

ARTÍCULO

La dimensión ambiental de las imágenes. La imagen-ambiente y sus principales conceptos

Mikel Otxoteko

Investigador independiente

Fecha de presentación: mayo de 2020

Fecha de aceptación: junio de 2020

Fecha de publicación: julio de 2020

Cita recomendada

Otxoteko, Mikel. 2020. «La dimensión ambiental de las imágenes. La imagen-ambiente y sus principales conceptos». *Artnodes*, N.º. 26: xx-xx. UOC. [Consulta: dd/mm/aa]. <http://doi.org/10.7238/a.v0i26.3380>



Los textos publicados en esta revista están sujetos –si no se indica lo contrario– a una licencia de Reconocimiento 4.0 Internacional de Creative Commons. La licencia completa se puede consultar en https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es_ES.

Resumen

A partir de los años sesenta surgen nuevas maneras de mostrar y percibir las imágenes, en nuevos contextos o ambientes, generalmente de carácter lúdico y nocturno. Se producen una serie de transformaciones ambientales en torno a la imagen que hacen que su producción y visionado público se vuelvan procesos difícilmente predecibles e interactivos. Se ha llamado imagen-ambiente a una lógica de la imagen que encuentra sus orígenes en eventos iniciáticos como los *Exploding plastic inevitable* producidos por Warhol y que hoy en día, en parte gracias al impulso de las tecnologías digitales, se popularizan y encuentran nuevos desarrollos en las sesiones de DJ-Vjng. Dada su importancia social y su radical especificidad, proponemos una serie de conceptos que ayudarán a comprender qué territorio ocupa este tipo de imágenes y, sobre todo, qué relación establece con su audiencia. Algunos de los principales conceptos son: afecto ambiental, estímulos en reciprocidad y entrecuerpo. Partiendo del planteamiento deleuziano en la imagen-movimiento y la imagen-tiempo, así como tomando la teoría de los afectos de Spinoza, damos un paso hacia delante para continuar desarrollando el universo conceptual de esta particular lógica de la imagen: la imagen-ambiente.

Palabras clave

imagen, ambiente, Vjing, afecto, acontecimiento, audiovisual.

*The environmental dimension of images. The environment-image and its principal concepts***Abstract**

From the 1960s onwards, new ways of displaying and perceiving images arose in new contexts or environments, generally of a playful and nocturnal nature. A series of environmental transformations were generated around images which meant that their production and public viewing became processes that were difficult to predict and interactive. Environment-image is the name that has been given to an image logic which finds its origins in ground-breaking events such as the Exploding Plastic Inevitable, organised by Warhol and which is now, thanks in part to the impetus of the digital technologies, becoming popular and flourishing in DJ-Vjing sessions. Given its social importance and its 'radical' specificity, we propose a series of concepts which will help us to understand which territory this type of images occupies and above all which relationship it establishes with its audience. Some of the principal concepts are: 'environmental affect', 'reciprocal stimuli' and 'interbody'. Starting from the Deleuzian approach in movement-image and time-image, and taking Spinoza's affect theory, we take a step forwards in order to continue developing the conceptual universe of this particular logic of the image: the environment-image.

Keywords

image, environment, Vjing, affect, event, audiovisual

Introducción: un nuevo universo conceptual para un conocido territorio de la imagen

Los diferentes usos y efectos que tienen las imágenes son innumerables y aumentan a medida que la actividad humana conquista nuevos territorios de la experiencia. Ello es, como han sugerido algunos, fruto de *sinergias* que se establecen entre los artistas, los usuarios y quienes desarrollan sistemas tecnológicos. Pero, ante la evidencia de algunas experiencias como a las que vamos a referirnos, también habría que añadir en ese entramado la creatividad propia de los ambientes sociales en los que las imágenes encuentran su sentido.

Recientemente, en la publicación del artículo «Vjing. Estética y política de la imagen-ambiente», nos proponíamos responder a dos cuestiones fundamentales en este sentido: ¿puede hablarse de un tipo de imagen cuya especificidad radica en la capacidad de fundirse y confundirse con el ambiente, y de, por tanto, variar en el tiempo en función de las transformaciones que sufre dicho ambiente? En caso afirmativo, ello justificaría el vínculo entre, por un lado, las sesiones de DJ-Vjing que emergieron en la década de los ochenta y, por otro, los eventos *Exploding plastic inevitable* (1966-1967) enmarcados en el contexto de la experimentación artística, lúdica y estética de los años sesenta. Recordemos su idiosincrasia, por ejemplo, refiriéndonos a estos últimos: eventos producidos por Andy Warhol en el ámbito del *underground* neoyorkino, en los que la iluminación estroboscópica controlada por el ingeniero de luces Danny Williams se componía en un mismo ambiente social-estético con películas de

cine (solían proyectarse unas superpuestas a las otras, mezclándose y desdibujándose sus formas y colores, a veces parcialmente ocultas tras los contornos opacos de quienes pasaban ante la pantalla). En aquel artículo nos preguntábamos a continuación: ¿cómo llamar a este tipo de imagen en la cual la audiencia queda envuelta en el flujo de formas y colores, e interactúa lúdicamente entre los brillos y las sombras producidas?

Dentro del marco teórico que ofrece el neomaterialismo, constituido fundamentalmente en el eje Deleuze-DeLanda, el concepto que se propuso fue el de imagen-ambiente. Esta noción conseguía abarcar tanto las imágenes producidas en eventos del tipo de los *Exploding plastic inevitable* como las actuales sesiones de DJ-Vjing u otros ámbitos semejantes. El concepto sugerido responde a la taxonomía propuesta en las últimas décadas del siglo xx por Gilles Deleuze, una «clasificación de los signos» que, en principio, se planteaba como específica para el ámbito de la imagen cinematográfica. Conviene saber que sus dos célebres estudios sobre cine, *La imagen-movimiento* (1983) y *La imagen-tiempo* (1985), supusieron una aportación de gran relevancia para el desarrollo de una nueva teoría del cine. Este paradigma conceptual venía desde el campo de la filosofía y era distinto —y también, habría que decir, «distante»— de aquel que alimentaba los análisis formalistas y realistas clásicos, o de la posterior vía estructuralista de Christian Metz, que combinaba la lingüística y el psicoanálisis. Además, el planteamiento dejaba abierta la posibilidad a conceptualizar otras lógicas de la imagen dentro y fuera de la tradición cinematográfica.

Así, este artículo tiene como objetivo crear una base conceptual argumentada que legitime lo que, en respuesta a los interrogantes expuestos anteriormente, hemos llamado la imagen-ambiente. Partimos, para ello, de la convicción de que no se debería hablar de la misma manera para describir, valorar o comentar los distintos tipos de imagen y sus diferentes modos de afectar a una audiencia —o, como puntualiza Rancière (2017), las distintas «lógicas de la imagen»—. Proponemos ir señalando metódicamente los aspectos principales que explican la imagen-ambiente. En primer lugar, para mostrar su carácter singular como afecto ambiental; en segundo lugar, incidiendo en su capacidad para mantener con la audiencia una relación de reciprocidad expresiva; y, por último, aludiendo a distintas dimensiones ambientales de las que la imagen deriva. Aventuramos pues, a modo de tesis, que la imagen-ambiente es un tipo de imagen que deriva de forma espontánea de la creatividad de todo un ambiente.

Dentro del marco teórico al que nos hemos referido, dejaremos a un lado la importante referencia de Bergson, central en los estudios de la imagen de Gilles Deleuze, para volver a Spinoza, a pesar del rechazo de este filósofo hacia la idea de una estética (Morrison, 1989). Fue a Spinoza a quien, por otro lado, Deleuze dedicó su libro *Spinoza: filosofía práctica*, además de varios ensayos que ponen de relieve su teoría de los afectos. De este modo, aunque nos hallemos dentro del campo de las artes visuales, lo anterior nos arrastra a un terreno transdisciplinario que hace gravitar la teoría de la imagen en torno a lo social, siguiendo a teóricos del comportamiento y la comunicación social como DeLanda, Maturana o McNeill. Veremos surgir, así, nuevos e insospechados conceptos asociados a la imagen e implicados en ella: afecto ambiental, estímulos en reciprocidad, entrecuerpo, unos y otros referidos en gran manera al modo en que un ambiente social *es afectado* y, a su vez, este *afecta* a la imagen.

1. Afecto ambiental

Hasta hace solo un par de décadas, la imagen-ambiente ha contado con una escasa legitimidad y prestigio social (Sedeño Valdellós, 2005). Han tenido que crearse grandes festivales con performances visuales en tiempo real y eventos VJ para poner oficialmente en valor su potencia expresiva. Al no atraer la mirada de los críticos y teóricos de la imagen, era percibida con relación a formas de arte menor. Además de esto, se la ha visto muchas veces asociada a ambientes lúdicos y nocturnos, clubes de baile y conciertos, eventos sin orden aparente en los procedimientos para con la audiencia, proyectada en locales inundados del hedor corporal, de alcohol, a veces combinada con sustancias psicoactivas; incluso podría decirse que se la ha visto «diluida» en tales ambientes, sin causa ni efecto. Lo que no se ha sabido ver, sin embargo, es que esto son evidencias de su «radical» especificidad. Estas particularidades podrían sintetizarse a partir de tres rasgos principales: la no-linealidad, la exterioridad y el devenir social.

La imagen y la no-linealidad

Tal como se aprecia a través de la documentación visual de Ronald Nameth sobre las sesiones *Exploding plastic inevitable* producidas por Andy Warhol, el peso creativo de la imagen-ambiente no está puesto sobre el relato, que podría ser, de hecho, inexistente, sino sobre la modulación de la luz, el cromatismo y las formas visuales. Al igual que ocurre en las sesiones de Vjing, la relación entre unas imágenes y otras en la sucesión del flujo visual no tiene linealidad discursiva ni destino al cual llegar, aunque sí haya una cierta progresión estructurada y una idea de base sustanciada en algo (Sedeño Valdellós, 2005).

Pensemos en las implicaciones que ello pueda tener. Cuando hay un relato sostenido por imágenes, en el cine de ficción, por ejemplo, la mirada debe ser conducida no meramente a través de una sucesión de imágenes, sino a partir de las zonas de interés de tales imágenes, con la importancia del encuadre. Tal como ocurría de manera soberbia en las películas de Alfred Hitchcock, la información en el plano estaba dispuesta de forma calculada y estratégica según las exigencias de la narración; algo que Rancière calificaba como despótico (2017). Si, al contrario, no hay una lógica lineal, el flujo de imagen no tiene por qué disponer de centros de interés que conduzcan con precisión la mirada del espectador. Incluso, puestos a valorar la falta de linealidad y el sentido único, las contingencias del ambiente (es decir, aquello que, no estando determinado, tampoco es exactamente azaroso) pasarían a ser estímulos enriquecedores.

La lógica lineal de la imagen-movimiento y la imagen-tiempo queda, como vemos, invalidada. Tanto es así que, en ambientes como las sesiones *Exploding plastic inevitable*, lo esperado era que el *ojo* de la audiencia pudiera moverse a su antojo sobre la superficie, la pantalla; que cada persona, mientras conversa, baila o avanza distraídamente por el espacio, se moviera también libremente por la proyección. Las imágenes proyectadas o sus combinaciones no tienen una significación *a priori*, tal y como se establece en un guion, sino que el sentido va variando a través de cada una de las diferentes fases de producción y visionado por parte de la audiencia. De este modo, no se le da al ojo lo que tiene que ver, sino un *ámbito visual* a partir del cual producir sentido.

La imagen y su exterioridad

Visto este primer concepto, podrá entenderse que la imagen-ambiente ya no es una forma de expresión acotada y cerrada sobre sí misma, tal como ocurre en el arte cinematográfico y en la mayor parte del videoarte. Como efecto, las pantallas planas heredadas del cine se están dejando atrás en este tipo de eventos artísticos o culturales (Sedeño Valdellós, 2005). En un cine tradicional, el espacio de la pantalla conforma una especie de *región visual autónoma*, que nada tiene que ver con las sesiones *Exploding plastic inevitable*. Lo cierto es que estas sesiones suelen incluirse entre las pioneras de lo que se ha llamado cine expandido.

Los artistas de esta corriente plantean una vuelta al grado cero del cine. El cine parpadeante de Tony Conrad, Peter Kubelka o Victor Grauer, prescinde del uso de formas y movimiento, evidenciando un montaje métrico y una lógica matemática. La vibración luminosa que se produce por la alternancia de luz y oscuridad creaba un entorno singular que, en cierto modo, pedía la presencia de un cuerpo sobre el que proyectar sus flujos luminosos. Este desbordamiento de la imagen crea entornos que, por sí mismos, adquieren una potencia expresiva singular. Artistas como Doug Wheeler, con instalaciones lumínicas como *Infinity environment* (2000), resultan especialmente interesantes a este respecto, ya que la lógica de la exterioridad se invierte. En estos ambientes carentes de referencias visuales ocurre como si la exterioridad de la imagen, la propia audiencia, entrara a formar parte de su interioridad.

Por supuesto, en este tipo de eventos hay una preferencia por la idea de una audiencia activa. Esto hace que la tradicional sala de butacas, posicionadas en una misma dirección y atornilladas al suelo, sea descartada. Generalmente, lo que se favorece es un espacio multiuso que beneficie una comunicación constante entre la *interioridad* y la *exterioridad* de la imagen. Por decirlo de otro modo: cobra sentido y valor el hecho de que la exterioridad de la imagen pase a constituir su forma y contenido, sin que esto haga a la interioridad perder la capacidad de evocación, pues lo uno confluye en lo otro. El propio participante puede sentirse no solo parte del evento, sino también parte de la forma y del contenido de las imágenes.

Semejante situación se da igualmente en el entorno *Personalien* (2019) de Albert Serra. Su instalación para el Museo Reina Sofía convierte a los visitantes que transitan entre las dos grandes proyecciones en *sujetos-imagen*. En el ambiente de penumbra creado por las proyecciones y ante lo sobrecogedor y obscuro de los contenidos, se da cierta empatía en relación unos con otros, se observan las reacciones, los movimientos, las distancias y detenciones bajo la luz cambiante. La imagen se muestra manifiestamente *abierta* a su exterioridad y, para ello, se niega rotundamente la idea de una neutralidad ambiental en torno a la imagen; lo que *la enmarca* es justamente una serie de acontecimientos expresivos irreductibles. La imagen, más que condicionar tales devenires, se deduce de ellos en función de ese encuentro con lo heterogéneo, lo contingente y lo circunstancial que implican. Así, lo que la mirada encuentra en la imagen viene dado, enriquecido y violentado, por las diferencias, las contingencias y las circunstancias del ambiente. La evidencia en todo esto es que debe incluirse el ambiente al conceptualizar este tipo de imagen, porque el acto de mirar la imagen-ambiente implica, más que nunca, el propio ambiente.

La imagen y su deriva social

A lo largo de los años, en este mismo contexto de Warhol, Jonas Mekas fue trazando con sus breves artículos y críticas sobre los eventos

de la escena del audiovisual neoyorkino una especie de crónica en la cual se percibe la progresiva aparición de un tipo de imagen que, novedosamente, explora una dimensión social. Aunque no la nombre como tal, se muestra plenamente consciente de sus características e implicaciones específicas:

Empezamos con una simple pantalla e imágenes de una larga toma; luego empezamos a superponer imágenes; superposiciones triples; luego dos, tres, ocho pantallas; luego los fotogramas únicos; las superposiciones se atomizaron aún más, espiritualizadas por pantallas de seda, por velos de colores y por sistemas de sonido. Ahora hemos abandonado la pantalla, la película, y nos dedicamos a nosotros mismos; con el estrobo nos cortamos en fotogramas únicos, como un gesto simbólico, mágico, o como un ritual (Mekas, 1966).

Lo anterior no significa que Mekas haya descubierto la potencia de la luz más allá de las imágenes, sino que la imagen, con base en instrumentos de luz como el estrobo, es capaz de permear en los ambientes sociales como nunca antes lo había hecho; se ha impregnado de ambiente, ha dejado de ser opaca. Con Mekas vemos, también, cómo los centros de interés de la imagen se multiplican, cómo el límite se expande, cómo la imagen se disuelve en el ambiente para concretarse de otro modo en «nosotros mismos».

Este tipo de eventos establecen «un sistema lumínico que afecta de una manera muy directa en el ambiente, deviene elemento social» (Otxoteko, 2019). Según Mekas, la luz emitida se ha convertido en un estímulo que, a tiempo real, nos hace percibirnos a nosotros mismos de forma distinta, como imágenes, cambiando los modos de percepción y relación interpersonal. Por otro lado, según explica el arquitecto Iñaki Ábalos, un experimento como *Exploding plastic inevitable* «no solo tiene interés sociológico y político, sino que deriva también en la cristalización de un arquetipo de la vida moderna cuyo atractivo y vigencia solo en las últimas décadas —a través de la comercialización del *loft* como forma habitable— ha traspasado el ámbito “alternativo”, para convertirse en una forma más de pensar, proyectar y vivir en nuestro tiempo» (Ábalos, 2001: 116).

Conclusiones al punto 1

La imagen-ambiente puede llegar a ser un estímulo relevante y valioso si aceptamos su radical idiosincrasia. En favor de esta idea, se da el hecho indiscutible de que, mientras el cine o el videoarte han aspirado a los grandes temas de la literatura, la pintura o la filosofía, quienes se han implicado en la producción de la imagen-ambiente generalmente han buscado, casi en exclusiva, generar *afecto ambiental*. Este estímulo no se dirige al intelecto de cada persona, sino a los estados psicoanímicos que atraviesan al grupo social. Debería hablarse, por tanto, de una inteligencia relacional y espacial, o mejor, ambiental, que reacciona a la imagen-ambiente.

2. Estímulos en reciprocidad

Si tomamos como válido lo anterior, no deberíamos pasar por alto la siguiente consideración. La imagen-ambiente ha podido prosperar gracias, en parte, al desarrollo tecnológico, particularmente al de las últimas dos décadas. La velocidad con la que hoy se puede seleccionar, transformar y mostrar imágenes digitales hace que las fases de producción y difusión (como en una sesión proyectada en directo) puedan solaparse; también habría que tener en cuenta el carácter cada vez más táctil en el uso de los dispositivos digitales (Snibbe, 2001; Taylor, 2009). Ello otorga a la imagen una propiedad decisiva: la permeabilidad a los afectos de la audiencia, la cual se vuelve participe de la producción de la propia imagen. Nos preguntamos, pues, por la cuestión de la reciprocidad de los estímulos.

Una audiencia performer

Lo que, como se ha visto, sucedía de forma pionera y algo «rudimentaria» en las sesiones *Exploding plastic inevitable* podría ser un buen ejemplo de esta performatividad de la audiencia, que implica, en primer lugar, la desconfiguración de los roles tradicionales. Por tanto, la audiencia se sitúa en una nueva posición: entre la contemplación y la acción. Dicho en otras palabras: se rompe la clásica relación que se establece entre la acción del creador y la pasión de la audiencia, la relación creador-espectador. En su definición sobre el cine expandido, que engloba justamente eventos como los *Exploding plastic inevitable*, William Raban señala este factor: «la audiencia se ve implicada en la producción de sentido» (Raban, 2011: 98-107). Esto es a lo que Raban llama proceso reflexivo, que parece tener mucho que ver con la experimentación, dentro del contexto del arte institucional, llevada a cabo recientemente por Scott Snibbe:

«*Deep walls* de Scott Snibbe es un trabajo de acción interactiva bastante conocido, en el cual el movimiento de la audiencia es grabado con cámaras de vídeo. Esta instalación de arte induce la participación de la audiencia sobre la cual se proyectan las sombras de los participantes. Es una instalación de arte de acción basada en la interactividad de la pantalla, a través de la cual una audiencia activa deviene el propio trabajo artístico» (Jung, Lee, Choi y Kim, 2014).

En este mismo movimiento vemos cómo, en segundo lugar, la imagen-ambiente implicaría que estas audiencias activas sean partícipes o cómplices en el acto de producir la imagen (aunque de un modo tal que la mayor parte de las veces será una complicidad inconsciente e involuntaria). El artista Tony Hill habla en su entrevista con Karel Sidney Doing de la «performance de la audiencia», es decir, de la importancia del rol activo de la audiencia que, sin reparar en ello, participa con la *expresión de su reacción* (Doing, 2017: 154-165). Tenemos, por tanto, dos expresiones que, juntas en un ambiente que comparten, se componen y actúan creativamente en reciprocidad.

La lógica de los afectos

Para desarrollar conceptualmente lo anterior, necesitamos la visión materialista de una filosofía como la que Spinoza *demuestra* en su *Ética*. De Spinoza no podemos extraer una estética propiamente dicha (Morrison, 1989), pero sí algo mucho más valioso para la definición conceptual de este tipo de imagen: la imagen-ambiente. Como bien señala Susan Ruddick, el énfasis por el afecto «como una cualidad constitutiva más que derivada» en la experiencia sería el *radical* potencial del corpus de Spinoza (Ruddick, 2010). En esta *filosofía práctica* del afecto, la imagen-ambiente formaría parte de la indómita «fábrica del cuerpo», por emplear la expresión del propio Spinoza (Spinoza, 2009: 204). En un mismo sentido se unen las palabras de Deleuze: el filósofo concibe la *Ética* como una etología, o sea, como una composición de velocidades y de lentitudes, de poderes de afectar y de ser afectado en este plan de immanencia (...) No sabéis por anticipado lo que puede un cuerpo o un alma en tal encuentro, en tal dispositivo, en tal combinación (Deleuze, 1978: 152).

Observamos dentro este marco conceptual cómo quienes producen imágenes —aquí podríamos recurrir particularmente a la figura del VJ (visual jockey) como ejemplo de videoartista interactivo— se hallan en un medio relacional complejo, en el que se cruzan aspectos psicológicos, antropológicos y etológicos, entre otros. Dada tal complejidad, al producir el «flujo de imágenes» que constituyen la videosesión, el artista visual debe guiarse principalmente por la respuesta o el comportamiento de la audiencia. Hablamos de la expresión no verbal, o no necesariamente verbal, de emociones y de información multisensorial. Flora Davis ha estudiado la importancia de la postura y el movimiento del cuerpo en sus pequeños detalles: gestos, expresiones faciales, también la mirada de cada persona, o la sincronía interaccional de la audiencia. El productor de imágenes responde creativamente con la expresión de nuevas imágenes, pero también a través de su propio cuerpo, como en cualquier conversación: «La sincronía interaccional es algo sutil, no una exacta imitación de gestos, sino simplemente un ritmo compartido» (Davis, 2005: 137). Aunque de manera intuitiva, el productor de imágenes atiende a los patrones surgidos de los ritmos corporales, de los movimientos de las manos, los cabeceos... todos los movimientos del cuerpo; y los sigue atentamente, los estimula o los amaina con su rítmica visual. Por ejemplo, observa cómo el ritmo se altera cuando introduce un determinado tipo de imagen; del mismo modo, se puede detectar que algo no funciona en la forma en que se mueve la audiencia (Davis, 2005: 136).

Influido por Spinoza, Manuel DeLanda aborda también el ámbito de los encuentros sociales y la comunicación no lingüística. Aparte de la vía lingüística, «cada participante (...) se expresa a través de gestos faciales, posturas, vestimentas (...). Los componentes materiales del ensamblaje son más evidentes, consistiendo en la reunión de los cuerpos en un espacio» (De-Landa, 2016: 28). Apoyado también en el sociólogo Erving Goffman, hará referencia a la necesaria proximidad

de los cuerpos, variable según el tipo de intercambio producido, así como al nivel de atención puesto en el contenido en su intercambio. En el caso especial de los encuentros multimedia a los que nos estamos refiriendo, la atención se pondría tanto en las conversaciones o la danza colectiva entre participantes como en los estímulos sonoros y visuales del ambiente. También importa la corporalidad y la expresividad corporal de quien se encarga de la producción de imágenes en esa «conversación». Las convenciones sociales definirían el grado de territorialización de la conversación (DeLanda, 2016: 28, 29).

Visto este enfoque spinoziano, podemos observar la conexión, o el tipo de conversación, que se da, por ejemplo, en las sesiones de Vjing. Dada una *audiencia performer* concreta, el par DJ-VJ debe hacerse, como *par artista*, preguntas igualmente concretas: ¿a qué es indiferente este grupo de individuos?, ¿a qué reacciona positiva o negativamente, qué afectos alimentan el espíritu de grupo y qué golpes o qué modulaciones actúan como un veneno?, ¿cuál es el umbral en que se satura un estímulo y el alimento se convierte en veneno para la audiencia? Todo ello, teniendo en cuenta que lo que disminuye la potencia rítmica de unos, o reduce la cohesión social, asegura en otros la permanencia del abrazo colectivo, impulsa la intensidad. Por supuesto, todo esto ocurre de forma casi instintiva y cruzada por deseos espontáneos que la propia creatividad de la audiencia puede suscitar en el *par artista*.

Permeabilidad y flexibilidad de la trayectoria

Lo anterior refuerza la idea de que la imagen penetra íntimamente en una dimensión interpersonal. Participa en el devenir de la propia situación social y lo consigue gracias a la permeabilidad y flexibilidad de su sesión. Habría que hacer, además, una distinción entre las reacciones expresivas *intensas* y *extensas* acontecidas en tal situación (DeLanda, 2016: 110). En función de los ritmos, ¿cómo se componen los individuos para constituir una unidad expresiva superior en escala, el entrecuerpo? ¿Cómo puede el par DJ-VJ atraer a la audiencia a su mundo de afectos rítmicos, aún conservando o respetando cada uno de los mundos afectivos y sus propias relaciones rítmicas? ¿Cómo aumentar la densidad, la movilidad, la conectividad o el contenido emocional de las relaciones? Son preguntas básicas que tienen directamente que ver con lo extenso y lo intenso (DeLanda, 2006: 56-57), y que articula en reciprocidad el flujo de imagen. «En fin, la etología estudia las composiciones de relaciones o de poderes de cosas diferentes (...) se trata de saber si las relaciones (¿y cuáles?) pueden componerse directamente para formar una nueva relación más “extensa”, o si los poderes pueden componerse directamente para constituir un poder, una potencia más “intensa”. Y, por ejemplo, ¿cuándo una sociabilidad extensa deviene por sí misma intensa? ¿En qué orden y cómo componer las potencias, las velocidades y las lentitudes?» (Deleuze, 1970: 154).

En función de lo intenso y lo extenso, de cómo los performers-audiencia se expresan como compuesto social, como entrecuerpo, la sesión toma una u otra trayectoria. Siguiendo con el ejemplo de una sesión de DJ-VJ, su actividad debe ser permeable y flexible a la expresión del entrecuerpo. Karel Sidney Doing constata que un punto en común y específico de muchos de los artistas que trabajan con imágenes de este tipo es la idea de actuar con responsabilidad hacia los espacios temporales en los que las *performances* tienen lugar (Doing, 2017: 17). Puesto que el ambiente es resultado de una circunstancia social única, la expresión del entrecuerpo será igualmente singular y, del mismo modo, lo será el flujo de imagen que traza la trayectoria. El desarrollo de la sesión, ya sea un evento *Exploding plastic inevitable*, una acción multimedia del colectivo *industrialThrobbing Gristle* o un set de DJ-Vjing, podrá intentar repetirse en otra sesión, pero siempre *se repetirá de forma diferente*. Hasta el momento no se ha dicho nada sobre las destrezas del artista, pero su permeabilidad a los estados mentales de los asistentes, así como su flexibilidad a la hora de cambiar la trayectoria de la sesión, resulta fundamental. En este sentido, sus virtudes serán opuestas a las del rígido régimen industrial en el que la variación debe ser sistemáticamente abolida (DeLanda, 2016: 81).

La imagen-ambiente se deriva de un ambiente para el que, a su vez, es *destino*, en otras palabras: se produce por retroalimentación con dicho ambiente. Producción y recepción *se tocan*. Por tanto, no es, meramente, una imagen inmersa en un ambiente. Por eso debe hablarse de la permeabilidad, flexibilidad y variabilidad potenciales en la *trayectoria de flujo* audiovisual. La trayectoria de flujo es la trayectoria rítmica estructurada que sigue la sesión, sometida a su propia inercia y a las fuerzas inherentes al medio con el que conjuntamente se desarrolla. Tales *fuerzas* (fuerzas de sustentación, fuerzas de resistencia, por ejemplo, pero también fuerzas creativas) permiten conocer el tipo de *fricción afectiva* del encuentro o sesión.

Conclusiones al punto 2

Hemos tratado de hacer patente la circunstancia de que una *creatividad ambiental* inspira cambios en la producción de este tipo de imágenes. Ello es algo que definitivamente caracteriza a este tipo de imagen. Si al mostrar las particularidades de la imagen-ambiente establecíamos una conexión con el llamado cine expandido, ahora vemos cómo esa etiqueta se vuelve demasiado laxa para este tipo de imagen. Vemos también cómo propuestas como los *Infinity environments* de Wheeler pertenecen a otra tipología de imagen al no darse una verdadera reciprocidad afectiva.

Como ha podido verse, este segundo concepto lleva una orientación que nos conduce al acto creativo. De un modo u otro, la realidad ambiental irrumpe en el propio proceso de expresión artística, estableciéndose un juego de ecos o resonancias expresivas con el

ambiente (Doing, 2017). En este sentido, resulta extraño no referirse a los artistas de performance de los años sesenta, quienes hicieron una operación conceptual similar: puesto que el teatro perdía su potencia por la mera existencia de un *marco escénico* que marcaba unos límites y una distancia simbólica, situaron sus acciones fuera del marco que encuadra la acción (Kaprow, 1961).

Queda entonces dibujada la idea de que lo específico de este tipo de imagen no es su capacidad de envolver a una audiencia expectante. Lo que realmente define a la imagen-ambiente es la capacidad de involucrarse con esta audiencia activa en un mismo devenir.

3. El entrecuerpo o las alianzas afectivas

El concepto de imagen-ambiente, según hemos visto, delimita un modo en que las imágenes se presentan más allá de los límites tradicionales, pues la imagen entra a formar parte de juegos de afectión recíproca y de socialización. Ya no tiene sentido hablar de forma aislada de la expresión contenida en el flujo de imágenes o, exclusivamente, de lo que ocurre dentro de los márgenes de la pantalla. Por tanto, planteamos un interrogante que podría apuntar hacia una posible respuesta: ¿debemos referirnos a un *compuesto social* altamente expresivo con el cual se implica y, a su vez, se compone la imagen?

En las siguientes líneas, llamaremos entrecuerpo a este compuesto afectivo. Para entender mejor esta noción, lo que importa no son los cuerpos ni lo que se encuentra entre ellos, sino las alianzas en las que se implican y lo que conjuntamente mediante relaciones de exterioridad hacen surgir. Inspirados en la teoría de los ensamblajes de DeLanda, vemos cómo esa *propiedad emergente* a la que nos estamos refiriendo posee dos dimensiones: una, material, la reunión física de los cuerpos, que podrá ser más o menos densa y estable; la otra, expresiva, ya que se trata de una vivencia rítmica y continuada en el tiempo (DeLanda, 2016: 28), en este caso mediada por la imagen. Teniendo en cuenta los juegos de afectión de la imagen, nos aproximaremos a la idea de entrecuerpo a través de tres enfoques: el de las *superficies*, el del *cuerpo* y el del *acontecimiento*.

La imagen-ambiente y las superficies

Con la descentralización del punto de interés de la imagen, su desbordamiento y la activación de su afuera, se da una absoluta conquista de las superficies por parte de la imagen-luz. La audiencia que queda bajo su influencia se convierte en una especie de dermopantalla fluctuante. Ya no se trata de acceder a lo más profundo del espíritu a través de la imagen, ni de inculcar ciertas ideologías, sino de imágenes que se deslizan sobre la superficie sinuosa de los cuerpos, cuerpos que son

ahora *materia y expresión luminosa*, estableciendo una continuidad ambiental y una correlación entre los cuerpos implicados. Es un nuevo arte de las superficies. Lo decíamos: superficies que mutan su estado y su expresividad, que se muestran o se ocultan, rostros que aparecen desfigurados por los juegos de luz... Recordemos una vez más las palabras de Jonas Mekas: «Ayuda mucho el vernos a nosotros mismos bajo una luz diferente» (Mekas, 1966).

Debemos, así, aludir a una «dermatología general», por usar la expresión de Pau Alsina hablando del arte de los nuevos medios (Alsina, 2010). La superficie corporal de cada participante interactúa en un juego de luces y sombras donde figura y fondo se confunden, donde la apariencia de lo orgánico no se distingue de la apariencia de lo inorgánico, donde todo se contagia de ambiente. De este modo, «el concepto de pantalla entra necesariamente en crisis, o bien se abre a nuevas dimensiones» (Otxoteko, 2020). Quizá esto sea a lo que se refiere Grau cuando habla de un «paisaje que deviene carne» (Grau, 2005). Incluso la sudoración y el vapor de la transpiración dérmica se implican en el entrecuerpo (Grau, 2005) y en el modo en que este es percibido estéticamente según su relación con la luz: «La luz ambiental se propaga en todas las direcciones, crea reflejos y deforma las percepciones visuales; el cuerpo humano también se vuelve en este sentido *superficie de proyección*» (Otxoteko, 2020).

No se trata de negar el concepto de pantalla, sino de ampliar su sentido con la noción de una pantalla viva, internamente intencionada e impredecible. Por otro lado, el concepto de montaje-ojo (*montage-eye*) de Chris Marker adquiere aquí una gran relevancia. Marker propuso este concepto en el contexto de su instalación de video *Zapping-zone* (1990), en la que un conjunto de monitores se distribuía de forma descentralizada en el espacio de una sala. Según su idea, es el propio espectador quien asume la responsabilidad de ejecutar un montaje filmico a través de su posición en la sala y la dirección de su mirada. Se trata, además, de un montaje que cada espectador-participante realiza a partir de estímulos multisensoriales y no solo visuales y auditivos; ellos mismos, bajo esta nueva luz cambiante, ejercen de estímulo para otros.

La imagen-ambiente y los cuerpos

El entrecuerpo comporta una pluralidad de cuerpos individuales y flujos energéticos asociados rítmicamente. Ello implica un *encuentro* y, en segundo lugar, una *composición*. Cuando un cuerpo se encuentra con el nuestro y se compone con él, según Spinoza, experimentamos alegría (Spinoza, 2009). En una sesión de DJ-Vjing, los individuos se afectan mutuamente según dinámicas de movimiento o reposo, de velocidad y de lentitud, de alta densidad y roce intenso, y de baja densidad. Las diferencias térmicas también inciden, haciendo que estos se mantengan juntos al calor del grupo o que se disgreguen en el espacio. La dinámica de los cuerpos define la unidad mayor:

la *composición de cuerpos*; la imagen-ambiente nunca se limita al nivel de los cuerpos individuales.

Desde la perspectiva de los cuerpos asociados, la imagen y el sonido acarician, sacuden, golpean un sentir colectivo. El participante individual siente su propia singularidad a través de la imagen multisensorial de la que forma parte (Grau, 2011), pero no es capaz de sentir tanto un yo como un *nosotros singularizado*, esto es, como una comunidad. Resulta pertinente a este respecto la visión de Maturana, para quien la comunicación mediante el lenguaje no consiste en la transmisión de información, sino más bien en el fluir de las configuraciones de coordinaciones sensoriomotrices en el estrecho contacto corporal entre organismos vivos (Maturana, 1992: 35). Las imágenes participan en esta comunicación como un pulso o una modulación rítmica; la experiencia comunitaria expresa la reacción a un conjunto de estímulos compartidos (McNeill, 1995), que naturalmente implican a la imagen. Al contrario de la imagen-tiempo descrita por Deleuze (1985), que tiene una dimensión mental, ahora hablamos de un efecto fundamentalmente corporal, en el sentido de que, a tiempo real, el cuerpo de la audiencia muestra excitación, indiferencia o repulsa ante el estímulo; este carácter que ya suponemos háptico de la imagen ha sido considerado por Pau Alsina:

«Podríamos atrevernos a augurar que esta renovada relevancia del papel del cuerpo y la materialidad manifiesta el tránsito de una concepción de una cultura centrada en la visualidad hacia una concepción de la cultura en su vertiente háptica (...) un desplazamiento de la centralidad de la visión a favor de los sentidos corporales internos como son el tacto o el automovimiento. Así pues, la visión se vuelve háptica. La visualidad entendida de esta manera está formada en términos mucho más “visceral” que los del poder abstracto de la vista: el cuerpo continúa siendo un marco activo de la imagen, incluso en la imagen digital (...) Tal como nos comenta Hansen, la imagen no puede ya ser restringida al nivel de apariencia superficial, sino que debe ser extendida para acompañar todo el proceso entero según el cual la información es percibida a través de la experiencia corporeizada (...) En este proceso, el cuerpo, más que seleccionar imágenes, opera filtrando información y creando imágenes, alumbrando el mundo en su experiencia» (Alsina, 2010).

La imagen-ambiente es lo que actúa y reacciona: actúa sobre los cuerpos y reacciona en ellos. Por ello, es quizá el tipo de imagen que más se explica por la teoría de las afecciones de Spinoza. Tradicionalmente, las relaciones que se dan entre personas que, al mover sus cuerpos coordinada y rítmicamente, favorecen un estado común han sido descritas como relaciones de *interioridad*, aludiendo a la espiritualidad humana. Pero, según estudios como los de William McNeill (1995) y Manuel DeLanda (2016), cuando un grupo de personas interactúa de este modo, esta relación no definiría su identidad, pues conecta a cada uno en *exterioridad*. Es una relación establecida entre personas, dispositivos tecnológicos, elementos arquitectónicos, el propio aire que existe entre ellos... La transmisión de influencias es evidencia de su *conexión*, pero esa relación materoenergética no les constituye (DeLanda, 2016: 2).

La imagen-ambiente y el acontecimiento

Con la noción imagen-ambiente se restituye la percepción de la imagen o del flujo de imágenes, arrancándola de la representación de los rostros, los cuerpos, los paisajes... y situándola en el plano del acontecimiento. En este giro, encontramos la imagen no solo formándose *en* el acontecimiento, sino además contribuyendo a su vez a la emergencia de una *corporeidad estética* que no existía antes.

«Aparatos, materiales, objetos, performer(s) y audiencia se unen en un sistema que produce algo artístico *in situ* dejando rastros de imagen, grabaciones sonoras, fotografías o recuerdos y, aún más importante, nuevos pensamientos y nuevas conexiones en la mente de los participantes» (Doing, 2017: 17).

Así comprendida, la imagen conforma no solo una realidad multisensorial, sino también una experiencia estética impredecible y continuamente variable. En este punto cobra relevancia el concepto de variación continua de Manuel DeLanda (2016: 77) aludiendo a una conveniente flexibilidad de los comportamientos y las rutinas. El hecho de que la imagen se halle plenamente implicada en el devenir social es la mayor evidencia de su *condición inmanente*; es decir, implicada en el compuesto social, no trasciende a las partes (DeLanda, 2016: 71). En el momento en el que las partes dejan de interactuar, el entrecuerpo deja de existir y la imagen pierde su sentido.

Por último, la experiencia no deja de ser subjetiva, pero la percepción del sujeto se reemplaza por la evidencia de un presente constituido y constituyente de una unidad superior en escala, ese «nosotros» al que Mekas se refería (1966) y que podemos deducir de McNeill (1995). Este presente es *denso e intenso* en su juego de afecciones, en su carácter irresuelto, preñado de soluciones potenciales, de estados virtuales; la circunstancia no responde a una lógica a partir de la cual se pueda enlazar el pasado con el presente ni este último con el futuro. Este presente de la imagen-ambiente, tal cual lo hemos descrito, es el *acontecimiento*. No importa lo que se ve en la imagen, importa dilatar e intensificar la *visión* para dar sentido a una experiencia. Ocurre como si el ambiente en su forma de imagen confirmara que el cuerpo es un grado de potencia (Deleuze, 2001: 38); a otra escala podría decirse lo mismo del entrecuerpo, que igualmente es una unidad material y expresiva capaz de variar de una infinidad de maneras.

Conclusiones al punto 3

Como se ha visto, al decir que el entrecuerpo es una entidad individual emergente (fruto de las alianzas afectivas) que puede involucrar o asociarse a su vez a la imagen-ambiente, no estamos diciendo que sea un ser sensible, sino *una manera de ser sensible a la imagen*, no ya de forma individual, sino mediante una implicación colectiva.

Nos hemos referido a tres de sus dimensiones para ver a qué niveles la imagen se compone con el ambiente circundante. En este sentido, la espontaneidad de los comportamientos ha sido un aspecto de singular importancia para la imagen-ambiente. Ello explica, por otro lado, la razón por la cual en este artículo apenas nos hemos detenido en el arte institucional, altamente codificado y perteneciente a un territorio cultural en el que las conductas sociales se encuentran muy normalizadas.

Últimas consideraciones

La lógica de la imagen-ambiente forma parte, evidentemente, de la vida social y cultural desde hace varias décadas. Lo cual no excluye cierta paradoja que hemos explicado: aunque innegablemente ha modificado nuestras conductas e interferido activamente en los modos de relación interpersonal, la evidencia nos indica que a nivel conceptual casi todo está por hacer.

Así, el principal objetivo del artículo era tejer un sistema de conceptos que diera cuenta de la especificidad de la imagen-ambiente. Solo de este modo puede legitimarse su rol creativo y social. Con esta exigencia, no solo hemos ido desarrollando un mapa conceptual, sino que, además, hemos llegado a algunas conclusiones que soportan la tesis inicial. La imagen-ambiente, según hemos mostrado, deriva espontáneamente de un complejo compuesto social. Lo anterior establece una diferencia respecto a otros tipos de imágenes. Su especificidad consiste en la capacidad no solo de *afectar* un ambiente social, sino, además, de *ser simultáneamente afectada* por este. Dicho de otro modo, en el encuentro de la audiencia con la imagen, la primera experimenta un devenir estético paralelo al devenir social de la segunda. Tal como hemos argumentado, esto último se evidencia en variaciones de ritmo en el montaje y de estructura, por ejemplo. Así definida, puede decirse que la imagen-ambiente explora una situación ambiental o, en otras palabras, *vuelve sensible* el ambiente que la propia imagen (formas, intensidades y ritmos de luz) implica.

Ciertamente, la mayor parte de los argumentos utilizados habían sido trazados con anterioridad por otros estudiosos de diferentes campos, pero no se les había hecho converger hasta el momento. Entonces ha sido un trabajo de cableado, necesario para establecer conexiones de tipo conceptual entre ámbitos que en principio parecían lejanos: la teoría de la imagen y su relación con la audiencia (Deleuze, Kaprow), los modos de vida modernos y la forma social de habitar los espacios (Ábalos), la filosofía de los afectos y las teorías de la comunicación no verbal y del cuerpo grupal (DeLanda, Maturana, McNeill), el ámbito del arte *underground* y el fenómeno de los visual-jockeys (Mekas, Jung, Lee, Choi y Kim).

Al hablar de esta lógica en que las imágenes se presentan, hemos tenido que referirnos a otro tipo de asuntos que, en principio,

exceden el territorio propiamente dicho de la imagen. Ello no quiere decir que la imagen-ambiente no tenga autonomía. Pero difícilmente estaremos en condiciones de comprender sus capacidades de *afección* si no entendemos qué es eso a lo que *afecta* o por lo que *es afectada*.

Referencias bibliográficas

- Ábalos, Iñaki. 2001. *La buena vida. Visita guiada a las casas de la modernidad*. Barcelona: Barcelona: Gustavo Gili.
- Alsina, Pau. 2010. «Lo más profundo es la piel. Cuerpo, tecnología y neo-materialismo en el Media Art». En «Universos y Metaversos: Aplicaciones Artísticas de los Nuevos Medios». Grupo de investigación Arte, Arquitectura y Sociedad digital (AASD), 1-12.
- Davis, Flora. 2005. *La comunicación no verbal*. Madrid: Alianza Editorial.
- DeLanda, Manuel. 2006. *A new philosophy of society. Assemblage theory and social complexity*. New York: Continuum.
- DeLanda, Manuel. 2016. *Assemblage theory*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Deleuze, Gilles. 1970. *Spinoza: filosofía práctica*. Barcelona: TusQuets, 2001.
- Deleuze, Gilles. 1983. «Sobre la imagen movimiento». *Cahiers du Cinéma* 352. En *Conversaciones (1971-1990)*. Valencia: Pretextos, 2006: 77-94.
- Deleuze, Gilles. 1985. «Sobre la imagen tiempo». *Cahiers du Cinéma* 334. En *Conversaciones (1971-1990)*. Valencia: Pretextos, 2006: 95-102.
- Grau, Andrée. 2005. «When the landscape becomes flesh: an investigation into body boundaries with special reference to tiwi dance and western classical ballet». *Body & Society* 11(4): 141-163. <https://doi.org/10.1177/1357034X05058024>.
- Grau, Andrée. 2011. «Dancing bodies, spaces/places and the senses: A cross-cultural investigation». *Journal of Dance & Somatic Practices* 3(1,2): 5-24. https://doi.org/10.1386/jdsp.3.1-2.5_1.
- JUNG, Haehyun, Joohun Lee, Hyun-Ju Choi, Hyunggi Kim. 2014. «Real-time DJING + VJING with interactive elements». *Contemporary Engineering Sciences* 7(24): 1321-1327. <http://doi.org/10.12988/ces.2014.49163>
- Kaprow, Allan. 1961. «Happenings in the New York Scene». En *Essays on the blurring of art and life*, editado por Jeff Kelley. Berkeley, Los Ángeles (CA): University of California Press, 2003: 15-26.
- Maturana, Humberto. 1992. *El sentido de lo humano*. Santiago de Chile: Ediciones Pedagógicas Chilenas.
- McNeill, William H. 1995. *Keeping together in time. Dance and drill in human history*. Cambridge (MA): Harvard University Press.

- Mekas, Jonas. 1964. «Sobre el ojo dilatado». En *Diario de cine. El nacimiento del nuevo cine norteamericano*. México: Editorial Mangos de Hacha, 2013: 141-144.
- Mekas, Jonas. 1966. «Más sobre la luz del estrobo y la multimedia». En *Diario de cine. El nacimiento del nuevo cine norteamericano*. México: Editorial Mangos de Hacha, 2013: 288-292.
- Morrison, James C. 1989. «Why Spinoza had no aesthetics». *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 47(4): 359-365.
- Otxoteko, Mikel. 2020. «Vjing. Estética y política de la imagen-ambiente». *Artnodes* 25: 1-9.
- Raban, William. 2011. «Reflexivity and expanded cinema: a cinema of transgression?». En *Expanded cinema art performance film*, 98-107. London: Tate Publishing.
- Rancière, Jacques. 2017. «¿De una imagen a otra? Deleuze y las edades del cine». August 1. Accessed May 5, 2020. <https://elzapatodeherzog.wordpress.com/2017/08/01/de-una-imagen-a-otra-deleuze-y-las-edades-del-cine/>
- Ruddick, Susan. 2010. «The politics of affect. Spinoza in the work of Negri and Deleuze». *Theory, Culture & Society* 27(4): 21-45. <https://doi.org/10.1177/0263276410372235>.
- Sedeño Valdellós, Ana María. 2005. «El fenómeno de los videojoc-keys». *Área Abierta* 12: 1-7.
- Doing, Karel Sidney. 2017. «*Ambient poetics and critical posthumanism in expanded cinema*». Tesis, University of the Arts London: London College of Communication.
- Snibbe, Scott S. 2001. «Haptic techniques for media control». En *Proceedings of the 14th Annual ACM*, 1-10. Florida.
- Spinoza, Baruch. 2009. *Ética demostrada según el orden geométrico*. Madrid: Tecnos.
- Taylor Stuart, Shahram Izadi, David Kirk, Richard Harper, Armando Garcia-Mendoza. 2009. «Turning the tables: an interactive surface for VJing». CHI '09: Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems April 2009, 1251-1254. <https://dl.acm.org/doi/10.1145/1518701.1518888>

CV



Mikel Otxoteko

Investigador independiente

Mikel Otxoteko trabaja como profesor en los grados oficiales de Diseño del Centro Universitario CESINE, Santander. En 2014 recibió la mención internacional con su tesis doctoral Audiovisual Arts and Neo-materialism, con invitación del cineasta Manuel DeLanda como investigador visitante en el Departamento de Arquitectura del Pratt Institute of Art & Design de Nueva York. Inmediatamente después coordinó el Festival Puntuetan cine + periferia y desarrolló proyectos artísticos de investigación como Dance & Drill, que se materializó en proyecciones y exposiciones multimedia en lugares como el Musée d'Art Contemporain Les Abattoirs de Toulouse, el Centre del Carme Cultura Contemporánea de Valencia o The Rag Factory en Londres. Otxoteko sitúa su práctica entre el vídeo de instalación y el cine. Su trabajo ha sido reconocido y avalado por instituciones como Rencontres Internationales Traverse Vidéo o el Centro Internacional de Cultura Contemporánea, Tabakalera. En octubre de 2020 estrenará en el festival Cinespaña de Toulouse un documental sobre la crisis del bacalao en Terranova.