

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.8.189>

## Máquinas de mirar creadoras de imágenes. El artista y el artefacto: una sinestesia.

*Image-creating looking machines. The artist and the artifact: a synesthesia*

**Luz Marina Salas Acosta**

Universidad de Sevilla

[luzmar@us.es](mailto:luzmar@us.es)<https://orcid.org/0000-0002-6322-0006>

Recibido 01/05/2024 Revisado 21/08/2024

Aceptado 23/07/2024 Publicado 31/10/2024

**Enrique Quevedo Aragón**

Investigador independiente

[enri.aragon16@gmail.com](mailto:enri.aragon16@gmail.com)

### Resumen:

En la actualidad ya no es posible fiarse de lo que los ojos ven. Esto sucede hoy de la misma manera en que sucedió en el pasado. Si buscamos el momento en el que las imágenes convirtieron el mundo en una indeterminación entre la realidad y la apariencia, lo podríamos encontrar en el siglo XVII. El presente trabajo analiza la vinculación existente en la construcción de imágenes producidas por las máquinas de mirar entre esa época de exaltación óptica y la actual. La sospecha de ese nexo soterrado la ratifican un buen número de artistas contemporáneos al hacer uso de aquellas fórmulas utilizadas en el pasado. Estos artistas han revelado que cada momento histórico potenció un medio científico; cada uno de ellos, a su vez, nuevos artificios. Derivados de estos se sumaron a los espejismos ya existentes y, de esta manera, se potenció la ilusión de la dicotomía óptica-verdad.

#### *Sugerencias para citar este artículo,*

Salas Acosta, Luz Marina; Quevedo Aragón, Enrique (2024). Máquinas de mirar creadoras de imágenes. El artista y el artefacto: una sinestesia. Afluir (Ordinario VIII), págs. 73-89, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.8.189>

SALAS ACOSTA, LUZ MARINA; QUEVEDO ARAGÓN, ENRIQUE (2024). Máquinas de mirar creadoras de imágenes. El artista y el artefacto: una sinestesia. Afluir (Ordinario VIII), octubre 2024, pp. 73-89, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.8.189>

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.8.189>**Abstract:**

It's not possible to trust what the eyes see. This is happening now, and in the same way it happened in the past. If we seek the moment that images converted the world into an indeterminacy between reality and appearance, we can find it in the XVII century. The present work analyzes the existing link in the construction of images produced by the artifact between that era of optical exaltation and the current one. The suspicion of this hidden link is confirmed by a good number of contemporary artists by making use of those formulas used in the past, and applying them in their current work. These artists have revealed that every historical moment promoted a scientific medium, a procedure in the artifice, and that this was increasing new realistic mirages to situate us in that dichotomy between optical illusion and truth.

***Palabras Clave: Artefacto, máquinas de mirar, cámara oscura, linterna mágica, fantasmagoría, óptica moderna***

***Key words: Artifact, Looking machines, Camera Obscura, Magic lantern, Phantasmagoria, Modern optics***

*Sugerencias para citar este artículo,*

Salas Acosta, Luz Marina; Quevedo Aragón, Enrique (2024). Máquinas de mirar creadoras de imágenes. El artista y el artefacto: una sinestesia. Afluir (Ordinario VIII), págs.73-89, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.8.189>

SALAS ACOSTA, LUZ MARINA; QUEVEDO ARAGÓN, ENRIQUE (2024). Máquinas de mirar creadoras de imágenes. El artista y el artefacto: una sinestesia. Afluir (Ordinario VIII), octubre 2024, pp. 73-89, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.8.189>

## Introducción

Pietro Accolti: *Lo inganno de gl'occhi*, nos advertía en su libro del engaño de los ojos<sup>1</sup>, de que hoy más que nunca ya no es posible fiarse de lo que los ojos ven. Las nuevas versiones de inteligencias artificiales son capaces de crear imágenes con un fotorrealismo tan pasmoso que casi es imposible distinguir las fotos creadas por la IA de las reales. Se edifica así un mundo en el que no podemos confiar en la evidencia de lo que nuestros ojos ven. Esto sucede hoy de la misma manera en que sucedió en el ayer. Si buscamos el momento en el que las imágenes convirtieron el mundo en una indeterminación entre la realidad y la apariencia, lo podríamos encontrar en el siglo XVII. Desde nuestro punto de vista, hay una conexión muy reveladora entre esa época de exaltación óptica y la época actual. La hipótesis de esa relación la certifican artistas contemporáneos como: William Kentridge, Giulio Paolini, Roland Stratmann, Margarete Hahner, Camille Henrot o Victoria Vesna,...., entre otros muchos, que lo vislumbraron con el uso de fórmulas del pasado llevadas al presente. Estos artistas han descubierto que cada momento histórico potenció un medio científico; cada uno de ellos, a su vez, nuevos artificios y derivados de estos se sumaron a los ya existentes nuevas quimeras que reforzaron esa dicotomía ilusión óptica-verdad (Bexte, 2009: 57).

La historia de la mirada con sus teorías de la percepción nace precisamente de esa sinestesia que posee el artista con el artefacto, una inmersión en el misterio poético de las imágenes y el placer de la ilusión: juegos de luces y sombras, imágenes suspendidas, linternas mágicas, autómatas,... reconstrucciones de máquinas mediáticas que, a su vez, investigan sobre ellas mismas.

Dadas las posibilidades conceptuales y discursivas que ofrecen las distintas máquinas de mirar, el objetivo de nuestro estudio reside en una actualización de los distintos artefactos – proyectistas estos del mundo como apariencia – aplicados a la práctica artística contemporánea. Por tanto, resulta imprescindible abordar el estudio de las diferentes estrategias técnicas a través de numerosos ejemplos históricos. Dada la gran variedad de trabajos existentes, la selección de obras se establece basándose en a las máquinas más influyentes del pasado (desde la perspectiva, la cámara oscura, la linterna mágica hasta llegar a las técnicas más sofisticadas de proyección), que han instituido el entendimiento del mundo como imagen. En palabras de Heidegger *la imagen del mundo* es un mundo entendido como imagen, lo cual no significa una imagen del mundo en sí.

---

<sup>1</sup> Pietro Accolti: *Lo inganno de gl'occhi*. Prospettiva pratica. Florencia, 1625. El libro puede consultarse en internet: <http://echo.mpiwg-berlin.mpg.de/home>.

Este hecho convierte al mundo en una captura, una apropiación y asimilación de la realidad, neutralizándola a la vez. En definitiva, la imagen del mundo presenta un mundo limitado, culturalmente reglado ante una mirada inconsciente de ese acontecimiento. El artista, gran mago del artificio, muestra una percepción del mundo previsiblemente natural que rompe con los usos perceptivos de la binocularidad orgánica para dar una apariencia que pasa por el propio ser y este hace su aparición en el yo, como sujeto. Será el artefacto, la máquina, el que producirá el mundo que se ve y también el sujeto que ve ese otro mundo construido artificialmente (Heidegger, 2010: 74).

## Las primeras máquinas de mirar

Nuestro punto de partida en el campo de estudio será los orígenes de los medios ópticos y la construcción de los artefactos de mirar en los distintos momentos históricos. Este primer apartado está dividido, a su vez, en dos partes. Una primera examina el momento histórico en que la máquina de mirar produce una nueva concepción de la realidad del mundo, consecuencia esta de diferentes metodologías de representación y de su conceptualización en los significados de la imagen. Teniendo en cuenta a estas indagaciones analizaremos los proyectos de creación artística contemporánea que ratifican que todos estos métodos de construcción visual siguen vigentes en la actualidad. La segunda parte analiza el nacimiento del segundo artefacto la *cámara oscura* fruto del desarrollo de la primera máquina (la perspectiva) y estudia la actualización de estas ideas en el llamado *arte contemporáneo*, reflexionando en torno a aquellos cuartos oscuros del siglo XV en los que operaba el inconsciente óptico.

### La perspectiva: conocimiento del mundo

En la época de su construcción, las máquinas de mirar muestran una noción del mundo desde lo inconmensurable a lo conmensurable, es decir, llevan a ver el mundo desde otra configuración.

El ojo es el punto de partida en el campo discursivo de los medios ópticos. La construcción de los artefactos de mirar tiene su origen en el propio ojo humano. De las disecciones científicas del ojo surgirán todos esos contenedores visuales (telescopios, cámaras, proyectores,...) que fascinaron y fascinan a los artistas tanto de siglos pasados como de la actualidad. El globo ocular se metamorfosea en cámara oscura, ese pequeño y misterioso orificio por el que la imagen del mundo entra y se retrae hasta la oscuridad diminuta de un punto. En definitiva, un cambio de ojo orgánico a ojo exterior.

Uno de los aparatos más poderosos y preponderantes de la historia es sin duda la perspectiva que abre una nueva época: la del Renacimiento. Se trata de una búsqueda fidedigna de la representación del espacio que propició la construcción de máquinas como el Portillo de Durero, el Velo de Alberti, el Perspectógrafo de Vignola, Instrumento de Lancio de Urbino,... Todas ellas pensadas para llegar a una traducción fiel de la observación y a la comprensión de la naturaleza transformando el espacio psicofisiológico en un espacio matemático geométrico (Kemp, 1992:597-601). Todos esos inventos construidos y nacidos de la perspectiva proporcionan el punto de vista desde el que mirar y operar para poder luego romper ese otro punto de observación que construye y reconstruye el mundo. En palabras de Hans Belting «La mirada icónica que la perspectiva induce no es un mirar iconos sino una mirada convertida en imagen» (2012a: 21).

Ese afán experimental de los siglos XVI-XVII provoca la creación de aparatos que expresan la tradición de la mirada y sus numerosas teorías de la percepción. La perspectiva se inserta dentro de las doctrinas del conocimiento del mundo que regula las formas de vida.

La perspectiva es ese aparato que proporciona otra temporalidad, la del instante, un tiempo uniforme y cuantitativo que conduce al concepto de multiplicidad. El tiempo ya no es homogéneo sino una suma de instantes, este hecho supuso un acontecer en la concepción espacio temporal. Según Max Weber ese concepto del tiempo sigue vigente en la actualidad y es entendido como desengaño o también como el hacinamiento de las reliquias que será para Benjamin el sentido del progreso (Déotte, 2013a: 276). Al mismo tiempo, lo perspectivo lleva implícito la subjetivación porque nos muestra un punto de vista que se identifica con el sujeto, un sujeto que siempre está presente, como en el panóptico de Foucault o el gran hermano de George Orwell. La singularidad de la cosa transformada en subjetividad metafísica. Ese mismo sujeto se volverá *ego cogito* en Descartes y, a la vez, colectividad a priori; el nosotros social.

Basado en esas exploraciones se encuentra el trabajo de Giulio Paolini que, desde los años 60, investiga las bases de construcción de la imagen a través de lo que conocemos como ventana de Leonardo, produce imágenes sometidas a la construcción en perspectiva y, sobre todo, muestra esa bipolaridad que se produce entre el mirar y el ser mirado. *El triunfo della rappresentazione (ceremonial: el artista está ausente) 1984* [fig. 1] e *Immacolata Concezione (senza titola /senza autor) 2008* revelan la imagen de forma teatral; la disposición de las máquinas de mirar establece un código en que la repetición se erige como principal protagonista de la obra. Una sucesión de imágenes caleidoscópicas en bucle, la mirada como un laberinto de espejos. Todo ello se da a modo de metáfora óptica. Paoli juega con la experiencia de la simultaneidad de lo presente y lo ausente. Se trata de una invitación al espectador a introducirse en el interior de la representación, como apuntaría Vattimo: «Realidad, para nosotros, es más bien el resultado de entrecruzarse [...] de las múltiples imágenes, interpretaciones y reconstrucciones que compiten entre sí» (Vattimo, 1996: 81).

ISSN: 2659-7721

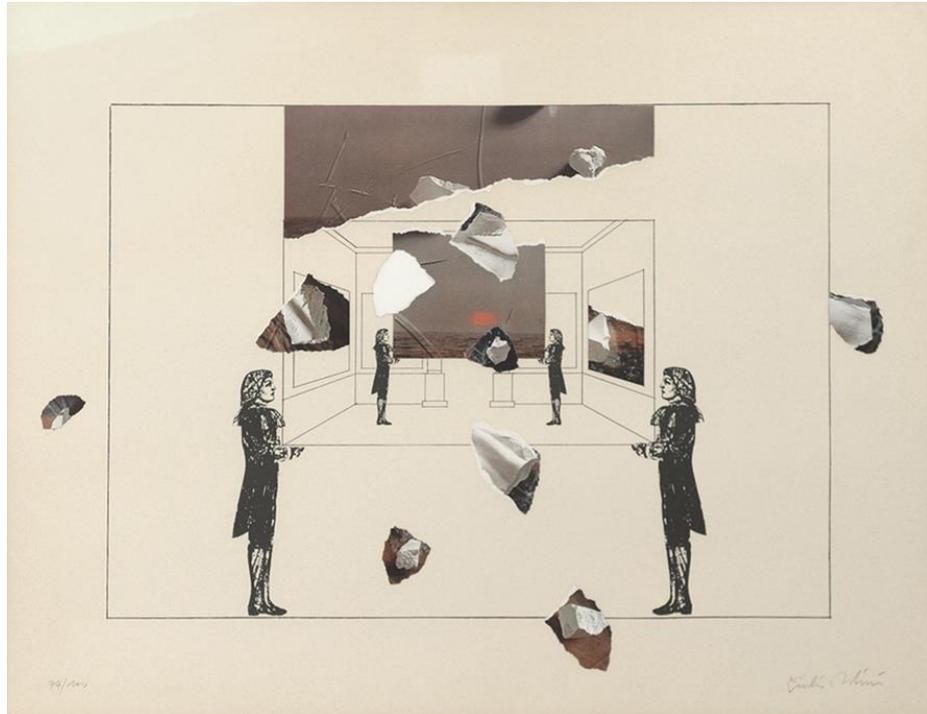
<https://dx.doi.org/10.48260/raif.8.189>

Fig. 1: Giulio Paolini. *El triunfo de la representación* (ceremonial: el artista está ausente) 1984. Litografía, lápiz sobre papel, collage, 3 hojas, c/u 70 × 50 cm. Ed. de 90 + Xv, aquí vII/Xv. Fuente: <https://www.arsvalue.com/it/lotti/339827/giulio-paolini-genova-1940-trionfo-della-rappresentazione-1984>

Todos aquellos inventos contruidos y nacidos para, y de la perspectiva (aparatos ópticos, panópticos, imágenes invertidas, figuras volteables, distorsiones anamórficas,...) han sido fuentes de inspiración para numerosos artistas, destacando de manera especial los estudios sobre la perspectiva depravada (Collins, 1992). En la actualidad, el avance de las nuevas tecnologías en el campo de la imagen digital ofrece al artista contemporáneo un gran potencial para la realización de sus diferentes proyectos. El proyector de vídeo permite a artistas como Felici Varini, George Rousse o Guillian Brown, [fig. 2] crear anamorfosis ópticas directas de enorme complejidad y de dimensiones gigantescas sin grandes complicaciones técnicas y un elevado grado de definición. Las esculturas anamórficas de otro grupo de artistas, entre los que encontramos a Evan Penny, Robert Lazzarini, Regina Silveira, activan en el espacio un volumen irreal. Sus trabajos se encuentran entre la imagen del objeto y el objeto en sí. Se adivina ante cualquiera de estas obras un cierto interés por romper la pieza escultórica tradicional, invitando por un lado al espectador a observar la pieza desde un punto de vista fijo para reconstruir el volumen que en principio se sometió a la anamorfosis y ofrecerle a la vez la posibilidad de observar la pieza desde cualquier punto de vista. Se crean de este modo nuevos relatos a partir de la imagen deformada.

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.8.189>

Fig. 2: Felici Varini, (2007), Huit rectangles. Musée des Beaux-Arts. Exposición: Une Saison Suisse. Arras. Francia.  
Fuente: <http://www.varini.org/varini/02indc/30indcb07.html>

Es importante destacar que estas piezas artísticas nos invitan a una reflexión distinta sobre lo que observamos, una relectura que va más allá de la «estetización excesivamente parasitada por las lógicas del consumo y apoyada en estrategias de seducción» (Martín Prada, 2012a: 112).

### El mundo contenido en un punto. La cámara oscura

Del desarrollo de la *perspectiva* nace otra máquina, la *cámara oscura*, que proporciona una imagen del mundo para ser observada. Se convierte así en el aparato más preciso para representar el espacio hasta el siglo XIX. La referencia más temprana la encontramos en los cuadernos de Leonardo, que dedicó algunos estudios a esta cuestión (Leonardo, 1995). Un pequeño milagro, una hierofanía que tiene lugar en un recipiente oscuro, allí donde la imagen inmaterial reaparece en su interior como apariencia.

Tras las proposiciones de Leonardo, Kepler, con sus investigaciones sobre el ojo humano y la naturaleza de la luz, consolida la teoría de la imagen retiniana (Kepler, 2000). Algunas décadas más tarde, René Descartes, a partir de los saberes de la óptica de Kepler, establecerá la relación entre la imagen retiniana y la representación mental, aunque esta idea ya fue propuesta por Alhazen<sup>2</sup> en el siglo XI en su *libro de óptica*. En él recogía que el ojo es un recipiente que produce imágenes cuando recibe luz en su superficie (Belting, 2012b:17), teoría opuesta a la de Platón. Volviendo a Descartes, en la *Dióptrica* estudia la estructura del ojo y cómo se transmiten las imágenes al cerebro (Descartes, 1996:115). Propone el estudio del ojo como elemento independiente del cuerpo; el ojo exterior, un órgano atomizado al que podemos observar y mirar como un artefacto que ayuda a entender la visión humana y a explicar el comportamiento de la luz al pasar por el ojo orgánico. Según Descartes, el alma puede ver y el alma puede ser vista (Descartes, 2002: 145). El ojo objetualizado ayuda a comprender el ojo orgánico que, inevitablemente, aporta información engañosa. Uno y otro se observan y se construyen (Uribe, 2015:16).

De acuerdo con Déotte, nace la modernidad de los dos métodos divergentes que ofrecen los dos aparatos posiblemente más influyentes: *perspectiva* (enfoque) y *cámara oscura* (absorción). En estos dos instrumentos hay un elemento común a ambos: *la proyección*, heredera de los talleres prácticos de construcción de la Edad Media, que circunscribe el espacio jerarquizado de lo terrenal a lo celestial. Este fenómeno desencadenó el acto del consumo de la imagen y desplazó el acto contemplativo del mundo, un mundo en presente activo (2013b: 281).

Dejando atrás la perspectiva y su derivación en la anamorfosis, nos adentraremos en el interior de la cámara oscura. Si aquella tenía la función mediadora de acceso a la realidad, la cámara oscura es un instrumento capaz de transportar al espectador a una temporalidad específica de visión de ensoñación colectiva. Por tanto, a priori no tiene esa función mediadora de acceder a la realidad que sí tenía la perspectiva.

La caja mágica conduce a distintas preguntas: ¿Dónde está la imagen? ¿Desde qué lugar despliega sus efectos hechiceros y fascinantes? Son preguntas difíciles de responder porque la cámara oscura es un prototipo de proyección que opera con percepciones multiestables y con descentramientos del propio punto de indagación (Lutz, 2009:181-87). Podríamos decir que la imagen se configura en los campos virtuales gracias a los contenidos lumínicos y a la recepción en el interior de la máquina, del objeto visual.

La actualización de estas ideas y de los aparatos tradicionales en el llamado *arte contemporáneo* va más allá de lo que sería una simple adaptación o recuperación de los mismos. Quedan estrechamente ligados a los conceptos de simulacro e hiperrealidad de Baudrillard (2006).

---

<sup>2</sup> El óptico árabe Alhazen demostró que la luz es la que construye imágenes dentro de nuestros ojos.

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.8.189>

Además, contienen un gran potencial de desarrollo y renovación, de sorpresa y ensayo. Como ejemplo podemos citar las cajas recicladas y elementos orgánicos convertidos en cámaras oscuras usadas por Roland Stratmann en algunos trabajos como *Campus Upside Drawn (campus boca abajo) 2000* o en la caja reciclada titulada *Cine casero 2002 (Arriba: vista en el paquete de leche con cámara oscura)*, sin olvidar las latas de Ilan Wolff. Se revela en las obras de estos artistas, por tanto, la prolongación de aquellos cuartos oscuros del Siglo XV en los que operaba el inconsciente óptico. Hacen pensar estos trabajos en la obra del fotógrafo Abelardo Morell [fig. 3]. Se trata de una serie de cuartos convertidos en cajas mágicas que contienen en su interior una imagen invertida del mundo exterior proyectada sobre el mobiliario habitual y las paredes de la habitación.



Fig. 3: Abelardo Morell, (2008), *Camera Obscura: View of Volta del Canal in Palazzo Room Painted with Jungle Motif*, Venice, Italy. Fuente: <https://www.abelardomorell.net/selectedworks/camera-obscura>

## La magia del movimiento. Persistencia retiniana

Los avances del siglo XIX más importantes en el campo de la óptica desembocarán a nivel artístico en el interés por transferir la ilusión de movimiento a las imágenes. Se edificarán nuevos modos de ver y se producirá una transformación en la cualidad de contemplar al mirar el mundo exterior a través de la lente de los avances técnicos. En torno a esta idea, el primer apartado de este bloque interroga sobre una cartografía pormenorizada del ojo que nos permite confrontar las exigencias de estos aparatos basados en la persistencia retiniana con las obras de creadores innovadores. Así, nos proponemos transitar por estas viejas máquinas creadoras de movimiento y la evolución de las mismas que han visto la luz gracias a la pasión de muchos artistas actuales. En el punto segundo de este bloque, desde una perspectiva de la evolución óptica, y de la mano de una de las máquinas más significativas del momento: la *linterna mágica*, examinaremos los testimonios de múltiples artistas contemporáneos que siguen trabajando bajo la conceptualización de estos aparatos en el entorno artificial y alucinatorio de la imagen.

### Ilusión de movimiento a las imágenes

Nacen los juegos cinéticos del XIX del estudio de los fenómenos de la persistencia retiniana y hacen su reaparición gracias a la fascinación de muchos artistas contemporáneos por aquellos viejos aparatos como el thaumatrope, phenakistiscope, zootrope, praxinoscope,...., la vuelta a la vida de estos últimos (Corrales, 2010: 55-9).

Margarete Hahner ofrece un paradigma cercano en el tiempo con su obra *Kaskadeur (saltador)*, 2002. Óleo sobre discos de vinilo, 70 discos, c/u 30 cm, película Super-8, 2 min., en bucle, Galería Zwinger, Berlín. Esta serie pictórica sobre soporte de vinilo está claramente influenciada por la obra *Morphing* (Basilea, hacia 1780), del suizo Johann Rudolph Schellenberg. En ella nos narra una mutación del rostro humano hacia el animal salvaje, una vuelta de transformaciones esenciales hacia los orígenes. Además, sitúa al espectador en la posición de mirar desde el elemento circular de una mirilla. Al igual que Johann, Margarete utiliza esos discos redondos que recuerda a los *Rotoreliefs*, (1.ª Edición, 6 discos impresos en color, París, 1935 anverso/ reverso) de Duchamp, discos que viran con suficiente rapidez como para recrear la ilusión de relatos. Entretenimiento visual a través de la ilusión óptica y la búsqueda de la cuarta dimensión. Este se aleja del arte retiniano para acercarnos el arte de la psique. *Kaskadeur* muestra el proceso inverso a estos aparatos, el tiempo descompuesto en secuencias de correlaciones visuales. El acto de repetición pone en marcha una metamorfosis de historias aparentemente inconexas que aproxima e invita al observador a entrar en otros lugares y espacios en los que florecen imágenes mutantes que asumen, ora un aspecto, ora otro. Una copa, símbolo del poder, éxito y gloria, que se transforma en una botella, en una burbuja, en un ojo.

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.8.189>

La importancia del ojo en la obra es un guiño al verdadero inventor de imágenes psicofisiológicas. El ojo es el verdadero motor del origen del mundo, como imagen, y la modificación del órgano mismo del sentido de la vista. Husserl añade a este respecto:

Si miro algo con ojos estrábicos, si toco algo con los dedos cruzados, tengo dos diversas cosas de la visión, dos diversas `cosas del tacto', por más que diga una cosa real es sólo una. Esto forma parte del problema general de la constitución de una unidad cosal como unidad perceptiva de multiplicidad de grado diverso, las cuales, a su vez, son percibidas como unidades de multiplicidad (Dorfles, 1972a: 74).

Análogamente a todos estos conceptos, encontramos entre otras la obra de Miguel Rothschild (2001/03): *La familia Mustermann. El trauma de un artista sin pareja. El relato sobre hojas de cuadernos*; o la obra de Russell Crotty, *In California #023: Russell Crotty's California Homegrounds*, con sus sencillos cuadernos. Ambos usan el *Folioscope* o *Flipbook*. El movimiento participa como eje fundamental de las piezas, cada escena evoluciona sucesivamente en el cuadernillo. Otros juguetes ópticos son los que activan la obra de Camille Henrot [fig. 4], con sus maravillosos zootrope (*ZOETROPE #1/2/3*), 2015, o las películas animadas anamórficas de William Kentridge, *What Will Come (Has Already Come)* (*Lo que ha de venir ya ha llegado*), 2007



Fig. 4: Camille Henrot, (2015), (*ZOETROPE #1/2/3*). Fuente: <https://lenagreene.com/Camille-Henrot-Zoetropes>

Destacar en esta misma dirección los miniteatros móviles de Hans-Peter Feldmann '*Das Schattenspiel (The Shadow Play)*' 2002, que dejan ver la atracción melancólica por los aparatos e instrumentos portadores de imágenes de proyecciones estroboscópicas. Todos ellos presentan sus obras bajo ese deseo de transmitir movimiento y, sobre todo, otra manera de hacer ver. Parafraseando a Juan Martín Prada «El arte, es en última instancia, pues, no tanto como algo distinto que se da a ver, sino, sobre todo, como la exigencia de un tipo distinto de mirada» (2018b: 54).

### La antesala del cine: la linterna mágica

Estas obras estroboscópicas conducen inevitablemente a esos otros creadores del pasado que, a su vez, también fueron influenciados por los adelantos de su tiempo en materia de observación, conceptos de distorsión, fragmentación,... y que dieron lugar a esos maravillosos espectáculos que proporcionaba una de las máquinas más significativas del momento en la antesala de la aparición del cine: la *linterna mágica* (Milner, 1990:11-13). Se trata de un artilugio sucesor de la cámara oscura, creación atribuida con frecuencia al jesuita alemán Atanasio Kircher. Conocida en el siglo XVII y reservada a las clases pudientes, pasarán dos siglos para que la linterna mágica se convierta en un poderoso medio de comunicación de masas a escala mundial (Lorenzo, 2007:154-58). Los avances técnicos, industriales y expresivos de la linterna mágica se ponen al servicio del estudio de la Magia Representativa, e introduce ese efecto extraño de la imaginación en la representación de lo irreal. Criaturas monstruosas, criaturas híbridas, figuras mitológicas, escenas de atmosferas misteriosas,... penetran por los límites fantásticos de la sala y acercan a los espectadores a las novelas góticas que hicieron furor en las postrimerías del siglo XVIII. En uno de sus poemas advirtió sor Juana Inés de la Cruz sobre el poder de la imagen producida por el fantascopio como metáfora de la confusión perceptiva que existe en el límite entre el sueño y la vigilia, un ilusionismo visual de la entelequia que nos conduce al mundo de la fantasmagoría (De la Cruz, 2000: 297-98). Lo fantástico desborda los límites de la realidad, una realidad entre paréntesis y, por tanto, portadora de esos otros mundos.

No deja de ser curioso cómo la fantasmagoría, siendo un atractivo de la ciencia del momento, tenía como objetivo limpiar los campos de lo imaginario de seres con una existencia sobrenatural, permitiendo la apertura de una vía de acceso a las profundidades del ser, aquel lugar en el que, por otro lado, habitan los sueños, lo irreal o lo virtual. Todos estos espectáculos albergaban los experimentos recreativos de los *gabinetes físicos* al igual que un cierto gusto por la seducción que metamorfoseaba la percepción normal del universo. Esta nueva forma de imaginación penetra en el muro de las apariencias y materializa una nueva forma de satisfacer ese vacío que dejó la ausencia de las creencias tradicionales. Ese otro escenario perceptivo funciona a la manera de fetiche freudiano, y señala el potencial que tiene la imagen óptica y todos sus derivados (fotografía, cine, televisión, holograma...) para construir modelos de estrategias de ocultamiento que se introducen en el inconsciente del observador (Frutos, 2011:11-39).

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.8.189>

Bajo todas estas premisas, artistas actuales de índole muy diversa y con tecnologías muy distintas siguen explorando campos de acción bajo los mismos principios ópticos del siglo XIX y retoman del pasado la posición en que el estadio de lo imaginario cobra mayor fuerza. A la vez, el efecto de liberación provocado por los avances científicos, por la concepción racional del mundo, sitúa en el otro lado de la balanza el vacío afectivo que induce la renuncia a todo medio de comunicación con el más allá. Un claro ejemplo lo encontramos en el trabajo de Victoria Vesna, en el que ciencia y arte van de la mano y giran a la par utilizando la sofisticación tecnológica más avanzada para hacer ver y entender un mundo no, sólo microscópico, sino nanoscópico, a través del mundo estético de los datos.

En su obra *Bodies Incorporated* (1996), Vesna se centra en el estudio de las máquinas tecnológicas automatizadas. La artista pasa de una mirada anatomo-funcional a una mirada molecular sobre el viviente, entendido éste como dispositivo de almacenamiento y transmisor de información. Entiende la máquina como sistema automatizado, en el que recuerda la vida como tecnología. La autora nos acerca a la comprensión premoderna de máquina de Raunig. En ella se pone de relieve la delgada línea entre lo orgánico y lo mecánico. También clarifica el entendimiento de la máquina en el sentido en el que lo hacen Deleuze y Guattari, y que ambos llaman *la tercera edad*. Máquinas que no son ni orgánicas, ni mecánicas, sino telenómicas y autoorganizadas: productoras de información. De esta manera, desplaza al punto de vista de la propia máquina; lo natural y lo artificial se mezclan entre sí formando una especie de *metabolismo social*, cuyo componente se encuentra en la máquina activa. Es máquina viva por desbordar los límites de lo humano a una dimensión informático-molecular. La máquina encarna la materia viva, traspasa la vida anorgánica de la tierra por vida-información (extrae el valor de la vida misma) (Sacchi, 2015: 50-2).

Volvamos al testimonio que siguen dejando estos juguetes en el entorno artificial y alucinatorio de la imagen proyectada sin entidad física, que al igual que los espectáculos fantasmagóricos de Robertson, contribuyeron a la difusión de representaciones visuales que marcaron una época. Semejante es el trabajo de muchos artistas multimedia tales como: Krzysztof Wodiczko. Su obra *Tijuena*, 2001 [5] consiste en proyecciones a gran escala sobre edificios públicos, que enfrenta la funcionalidad de estos y su significado social y gubernativo. Daniel Canogar, con la obra *Leap of Raith I*, 2004 nos acerca a todo un proceso de artificialidad de la representación que pone de relieve el truco perceptivo, cuerpos flotantes sobre el interior de un tambor gigantesco. Cabe destacar en primer lugar el interés de los artistas por mostrar la utilidad del aspecto perceptivo de la obra de arte en tanto en cuanto modificadora del espacio que la alberga y, en segundo lugar, el interés también por edificar elementos virtuales, portadores de tensiones psíquicas con sus modulaciones espacio temporales (Dorfles, 1972b: 75).

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.8.189>

Fig. 5: Krzysztof Wodiczko, (2000), Tijuana Projection, 2001. Public projection: Centro Cultural Tijuana, Mexico Commissioned by INSITE. Courtesy Galerie Lelong & Co., New York. Fuente: <https://ocula.com/art-galleries/galerie-lelong-new-york/artworks/krzysztof-wodiczko/tijuana-projection/>

El *telos* estético o sociológico hacia el cual inevitablemente nos dirigimos no debe suponer una renuncia a la búsqueda de nuevos materiales artísticos y tecnológicos, debe suponer más bien una toma de conciencia de un proceso de naturalización de los productos humanos para restituir la relación entre arte y naturaleza, permitiendo alcanzar una posición que no sea ni muy objetualizada, ni cosificada, ni irracional maquinal. De esta manera, de estos acuerdos y discrepancias entre valores fantásticos y lógicos, mitopoyéticos y vulgarizantes, podrá quizás depender la capacidad creadora y experimental del arte en el futuro (Dorfles, 1972c: 279).

## Conclusiones

La reproducción mecánica puso al alcance de todos la proliferación de las imágenes y, con ello, la representación múltiple de la realidad. Esto contribuyó notablemente a la edificación de una sensibilidad específica hacia la modernidad, que sienta sus bases en la producción y en la supremacía de la vista. La aparición de ese mundo industrial se reconstruye a través de la popularización de la fotografía, que viene de la mano de la investigación científica y cuyos resultados conducen a una domesticación de la naturaleza, a su reproductividad artificial. En consecuencia, la aparición de la fotografía supuso la democratización del ejercicio de mirar pero, al mismo tiempo y paradójicamente, la destrucción de aquel otro mundo preindustrial que moriría para siempre. Esta pérdida está íntimamente ligada con la aparición del fenómeno de producción en masa, la acelerada reproducción de las imágenes y la multiplicación de las formas de exhibición. La propagación masiva de copias también sentenció el final de la autenticidad, entendida ésta como sujeta a un objeto generador o constituyente y a un contenedor de esencia simbólica. Es la lucha incesante por conservar lo que se degrada, lo que desaparece, lo que se desploma, lo que se extingue del precepto natural anterior, el cual sucumbe a la voluntad egocéntrica del ser y encuentra su refugio en los petrificados gabinetes de curiosidades o en ese melancólico romanticismo rococó de exploración espiritual, siempre eso sí, bajo la nostalgia y la remembranza de ese otro mundo que ya no volverá. En consecuencia, la mecanización e industrialización del hábitat, al igual que el taxidermista se encarga del acomodo de la piel del animal, vació a la naturaleza y la revistió de múltiples escenarios de imágenes utópicas cuya finalidad era la conservación de la apariencia viva del entorno cósmico. Esa naturaleza ya disecada mira, observa y, bajo una mueca irónica, conduce al miedo, al abismo, por la pérdida de ese otro mundo que ha sido sacrificado en aras del progreso científico e industrial. Se derrumba ese orden natural dilapidando gran parte de ese halo que la naturaleza mantenía como contenedora de un sentido de veracidad y mistificación.

Podríamos afirmar que fueron las máquinas de mirar, el artefacto, las que cambiaron nuestra visión y concepción del mundo. Todos estos aparatos edificados por la ciencia y relatados por el arte, con todos sus elementos constitutivos, han ayudado a analizar el uso de todas estas máquinas de mirar aplicadas al arte contemporáneo. Concluimos que todas estas variantes del artificio ofrecen nuevas formas de observar el mundo en presente cambio. Se constata el vínculo existente entre aquellas máquinas del pasado evolucionadas en el presente cuyo discurso conceptual queda conectado a los juicios sobre la percepción visual del espacio y sobre la duda acerca de si lo que observamos tiene su correspondencia con la realidad, ya sea a partir de una visión empírica o de la aplicación específica de los principios de los tratados a la creación contemporánea.

Se ha comprobado que estos objetos propician la coexistencia de un ambiente artificial con una naturaleza artificializada cuyos fenómenos naturales están siendo reducidos a la nada. De ahí que se produzca una nueva reconquista de la naturalidad en los elementos gráficos, sonoros, y luminosos muy presente en el arte actual estableciendo nuestro clímax domesticado. Como diría Goethe «incluso lo más innatural es natural» (Dorfles, 1972d: 39)

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.8.189>

Gillo Dorfles afirma «que la máquina deberá ser considerada hoy `naturaleza´ como lo fueron ayer `los animales´ y `las plantas´» (1972e: 27). Ese conjunto de convenciones de naturaleza mecanizada o electrónicamente constituida dará productos palpables o simplemente formas de pensamientos en imágenes que estarán expuestas a ese proceso de naturalización como único elemento capaz de henchir una nueva fuerza creadora. El nacimiento de estos aparatos vehiculares en la acción de la vida muestra una visión del mundo destinada a la caducidad por su carga estética.

## Referencias

- Baudrillard, Jean, (2005), *Cultura y Simulacro*, Kairos, Barcelona.
- Belting, Hans, (2012), *Floencia y Bagdad. Una historia de la mirada entre oriente y occidente*. Madrid: Akal.
- Bexte, Peter, (2009), «Perspectivas múltiples. Sobre el furor de lo óptico», BÄTZNER, Nike, NEKES, Werner y Eva Schmidt, *Máquinas de mirar: el arte contemporáneo mira a la colección Werner Nekes*, Centro Andaluz de Arte Contemporáneo, Sevilla, pp. 57-75.
- Collins, Daniel L. (1992). «Anamorphosis and the Eccentric Observer: Inverted Perspective and Construction of the Gaze». *Leonardo*, 25(1): pp.73-82.
- Corrales, Ana M, (2010), «Máquinas y artefactos de óptica en el siglo XIX: entre ciencia y juego». PADILLA, Ramón, *Distorsión equívocos y ambigüedades*, Grupo de investigación: GI-930039. DIBUJO Y CONOCIMIENTO: ESTUDIOS INTERDISCIPLINARES SOBRE TÉCNICAS Y PRÁCTICAS ARTÍSTICAS, Universidad Complutense de Madrid, Madrid, pp. 55-63.
- Da Vinci, Leonardo, (1995), *Cuadernos de notas*, Planeta-De Agostini, Barcelona.
- De La Cruz, J, (2000), *Poesía lírica*, Cátedra, Madrid.
- Déotte, Jean L, (2013). *La época de los aparatos*, Adriana Hidalgo, Buenos Aires.
- Descartes, René, (1996), *La Dioptrique*, en Ch. Adam y P. Tannery (eds.), *Oeuvres de Descartes*. París: J. Vrin, vol. VI, 81-228.

ISSN: 2659-7721

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.8.189>

- Descartes, René, (2002). *Meditaciones metafísicas. Las pasiones del alma*, Folio, Barcelona.
- Dorfles, Gillo, (1972), *Naturaleza y artificio*, Barcelona, Lumen.
- Frutos, Francisco J, (2011), «La linterna mágica: de la invención a la decadencia (siglos XVII-XX)». *Historia Contemporánea*. Nº36, pp. 9-32.
- Heiddeger, Martin, (1996), *Caminos de bosque*, Alianza, Madrid.
- Kemp, Martin, (1991), *The Science of Art, Optical Themes in Western Art from Brunelleschi to Seurat*, *Yale University Press*, New Haven, pp. 597-601
- Lorenzo, Antonio, (2007), «De la linterna mágica al soporte digital: breve sinopsis histórica sobre la evolución del cine en La Palma», *Revista Canaria de patrimonio documental*, Nº3, pp. 153-182.
- Martín Prada, Juan, (2018), *El ver y las imágenes en el tiempo de internet*, Akal, Madrid.
- Milner, Max, (1980), *La fantasmagoría*. Fondo de Cultura Económica, Ciudad de México.
- Sacchi, Emiliano, 2015, «Biopolítica postorgánicas: Biotecnología, plusvalía maquinal y biocapital». *Errancias: corporalidad, información, experiencia / Soledad Gaona...* [et.al.]; coordinado por Soledad Gaona y Ayelén Zaretti, 1a ed, pp.38-57, Centro de Estudios en Filosofía de la Cultura, Universidad La Universidad Nacional del Comahue, Neuquén, Argentina.
- Uribe, Mónica, (2017), «El ojo exterior. Visión y artificio a principios del siglo XVII», *Contrastes*, vol. XXI, Nº3, pp.11-22.