

Mozzini, Camila.

Artista y doctoranda en Comunicación en la Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Brasil.

El tacto de la visión: corporeidades y toques de la imagen ubicua en el contemporáneo.

TIPO DE TRABAJO

Comunicación.

PALABRAS CLAVE

Toque; Imagen; Ubiquidad; Materialidad.

KEY WORDS

Touch; Image; Ubiquity; Materiality.

RESUMEN

En un contexto de presencias ubicuas, ¿cómo se produce esta imagen que llama al toque? ¿Qué otras formas de afecto emergen de las formas de presencia que hoy buscan materializarse en la superficie de la pantalla? Para investigar estas cuestiones, vamos a tomar las videoperformances "Boxing" (1977), de Ion Grigorescu, "Theme Song" (1973), de Vito Acconci y "Be Nice To Me" (2008), de Pipilotti Rist, como hilos conductores al pensamiento. El objetivo de este intento es problematizar los modos como la función háptica de la imagen (DELEUZE, 2007) se reconfigura en el presente a partir de su delicada imbricación a la materialidad de las tecnologías digitales y de los aparatos con superficies *touschscreen*.

ABSTRACT

In a context of ubiquitous presences, how does this image that clams the touch is produced? What other modes of affection emerge from the forms of presence that today seek to materialize themselves on a screen surface? To investigate these issues, we will take the videoperformances "Boxing" (1977) , by Ion Grigorescu, "Theme Song" (1973) , by Vito Acconci, and "Be Nice To Me" (2008), by Pipilotti Rist, as threads to the thought. The objective of this effort is to discuss the ways in which the haptic function of image (DELEUZE, 2007) is reconfigured in the present from its delicate imbrication with the materiality of digital technologies and touschscreen surfaces devices.

CONTENIDO

LUTOS, SALUDOS Y FRICCIONES ENTRE REAL Y VIRTUAL

“Sentí como una muerte” - confesó desorientado el rapaz que no más encontraba el perfil virtual de su compañera, que recién desactivara su cuenta en la red social Facebook. Mismo con la presencia de este cuerpo que tanto lo agradaba diariamente accesible al contacto de la piel, una otra ausencia se hacía presente: se rompió la posibilidad de encuentro entre esos dos cuerpos amantes que, proyectados en la pantalla de una computadora, se tocaban a través de algunos cliques del *mouse*. ¿Cuál sería el pedazo de cuerpo que faltaba? ¿Cómo era posible que tal experiencia de desencuentro virtual causase tamaño luto?

Cada vez más cuerpos se afectan por presencias que no más se restringen al toque de la epidermis: vidas que se actualizan en redes sociales, aplicativos de comunicación ubicua vía celular, conversas vía *softwares* de sonido e imagen... Trocas que buscan la velocidad del simultáneo, que friccionan no más la piel, pero si la visión y el toque de las manos en pantallas y teclados de aparatos interconectados en red que proyectan las imágenes de un cuerpo transformado en *pixels*. Es en este escenario que el contemporáneo llama atención a un sentido en especial: la visión. Los ojos, como los órganos sensoriales de la visión que capturan la luz incidente sobre la retina, actúan en cuanto una superficie parabólica de tejido vivo formado por células foto receptoras. Así, los ojos son las herramientas con las cuales el cerebro crea un campo visual pasible de exterioridad. Percibimos colores, texturas, formas,

proximidades, distanciamientos... Pero, mismo con todo que se coloca como visible a partir de esta relación entre ojos, cuerpo y ambiente, el espectro de la visión humana no pasa de una pequeña fracción de ondas electromagnéticas, un período que abarca tamaños de onda ni mayores ni menores que 400 a 700 nanómetros.

Así, menos que un dado a ser procesado de forma neutra, lo que se presenta como visible es, antes, una producción del ver que implica en la propia imagen en cuanto producción. Vivemos en una atmosfera imagética que a todo momento excita e incita a la visión. Es en este carácter producido del ver y de la imagen vista que reside el elemento que diferencia el estatuto de la imagen en cada período histórico: la materialidad de los aparatos que no solamente concretizan imágenes, pero también modos de reproducción y circulación de lo que se coloca como visible. Esto porque, desde la mitad del siglo XX, las prácticas del sensible vienen cada vez más se imbricando a una otra composición de corporeidad creada a partir de las actuales tecnologías de captación de sonido e imagen, de edición y proyección, y las diversas técnicas de programación computacional. El cuerpo físicamente palpable se torna pasible de ubicuidad, produciendo otras formas de afecto y de presencia (GUMBRECHT, 2010).

En este contexto de presencias ubicuas, ¿cómo es la producción de esta imagen que llama al toque? ¿Qué otras formas afecto emergen a partir de las formas de presencias que hoy buscan se materializar en la superficie de la pantalla? Para investigar tales cuestiones, procederemos en tres etapas: vamos a tomar el videoperformance "Boxing" (1977), de Ion Grigorescu, para mapear la producción de una corporeidad imagética y los modos cómo ésta implica en la constitución de otras materialidades corpóreas; después, vamos a traer la videoperformance "Theme Song"(1973), de Vito Acconci, con el fin de problematizar la tensión presencial producida por el llamado al toque de la imagen ubicua; por último, a partir de la videoperformance "Be Nice To Me" (2008), de Pipilotti Rist, reposaremos nuestra atención a las maneras en que dicha corporeidad imagética implica en la producción de otros regímenes de sensorialidad que ponen en juego una función táctil de la visión.

LA PRODUCCIÓN DE UNA CORPOREIDAD IMAGÉTICA

Hace algún tiempo, tanto Walter Benjamin (2012) cuanto Marshall McLuhan (2005) llaman atención para el hecho de que las materialidades de los medios a los cuales estamos en relación no son neutras: ellas cambian nuestra percepción e implican en otros modos de estar e habitar en el mundo. ¿Cómo pensar, entonces, el cuerpo y su materialidad en un contexto en que las informaciones y pasos de un perfil en red social producen efectos de real? En un momento histórico en que "estar conectado" despunta como un estado cada vez más "necesario" a los actuales modos de producción sociales del vivir, la performance "Boxing"¹, del artista rumano Ion Grigorescu, permite levantar algunas problemáticas en torno de las relaciones entre cuerpo, materia y tecnologías. El vídeo registra una lucha de boxeo entre el cuerpo de Ion y el cuerpo de su imagen proyectada: desnudos, cuerpo-carne y cuerpo-imagen disputan a los socos cada golpe que llevará a la queda del adversario. Estamos adelante de una performance que representa de modo emblemático la guerra en torno de la propia concepción de materia y de cuerpo en la actualidad: los socos de la imagen de Ion lo afectan, provocan la queda de su cuerpo físico tanto cuanto sus golpes atraviesan y aciertan la ubicuidad de su materia en proyección.



Ilustración 1.

¹ Disponible en: http://www.dailymotion.com/video/xdclwe_ion-grigorescu-promesses-du-passe_creation. Acceso: 21/04/ 2015, 11h14.

¿Y en lo qué consistiría un cuerpo-imagen en medio al océano digital? Técnicamente hablando, un cuerpo-imagen proviene de la conjugación de la materialidad de la carne como referencia con la transmutación de esta en la materialidad de los algoritmos que se convierten en informaciones de programación binaria. Se crean, de esa forma, modos de vivir y hacer vivir que escapan y extrapolan la lógica de la materialidad estricta, conjugando procesos digitales, analógicos y físicos en otros estatutos de realidad no más estrictos a la corporalidad del individuo. Un cuerpo que se torna ubicuo y que implica en una otra concepción de espacio: con las tecnologías de registro y proyección de imágenes, abre-se la posibilidad de lidiar con “materias sutiles, como el espectro de ondas electromagnéticas que coloca a la disposición un nuevo tipo de espacio – ni dentro ni fuera” (MICHELIN, 2008, p. 170). Más allá de lo estrictamente material o inmaterial, abre-se un espacio “entre” cuya composición crea una “imagen-espacio o un espacio de imagen donde el cuerpo puede entrar” (p. 171).

Así como un perfil en red social que, al desaparecer, provoca el abandono de un luto, los socos protagonizados por la proyección electromagnética de la imagen de Grigorescu tocaban y dejaban marcas en la masa de órganos que allí luchaba. Para Coccia (2010), las imágenes son la condición misma de la producción de lo sensible: “sin las imágenes que nuestros sentidos son capaces de captar, nuestros conceptos [...] no pasarían de reglas vacías, operaciones conducidas sobre lo nada” (p. 9). Y si para una imagen nacer, basta que haya “una separación de la forma de la cosa en relación al lugar de su existencia: *donde la forma está fuera de lugar, tiene lugar una imagen*” (p. 23), un amplio reducto de imágenes se agencian a través de perfiles virtuales en Facebook: 1,23 billón de cuerpos-imagen que, desplazado de sus cuerpos-carne y remplazados por medio de cuerpos-algoritmos, circulan curtiendo, compartiendo y comentando mundo afuera.

De este modo, afectos, sean estos de amistad u odio, de amor o indiferencia, de diálogo o imposición, son creados a través de la posibilidad de las comunicaciones mediatizadas: “las imágenes – la realidad de lo sensible – tornan posible esa relación que es al mismo inmaterial e infra-racional: la posibilidad de ser afectado por algo sin ser físicamente tocado por él” (p. 39). En este sentido, para que haya un toque que, mismo no se desarrollando de forma física, crie un portal de encuentro entre diferentes materialidades corpóreas, carnalidad y algoritmos precisan se mover para producir una diferente instancia corpórea: la corporeidad imagética. Esto porque, “supra-material y pre-cultural, el mundo de las imágenes es el lugar donde naturaleza y cultura, vida e historia, se exilian en un tercero espacio” (COCCIA, 2010, p. 37-38). Rompiendo con las dualidades dicotómicas que apartan material e inmaterial, es en la paradójica fusión entre estas instancias que ocurre la transmutación de un cuerpo-imagen en un cuerpo sensible.

TENSIÓN PRESENCIAL Y EL TOQUE DE LA IMAGEN

En esta otra concepción de espacio, la videoperformance del artista Vito Acconci cae como un guante – o tal vez como una bigornia – para pensar las potencialidades del toque de la imagen. En el vídeo “Theme Song”², el artista acosta su cuerpo sobre el piso de una sala y, de forma bastante informal, manosea un equipamiento de sonido cuyas músicas son utilizadas como hilo conductor para conversar con el público. Cara a cara con sus espectadores, Acconci crea un ambiente de intimidad y proximidad, dirigiendo la palabra a un interlocutor que es tratado como un sujeto específico, pero que al mismo tiempo puede ser cualquier uno: “*I’ll take anybody, I’ll take anything I can get*”, susurra bajito, como que al pie del oído. Son 33 minutos de imágenes cautivantes: Acconci a todo momento convoca su espectador a lo tocar: ¿cómo concretizar el contacto físico entre materialidades que provienen de diferentes instancias? ¿Habrà la posibilidad de efectuación de tal encuentro o este torna aún más evidente su imposibilidad?

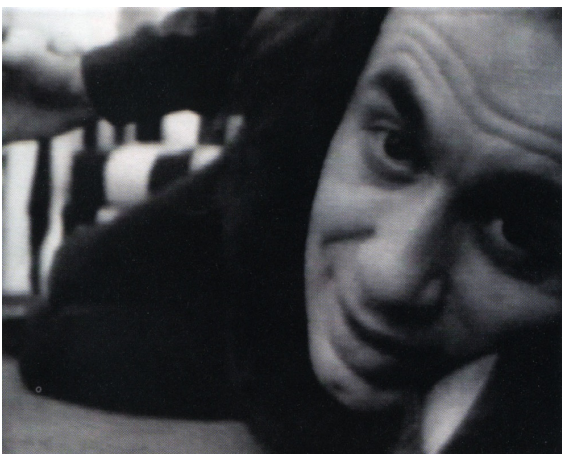


Ilustración 2

² Videoperformance completa en los links: <http://www.youtube.com/watch?v=mAf6zKRb1wI>, <http://www.youtube.com/watch?v=2MxhNdyADEU>, <http://www.youtube.com/watch?v=xOsWwpzqIZw>, http://www.youtube.com/watch?v=S7JyvhZkD_s. Acceso: 21/04/2015, 11h18.

En la performance de Acconci está abierta la posibilidad del tan aclamado toque entre cuerpo-imagen y cuerpo-carne acontecer: la esperanza que alimenta tal encuentro está ancorada en los mismos presupuestos que igualan las diferentes materialidades en juego en los binomios real y virtual, *online* y *offline*. Esto porque, mismo cuando una presencia física está geográficamente lejos, su proyección y visualización, mismo que ubicua, torna este lejos simultáneamente cerca. O sea, emerge aquí una equiparación inmanente entre lejos y cerca a través de una vivencia paradójica del espacio. Todavía, el vídeo también discurre sobre la soledad de la imposibilidad de estos cuerpos se encontraren: “*nothing worth nothing ‘cause you just never came to me*”. De ese modo, tan intrigante cuanto el tocar, lo no tocar torna presente ausencias asaz interesantes visto que permiten la creación de varias capas de producción de presencia que multiplican las dimensiones y posibilidades de afecto entre materialidades corpóreas.

Así, al mismo tiempo en que categorías como *online* y *off-line*, real y virtual, están cada vez más imbricadas y gestadas como formas de vida que se constituyen en lo actual bios mediático (SODRÉ, 2006), hay un abismo, una imposibilidad de realización de este toque. Es un paradojo: me siento tocado y al mismo tiempo, no. Estoy presente a través de un perfil de red social o de una conversa simultánea vía *software* de conversación, y al mismo tiempo, no. Estoy convirtiendo parte de mis pensamientos, sentimientos y acciones corpóreas en señales electromagnéticas que circulan como puntos algorítmicos en la red y, al mismo tiempo, no. Al mismo tiempo en que material e inmaterial, real y virtual, se funden y crean otras capas de presencia a través de la ubicuidad proporcionada pela tecnología, mi cuerpo aún está allí, como una masa sensible de órganos, sentado en la cadera, mirando para una pantalla, digitando en un teclado, no presente en el contexto de habla y acción del otro con quien siento me comunicar aún que a distancia. Es esta tensión presencial en los vínculos contemporáneos que videoperformances como “Theme Song” colocan como cuestión a la experiencia corpórea en la contemporaneidad.

REGÍMENES DE SENSORIALIDADES EN EL CONTEMPORÁNEO

Delante de las actuales formas de constituir presencia, el sentido de la visión parece reorganizarse y producir otras formas de sensible, estrictamente relacionadas a la materialidad de los aparatos tecnológicos que hoy nos interpelan. Es en ese sentido que la performance de la artista suiza Pipilotti Rist, “Be nice to me”³ (2008) pone como cuestión la dimensión táctil de la imagen mediada por superficies que aclaman al toque. ¿Sería la pantalla una nueva dimensión de la piel? ¿Estaríamos, a través de las tecnologías *touchscreen*, celebrando la producción de un otro régimen sensorial que atraílla el ver al tocar y que inviste en la materialidad de la pantalla una otra dimensión de afecto? ¿Pasaríamos, entonces, del choque (CRARY, 2010) al toque como nuevo modo de hiperestímulo a los cuerpos?



Ilustración 3

Toque. Toque que se cristaliza en la materialidad de aparatos electrónicos muebles. Toque como nueva forma de constituir prácticas sociales y cognitivas. Toque como nuevo modo de intensificar la actual lógica biopolítica de circulación de los cuerpos más allá de su presencia física. Toque como forma de dinamizar los regímenes de trocas y tornarlos cada vez más pasibles de rastreabilidad. Toque en la pantalla que ilumina su superficie con imágenes. La función del pulgar opositor que nos permitió el agarrar de los objetos es, hoy, la de los agarrar para deslizar nuestros dedos como danzas en superficies lisas tal cual una pista de patinaje en el hielo. En ese sentido,

³ Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=nYDh_D1G0hU. Acceso: 21/04/2015, 11h19.

la actual fusión entre los sentidos de la visión y del tacto en favor de la producción de visualidades táctiles y tactibilidades visibles puede ser pensada con Deleuze (2007) a partir del concepto de háptico. Diferenciándolo del óptico, o sea, de lo estrictamente direccionado al mirar, el háptico es aquello que quiebra con el régimen lógico y representativo de un mundo organizado por la visión. En el régimen háptico, el ojo inviste una función táctil: a partir de una zona espacial de proximidades, el mirar procede como una prueba táctil de aquello que constituyó presencia.

Todavía, existe en el actual ambiente tecnológico una especie de reconfiguración de la propia función háptica. Si en la pintura de Francis Bacon y en las videoperformances de Grigorescu y Acconci esta dimensión táctil de la visión se pasa en el sensible, en la producción de una presencia que se corporifica en cuanto experiencia, con la emergencia de los actuales aparatos *touchscreen*, el toque propio a la experiencia de la corporeidad imagética se materializa en cuanto toque físico. La propia palabra "*touchscreen*" pone en juego la imbricada relación entre toque y pantalla, tacto e imagen, visión y presencia en la contemporaneidad. Diferente de la pantalla de la pintura, las pantallas de los actuales celulares ofrecen un mosaico de imágenes que, iluminando una superficie electrónica, se colocan como imágenes manipulables a partir del contacto entre dedos y superficie, piel y visión. Cada vez más se dispensan los mediadores físicos, tales como botones y teclas: tocamos a la imagen en la pantalla en la medida que ella nos llama, en su propia materialidad, al contacto tal como una nueva camada epidérmica. Emerge una otra sensorialidad, o sea, una otra capacidad de modular un conjunto de sentidos en función de la exposición a las diferentes culturas (PEREIRA, 2006), y otras formas de constituir el visible que implican en una fusión del mirar al tocar y de un toque que se torna la condición misma del ver. Si en la mayor parte de los museos y galerías de arte, "mirar con los ojos", o sea, ver sin tocar, es una regla basilar a la experiencia estética del público, con los actuales aparatos de comunicación tal separación entra en colapso a partir de la materialidad imagética del digital. Parece no haber más sentido en sustentar la separación de lo que se ve al deseo de experimentar los contornos de aquello que se pone como visible. Las distancias precisan ser abolidas en pro de proximidades tan visuales que se tornan táctiles.

Vivimos asombrados por un mundo de imágenes. Imágenes que nos afectan, que nos tocan en diferentes dimensiones e instancias. Imágenes que implican en modos de ver, modos de relacionarnos con lo que es visto, modos de constituir aquello que es tomado como realidad visible. Imágenes que nos arrostran con una otra concepción de espacio y de experiencia. Imágenes que ponen en jaque dicotomías como inmaterial y material en pro de otros regímenes de sensorialidades. El panorama es incierto. El presente, desafiador. El cuerpo, en cuanto "superficie de inscripción de los acontecimientos" (FOUCAULT, 2011, p. 22), se afecta y es afectado por las fuerzas históricas que lo atraviesan, abriendo vez a otras formas de sentir, estar y relacionarse. A través de la tecnología *touchscreen* ¿estaríamos creando posibilidades del toque de la imagen acontecer en su concreción física? ¿Qué otras formas de luto y desencuentros emergen a partir de las formas de presencia producidas por las ausencias que hoy buscan materializarse en la superficie de la pantalla? Menos que responder y traer conclusiones, cabe estar atentos: si las imágenes son la condición misma del sensible (COCCIA, 2010), los modos como estas se modulan y se reconfiguran a partir de los actuales aparatos tecnológicos es una cuestión cada vez más crucial para pensar la forma como nos relacionamos con este universo de imágenes que nos interpela el vivir.

FUENTES REFERENCIALES

COCCIA, Emanuele. A vida sensível. Cervelin, Diego (trad.). Desterro [Florianópolis]: Cultura e Barbárie, 2010. 98 p. ISBN: 978-85-63003-01-0

CRARY, Jonathan. "A visão que se desprende: Manet e o observador atento no fim do século XIX". En: CHARNEY, Leo; SCHWARZ Vanessa R., O Cinema e a invenção da vida moderna. São Paulo: Cosac Naify, 2010. pp. 81-114.

DELEUZE, Gilles. Francis Bacon: lógica da sensação. Roberto Machado (trad.). Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007. 183 p. ISBN 9788537800256

FOUCAULT, Michel. Microfísica do Poder. Machado, Roberto (trad. & org.). São Paulo: Graal, 2011. 295 p. ISBN: 978-85-7038-074-6

GUMBRECHT, Hans Ulrich. Produção de Presença: O que o sentido não consegue transmitir. Soares, Ana Isabel (trad.). Rio de Janeiro: Contraponto: Ed. PUC-Rio, 2010. 206 p. ISBN: 978-85-7866-031-4

MCLUHAN, Marshall. McLuhan por McLuhan: conferências e entrevistas. Danesi, Antonio de Padua (trad.). Wolfe, Tom (prol.). McLuhan, Stephanie; Staines, David (orgs.). Rio de Janeiro: Ediouro Publicações, 2005. 367 p. ISBN: 85-00-0164-5

MICHELIN, Simone. "O espaço-entre". En: Estéticas tecnológicas: novos modos de sentir. São Paulo: Educ, 2008, pp. 169-174.

PEREIRA, Vinícius Andrade. “Reflexões sobre as materialidades dos meios: embodiment, afetividade e sensorialidade nas dinâmicas de comunicação das novas mídias”. En: Revista Fronteiras – estudos midiáticos. Mayo/agosto, 2006. vol. VIII, n. 2, pp. 93-101. [Fecha de consulta: 22 abril 2015]. Disponible en: <http://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/6123>

SODRÉ, Muniz. Antropológica do Espelho: uma teoria da comunicação linear e em rede. 2ª ed. Petrópolis: Vozes, 2006. 268 p. ISBN: 85.326.2684-X.