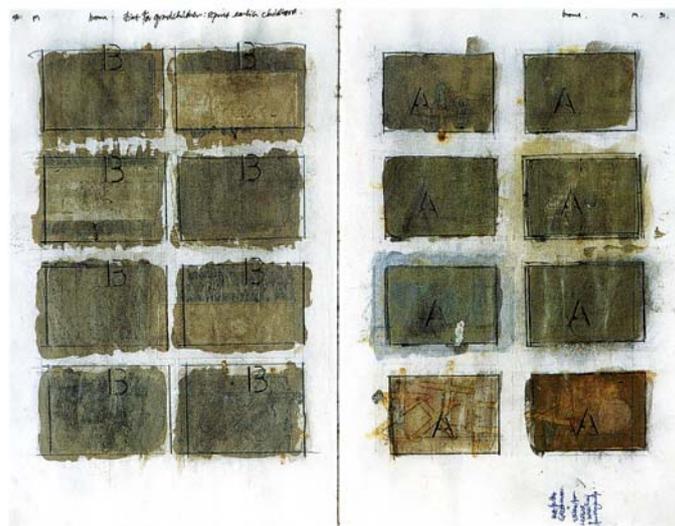
bajo el dominio de la letra y de la escritura. Que es lo mismo que decir que es la caída del significante y del objeto, ahora la letra es el soporte material del significante y por otro lado contiene la imagen en tanto ausente, vaciada de representación. El significante representa a la imagen, la letra no, ocupa el lugar vacío de la representación.

¿La letra puede gozar del cuerpo? Si, claro, la letra está inscrita en el cuerpo, goza del cuerpo en tanto vaciado de representación y por lo tanto de imagen. Aquí, en *Pillow Book*, no se trata de usar al cuerpo como representación, como imagen idealizada, sino de usarlo como pantalla para su escritura a la letra, descarnado, desprovisto de su corporeidad, es una superficie para la escritura. Ella, la protagonista, ya no es gozada por el Otro, ya no goza del cuerpo del otro, sin goza de escribir sobre el cuerpo del otro como superficie, para ser transcrita y reescrita, de la superficie del cuerpo a la superficie del papel. Son una serie de operaciones para hacer al cuerpo superficie, para reducirlo en dos dimensiones. Las dimensiones de la pantalla.

3. La pantalla como objeto, el vacío, vaciar de imágenes la pantalla, la pantalla ya no representa, la pantalla recorta, se dibuja en la ciudad. La pantalla informa, el número. La realidad se hace digital. *The Stairs, Munich Projection* Peter Greenaway.

The Stairs, Munich Projection
Instalación
Munich, Alemania, **1995**
por Peter Greenaway, Elisabeth Schweeger
Editor Merrell Holberton
London, 1995

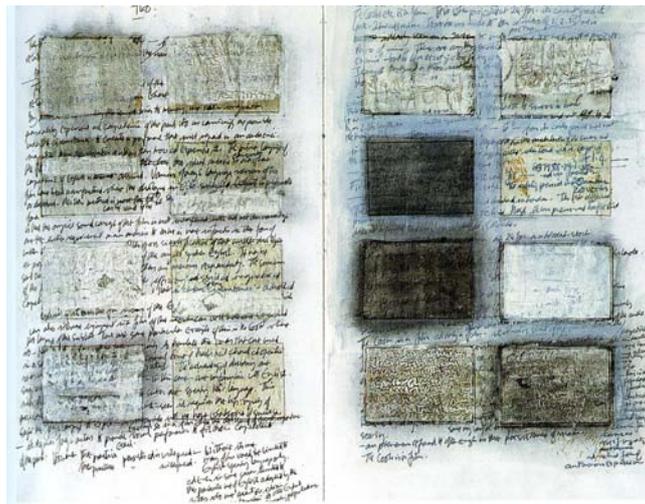
La pantalla operador, la pantalla que servirá de referencia a todo el desarrollo de la obra visual.



El aparato para producir la narración



Las Narrativas



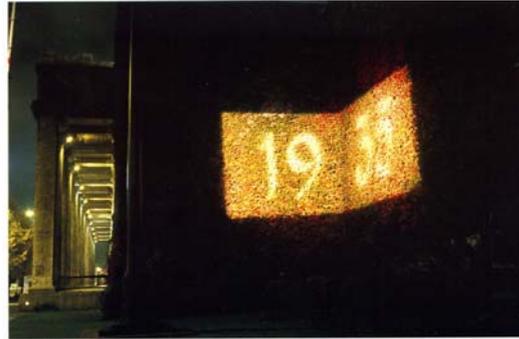
Materialidad, Munich - Proyección



Proyectar, proyección de la luz, vaciar la pantalla



La pantalla se hace información



La realidad se hace digital



La pantalla como operador de la representación, como herramienta para construir la representación, ha quedado vacía de dicha representación, se ha transformado en objeto en si misma, ya no es un intermediario entre la mirada de Uno y la mirada del otro, es mirada. Se destaca como tal en 'El contrato...', no queda claro si lo importante es el paisaje a representar, o la pantalla que lo construirá, de la misma manera no queda claro si lo importante es que revele el misterio de dicha representación, o la angustia ante la falta de representación. La pantalla vacía de la representación que la representa, deambula por el mundo sin rumbo fijo, sin soporte fijo. Ya no se trata del movimiento que se produzca en la pantalla, sino del desplazamiento de la pantalla misma.

De aquí derivan dos cuestiones importantes, *la materialidad de la pantalla y la narrativa que esta produce bajo el efecto de la representación*. La pantalla en tanto operador lo que busca es la materialidad de la representación, la consistencia de la imagen (en los work process de Durero esto se ve muy claro), la pantalla ordena dicha representación pero es el artista que le da consistencia a la imagen, acabada o no. Así lo imaginario adquiere poder, el poder de la imagen, frente a la significación simbólica y lo imposible dado por lo real. Lo imaginario hace representable lo real, y virtualiza a lo simbólico, sin lo imaginario lo simbólico sería mera información, que es a donde llegaremos, que la imagen se hace solo información, bajo el poder de lo simbólico.

Si la ciudad se hace pantalla bajo la maestría del Canaletto, bajo el error óptico de su mirada, se hace materialmente de.formada, la mirada conforma pero es necesario que de.forme para que

adquiera su valor particular. Venecia se convirtió en pantalla bajo la mirada que de forma de Canaletto, ya no se trata de la búsqueda de la proporción propia de los artistas del renacimiento, del ideal de la proporción sino, sino del fallo de dicha proporción, que *la proporción no cuadra*, siempre deja un resto, que demuestra su fallo estructural.

Para su trabajo –de investigación- Greenaway se encuentra con Miguel Angelo, mejor dicho con el manierismo, con el arte de la des-proporción, que demuestra que la mirada siempre es fallida, que siempre se deja ver solo a través de un fallo. Usando este fallo los manieristas hacen a la imagen ideal, a la mirada ideal, ocultan una verdad de formada. Esto ya viene de las conocidas columnas griegas, de sus tímpanos, de la necesidad del fallo para que ‘aparente’ un ideal de proporción. Pero Greenaway partirá de aquí, pero no pretende llegar aquí, lo que pretende es vaciar dicha formulación, proporción/desproporción, forma/desforma, que ha ocupado quinientos años de arte y de cultura para Europa, ya no se trata de estudiar la materialidad de la imagen, sino su inmaterialidad, usará la pantalla para vaciar la materialidad de la imagen, e introducir su inmaterialidad, o también podemos decir su materialidad lumínica.

No busca representar a la ciudad como Canaletto, no busca la proporción ideal, desproporcionada, de Miguel Ángel, como efecto óptico, sino a través de la pantalla vaciarla de representación, hacer huecos en su representación. Y aquí enlazamos con el segundo punto: la narrativa que ello implica, en el caso de Canaletto es muy claro, la representación es una narrativa, narra las escenas cotidianas, habituales, de la vida de Venecia, la ciudad como pantalla de narrativas de la vida de sus habitantes. Aquí no hará esto, así como vacía la pantalla de su representación, también la vacía de sus narraciones, la pantalla nada narra, nada amarra. Una es una mera sucesión de la otra, implica un recorrido sucesivo, no hace serie, no hace significación, no dice nada.

Es así como este vaciamiento de la imagen, calculada, medida, meditada, le lleva al número, ese último reducto de la letra, de la letra sin significación alguna, solo una sucesión sobre pantallas vacías, pantallas luz. Si el cine es una pantalla luz sobre la que se proyecta una historia, ahora es la pantalla misma, vacía de historias, que nos permite recorrer una ciudad llena de historias. Si el cine es llevar el afuera al adentro, a la pantalla de la sala, donde el espectador mira lo que sucedió afuera, Greenaway transporta la pantalla al afuera, el transeúnte se deja llevar por una sucesión de pantallas, de luz, sin que le cuenten historia alguna. Así como quinientos años de historia de la perspectiva significaron quinientos años de narraciones, ahora se trata del vaciamiento de la narración, el resto, lo que queda como resto, es la pantalla misma.

Alberto CAballero
Barcelona, julio 2011
www.geifco.org
acaballero@geifco.org