

## De la linterna mágica a las videoinstalaciones. Relevancia de las pantallas de proyección en las obras de Bill Viola, David Hockney y Tim Walker

### From the magic lantern to video installations. Relevance of projection screens in the Works of Bill Viola, David Hockney and Tim Walker

**Vicente Alemany Sánchez-Moscoso**

Profesor Universidad Rey Juan Carlos de Madrid

vicente.alemany@urjc.es

Recibido / Received: 4/2/2020

Aceptado / Approved: 26/4/2020

#### Resumen:

Podemos considerar los espectáculos de las linternas mágicas como el antecedente histórico de las tecnologías de proyección de imágenes que comúnmente empleamos en la producción artística. Desde las primeras descripciones de estos dispositivos se ha desarrollado una evolución que también ha afectado a las pantallas en las que se proyectan las imágenes. Esta transformación progresiva no sólo ha implicado al mundo de lo visual (la fotografía, el video o la creación digital de imágenes) sino también al ámbito de las Bellas Artes. Las diferencias entre la producción dentro de las tecnologías de la imagen y la creación plástica desarrollada desde la pintura, el dibujo, el grabado y la escultura son cada vez más difusas. Los profesionales de las tecnologías visuales comparten con los productores artísticos el mismo interés en reflexionar sobre las

características físicas de las pantallas de la representación. Actualmente los creadores visual es cada vez tienen más posibilidades, y una mayor exigencia, en la elección de los dispositivos y soportes donde proyectan sus imágenes. Los profesionales dedicados a la práctica de la pintura también deben cuestionarse qué aportan con su ejecución efectiva, es decir su realización material, a las imágenes que se elaboran en sus talleres. En el caso de producir obras con tecnologías digitales han de considerar detenidamente la relación de las imágenes con las características físicas de los soportes de impresión y pantallas de proyección. Este artículo valora críticamente desde la supuesta transparencia de las pantallas digitales hasta cómo se encarnan las proyecciones luminosas sobre los muros.

**Palabras clave:** Proyección imágenes, pantallas, tecnología y pintura.

Alemany Sánchez-Moscoso, V. (2021). De la linterna mágica a las videoinstalaciones. Relevancia de las pantallas de proyección en las obras de Bill Viola, David Hockney y Tim Walker. *Arte, Diseño e Ingeniería, 10*, 45-69.

**Abstract:**

We can consider the magic lantern shows as the historical antecedent of the image projection technologies that we commonly use in artistic production. Since the first descriptions of these devices, a long evolution has taken place that has also affected the screens on which the images are projected. This progressive transformation has not only involved the world of the visual (photography, video or digital creation of images) but also the field of Fine Arts. The differences between production within the technologies of the image and the plastic creation developed from painting, drawing, engraving and sculpture are increasingly blurred. Visual technology professionals share with artistic producers an interest in reflecting on the physical characteristics of the representation screens. Currently, creators of digital images have more and more possibilities, and a greater demand, in the choice of devices and media where they project their images. Professionals dedicated to the practice of painting must also question what they contribute with their effective execution -that is, their material realization-, to the images created in their workshops. In the case of producing works with digital technologies, they must carefully consider the relationship of the images with the physical characteristics of the printing media and projection screens. This article evaluates from a critical point of view questions spanning from the so-called transparency of digital screens to the way light projections on the walls are embodied.

**Keywords:** Image projection, screens, technology, and painting.

Alemanya Sánchez-Moscoso, V. (2021). From the magic lantern to video installations. Relevance of projection screens in the Works of Bill Viola, David Hockney and Tim Walker. *Arte, Diseño e Ingeniería*, 10, 45-69.

**Sumario:** 1. Introducción: volver a descubrir la consistencia de las imágenes. 2. Bill Viola y la poética de los elementos en la cultura de la imagen digital. 3. David Hockney. Entre los medios digitales y los analógicos. 4.- Tim Walker: La fascinación por las pantallas físicas. 5. A modo de conclusiones: La escisión de las imágenes a través de las pantallas.

## 1. Introducción: volver a descubrirla consistencia de las imágenes.

La llama, la llama sola, puede concretar el ser de todas sus imágenes, el ser de todos sus fantasmas. (...) Podríamos preguntarnos si no es posible asociar la imagen de la llama a toda imagen más o menos brillante, a toda imagen que pretenda brillar.

Bachelard, 2015

La mayor parte de las imágenes y los textos con los que hoy desarrollamos nuestra tarea ya sea la producción artística, o la investigación y divulgación docente, los manejamos a través de unos medios que nos ofrecen una falsa sensación de neutralidad, de transparencia. Miramos a través de las pantallas de nuestros equipos digitales, como lo hicieron los espectadores que se asomaron a los primeros cuadros concebidos como ventanas, sin advertir su opacidad, su resistencia a que reconozcamos su verdadero funcionamiento, las características ocultas de su hardware. Es frecuente incluso el error de entender la imagen digital como algo inmaterial, como un flujo de información en forma de radiación electrónica y luminosa, sin recordar cómo se producen esas imágenes, cuál es su *physis*, su naturaleza material. Esta presunción es un obstáculo para quien investiga con estos medios ya que puede propiciar que nos olvidemos de las pantallas. Algunos autores como Giorgio Agamben nos recuerdan:

El dispositivo digital no es inmaterial, sino que se funda sobre una obliteración de su propia materialidad: la pantalla es “protección” de sí misma, esconde la página, el soporte, la materia en la página-escritura, ésta si se ha vuelto inmaterial, o más bien, espectral, si el espectro es lo que ha perdido su cuerpo, pero que conserva de algún modo su forma  
Agamben, 2016

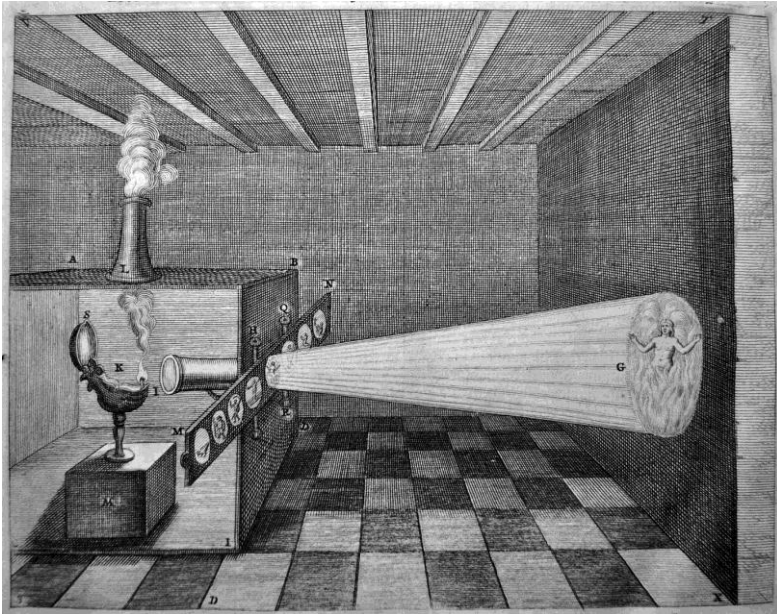


Figura. 1. Athanasius Kircher: *Ilustración del funcionamiento de la cámara oscura.* (Segunda edición de *las Grandes obras de la luz y la sombra*). 1671

Para explicar este fenómeno espectral de las imágenes en el que según Agambem estamos inmersos podemos acudir al grabado de la linterna mágica descrita por Athanasius Kircher en 1671 que apareció en la segunda edición de sus *Grandes obras de las luces y las sombras* (Godwin, 2015, 211). En la ilustración de la linterna mágica no nos pasará inadvertida la trama de líneas que intentan reproducir en este grabado del siglo XVII los valores de luces y sombras de la estancia. Esa representación de claroscuro se valía de la concentración de trazados incisos manualmente por el grabador en la plancha de metal que

atrapaba más cantidad de tinta calcográfica cuando mayor fuera la densidad de líneas. La oscuridad de la imagen dependía de la concentración de lo que comúnmente denominamos “negros de humo”, pigmentos obtenidos calcinando ciertas sustancias naturales, que quedaban en la emulsión grasa que penetraba en los surcos. Los elementos estáticos y planos, las paredes, el techo y el suelo de la sala, los paneles de la linterna mágica y el soporte que alza la lámpara, están representados por medio de líneas que se entrecruzan con la precisión de los hilos de la urdimbre y la trama de un tejido. Forman series de líneas paralelas, que se encuentran con familias de líneas convergentes que se fugan señalando el centro de la imagen, reforzando de este modo la ilusión de profundidad del grabado.

Pero en medio de este enrejado de líneas que recorre prácticamente toda la superficie de la imagen, resulta especialmente llamativo que los elementos más relevantes de la ilustración, los que suponen el fundamento de la cámara oscura, tienen formas y tratamientos gráficos radicalmente distintos. El candelabro que con su intensa luz de combustión provoca el fenómeno óptico representado tiene rasgos explícitos de un ave. Sobre la cabeza se sitúa el espejo que parece tener la forma del interior de la corteza de una fruta, gracias a su geometría cóncava y su superficie pulida se produce la reflexión luminosa. Los rayos de luz que salen de la linterna mágica rompen radicalmente todas las líneas de fuga de las anteriores tramas de la imagen, ya no señalan hacia el centro del grabado si no que se dirigen a un punto oculto dentro del objetivo, el centro óptico del dispositivo que dependerá de la distancia de las lentes a la fuente de luz. Los trazados que reproducen el humo de la combustión, tanto dentro de la linterna como fuera en la estancia, no emplean tramas de líneas rectas, tampoco intentan describir volúmenes con las curvas envolventes de los sólidos de revolución. Procuran dar forma al inestable y ascendente fluido de gases y partículas volátiles que se producen. Recordemos los elementos materiales de estas imágenes: El ardor del fuego, el destello de la combustión, el humo y la ceniza como único resto material de aquel espectáculo.

Giorgio Agamben en *El fuego y el relato* interpreta que el origen de la literatura está asociado a los ritos que se realizaban en torno al fuego (Agamben, 2016, 11-17). Esta relevancia del ígneo como motor de la imaginación poética es subrayada por el filósofo y teórico del arte Georges Didi-Huberman quien nos recuerda que las imágenes siempre están asociadas a la combustión. La capacidad que las imágenes tienen para deslumbrarnos y fascinarnos está vinculada al ardor que nos provocan. Su poder es tan efímero y fugaz como la aparición y combustión de una mariposa que termina convertida en ceniza y humo tras acudir fascinada a la llama. (Didi Huberman, 2007, 25). Para este pensador francés “saber mirar una imagen sería, en cierto modo, ser capaz de distinguir ahí donde la imagen arde, ahí donde su eventual belleza reserva un lugar a un signo secreto, a una crisis no apaciguada, a un síntoma; ahí donde la ceniza no se ha enfriado” (Didi Huberman, 2012, 26). Podemos interpretar que la linterna mágica no es sólo el antecedente técnico de las imágenes que proyectamos en nuestros dispositivos digitales, sino que también comparten algunos de sus fundamentos estéticos. El historiador de la tecnología Jean Louis Déotte nos recuerda que “la linterna mágica y el caleidoscopio infantil llegaron a ser aparatos adultos de producción de un deseo en el cual el futuro iba estar encerrado” (Déotte, 2013, 94) este historiador de la tecnología recupera la concepción benjaminiana de la modernidad como fantasmagoría

Para descubrir el interés de esta ilustración de la linterna mágica de Athanasius Kircher tendremos que advertir cuál es ese signo oculto que se manifiesta como síntoma. Entre todos los iconos posibles el jesuita alemán seleccionó la figura de un cuerpo femenino con los brazos abiertos que parece ascender envuelto en llamas. Por debajo de sus miembros se repiten las formas flamíferas con las que el grabado representaba la intensa luz de combustión del candelabro, y por encima de los hombros las mismas formas trazadas para manifestar el humo. Esta imagen es muy similar a la de la escultura que Ercole Ferrata había presentado once años antes en la Iglesia de Santa Inés de la Plaza Navona de Roma. Para ilustrar el funcionamiento de la linterna mágica adoptó como referencia la imagen tallada en mármol blanco de *Santa Inés ardiendo en*

*la hoguera* convirtiendo la densidad de una imagen realizada en piedra en la luminosa levedad de una proyección de una linterna mágica. El medio que empleó el sabio barroco era más afín a la naturaleza del castigo representado, ya que el fenómeno que producía el artificio óptico y el elemento que propiciaba el martirio era el mismo, la combustión. Ese humo que surgía de las linternas mágicas pronto se aprovecharía como soporte etéreo para generarla sensación de animación y tridimensionalidad en los espectáculos denominados fantasmagorías (Mananni, 2004, 46).

Giorgio Agamben completa su análisis sobre cómo han afectado los soportes y dispositivos digitales a los procesos de creación actuales advirtiendo que la primera reflexión que debemos realizar como autores es descubrir cuál es la materialidad de los medios que se ocultan tras la supuesta transparencia de las pantallas digitales. “Quien utiliza un ordenador debería ser capaz de neutralizar la ficción de inmaterialidad que nace del hecho de que la pantalla, el obstáculo material, lo sin forma del que todas las formas no son más que la huella, permanece obstinadamente invisible” (Agamben 2016, 76). Actualmente las tramas de los grabados calcográficos no nos pasan inadvertidas, las reconocemos como un artificio gráfico que las señalan como una representación arcaica, lejana en el tiempo, y precaria ya que percibimos su artificio a simple vista. Sin embargo, la evolución de las tecnologías digitales de la imagen está operando deliberadamente para que no podamos reconocer cuál es la trama gráfica que posibilita su reproducción mirando directamente las pantallas. Siguiendo la advertencia de Agamben hoy es más necesario que nunca señalar cómo condicionan las pantallas digitales el tipo de imágenes que producimos y consumimos.

## **2.-Bill Viola y la poética de los elementos en la cultura de la imagen digital**

Bill Viola es un artista ineludible en cualquier estudio sobre creación visual contemporánea. A lo largo de más de cuatro décadas de producción de obras en

video ha trabajado con casi todas las tecnologías y soportes disponibles y con múltiples tipos de pantallas de proyección. Por ejemplo, en su obra *Heaven and Earth* [*Cielo y tierra*] de 1992 enfrentaba dos pantallas de rayos catódicos en las que se oponían las imágenes de un recién nacido y de una mujer agonizando. Esta pieza tenía un marcado carácter escultórico ya que las voluminosas pantallas se presentaban mostrando todos sus mecanismos electrónicos, sin ninguna protección, agarradas con unas estructuras metálicas que se insertaban en una viga de madera que recorría desde el suelo hasta el techo de la sala de exhibición. Para la bienal de Venecia de 1995 realizó una serie de instalaciones de video tituladas *The Veiling* [*El velo*]. En estas obras todavía empleaba dispositivos analógicos que trataban por separado las luces de los colores rojos, verdes y azules. Las imágenes se hacían visibles cuando atravesaban un conjunto de hasta diez velos de gasa colgados del techo en paralelo que funcionaban como pantallas semitransparentes. Al observarlas desde los laterales se comprobaba cómo las imágenes crecían de tamaño al recorrer los velos hasta que prácticamente se desvanecían al llegar a los paños más alejados de los dispositivos. Como sucedía en la obra *Cielo y tierra* las iconografías que se proyectaban desde los extremos de la instalación se oponían, por ejemplo, en una obra de esta serie reconocíamos una figura femenina en un extremo y una masculina en el otro lado, en otra proyección se mostraba un cuerpo que se acercaba de frente hacia el observador y uno que se alejaba dándole la espalda (Hanhardt, 2017, 160). Las parejas de imágenes se superponían -y en cierto sentido- se fundían en los velos centrales. Con esta estructura la instalación de video adquiría una tridimensionalidad etérea, una consistencia fantasmagórica que se manifestaba especialmente cuando al movernos cerca de la obra se agitaba el aire de la instalación y con esa leve cadencia se movían los velos y con ellos las imágenes.

Las características de las imágenes de Bill Viola y la relación con la materialidad de las pantallas cambiaron radicalmente con la llegada del Siglo XXI. Progresivamente se hicieron cada vez más accesibles los equipos de video digital que incrementaban la nitidez de las imágenes. Las nuevas cámaras de



video y fotografía ofrecían mayores velocidades en la captación de imágenes permitiendo hacer reproducciones que demoraban enormemente el tiempo real de las acciones registradas ante las cámaras, posibilitando lo que hoy conocemos como *slowmotion*. Los dispositivos de proyección de video también avanzaron y durante los primeros años del siglo XXI se sustituyeron los viejos, pesados y voluminosos tubos de rayos catódicos por pantallas prácticamente planas, progresivamente más ligeras y que radiaban cada vez menos calor. Bill Viola se sumó a estas novedosas tecnologías seleccionando cuidadosamente con qué tipo de dispositivo y sobre qué materiales proyectaba sus creaciones. De estos años es la conocida obra *Surrender [Rendición]* de 2001 en la que el torso de una figura femenina y una masculina invertida se miran como si fueran unos melancólicos Eco y Narciso asomados al agua. El reflejo que observa cada uno no es sino el rostro del otro. Finalmente, entre llantos y gestos de desesperación sumergen la cabeza en el agua rompiendo la estabilidad de los reflejos de sus imágenes sobre la superficie, su apariencia queda tan quebrada como las dispersiones de color del expresionismo abstracto. Esta obra fue realizada con la tecnología más avanzada de la época, las conocidas pantallas de plasma, en la que mezclas de gases nobles se convertían en cristales líquidos de consistencia viscosa y luminescentes gracias a cargas eléctricas.

*Emergence [Aparición]* de 2002 es otra de las piezas más célebres de Bill Viola de los primeros años del Siglo XXI y en ella de manera manifiesta incorporó la iconografía de una pintura mural de Masolino da Panicale como es el *Cristo inpietà [Cristo en la piedad]* de 1424. El maestro de la Umbría representó la resurrección de Cristo junto con la Virgen dolorosa y San Juan. Bill Viola desarrolló esta iconografía en el tiempo, imaginando los momentos inmediatamente anteriores y posteriores a esta resurrección, rodando con ayuda de actores una secuencia que apenas duraba cuarenta segundos y que se demora en la pantalla durante siete minutos en un *slowmotion* de alta resolución (Galansino, 2017, 36). Bill Viola para su *Aparición* no eligió proyectar esta iconografía a través del cristal de una pantalla de plasma como había hecho el año anterior en su *Rendición*. Seguramente la pantalla habría introducido algunos

reflejos en su superficie además de un contraste excesivo y una elevada viveza en los colores, añadiéndola fuerte radiación de calor típica de estos dispositivos. Para evitar todos estos efectos indeseables se diseñó un habitáculo posterior anexo a la sala de exposición en el que se instaló un dispositivo de video de alta resolución para que la imagen se reprodujera por retroproyección. La luz atravesaba esta pantalla semitransparente cuyo material fue elegido para imitar la sensación de opacidad de una pintura al fresco, para de esta manera emular la superficie del mural original de Masolino en el que estaba basada. La atención por los dispositivos de proyección de Bill Viola no sólo ha respondido a cuestiones técnicas relativas a la calidad y la materialidad de las imágenes como las que acabamos de exponer, también ha afectado al formato y la relación espacial entre las pantallas para establecer otros diálogos con la historia del arte. Ha construido pequeños relicarios con superficies luminosas articuladas como sucede con *Dolorosa* y *Locked Garden* [*Jardín cerrado*] ambas de 2000 (Walsh 2004, 221-222) y grandes conjuntos de pantallas de proyección que imitan los retablos del arte sacro europeo y que en numerosas ocasiones se presentan en espacios religiosos. En todas estas instalaciones se vuelve fundamental la relación entre las pantallas, el entorno espacial y los marcos.

Este es el caso de *Mártir de tierra, Mártir de aire, Mártir de fuego y Mártir de agua* un políptico de 2014. Se trata de una instalación de video con cuatro pantallas diseñada para la catedral de San Paul de Londres en la que simultáneamente se desarrollan diferentes secuencias de video dedicadas cada una a una sustancia. Las cuatro pantallas aparecen claramente separadas por oscuros marcos metálicos. Slavoj Žižek nos recuerda la relevancia del marco en las obras de Mark Rothko en unas reflexiones que podemos extrapolar a esta instalación de Viola. “El marco es la frontera de las dos sustancias. La cosa que aparece claramente para la mirada objetiva y la *sustancia del goce* que sólo puede ser percibida claramente *mirando al sesgo*” (Žižek, 2006, 31). En cada una de las cuatro pantallas reconocemos una figura sometida a un tormento distinto causado por cada una de las cuatro sustancias elementales que desde los

presocráticos el pensamiento clásico consideraba que constituían la materia de los cuerpos terrestres (Alemany y Repollés, 2013, 35-44).

A mediados del Siglo XVII *Santa Inés ardiendo en la hoguera* fue la primera de las imágenes que Athanasius Kircher proyectó para demostrar el funcionamiento de su linterna mágica, uno de los paneles de la obra más célebre de Bill Viola, maestro indiscutible de las videoinstalaciones en la actualidad, está dedicada también a un *Martirio por fuego*, una inmolación. Esta coincidencia nos obliga a señalar que las poéticas trascendentales de Bill Viola han estado influidas por su progresivo interés por la mística oriental y occidental que le han conducido a la paulatina incorporación de iconografías de la tradición artística europea. La exposición *Bill Viola-Michelangelo: Life, Death and Rebirth* (Clayton, 2019) mostró abiertamente un diálogo entre sus obras y las del genio renacentista. Además de esta recuperación de conocidas iconografías del arte sacro europeo también es necesario señalar las diferentes posibilidades de interpretación de las imágenes que introduce el medio videográfico. Ya hemos explicado que las proyecciones en *slowmotion* características de las obras de Viola inducen una demora en la mirada, una ampliación del tiempo en la percepción de las imágenes. Algunas obras de gran formato también amplían la extensión espacial de la mirada, ya que podemos acercarnos a las grandes pantallas y observar muy de cerca las imágenes de alta resolución.



Figura. 2. Bill Viola: *Mártir de tierra*, *Mártir de aire*, *Mártir de fuego* y *Mártir de agua*.

2014

En el desarrollo de la obra de Viola en los últimos años reconocemos una transformación muy significativa que seguramente ha sido provocada y favorecida por los avances de las tecnologías del video digital. El incremento de resolución de los proyectores le ha permitido manifestar con la máxima definición de imagen la textura visual de los distintos elementos naturales que protagonizan sus obras, y que son los que causan las pasiones y tormentos que sufren las figuras. Según Hanhardt, autor de la más completa monografía de Viola hasta la fecha, la incorporación de los cuatro elementos como fundamento poético de sus propuestas artísticas, y la reconstrucción de iconografías de obras de la tradición artística europea, fueron consecuencia de la influencia de Kira Perov, colaboradora de Bill Viola desde 1977. Específicamente Hanhardt señala “el uso de Perov de los cuatro elementos, la tierra, el agua, el fuego y el aire ayudó a resolver el simbolismo necesario para representar la hora más oscura del paso del mártir de la muerte hasta la luz” (Hanhardt, 2017, 252). Sobre las pantallas de alta resolución podemos localizar cómo se encienden los diminutos elementos luminosos que representan los granos de arena que cubren los cuerpos, reconocemos el movimiento del aire agitando el pelo y el ropaje del mártir en las retículas luminosas del segundo panel. Sobre las retículas de las pantallas podemos ver como la figura es devorada por las luces desbocadas que representan el fuego y advertimos los más leves destellos que representan la dispersión de las gotas de agua que golpean las figuras.

Si comparamos las obras de Viola de distintas décadas, por ejemplo, las dedicadas al aguade los años noventa con las actuales, advertimos cómo el desarrollo tecnológico ha producido un incremento de definición que ha conllevado el paso de la sugerencia de los elementos a su concreción objetiva sobre las figuras, es decir a que se manifiesten de manera cada vez más nítida y detallada, golpeando a velocidad súper lenta los cuerpos. Si observamos hoy las representaciones del agua en el panel central del *Tríptico de Nantes* de 1992 posiblemente no veamos más que una trama de líneas videográficas que nos permite intuir una figura sumergida agitándose (Hanhardt, 2017, 139). Esta falta de nitidez en la tecnología del video de los años noventa fue lo que le llevó a

emplear una cámara de cine de alta velocidad para grabar en 1995 *The Greetings* [El encuentro] la que sería su primera revisión explícita de una imagen religiosa, concretamente la *Visitación* de Pontormo de 1528-29 (Hanhardt, 2017, 164). Viola no volvió a emplear el medio cinematográfico por la dificultad técnica que suponía incorporar proyectores de cine de película de treinta y cinco milímetros en sus instalaciones, ya que tanto el calor como el ruido que emiten esos aparatos complicaban su empleo en las exposiciones. Las copias que podemos contemplar en la actualidad son remasterizadas en video digital de alta resolución.

### 3.- David Hockney. Entre los medios digitales y los analógicos.

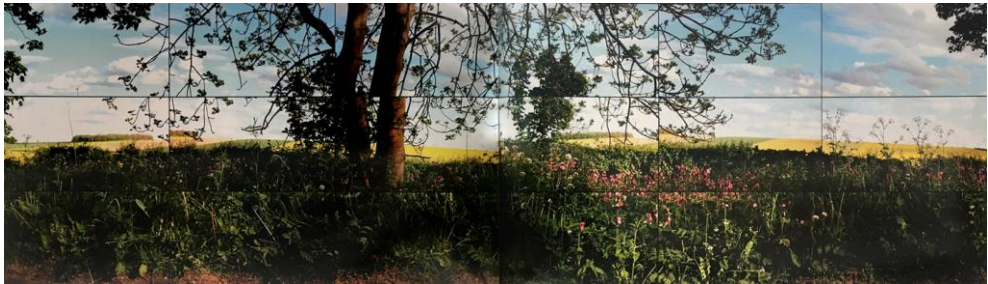


Figura. 3. David Hockney: *12 de mayo de 2011 de Rudston a Killham Road, 17 horas*. 2011

Las obras de video digital más conocidas de David Hockney se reproducen en múltiples pantallas de cristal líquido similares a las empleadas por Bill Viola en la catedral de San Paul de Londres, aunque los marcos que separan las pantallas son mucho menos visibles. Pero el tipo de registro, el tratamiento de las imágenes y la consideración del tiempo de ambos artistas son muy distintos. Las imágenes del pintor británico no se han puesto en escena en un estudio para construir una ficción alegórica con actores, técnicos de iluminación y especialistas en efectos especiales para capturas de alta velocidad como los que trabajan para Bill Viola. Por el contrario, fueron tomadas simultáneamente por nueve o hasta dieciocho cámaras digitales de video de alta resolución para registrar hasta los menores

cambios en la vegetación presente en los túneles de la carretera de Woldgate (Hockney, 2014). Las cámaras estaban montadas sobre un vehículo todo terreno que avanzaba a escasos metros por minuto y el tiempo total de las capturas es el mismo que la duración de los ciclos de video que se reproducen en los museos. El pintor británico eligió los parajes vegetales que rodean los caminos rurales de su comarca natal que además de señalar una transición espacial entre un lugar y otro se convierten en manifestaciones del paso del tiempo. Dedicó estos vídeos a capturarlos más mínimos indicios de los cambios de estación, como podemos averiguar por las fechas e incluso horas que se describen en los títulos.

Desde que en los años ochenta Hockney realizase sus collages con varias fotografías con puntos de fuga distintos, el artista relaciona esta multiplicidad con experiencias de orden existencial y teológico. Cuando el pintor a través de la dirección de su mirada interroga a la naturaleza señalando los puntos de fuga correspondientes a cada uno de los encuadres de las imágenes que componen sus *fotocollages* de los años ochenta, sus cuadros al óleo con varios lienzos de la década de 2000, o sus murales de video realizados a partir de 2010, se abren múltiples focos de misterio. El artista relaciona estas obras con varios puntos de fuga las con la letra “V” vinculada con la vida mientras que el punto de fuga único lo relaciona con la letra “M” asociada a la muerte (Hockney, 2014, 62-65). Estas obras con numerosas pantallas de video de David Hockney han ido requiriendo un complejo sistema de captura, edición y sincronización que convirtieron su taller de pintor en un pequeño estudio de producción de imagen digital. David Hockney ha incorporado intensamente las tecnologías digitales para desarrollar sus creaciones pictóricas y gráficas en las últimas décadas, habiendo estudiado incluso las relaciones entre tecnologías ópticas y la pintura (Hockney, 2001).

Hockney fue un pionero entusiasta de la integración de la fotografía química y las primeras impresoras de color desde los años setenta y ochenta, por ejemplo, en 1984 ya se consideraba como un pintor en la era postfotográfica (Hockney, 1999, 112-116). El cambio de siglo supuso un incremento en su interés por lo fotográfico tras la difusión masiva de la imagen digital y sus posibilidades casi

ilimitadas de captación, manipulación, producción y difusión visual. Los primeros años del Siglo XXI supusieron para el pintor un viaje de retorno a los pueblos y paisajes de la campiña inglesa en los que había nacido en 1932. A sus setenta años su obra vivió un impulso artístico extraordinario en dos direcciones que pueden parecerse opuestas, aunque debemos considerarlas como complementarias. Durante los últimos años no ha parado de interesarse por las tecnologías digitales de la imagen realizando dibujos trazados sobre su teléfono móvil y sus tabletas gráficas, pero al mismo tiempo ha desarrollado obras desde las *artesanías* de la pintura y el dibujo. Hacia 2002 la vuelta a su tierra natal le hizo reencontrarse con los paisajes de su infancia, y se enfrentó a estos entornos naturales con prácticas y técnicas artísticas que no había empleado en sus anteriores cuarenta años de carrera, la mayor parte de ella desarrollada en California. Nos referimos a la pintura y el dibujo al aire libre, sin mediación fotográfica, con los materiales más tradicionales de las artes plásticas como son el óleo, la acuarela y el carboncillo (Hockney, 2011). Los lugares que más veces ha representado en estas dos décadas en los alrededores de Woldgate han sido unos tramos de carreteras rurales, entornos protegidos del sol y el viento por unos árboles que han sido el espacio preferente para desarrollar sus pinturas al óleo en múltiples lienzos, realizar sus dibujos a carboncillo, tomar fotografías para editar con su tableta digital, o captar imágenes para sus célebres murales de video recientemente descritos.

Como extremo de artesanía de la imagen y simplicidad analógica en la producción artística de Hockney podemos considerar los dibujos al carboncillo. Con pequeñas ramas calcinadas de sauces o abedules ha ido registrando la presencia de la luz y las sombras, sobre un papel elegido por su textura marcada, a ser posible verjurada, para que los pequeños filamentos de las fibras de celulosa atrapen el negro de humo que se desprende por el rozamiento del carbón. Esa superficie de soporte se convierte en una especie de pantalla analógica donde se registran las fluctuaciones de luz y sombra en las que un dibujante experto es capaz de reproducir a través de signos gráficos incluso la textura y consistencia de las cortezas de los árboles, las hojas, la hierba, la tierra

y las piedras del suelo. *Talases* el título de una de las series de dibujos a carboncillo realizados en 2008, entre ellos reconocemos algunos dedicados a un montón de troncos talados apilados junto al camino (Hockney, 2011). El pintor está registrando la presencia inerte de esos troncos vencidos junto con los que aún quedan alzados y realiza su dibujo con las cenizas calcinadas de otros árboles. Recordemos que Didi-Huberman nos indicaba que la ceniza todavía caliente era el síntoma, el signo secreto que nos permitía descubrir el ardor de una imagen, es decir su eventual belleza (2012, 26). Pocos días después David Hockney visitará ese mismo lugar y dibujará la ausencia de aquellos troncos que se convertía en la metáfora de la más dolorosa pérdida.

#### 4.- Tim Walker: La fascinación por las pantallas físicas.



Figura. 4. Tim Walker: *Autocine flotante*. Florida, EEUU. 2005.© Tim Walker





Figura. 5. Tim Walker: *Devon Cream*. Devon, Inglaterra. 2007. © Tim Walker

Tim Walker es un fotógrafo muy singular ya que aunque ha realizado prácticamente toda su carrera en la era de la imagen digital sigue empleado numerosos recursos analógicos en sus capturas y evita el retoque digital de sus fotografías. Por ejemplo en su exposición *Images [Imágenes]* de 2008 despedía al espectador con un anuncio sorprendente: “Ninguna de estas fotografías ha sido manipulada electrónicamente” (Muir, 2008, 365). Tras haber asistido a una exposición en la que se podía ver un autocine con los vehículos aparcados sobre el agua en Florida, o un elefante de color azul turquesa junto a un templo en la India, el autor advertía al público que todo ese imaginario procedía de manipulaciones que se habían realizado delante de cámara, por medios analógicos y en el tiempo recogido en la captura. Sabemos que en la era postfotográfica (Fontcuberta, 1997, 104) es mucho más sencillo construir imágenes como las de Walker por medio del retoque digital. Contemplamos las fotografías como productos de la imaginación de sus creadores ya que habitualmente los acontecimientos visuales que observamos nunca han pasado delante de la cámara tal y como los vemos, sino más bien se han formado ante las pantallas de sus autores. Sin embargo Tim Walker con esta advertencia nos

invitaba a revisar sus creaciones de nuevo, comprobando por ejemplo que la iluminación siempre es natural, sin complementos de focos o flashes. La fotografía *Devon Cream* fue realizada entre las 9.30 a 10.00 horas de la noche porque ese era el único intervalo en el que la luz natural permitía obtenerla. Cuando una imagen de Walker muestra un árbol de cristal surgiendo del suelo de un salón de un palacio nos fascina poder comprobar que esa ficción realmente se había construido ante el objetivo y no delante de las pantallas digitales (Walker, 2012, 66).

Las imágenes de este fotógrafo de moda están construidas como un sistema de distintas pantallas superpuestas, por ejemplo cuando el fotógrafo necesita cubrir con un halo dorado una reconstrucción de una escena de *El Mago de Oz*, no recurre a interponer un filtro fotográfico convencional delante del objetivo, ni a modificar el equilibrio de color mediante el retoque digital de los archivos. Por el contrario interpone una gasa amarilla entre la cámara y el escenario manipulado (Walker, 2012, 28). Las imágenes de Tim Walker parecen estar construidas por una superposición de pantallas físicas semitransparentes que parecen funcionar como una versión analógica de las distintas capas (*layers*) que componen las imágenes digitales. Estas tramas analógicas cumplen una función de ensoñación y de distanciamiento como sucede con las mosquiteras que ya observamos en sus primeras fotografías de 1995 (Muir, 2008, 35) o en otras de su segunda exposición titulada *Telling Stories [Cuentos de hadas]* (Walker, 2012, 242).

Una de las principales pantallas que cubren física y simbólicamente las fotografías de las revistas de moda con las que Tim Walker trabaja, como la revista *Vogue*, es el barniz que las protegen. Este brillo sedoso también produce una sensación de distanciamiento óptico, de imposibilidad de contacto, que aumenta la fascinación visual que nos producen. Walter Benjamin estudió con los conceptos de *aúra* y *huella* cómo estas estrategias que privilegiaban la fascinación visual sobre el tacto procedían de las imágenes religiosas del pasado, y que a partir del siglo XIX se emplearon con fines comerciales en las vitrinas y los escaparates de grandes almacenes y pasajes de París (Benjamin, 2011, 343). Tim Walker es consciente de las pantallas que encubren las representaciones del

mundo de la moda, y ha desarrollado varias series de imágenes en las que se pone en escena la fractura de estas películas transparentes, prácticamente invisibles. La más conocidas se publicaron en un reportaje de la edición inglesa de la revista Vogue en 2005 con el título *What's in Vogue?* [*Qué está de moda / que pasa en la revista Vogue*] (Muir 2008, 242-251). En ellas podemos ver a la modelo que consigue librarse de la pantalla barnizada de la portada mientras en el centro de la imagen aparece una iridación, un destello producido por la refracción de la luz que en lugar de introducirse por medios digitales se provocó interponiendo un material plástico transparente. También los modelos de las páginas interiores abandonaban su encierro rompiendo los barnices y quebrando el papel satinado para materializarse, para dejar de ser meras imágenes y adquirir un cuerpo tridimensional.

Walker ha realizado numerosas series sobre este encierro que prolonga el aislamiento visual de las mercancías tras los brillos de los escaparates, o las pantallas de vidrio en la era del comercio por internet. La primera vez fue la modelo Stella Tennant que fue captada en 1995 como si fuera un maniquí mientras era transportada en un camión cubierta con una funda de plástico. También Lily Cole, auténtica musa del fotógrafo, aparecía tras una gelatina de color levemente azulado, un filtro óptico de material plástico, en una foto que se había rechazado por la edición norteamericana de la revista Vogue que se exhibió ampliada con la gelatina pegada con cinta adhesiva como parte de la colección del artista (Muir, 2008, 249 y 201). A Tim Walker le interesan los collages físicos y realiza los álbumes de fotos y recortes de imágenes para preparar y recordar sus reportajes. Muestra estos libros de proyectos en sus exposiciones sin ocultar los materiales adhesivos y los recortes. Sin embargo evita emplear retoques digitales que reducirían enormemente la complejidad técnica de las capturas.

En las primeras series de fotografías que Tim Walker realizó tras su formación como ayudante de Richard Avedon descubrimos un concepto de pantalla que ha seguido empleando a lo largo de su carrera. El fotógrafo con su asistente Shona Heath entraron en el hotel anexo a la estación San Pancraccio de Londres que en

2001 se encontraba abandonado a la espera de ser reformado. Nuestra mirada tiende a anular el poder de las imágenes si reconocemos su trama gráfica, cualquier manifestación de su condición de ser reproducciones mecánicas y planas parece atenuar su capacidad evocadora. Tim Walker convirtió una anodina habitación de hotel en un espacio mágico, cuando hizo que algunas de las flores que se repetían como motivo estampado en el papel pintado se convirtieran en flores reales que se materializaban desprendiéndose del paramento. Las pantallas de imágenes impresas que cubren las paredes de las estancias en las que Walker realiza sus fotografías potencian la sensación de irrealidad, de ser espacios ilusorios. Para ello ha llenado las estancias de los palacetes con ramos de lilas reales, las mismas flores que reproducen como motivos en *latoile de jouy* de las paredes. Ha forrado los interiores con impresiones en papel que reproducen retratos de aristócratas en las escaleras, y ha cubierto con imágenes de jardines los salones de los palacetes, incluido el interior de un armario (Muir, 2008, 310, 57, 338 y 347).

La última de las concepciones de pantalla que ha incorporado Walker en sus fotografías es la más directa y literal, ya que consiste en proyectar diapositivas sobre las paredes de en las que realiza los reportajes. Cuando la luz solar desaparece y no son visibles los elementos originales o manipulados que cubren los muros de los palacetes, el fotógrafo utiliza proyectores de diapositivas para transformar esos espacios y hacer que ocurran cosas imposibles, como por ejemplo que se llenen esos espacios con fuegos artificiales. Así sucedió en el reportaje realizado en Knightsbridge, Londres, en 2009 (Walker, 2012, 92 y 94). Tim Walker no sólo ha empleado este recurso sobre las paredes de los interiores, sino que ha proyectado también en los muros exteriores de los edificios como hemos visto en la fotografía *Devon Cream* de 2007. En las sesiones nocturnas de un reportaje realizado en Eglington Hall en 2002 proyectaron un diseño de la directora artística Shona Beath basado en el estilo Liberty, esa misma mañana habían llenado de globos de colores este palacio. Tim Walker recordaba que le encantaba la idea de “vestir de noche ese pabellón para una fiesta” (Muir, 2008,

286-287, 355). En las fotografías de Tim Walker las escenas y escenarios se visten y desvisten, encubren y descubren ne una superposición de pantallas.

## 5. A modo de conclusiones: La escisión de las imágenes a través de las pantallas.

En efecto, para Bachelard *imagen-mutua* quiere decir una imagen que participa en varios elementos. La imagen-cristal según él participa siempre en al menos dos elementos tierra/aire, tierra/fuego, tierra/qué se yo... es mutua o bifaz.

Deleuze, 2018

Comenzamos con la advertencia de Agambem de que como usuarios cotidianos de los medios visuales electrónicos no somos conscientes del papel decisivo que juegan las pantallas que suponen el único soporte material de las imágenes en la era digital. Hemos advertido las propiedades transformadoras que se esconden tras la supuesta transparencia de los dispositivos a través de las que vemos y producimos nuestras obras. Gilles Deleuze en su libro *La imagen-tiempo* desarrolló el concepto de *imagen-cristal* afirmando que “el visionario, el vidente, es aquel que ve en el cristal, y lo que ve es el brotar del tiempo como desdoblamiento, como una escisión” (Deleuze, 1996, 114). Hemos estudiado obras de artistas como Bill Viola, David Hockney o Tim Walker, para advertir cómo se han ido transformando las pantallas en las que proyectan sus propuestas y para descubrir el proceso de desdoblamiento de las imágenes al atravesar la supuesta transparencia de los medios de reproducción mecánica. Este recorrido nos ha permitido conocer la importancia de las características físicas y simbólicas de los soportes en los que proyectan sus creaciones.

Bill Viola ha pasado por fases en las que aprovechaba de manera casi escultórica la densidad, la levedad o el grado de transparencia de las pantallas. Sin embargo, en las últimas décadas ha volcado todo su interés en incrementar la

resolución de los dispositivos que le permiten definir con precisión la apariencia de las sustancias elementales que son vertidas sobre los cuerpos de las figuras de sus obras. En las últimas obras de Viola advertimos la intención de que sea la resolución óptica de la imagen la que consiga representar aquello que las pantallas digitales no tienen, la capacidad alegórica de la presencia de la materia. Al estudiar las obras de Viola hemos advertido que la condición bifaza de los cristales se trasladaba a las poéticas de las obras como un sistema de combinaciones de elementos opuestos, convirtiendo la teoría elemental de la naturaleza de los presocráticos en las poéticas del videoarte del Siglo XXI (Alemany y Repollés, 2011, 208-215). Si Deleuze con su concepto imagen-cristal nos advierte de las dialécticas que se producen en los vidrios y cristales, por ejemplo, la transparencia y reflejo, la sutileza y la opacidad, en las obras de Bill Viola hemos localizado las oposiciones y combinaciones que se establecen entre las poéticas elementales que se articulan en sus retablos digitales

Esta combinación de sensaciones y concepciones de la imagen complementarias las podemos percibir entre las obras plásticas de David Hockney y sus propuestas de imagen digital. En sus dibujos y pinturas con medios artísticos tradicionales se produce una relación íntima de identificación y complicidad entre los materiales y los temas representados. Así ocurre en sus dibujos titulados *Talas* en los que emplea el carboncillo (ramas calcinadas) como material para representar los troncos de los árboles amontonados en un margen de un camino. El paso del tiempo lo registrará cuando vuelva a estos rincones y en esos recodos del sendero sólo pueda representar la tierra vacía. Pero Hockney también ha empleado el medio videográfico para registrar con la precisión que sólo ofrecen las tecnologías digitales, las transformaciones aparentes que se producen en los espacios naturales durante los cambios de estación. Sus paneles de video nos permiten comparar cada una de las metamorfosis sufridas por la vida vegetal en el transcurso de los escasos días, e incluso horas, que separan el otoño del invierno, el invierno de la primavera, o la primavera del verano en una concepción cíclica del tiempo. Gilles Deleuze nos recordaba que “la *imagen-cristal* no es el tiempo, pero se puede ver al tiempo en el cristal. Se ve en el

cristal la perpetua fundación del tiempo (...) es la poderosa Vida no orgánica que encierra al mundo” (1996, 114). La poética de Hockney vincula nuestra experiencia de la naturaleza con el orden cósmico de las estaciones y el artista las relaciona con experiencias de orden existencial y teológico, enfrentándonos al misterio de cómo los ciclos celestes condicionan la vida terrestre.

Aunque Tim Walker presume de no editar digitalmente sus capturas, su obra nos descubre una concepción de la fotografía como superposición de pantallas muchomás compleja que la combinación de capas (*layers*) de cualquier procedimiento digital. La primera y más superficial de estas películas es la formada por el barniz de las fotos en las revistas de moda. Desde las páginas de la revista Vogue ha publicado multitud de imágenes en las que las modelos se encuentran atrapadas al otro lado de películas transparentes de plástico. En sus imágenes reconocemos superposiciones de mallas, rejillas y películas de celofán introducidas entre su cámara y las acciones representadas, que evocan la estructura de las bambalinas de una representación teatral. Estas pantallas funcionan como telones a través de los que se nos presentan de manera dramatizada escenas de cuentos infantiles o recortes de viejas revistas. En una escala ampliada las imágenes de Tim Walker recogen poéticas y estructuras físicas similares a las presentes en las cajas y ensamblajes de Joseph Cornell. Una concepción espacial heredera tanto de la transparencia de las obras en vidrio de Duchamp como de los collages cubistas de Juan Gris. Al fondo de las cajas de Cornell o de las estancias de Walker descubrimos una penúltima capa en los papeles impresos que cubren las estancias, que tantas veces aparecen despegándose para permitirnos imaginar otras múltiples capas ocultas. Estos papeles son cuidadosamente producidos por él mismo y su colaboradora Shonah Heath. También ha antepuesto imágenes por delante de los escenarios en los que trabaja, proyectando incluso imágenes en película diapositiva sobre las paredes de esos interiores y muros de fachadas.

## Referencias:

- Agamben, G. (2016): *El fuego y el relato*. Sexto piso, Madrid.
- Alemaný, V. y Repollés, J. (2011): *Así en las artes como en las ciencias: el fin de la estética analítica y el auge de la continental en Sociedades en crisis: Europa y el concepto de estética*. Ministerio de Cultura, Madrid.
- Alemaný, V. y Repollés J. (2013): *La substancia del mito, una recuperación del valor mitológico de las substancias elementales en la creación plástica contemporánea en Mito e Interdisciplinariedad*, Editorial Kleos, Bari.
- Bachelard, G. (2015): *La llama de una vela*. El cuenco de Plata, Buenos Aires.
- Benjamin, W. (2008): *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. En *Obras completas*. Libro I, Volumen 2. Adabá, Madrid.
- Clayton, M. y Perov, K. (2019): *Bill Viola-Michelangelo: Life, Death and Rebirth*. Royal Academy of Arts, Londres.
- Deleuze, G. (1996): *La imagen tiempo*. Paidós, Barcelona
- Deleuze, G. (2018): *Verdad y tiempo, potencias de lo falso*. Cactus. Buenos Aires.
- Déotte, J. L. (2013): *La época de los aparatos*. Adriana Hidalgo, Buenos Aires.
- Didi-Huberman, G. (2007): *La imagen mariposa*. Mudito & Co, Barcelona.
- Didi-Huberman, G. (2012): *Arde la imagen*. Ediciones Ve, Oaxaca de Juárez.
- Fontcuberta, J. (1997): *El beso de Judas. Fotografía y verdad*. Gustavo Gili, Barcelona.
- Galansino, A. y Perov, K. (2017): *Bill Viola. Rinascimento Elettronico*. Giunti, Florencia.
- Godwin, J. (2015): *Athanasius Kircher: Theather of the World*. Thames & Hudson, Londres.
- Hanhardt, J. G. (2017): *Bill Viola*. La Fábrica, Madrid.
- Hockney, D. Kemp, M y Falco, Ch. (2001): *El conocimiento secreto*. Destino. Barcelona.
- Hockney, D. (2014): *A Bigger Exhibition*. Del Mónico, San Francisco.
- Hockney, D. (2017): *David Hockney. Current*. Thames and Hudson, Londres.
- Joyce, P. (1999): *Hockney on Art. Conversations with David Hockney*. Little Brown, Londres.



- MannoniL, Nekes, W. y Warner, M (2004): *Eyes, Lies and Illusions: the Art of Deception*. Hayward Gallery & Lund Humpries,Londres.
- Muir, R. y Thierstein, R. (2008): *Tim Walker: Pictures*. Edit. TeNeues,Kempen.
- Walker, T., Muir, R. y Ansel, R (2012): *Cuentos de hadas*. Lundweg, Barcelona.
- Walsh, J. (2004): *Bill Viola.Las pasiones*. Edit. Fundación la Caixa, Madrid.
- Zizek, S. (2006): *Mirando al sesgo, una introducción a Jacques Lacan a través de la cultura popular*. Paidós, Barcelona.