

Escenografías del poder. Genealogía de los aparatos de la ilusión y su conquista por la burguesía.

Memoria de investigación alrededor de la exposición “El asalto de la ilusión”,
organizada por el centro de artes Santa Mònica y el Círculo de Bellas Artes

Albert Chamorro
Febrero, 2025 - Marzo 2026

Este documento que ahora leéis tiene la voluntad de ser un elemento recopilador de la investigación llevada a cabo en torno a la exposición “El asalto de la ilusión”. La intención es que sea una herramienta democratizadora del conocimiento que rodea el proceso de concepción del marco curatorial de una exposición: todas aquellas conversaciones, líneas de investigación y autorías que, a menudo por falta de transcripción, quedan fuera del alcance del público general. Así, en este documento encontraréis, en primer lugar, las premisas que han llevado a constituir el marco conceptual, en forma de un texto que divulga las conclusiones del estudio. También encontraréis una recopilación de citas, testimonios y fragmentos de entrevistas que han servido a la curaduría y a los artistas como materiales de apoyo y proyección de su imaginario. Por último, este texto quiere convertirse en una guía para todas las personas interesadas en entender los fundamentos del dominio estético de la burguesía y contrarrestar su monopolio de la ilusión y el deseo.

ÍNDICE

Prólogo

El gabinete de curiosidades

Materia en dirección

Marco / Perspectiva

Materia en contemplación

Caja escénica / Museo

Materia en movimiento

Cinematógrafo / Montaje

Materia en ordenación

Autómata / Computación

Materia en desintegración

Anatomía / Retórica

Epílogo

El tronco desnudo

Prólogo

Podemos imaginar nuestro presente como un gabinete de curiosidades abandonado. Estas habitaciones —también llamadas “cámaras de maravillas”— aparecieron en el imaginario de la modernidad como espacios de contención física de los deseos de la burguesía recién nacida. Los gabinetes fueron los primeros espacios de colección, donde las clases dominantes recopilaban todos aquellos objetos que encontraban curiosos y extraños. Así, primero la nobleza y después la burguesía enviaron a sus sirvientes por el mundo en busca y captura de rarezas. Todo tenía cabida en sus cámaras, que se convirtieron en prisiones de la imaginación cautiva del mundo.

Cuando hablamos de los gabinetes, debemos imaginarlos como pequeñas habitaciones hechas a medida del deseo de los poderosos: cada mueble tallado y diseñado para albergar sus posesiones; retratos en las paredes de los antepasados legendarios que los situaron en el poder; reliquias de santos y armas de héroes míticos que los precedieron en el trono; animales disecados y minerales depositados como pequeños rincones del mundo expropiados a la naturaleza. Y en el centro de esta cámara, observando con curiosidad y altivez todo su gabinete, él, el propietario.

El gabinete puede entenderse también como un altar a la propiedad privada. A lo largo de la Edad Media se configuró la idea de propiedad a partir de los derechos feudales que los nobles inventaron a su alrededor. Si alguien quería reclamar un trozo de tierra, o cualquier recurso, o incluso un cuerpo, necesitaba crear una leyenda que justificara su derecho de posesión. En la expansión de los reinos que caracteriza la Edad Media europea, la nobleza instauró estos relatos por la fuerza. Y una vez poseída la tierra —y todos aquellos que la habitaban— surgió una necesidad: cómo perpetuar ese relato. La historia mítica actúa como una cadena alquímica. Si se disuelve, la tierra y los cuerpos regresan a su estado natural de desposesión.

Podemos imaginar los gabinetes de curiosidades como un espacio físico de reafirmación. Ante él, el propietario podía contemplar una síntesis del paisaje que ahora dominaba: una concha de caracol marino le traía recuerdos de aquellas conquistas sobre el mar del norte; unas pieles desolladas de animales desconocidos eran el testimonio de las intrépidas exploraciones de su antepasado en las tierras del sur; unos libros bellamente encuadernados

certificaban la posesión de todos sus castillos; en un rincón, unas piedras fosilizadas en forma de cráneo eran la prueba de la persistencia de su linaje.

El gabinete era, por tanto, un testimonio del dominio del poder sobre la materia. El noble feudal generó a su alrededor estos ecosistemas de poder, y la burguesía, la clase que usurpa el poder en la modernidad, continuó esta narrativa. Los gabinetes se convierten así en una gran escenografía del poder, donde toda clase dominante busca generar una ilusión de posesión. Sin embargo, los gabinetes no eran públicos en su origen. Eran espacios íntimos, privados, diseñados únicamente para la autocontemplación de su propietario y de sus allegados afines.

Por tanto, el gabinete funcionaba como un gran aparato de autoilusionismo. Al contemplar lo que ellos mismos y sus predecesores habían logrado acumular, se reafirmaban en su poder y en la necesidad de seguir defendiendo, con uñas y dientes, su posición de dominación sobre los demás. Porque lo que responde el gabinete es a una pregunta que los estudios de clase no se han planteado a menudo: ¿cuál es el deseo de la burguesía? ¿Por qué existe una clase que oprime y otra que es oprimida? La tradición científica materialista ya ha respondido a estas cuestiones desde la economía y la sociología, pero la pregunta por el deseo sobrepasa los instrumentos analíticos que tenemos a nuestro alcance. Casi podríamos decir que la pregunta por el deseo necesita de la teología para responderse. Por ello, es necesario entender los gabinetes como los altares ignorados que en la modernidad señalan el rumbo de las conquistas de la burguesía. A sus pies, ante los huesos acumulados, los paisajes pintados al óleo y los objetos naturales escrupulosamente clasificados, la burguesía invoca, como chamanes poseídos por el Capital, su derecho a la conquista.

El gabinete también recibe el nombre de cámara de las maravillas precisamente porque era el espacio donde quien domina podía “maravillarse”, legitimar su conquista mediante el relato de su mirada. El gran elemento innovador del gabinete, desde una perspectiva historiográfica, es que permite agrupar bajo una sola mirada todos los elementos conquistados. En un armario o en una pequeña habitación se reúnen todos los paisajes, tierras, animales, humanos, identidades y creencias capturados. Ninguna persona que ostente el poder puede imaginar realmente cada rincón de aquello que le pertenece. Quien tiene el poder necesita vislumbrar una ficción que le permita

concebir —y, por tanto, reafirmarse en— todo aquello que le corresponde por derecho de conquista sobre la humanidad y la naturaleza. El gabinete logra materializar ese deseo: es la estructura hermenéutica que dota de sentido a su poder.

Pero con el avance de su dominio y la derrota del proletariado, la burguesía necesita reforzar su deseo. Es entonces cuando el gabinete abandona su carácter privado. A lo largo de la Edad Media, la nobleza mantuvo una idea conservadora de la expansión. La gran mayoría de reyes y nobles feudales se conformaban con dominar y controlar un pequeño trozo de tierra. Por este motivo, sus gabinetes eran “humildes”, pequeñas cámaras construidas para alimentar su propio disfrute. Pero con la eclosión de la modernidad, al calor de la colonización de “nuevas tierras”, los gabinetes se volvieron insuficientes, demasiado pequeños para contener todo el deseo acumulado por los nuevos poderes. Es aquí cuando el gabinete se expande, desplegándose en los grandes aparatos de la ilusión que son los museos, teatros, galerías y exposiciones, los grandes centros donde la burguesía consolida su relato.

Las escenografías del poder son todos aquellos espacios simbólicos que sirven para canalizar una emoción colectiva hacia el dominio y el control. En este escrito, hablo de escenografía para diferenciarla de la arquitectura. Los templos, los palacios o los espacios políticos públicos son arquitecturas del poder, erigidas con la voluntad de perdurar en el espacio y el tiempo. En cambio, los espacios que configuran el relato de poder tienen una esencia mucho más escenográfica: necesitan ser mutables, reconfigurarse según la constante mutabilidad del deseo. Por ello, podemos hablar aquí de cómo el gabinete es una escenografía que, como más tarde lo serán el museo o el teatro, se configura como un espacio de cambio constante al servicio del relato.

Pienso en el sentido que le da Latour a la escenografía, como una “cascada de imágenes”^[1]: En la modernidad, la acumulación constante de imágenes requiere inventar mecanismos de clasificación cada vez más detallados. La acumulación de “objetos”, tanto físicos como simbólicos, sobrepasa la capacidad de entendimiento y desborda los almacenes de los museos de historia natural. La sociedad regida por la burguesía generó un colapso por acumulación: las baldas que sostienen el gabinete ceden bajo el peso de los objetos acumulados. Al expandirse hasta el infinito, el gabinete se vuelve inabarcable; la propia mirada de su propietario ya no puede abarcarlo todo y se

enfrenta al peligro de la desilusión. Los propios objetos dejan de tener sentido y se reconocen como “el efecto de una escenografía complicada, seres de papel producidos por la ‘fenomenotecnia’”. El mundo de la modernidad inventa toda una serie de dispositivos técnicos, simbólicos, mecánicos y sociales que actúan como formas escenográficas de sumisión de la mirada. Pero Bruno Latour establece una distinción entre quienes creen ver todo con el “ojo desnudo”, aquellos sujetos del poder que consideran que bajo su mirada contemplan toda la complejidad del universo. Sin embargo, no es con ese ojo desnudo con el que observamos el mundo, sino con el “ojo vestido”, esa forma de contemplación filtrada por el mecanismo que se interpone entre la mirada y el objeto. La burguesía inventa los dispositivos que consiguen movilizar los objetos del mundo, congelarlos en una forma inmutable y recluirlos bajo su mirada^[2].

Hay una imagen que imagina Joseph de Maistre y que me parece sugerente para entender la evolución de los gabinetes de curiosidades y su vigencia hoy. De Maistre fue un pensador “antiilustrado” que se opuso firmemente a la Revolución Francesa. Defensor del Antiguo Régimen, buscó con sus planteamientos la forma de enfrentarse al nuevo poder surgido de la burguesía. Para ello, toma como referencia el gabinete, que la burguesía había adoptado como símbolo de su conquista del poder: «Nos podemos hacer una idea perfectamente justa del universo viéndolo bajo el aspecto de un amplio gabinete de historia natural sacudido por un temblor de tierra. La puerta está abierta y destrozada, ya no hay ventanas, algunos armarios están tirados por los suelos y otros siguen todavía colgados de clavijas a punto de desprenderse. Algunas conchas rodaron en la sala de minerales, y el nido de un colibrí descansa en la cabeza de un cocodrilo. No obstante, ¿qué insensato podría dudar de la intención primitiva, o creer que el edificio fue construido en ese estado?... El orden es tan visible como el desorden; y el ojo, al pasearse por este vasto templo de la naturaleza, restablece sin esfuerzo todo lo que un agente funesto rompió en pedazos o torció o manchó o movió. Y más todavía: si se mira de cerca se podrá reconocer ya una mano reparadora. Algunas vigas están apuntaladas, se han abierto caminos en medio de los escombros, y, en la confusión general, una multitud de análogos ya han recuperado su lugar y se tocan»^[3].

La imagen que invoca Joseph de Maistre es poderosa porque sitúa el papel escenográfico que caracteriza al gabinete y a los objetos que lo componen. En

este escrito, recuperaremos todos los elementos con los que he trabajado anteriormente e intentaré reconstruir las categorías bajo las cuales se agrupan. Utilizaré la noción de “aparato” que el autor Jean-Louis Déotte emplea para definir todos aquellos saberes y artes que se configuran mediante dispositivos técnicos^[4]. Para aquellos sujetos que se sitúan a sí mismos en la “modernidad”, los fenómenos solo son concebibles si son objetivables, es decir, reducibles a una forma de contemplación racional y cuantificable. El gabinete es un paradigma de ello, donde la complejidad de la naturaleza y de la sociabilidad humana se encuentra simplificada en un armario empotrado. Los aparatos serían, pues, todas aquellas categorías que ordenan las formas escenográficas en las que se manifiesta el deseo de ordenar el mundo: la retórica, la cinematografía, la perspectiva, la caja escénica o el museo ilustrado, entre otros ejemplos. Todos son aparatos que, derivados del gabinete de curiosidades, encarnan ese espíritu de clasificación. Pero mucho más importante aún, y como quiero dejar patente en estas líneas, son aparatos inventados, financiados o apuntalados por la burguesía.

Así, la noción de “aparato” resulta la más adecuada en este trabajo para clasificar toda forma escenográfica que el poder utiliza para mantener su posición. “Aparato” deriva del latín *apparatus*, que a su vez procede de *apparare*: preparar para. Como señala Jean-Louis Déotte, el sentido de la noción de aparato remite, en primer término, a ceremonia, brillo y decorado; y en segundo término, a dispositivo, prótesis, instrumento y artefacto, entre otros significados^[5]. El aparato es concebido así como todo aquel elemento que genera una acción a su alrededor, pero que no es la máquina en sí misma ni quien la acciona; no es el elemento físico ni tampoco el espacio simbólico. El aparato es un punto intermedio entre la ficción y la verdad, entre el objeto real y el imaginado. No son los elementos coleccionados en las baldas del gabinete, ni tampoco los muebles que lo sostienen. Es el conjunto de ambos, que cobra sentido con la mirada que lo posee y que transforma su significado.

La idea de aparato resulta ideal para analizar las escenografías que nos ocupan, porque también escapa a la noción de imagen —que ha resultado demasiado simplificadora— y me permite centrarme en lo que realmente nos concierne: un análisis forense de la ilusión. Como señala Andrea Soto Calderón, la función de aparato en el pensamiento de Jean-Louis Déotte juega con su doble significado semántico: es a la vez un objeto técnico y un objeto ornamental, aquello que genera una conexión entre técnica y apariencia^[6]. Esto me remite

de nuevo a la idea de entender la escenografía como sublimación del aparato, el espacio donde ilusión y técnica se encuentran para dar lugar a una realidad que se transforma. Y que toda ilusión que nos rodea —sea política, social, física o sensorial— posee un alma escenográfica. Un análisis de los hechos estructurales de la escenografía nos permite comprender la ilusión que esta genera como un todo. Como señala la misma autora, nos encontramos ante un decaimiento del arte burgués, lo que al mismo tiempo nos permite reimaginar nuevas formas de percepción y experiencia. Comparto su posición cuando afirma que la función del arte ya no es la elevación de las bellas formas, sino la reorganización activa de los espacios ajenos al capitalismo engendrado por la burguesía^[7]. Las condiciones de producción deben situarse en el centro de su análisis; es necesario hablar de su materia, diseccionar los aparatos que componen las escenografías del poder y reconocer su “materialidad espectral”.

Volvamos por un momento a la imagen del gabinete de curiosidades abandonado que invoca Joseph de Maistre: esa es la imagen de nuestro tiempo, un espacio donde la ordenación estricta y jerárquica de la clase burguesa ha estallado con violencia. Pero, a diferencia de De Maistre, no existe la voluntad de reconstruir el gabinete al gusto de los antiguos amos; puede resultarnos más sugerente comprender de dónde provienen todos los objetos que lo componen. En el gabinete que ahora observamos no solo se exponen objetos: se exponen “aparatos”, elementos que configuran una época, ahora exhibidos y momentáneamente neutralizados, como la fiera tras el cristal del zoológico. En las páginas siguientes, el objetivo será analizar estos aparatos, desarrollar a partir de su contemplación cinco categorías útiles para diseccionar la escenografía, dejar definidas sus materias y tratar así de no padecer los males no deseados de la ilusión.

Materia en dirección

Hablar de la materia dirigida es referirse a todos aquellos aparatos que, en su vinculación con el poder, instrumentalizan la materia para dar forma a una dirección de la mirada. Cuando pensamos en escenografías del poder como las descritas anteriormente, todas comparten la característica principal de estructurar la mirada en una dirección muy concreta. Para concretar esto, lo explicaré a partir de dos aparatos específicos que configuran la modernidad de manera central: la perspectiva y el marco.

PERSPECTIVA

Imaginemos un paisaje, un cuerpo, un edificio o cualquier objeto ante nosotros. Ahora imaginémoslo atravesado por líneas que delimitan sus proporciones, direcciones y puntos de fuga. Con la aparición de la perspectiva, el mundo entero entra en orden. Toda forma, paisaje, figura y cuerpo que se despliega ante la mirada pasa a ser clasificado desde una visión única. Es una herramienta que permite trazar líneas imaginarias en el espacio que, al mismo tiempo, generan jerarquías. La mirada ya no queda al libre albedrío, sino que cae gobernada por la tiranía de la geometría: una línea paralela a otra, avanzando hasta el infinito del espacio. El perspectógrafo captura al vuelo el trazo errante del dibujante.

El perspectógrafo nace como un dispositivo mecánico que permite, gracias a factores como el punto de fuga y la posición del observador, dibujar en perspectiva. Albrecht Dürer diseñó uno de los perspectógrafos más conocidos, un modelo simple compuesto por una pantalla, un ocular y un marco de madera que enmarcaba la acción y la mirada del dibujante, llamado “puerta”. Maximiliano I fue el principal mecenas de Dürer. Su reinado se caracterizó por el reforzamiento de la autoridad imperial y la centralización de la administración de sus dominios, por lo que se le considera un iniciador de la concepción del estado moderno.

Hasta entonces, la pintura medieval no seguía leyes de perspectiva, sino que obedecía a una jerarquía simbólica. Por ejemplo, el arte románico no buscaba

representar fielmente las proporciones, sino que la representación seguía un canon espiritual: las figuras o elementos representados aumentaban o disminuían de tamaño según su rol en la jerarquía mística. Esto proviene del arte egipcio y se mantuvo así hasta la irrupción de la perspectiva renacentista.

La perspectiva lineal surge como una desviación fuerte impuesta a la voluntad representativa vigente hasta ese momento. Al representar “fielmente” objetos y cuerpos, crea ficciones arquitectónicas sobre las cuales escenificar narrativas. El espacio, hasta entonces simbólico, se vuelve tangible y, por tanto, dominable. La perspectiva establece un orden de dominio “racional” sobre la naturaleza y los cuerpos que la habitan.

Su invención, atribuida primero al arquitecto Filippo Brunelleschi y codificada por el escritor Leon Battista Alberti, se basaba en la creencia de que la representación de la naturaleza debía obedecer a leyes geométricas. Giovanni di Bicci de' Medici fue el principal mecenas de ambos artistas, y es recordado como el fundador de la poderosa dinastía renacentista de los Medici. No provenía de la nobleza, y por tanto no obedecía a las leyes simbólicas tradicionales; como banquero, necesitaba impulsar una nueva forma de representar sus dominios.

El perspectógrafo funciona así: quien dibuja coloca el ojo en un punto de vista fijo, a menudo ayudado por un marco de madera que orienta y clasifica todo lo que se despliega ante su mirada. Con esto, el ser humano pasa a ser el centro del universo, iniciando el humanismo como doctrina del estado colonial.

Durante el Renacimiento, el simbolismo metafísico se escapa de los objetivos del artista, y las artes se ponen al servicio de la representación del mundo empírico, es decir, de una noción de realismo burgés. Se impone una representación estándar de la realidad: los objetos y cuerpos ya no pueden tener la forma que deseen. Todo es clasificado, primero en la representación artística y luego en la realidad.

Una anécdota ilustra la importancia del perspectógrafo y la perspectiva: en 1424, un joven Filippo Brunelleschi recibió el encargo de construir el edificio de los funcionarios del Monte, los principales órganos burgueses directores de Florencia. Allí aplicó por primera vez las leyes de la perspectiva para

representar, por encargo de los gobernantes, una nueva realidad donde el espacio servía a la mirada de los propietarios.

Con el perspectógrafo, se produce una desviación de la atención visual: todo se planifica sobre un punto de fuga, que se convierte en la idea de progreso, y mediante una perspectiva artificial, que reordena la naturaleza. Organiza el pensamiento visual en un mundo homogéneo y normativo.

El desarrollo de la perspectiva —centrado en el palacio construido por Brunelleschi para la nueva clase social, la burguesía— se convierte en el soporte fundamental de las formas de expresión de la civilización moderna. El arte se eleva a la condición de ciencia.

Brunelleschi creó un dispositivo llamado “caja de perspectivas”: pequeñas cajas de madera que contenían dibujos en perspectiva de colinas, pueblos y caminos circundantes a la ciudad. Sus conocimientos sobre óptica permitieron generar una ilusión tridimensional, de modo que los profanos creían ver, al mirar a través de los visores, no dibujos sino realidades. Un siglo después, este pequeño artefacto se popularizó como atracción de feria, con cajas que contenían paisajes en perspectiva bellamente iluminados por velas y movidos por hilos invisibles, mundos perfectos contenidos en una pequeña caja en la mano del espectador. Estos pequeños espectáculos se llamaban “nousmons”. Con el perspectógrafo, la visión se convierte en herramienta de conocimiento y juega un papel fundamental en la construcción del saber científico moderno. Otro inspirado por este modelo fue el pintor Antonio di Pietro, quien creó una serie de composiciones en perspectiva que proyectaban la ciudad perfecta, articulada en amplias avenidas y geometría estricta, rompiendo con el caos anárquico de la ciudad medieval. Llamó a su modelo de ciudad ideal “La Sforzinda”, en honor al mecenas que encargó la visión, el magnate Francesco Sforza.

En la difusión de las “maravillas” del perspectógrafo y la perspectiva tuvo un papel vital el cronista Giovanni Villani, quien se dedicó a difundir por los “nous mons” venideros las virtudes de esta técnica para representar una nueva realidad. Villani fue también un importante comerciante y mercader, dueño de la flota naval privada más importante del Mediterráneo.

La grandeza artística del Renacimiento giraba en torno a conceptos de un “realismo” burgés, de manera que el verdadero cambio provocado por el Renacimiento es que el simbolismo metafísico pierde fuerza y el objetivo del artista se limita consciente y definitivamente a la representación del mundo empírico.

Así, las imágenes se orientaron gradualmente hacia la obligación técnica de representar con precisión las dimensiones de la realidad, o mejor aún, de soportar la carga de la realidad práctica. Las cosas y las personas dejaron de tener dimensiones organizadas mediante jerarquía religiosa, y sus medidas y proporciones comenzaron a corresponder a una jerarquía matemática. Es importante tener en cuenta que las pinturas eran obras por encargo, es decir, eran —al menos hasta cierto punto— intercambiables por bienes y productos, contrariamente a la concepción ingenua de la “representación libre de ideas, conceptos o sentimientos, sin vínculo con la realidad”. Siempre fueron empresas técnicas, pero la imposición de una representación estándar de la realidad visual no fue posible hasta la primera mitad del siglo XV, con los estudios de Brunelleschi.

La perspectiva es, por tanto, el aparato que Jean-Louis Déotte utiliza para ilustrar de manera más clara la vinculación entre política y materia^[8]. En concreto, muestra la vinculación con el pensamiento político de Niccolò Machiavelli, quien es el teórico que configura la nueva realidad a partir de la modernidad. Jean-Louis Déotte llega a afirmar que la existencia de Maquiavelo no habría sido posible sin las proyecciones de Brunelleschi. Es la cúpula de Florencia, y no la imprenta como suele afirmarse, la que genera los tiempos modernos. La única consistencia que sostiene las ciudades-estado como la de Florencia en el siglo XV es la de las pinturas en perspectiva.

La perspectiva modela la condición política, generando a su alrededor una transferencia de poder de los representados a los representantes. De manera similar ocurre en el teatro “a la italiana”, donde esta separación se traslada a la tensión entre sala y escena. La representación hace posible la presencia: los representantes modelan lo “común” al mismo tiempo que lo suplantán.

En el Renacimiento, la perspectiva instauro la idea del “ojo como juez universal”, modifica la apariencia de las imágenes, cambia las convenciones visuales e introduce protocolos que siguen influyendo en nuestras formas de

mirar y en cómo nos relacionamos con las imágenes. Como señala Andrea Soto Calderón, la operación política que experimenta la perspectiva permite ordenar y controlar todo lo que vemos, “participando de un orden de lo invisible”^[9]. Como señala Nicholas Mirzoeff, “la estricta aplicación de la perspectiva habría significado que el rey pareciera más pequeño que uno de sus súbditos, un resultado políticamente imposible”. Las monarquías de la modernidad tardía necesitan controlar este “poder flotante de las imágenes”, instaurando un punto de vista único y dominante.

Finalmente, la perspectiva, a partir del siglo XV, insta una forma simbólica. Las élites italianas, holandesas y flamencas primero, y después las francesas, inglesas y alemanas, se ven obligadas a mirar de manera perspectivista. Así es, según Jean-Louis Déotte^[10], A causa de la educación en dibujo en perspectiva, del teatro “a la italiana”, de las perspectivas urbanas y de los jardines a la francesa, que forman parte del currículo educativo de todas las élites nobiliarias y burguesas, es bajo este hecho que debemos entender cómo la cultura perspectivista hace posible la mundialización. Por tanto, la perspectiva se convierte en el fundamento que conduce a la globalización.

MARCO

El marco es el aparato que separa la obra del mundo real. Históricamente, su uso para enmarcar el arte se ha vinculado a las imágenes religiosas. Como en los retablos medievales, el marco establece una frontera desde la cual la mirada transita hacia la ilusión.

El origen de los marcos podría encontrarse en la tradición de las iconos bizantinas, que sirvieron de espejo para las primeras pinturas del románico europeo. Los primeros retablos primitivos necesitaban acoplarse con tablas pintadas de forma individual, que en conjunto generaban una gran imagen teológica. El marco de tabernáculo, como se conocía originalmente, tenía la función de soporte de esta estructura, ya que la veta de los paneles reforzaba la unión entre ellos. Esta estructura modular permitió que, en un momento determinado, las imágenes religiosas centrales —como una Virgen o un Cristo— pudieran extraerse del conjunto para la devoción privada. Por tanto, el origen del marco se encuentra en la sustracción de la imagen devocional del

pueblo, la generación de un ícono privado que pasa de ser contemplado en los espacios populares de las iglesias a la cámara privada de los ricos.

A partir del siglo XV en Florencia surge un mercado inagotable dedicado en exclusiva a la producción de estos íconos privados para las clases altas, siendo este el origen del cuadro pictórico tal como nos llega hasta hoy. Gentile da Fabriano es considerado uno de los primeros pintores que crea un ícono privado, un marco independiente de cualquier conjunto religioso y autoportante. Es considerado el iniciador del marco construido para contener una obra de arte y no como parte de un conjunto mayor. Fue creado para la familia de banqueros Strozzi, principales opositores a la hegemonía de los Medici. A partir de estas primeras imágenes devocionales privadas, rápidamente aparecen los retratos, marcos individuales que sirven para fijar la imagen de sus propietarios como ícono “idólatra” del poder.

Con el Renacimiento, los nuevos mecenas artísticos provocan la aparición de los llamados “marcos de corte”. A medida que los ricos ganan poder, los marcos adquieren más presencia y se vuelven dorados, con el mismo objetivo que tenían en las obras religiosas anteriores: separarlos del común de los mortales.

Ontológicamente, el marco tiene la función de ser una frontera entre el mundo real y el de la ficción, o entre el mundo “vulgar” y lo “extraordinario”. El pintor Nicolas Poussin dijo a su mecenas Chantelou que era imprescindible adornar su obra con un marco, para evitar la dispersión de los rayos del sol y la “influencia de objetos vecinos que confundieran la vista”.

Jacopo Sansovino fue un escultor renacentista, considerado el primero en dorar los marcos de sus obras con la técnica del pan de oro. Esto significó una revolución en el marco como aparato estético, tan relevante que fue el primer artista que, en el siglo XX, tuvo la primera exposición dedicada exclusivamente a los marcos creados por él, en la National Gallery. El dorado representa la elevación definitiva del ícono privado respecto a la imagen religiosa pública. Sansovino dedicó gran parte de su carrera a trabajar como escenógrafo para los rituales de la corte, destacando la elaboración de arcos efímeros para la entrada del papa León X en Florencia en 1515. Su práctica escenográfica influyó en la concepción del marco como dispositivo de exhibición.

Con el gótico, el arte cristiano adoptó los bordes de enmarcación propios del arte egipcio y griego. Esta zona alrededor de la superficie pintada solo tenía una función instrumental: permitir la sujeción de la obra. Con la expansión del cristianismo, comenzaron a fabricarse íconos más pequeños, que permitían dejar el marco visible. Se recurrió entonces a la decoración de estos marcos, con dorados y piedras preciosas para sugerir las glorias del cielo. La aureola, el marco ovalado luminoso que enmarca la cabeza de las figuras divinas, puede considerarse un protomarca, un elemento que sirve para resaltar y destacar la imagen central respecto a la cotidianidad que la rodea.

Existe una correlación clara en la historia de los marcos: estos se incrementaron en número a medida que los nobles, reyes y papas ganaban poder y riqueza a lo largo de la modernidad. La aparición de la burguesía representa la expansión definitiva del marco, ya que era la forma de posesión de obra de arte más práctica para una clase social emergente, por su tamaño y facilidad de transporte. La imagen enmarcada es la mercancía perfecta.

Los marcos no eran considerados obras de arte en sí mismos, sino elementos de estatus y exhibición del poder de la familia que atesoraba las obras de arte. Así, con la llegada del Barroco, los marcos renacentistas fueron sustituidos por marcos de galería más uniformes y acordes con la moda de la época. Los marcos se cambiaban cada generación, conservando las pinturas, únicamente para evidenciar que el poder de sus propietarios seguía en auge y que su fortuna no había disminuido.

El comercio con el llamado “Nuevo Mundo” y la revolución protestante introducen una transformación en los marcos. Estos pasan a construirse con maderas como el ébano, expropiadas de los territorios colonizados, como símbolo de la conquista. Los marcos holandeses, en especial, adoptan una “austeridad” propia del protestantismo, pero que bajo su apariencia sencilla oculta la extracción de materias exóticas como nuevo símbolo de estatus.

En 1746, August III of Poland realizó el encargo más grande conocido de construcción de marcos, para su colección recientemente adquirida por la Gemäldegalerie. Esta galería se convirtió en la más reconocida de la Europa de la época. Los marcos, grabados con las iniciales del rey y sus escudos de armas, sirvieron para mostrar la propiedad real de las obras. Como afirma Emmanuel

Alloa, el cuadro puede quemarse, pero la imagen del soberano perdura en su marco^[11].

Con el período colonial, escultores como Kugler y Deibel crean marcos con materiales expropiados del “Nuevo Mundo”, para reflejar así las conquistas de la corte de Baviera. El marco siempre lleva el nombre del poder que atesora en cada época. Ejemplos de esto serían el “marco Luis XVI”, de la época barroca, o el “marco Imperio”, del período napoleónico.

El rococó incorpora la moda de nombrar con el nombre de cada rey francés el diseño de los nuevos marcos: Marcos Luis XIII, Luis XV, Luis XVI... No es casualidad que los marcos sean dotados con el nombre de los reyes, justo en el momento en que se crean las primeras pinacotecas públicas. La asignación del nombre de los reyes a un elemento “vulgar” como los marcos sirve como señal de identidad para el proletariado. Ahora las obras de arte, por primera vez desde su expropiación por la clase privada de los templos, vuelven a estar expuestas a la vista del pueblo, en los nuevos templos de la modernidad que son los museos, pero enmarcadas por quien da, como regalo, su contemplación.

Con las vanguardias del último siglo y medio, muchos artistas comienzan a colgar las obras sin marco. Este hecho se ve como una oposición al arte como mercancía, porque el marco se coloca únicamente al final del proceso, cuando la obra sale del taller y deja de ser “materia viva” para convertirse en un objeto de consumo. Con este pequeño gesto de rebeldía, muchos artistas contemporáneos intentan romper la tradición de enmarcar de los últimos 500 años. El mercado, sin embargo, rápidamente adopta esta nueva tendencia: el no-marco no representa el fin del marco, sino su expansión definitiva.

El “enmarcado imaginario”, como lo define Alloa, es la separación que la imagen enmarcada genera respecto a su entorno y que compromete la jerarquía lineal del tiempo. El marco tiene así la función de “apartar” la imagen, de delimitarla y hacerla sobresalir^[12]. El marco genera un “entorno de la imagen”, un espacio que debe entenderse más como lindar que como frontera, suprime el bisel de la percepción y dirige la mirada contra su voluntad^[13]. La imagen enmarcada crea una jerarquía de lo que ens envuelve. Una “sustracción de la visibilidad”^[14], que monopoliza el deseo de los ojos.

SÍNTESIS

La materia dirigida se refiere a este hecho: cómo la imagen escenográfica establece, a partir de aparatos como el marco o la perspectiva, una dirección que refuerza el relato de la clase dominante en el poder. Así, la materia es encapsulada, primero en espacios físicos que se convierten también en mentales, y reorganizada según una idea de orden, que invoca una cosmovisión de progreso y jerarquía. “Materia en dirección” es así la categoría que permite agrupar todas aquellas características en las que las escenografías del poder separan, aíslan y elevan una imagen de la realidad circundante.

Materia en contemplación

Hablar de materia en contemplación es referirse a todas aquellas formas de la imagen escenográfica que están diseñadas para ser visualizadas desde una perspectiva o marco determinado. Así, los aparatos anteriores configuran los dos principales dispositivos de exhibición de la modernidad, que son los que analizaré ahora en su vinculación con el poder: la caja escénica y el museo.

CAJA ESCÉNICA

La caja escénica es el aparato que configura el modelo de lo que hoy conocemos como teatro. Se trata de un sistema complejo de maquinaria escénica, donde telones, bastidores, poleas y otros mecanismos escenográficos se ponen al servicio de la representación de una ilusión.

Podemos datar el origen de la caja escénica en el año 1506, en manos de Baltasar Catiglioni, quien diseñó este dispositivo al servicio de la Corte de Urbino. También ingeniero naval, creó el modelo de la caja escénica replicando los sistemas de poleas y velas de los barcos que colonizaban los “nuevos mundos”. En el siglo siguiente, Michelangelo Buonarroti desarrolló nuevas maquinarias para el espectáculo teatral de las bodas de Cosme II de Médici y María Magdalena de Austria. Así, la caja escénica es un aparato que, utilizando la misma tecnología naval que permite las conquistas, instauro un nuevo orden de la ilusión.

Los primeros teatros modernos, tal como los entendemos hoy, son el Teatro Olímpico de Vicenza, el Teatro de Sabbioneta y el Teatro Farnese de Parma, todos impulsados por capital burgués y nobiliario. Estos suponen un modelo para el resto de teatros, pero en especial son los creadores de la caja escénica, ese aparato concebido para generar la ilusión mediante la creación de un espacio donde las leyes de la visión y la perspectiva pueden ser dominadas a voluntad.

Bernardo Buontalenti fue uno de los inventores que contribuyó a su renacimiento redescubriendo los textos clásicos sobre mecánica, como los de

Herón de Alejandría. Este ingeniero e inventor helénico afirma que, al ocultar a los espectadores los mecanismos responsables de efectos maravillosos, el constructor de autómatas se situaba en una posición superior a la del observador. La relación entre conciencia y sorpresa, proveniente del pensamiento clásico griego, tuvo una gran influencia entre los creadores escénicos del barroco. La escena se convirtió así en un lugar donde la materia era transformada gracias a la visión de las máquinas teatrales, generando una ilusión en el otro que definía una jerarquía de la contemplación.

Todas las características de este período confluyen en la figura de Pietro Paolo Floriani, arquitecto y escenógrafo. Sus conocimientos en maquinaria escénica lo llevaron también hacia lo que después sería su ocupación principal: la ingeniería militar. Cultiva estas dos facetas en paralelo, diseñando maquinarias teatrales que luego aplicaba a la construcción de artefactos bélicos. Esta doble habilidad lo llevó a servir a las principales cortes europeas como la de los Habsburgo, hasta el ejército papal de Ferrara.

Los espectáculos del poder se volvieron cada vez más espectaculares, diseñados para impresionar a los invitados importantes. Estos solo se organizaban cada pocos años, para celebrar bodas dinásticas, y se representaban solo una o dos veces. Cientos de artesanos trabajaban durante meses para esta finalidad. En 1585, el Gran Duque Francisco I de Florencia invirtió 25.000 escudos en una producción, siendo la cantidad económica más alta documentada, superior a cualquier otra obra de ingeniería civil o militar de su tiempo.

En esta época aparece el proscenio, la parte frontal del teatro que se encuentra separada por un marco dorado. El historiador teatral George Kernodle argumentó que probablemente la creación de este marco gigantesco se hizo replicando a gran escala el enmarcado de los cuadros pictóricos. Otro historiador, Lawrenson, sugirió que se hizo así para replicar los arcos de triunfo. En ambos casos, el proscenio enmarcado cumplía la misma función que en la pintura: separar el escenario de la realidad, reafirmar la propiedad, dirigir la mirada y elevar el estatus de su organizador.

Jean-Louis Déotte afirma, a través de Arendt, que la política nace del espacio que se constituye alrededor de las personas. Las ágoras de la Antigüedad clásica, los espacios de representación renacentistas de las ciudades italianas o las convenciones y plazas francesas revolucionarias serían ejemplos de

espacios físicos y simbólicos que suponen “épocas de espaciamento”. El autor francés afirma que el modelo de escena política de Arendt nace en el Renacimiento con la invención de las perspectivas y la escena teatral, teniendo al proscenio como centro [\[5\]](#). Este espacio es significativo porque por primera vez, en la tradición de los espacios políticos, se separa a quienes actúan de los espectadores pasivos. Así se configura un nuevo mundo en el que el espacio de discusión política se organiza en torno a una élite que ostenta la posibilidad de “subir al escenario” y configurar las visiones colectivas sobre “nuevos mundos”, mientras que los demás participan únicamente en su contemplación, con la mirada estratégicamente dirigida.

El proscenio también servía para ocultar la maquinaria teatral a los ojos del espectador en sus márgenes y, al mismo tiempo, jerarquizar su mirada, contribuyendo a reforzar aún más la perspectiva de contemplación. Estas mismas líneas se mantienen en la transición del teatro al cine, donde el escenario se convierte en un gran proscenio, y en el salto definitivo hacia los aparatos de la virtualidad, donde las pantallas replican esta misma intención.

En el Renacimiento tardío y el Barroco temprano se genera una fusión entre teatro, magia y alquimia. Los creadores escénicos reciben entonces el papel de nuevos “magos” del mundo visible, que ordenan el caos del mundo al servicio de un discurso de orden. La corte española de la época asigna a Giacomo Torelli, escenógrafo italiano, el título oficial de “Le grand sorcier”, traducido como “el gran brujo” o “el encantador”. El escenario del teatro premoderno tenía así una dimensión cognitiva, como el lugar donde la alta sociedad de la época experimentaba su propia autopercepción.

La tecnología escénica histórica puede rastrearse hasta múltiples culturas antiguas, pero es a partir de la modernidad, y en especial del Barroco europeo, que se genera una unión inseparable entre técnica y teatro. Las máquinas teatrales barrocas se ponen al servicio de la ilusión, sincronizándose como un solo cuerpo con la orquesta, la presencia de los actores y el propio público.

Joseph Furttentbach ofrece una reflexión interesante sobre la maquinaria escénica florentina del siglo XVII. En su *Codex iconographicus* explica que, en la organización de los espectáculos de corte de la época, existía un gran secretismo en torno a los ingenios escenográficos que daban juego a los trucos escénicos. Las innovaciones técnicas y tecnológicas asociadas estaban

protegidas celosamente, hasta el punto de que los príncipes mecenas de los espectáculos ordenaban patrullar día y noche con guardias armados los talleres de los escenógrafos, para evitar que los secretos de los espectáculos se filtraran. Esto se hacía con el objetivo de mantener intacto el efecto sorpresa, ya que el secreto otorgaba al soberano el poder de causar estupor, ilusión y maravilla en su público. El control de la “magia” escenográfica era imprescindible para garantizar el control de la corte y del pueblo. Si un noble rival podía “copiar” los mecanismos escenográficos y replicar una ilusión similar, la soberanía del rey en el trono se veía gravemente amenazada.

En las cortes españolas se desarrolla un género teatral propio conocido como teatro jesuita. Esta orden religiosa adoptó los innovadores mecanismos teatrales italianos y los adaptó al interior de los templos, convirtiéndolos en espacios escénicos de primer orden. El Misterio de Elche es uno de los pocos ejemplos que nos ha llegado hoy de la fusión entre templo y teatro, donde la adopción del aparato de la caja escénica resulta imprescindible para seguir seduciendo a los fieles con su doctrina y no “perderlos” ante los nuevos encantos burgueses.

Cuando en 1622 el papa Gregorio XV canoniza a los santos fundadores de la orden jesuita, sus espectáculos adquieren una nueva dimensión. Esto potencia las relaciones entre la Casa de los Habsburgo y la Compañía de Jesús de Madrid. Felipe IV, para celebrarlo, ordena la construcción de un templo diseñado específicamente para acoger las representaciones ignacianas. A partir de ese momento, las iglesias se convierten en plaza pública, y los jesuitas incluso llegaron a retirar el espacio sagrado de los altares para acoger más público y maquinaria teatral. Las espectaculares escenografías a menudo cubrían todo el presbiterio, fusionando los íconos sagrados y los tramoyas en un solo cuerpo. Este gesto provocó fuertes críticas y no es menor: la sustitución del espacio sagrado del templo por el espacio del aparato escénico revela cómo la máquina teatral se volvió relevante en ese periodo. La caja escénica se convierte en el nuevo mediador entre lo divino y lo terrenal, y tanto la burguesía naciente como la nobleza sostenida por la religión necesitaban aferrarse a ella para perpetuar sus cosmovisiones y mantenerse en el poder.

Cornelis Drebbel, inventor holandés del submarino, es citado por Jill H. Casid como un ejemplo del poder transformador de la proyección de imágenes

dominantes en el subconsciente histórico. Drebbel ofrecía espectáculos en la corte de James I de Inglaterra, donde ponía a prueba sus inventos haciendo demostraciones a medio camino entre la ciencia y el espectáculo. Francis Bacon contempló estas demostraciones, y la autora sostiene que fueron la principal fuente material para configurar su visión de una sociedad gobernada por una élite de filósofos-científicos^[16].

En esta línea, Jorge Luis Marzo señala la existencia de una “élite de testigos autorizados”: en la modernidad se configura un juicio de discernimiento visual por parte de una comunidad de expertos, que determina qué tiene derecho a “existir” y qué no, tanto en el ámbito político como en el social y científico. El autor cita una carta redactada por Cornelis Drebbel que ilustra el papel de sus demostraciones: "Soy el único que aparece en una habitación, sin que haya nadie más conmigo. Y antes que nada me cambio de ropa delante de todos los que están en la habitación. Ahora estoy completamente vestido de terciopelo negro, y en un momento, no, tan pronto como uno pueda imaginar, estoy completamente vestido de terciopelo verde, de terciopelo rojo, cambiando mi vestido con todos los colores del mundo. Y no solo esto, sino que cambio mi ropa en toda clase de prendas, según mi deseo, por ejemplo, de raso, de todos los colores, luego de tela plateada, luego de tela dorada, presentándome como un rey, adornado con diamantes y toda clase de piedras preciosas, y un instante después transformándome en un mendigo, con toda mi ropa remendada y desgarrada, si bien tengo puesto solo un juego de ropa que nunca me saco. Además, me transformo en un árbol real sin que nadie más lo note, las hojas temblando como si las moviera el viento; y no sólo en un árbol, sino en toda clase de cosas, en cualquier cosa que se me ocurra. Luego me transformo en alguna criatura, siguiendo mi deseo, ahora en un león, luego en un oso, luego en un caballo, luego en una vaca, una oveja, un ternero, un cerdo, etc. Y entonces parece que la tierra se abriera y los espíritus se elevaran de ella, primero en forma de nube y luego transformándose en la forma que me parece que encaja, a saber, la forma de Albertus Magnus o en la forma de algún príncipe o rey, según lo que yo elija. No, hago que los gigantes, tal como existieron en otras épocas, parezcan surgir de la tierra, a veinte, treinta pies de altura, moviéndose y agitándose tan maravillosa y perfectamente como si las partes de sus cuerpos parecieran cobrar vida. Y hago todo esto por medio de un nuevo invento, que he encontrado por medio de la óptica, con el que puedo hacer cosas increíblemente ingeniosas, demasiadas para mencionarlas todas aquí, de las cuales en otro momento les contaré más"^[17].

Marzo explica cómo en la época del barroco se produce una instrucción masiva de las masas en la identificación de todas las figuras que componen la escena y en la narrativa que configura la narración. Como apunta el historiador del arte Wölfflin, “ahora entran en escena multitudes cada vez más grandes (...) el ojo renuncia a seguir cada figura individualmente y se limita al efecto de conjunto”. En esta época se sintetiza visualmente el lenguaje y el pensamiento, donde la Contrarreforma tiene un papel clave, extendiendo la producción visual a los grandes públicos con las procesiones y desfiles que dan luz a las movilizaciones masivas actuales. “Las imágenes se convierten en lenguaje general”^[18].

La aparición de las fantasmagorías, juegos de sombras que permitían generar proyecciones de seres imaginarios mucho antes de la invención del cine, fue una revolución para la caja escénica. El aparato teatral se convirtió en el espacio ideal para congregarse multitudes deseosas de dejarse asustar por fantasmas artificiales. Es interesante observar cómo su momento de auge se dio alrededor de la Revolución Francesa, donde el público burgués, aterrorizado por el estallido revolucionario, necesitaba exorcizar los demonios del “Terror”.

A principios del siglo XIX hacen su aparición los dioramas, inventados por Louis Daguerre, un escenógrafo. Los dioramas eran grandes representaciones teatrales que tenían la intención de reproducir la naturaleza a su escala. Telones translúcidos y juegos de iluminación permitían generar una ilusión que transportaba al público como si se encontrara ante un paisaje real. Pronto, los museos de ciencias naturales adoptarían los dioramas como forma de representar los hábitats naturales de territorios exóticos, poblando estas pequeñas cajas escénicas con animales disecados y naturalezas de cartón piedra. Los dioramas fueron así la traducción de las tecnologías de la caja escénica al lenguaje colonial.

Daguerre, años después, sería el inventor del daguerrotipo, el primer procedimiento fotográfico difundido comercialmente. Así, existe una conexión entre el hecho escenográfico y el cinematográfico, al aplicar las tecnologías de la caja escénica a la primera técnica de captación “real” que es la fotografía. La obsesión de Daguerre por capturar la realidad fue el motivo que lo llevó a transitar del diorama teatral al aparato cinematográfico.

MUSEO

El museo es el aparato que mejor encarna el uso de la ilusión como herramienta de dominación. Su origen lo podemos encontrar en los gabinetes de curiosidades, pequeñas colecciones de objetos que la naciente clase burguesa acumulaba en salas diseñadas para exhibirlas, con el objetivo de maravillar a sus contemporáneos con sus “raras propiedades”.

Es el caso de la colección reunida por Rodolfo II, emperador del Sacro Imperio Romano Germánico que, en su desintegración, fue dispersada por toda Europa y se convirtió en la semilla de los grandes museos del continente. Esta colección, hecha con el apoyo de su médico de corte, Anselmus Boetius de Boodt, buscaba recrear el universo en miniatura, donde este mundo microscópico servía para reforzar su autoridad imperial. Todo estaba organizado dentro de las múltiples salas del gabinete: más de 30 armarios reunían todos los minerales conocidos; salas de artes exponían obras de los principales pintores existentes; todos los animales documentados habían sido capturados, asesinados y disecados para su exhibición; artefactos mágicos, equipos astronómicos, globos celestes y mapas de todo el mundo conquistado. El emperador Rodolfo II anunciaba así su dominio sobre el mundo real.

Las primeras cámaras de maravillas eran eso: espacios donde los objetos se resignificaban no al servicio de la naturaleza, sino de la ilusión: un colmillo de narval se convertía en cuerno de unicornio, la taxidermia de un animal exótico en prueba firme de la existencia de criaturas mitológicas, o cráneos expropiados de los muertos constituían la raíz de la barbarie racial venidera. Es decir, las cámaras de maravillas eran portales donde la realidad del objeto se resignificaba, adulteraba y ponía al servicio de un encantamiento. Por ello, después de autoencantarse, los ricos poseedores de estas cámaras las expandieron a todos, a los proletarios, y así nacieron los modernos museos.

Como afirma Déotte, con el museo se crea un espacio de “suspensión”, donde todos los discursos teológicos, políticos y sociales acceden a una “institución de olvido activo”. El museo se convierte en el gran aparato que utiliza la burguesía para neutralizar las obras de arte y reducirlas a su literalidad^[19]. Instaura la tendencia social de dejarse llevar por la maravilla.

A partir de la Ilustración, estos gabinetes se expanden, y es aquí donde podemos datar el nacimiento de los museos que llegan hasta nuestros días. Con las vanguardias en el siglo XX, impulsado por la familia Rockefeller, hace su aparición el cubo blanco, una evolución del museo que, en el marco de la globalización, neutraliza los discursos disidentes.

Otra forma de entender el marco discursivo global de toda esta agrupación de obras es como una moderna cámara de maravillas, esos gabinetes de curiosidades que la naciente burguesía industrial recopilaba con el objetivo de reencantarse a sí mismos en un mundo de colapso de los antiguos valores espirituales. En un paisaje donde Dios huía y las revueltas se alzaban, los ricos industriales necesitaron crear un espacio donde establecer un nuevo orden, una catalogación del mundo.

En la Europa del Barroco se desarrolla lo que se conoce como *wunderkammer* en alemán, que se traduce como “sala de maravillas”. Con estas colecciones de iniciativa privada, el hombre poseedor determinaba su lugar en el universo. La recreación del mundo que representaban estos gabinetes le permitía ofrecer un relato de control de la existencia dentro de un cosmos aparentemente caótico. Si esta es la esencia de los gabinetes de curiosidades, entendemos que su perpetuación en el museo de la Ilustración y en el cubo blanco contemporáneo responde al mismo principio. En el museo ilustrado es el Estado quien ordena el caos para dotarse de entidad, mientras que en el cubo blanco son las oligarquías contemporáneas las que legitiman su posición como dominadores de la realidad.

Antes de los gabinetes de curiosidades, la mayoría del coleccionismo europeo estaba restringido al arte religioso, en especial a las reliquias de santos y mártires. Aquí es cuando la Iglesia católica acumula sus grandes tesoros que aún hoy se pueden contemplar en los Museos Vaticanos, y también cuando las monarquías europeas acumularían sus pinacotecas, como las cortes de Borgoña. Con el aumento de las redes de viajes transoceánicos y el inicio de la época colonial, una clase mercantil emergente comienza a querer replicar este coleccionismo como forma de establecer su hegemonía respecto a los antiguos dominadores. Es aquí cuando lo que hoy llamamos “museo” se vehicula más claramente en las agendas coloniales. Uno de los ejemplos más claros de esto es el del médico de la corte inglesa Hans Sloane. Hijo del jefe de la colonia escocesa instaurada por Jaime I en Irlanda, a su muerte cedió su amplísima

colección de artefactos expropiados en sus viajes de investigación, que fue la base para la fundación del Museo Británico, el Museo de Historia Natural y la Biblioteca Británica.

Un museo no deja de ser una máquina de generar relatos de poder, siempre. La investigación curatorial en los últimos años busca preguntarse si también un espacio institucional, heredero de la violencia de las cámaras de maravillas, puede convertirse en un espacio de contrapoder. Donde los objetos —en toda su dimensión ontológica— toman posesión de su relato. Hay que visualizar que las cámaras de maravillas —siempre creadas por quien tiene la posesión— siguen existiendo en nuestro tiempo. Pero ahora son más bien habitaciones virtuales, donde las palabras dejan de tener valor, donde las imágenes pobres mutan constantemente, y donde todos los objetos intangibles que desfilan ante nosotros son resignificados, como colmillos de narval digitales.

Un ejemplo de cómo el museo moderno configura la realidad es que en sus colecciones no solo acumulaban objetos exóticos y animales disecados, sino que también incluían cuerpos humanos. Thomas Dent Mutter fue un pionero estadounidense de la cirugía plástica que dedicó gran parte de su vida a la recolección de miles de cráneos humanos, principalmente provenientes de tierras colonizadas y de “desarraigados” sociales. Esta colección daría lugar en el siglo XIX a las investigaciones que justificarían la diferencia racial entre grupos humanos, que a su vez serían la semilla de los genocidios del siglo XX. La exposición y catalogación de restos humanos en los gabinetes y después en los museos se encuentra en la génesis de la ideología racial, según la cual los seres humanos, al igual que los minerales, las tierras o los animales, pueden ser utilizados como mercancía de consumo y rechazo.

El cubo blanco es aquella habitación donde las paredes son anuladas en su blancura encalada, se sustituyen las ventanas por fuentes luminosas neutralizadoras, el suelo está pulido para reflejar al visitante. Por tanto, es un espacio de aislamiento, de contención, propicio para desligar la obra de arte del mundo exterior y no exponerla a su corrupción, como una cámara frigorífica. Hay un paralelismo entre la aparición del cubo blanco y la creación del laboratorio científico, como un espacio aséptico, donde las condiciones externas como el clima son anuladas momentáneamente para no interferir en la experiencia estética, supuestamente neutral, donde el “arte existe en una especie de eternidad de exhibición”. “Museo y mausoleo están conectados por

más que una asociación fonética”, afirma Adorno. Se convierten en sepulcros familiares de obras de arte, que “testifican la neutralización de la cultura”.

El museo opera así como una máquina que transporta en el espacio-tiempo al espectador pasivo allí donde el propietario de la institución desea. Por ello, a partir del siglo XX se retorna a la ideología de los museos privados, donde multimillonarios neoliberales exponen sus colecciones de arte. Como gabinetes de curiosidades actualizados, financian instituciones neoaristocráticas que buscan influir en la esfera pública, de la misma manera que compran medios de comunicación o patrocinan eventos deportivos masivos. Los museos Guggenheim, una familia que hizo su fortuna en la segunda mitad del siglo XIX explotando la minería en países colonizados, son un ejemplo claro de este hecho.

Los museos decimonónicos europeos representaban una idea de acumulación propia del expansionismo colonial del continente. La élite estadounidense buscó distanciarse del modelo de museo europeo para mostrar su hegemonía recién conquistada. Este es el nacimiento del MoMA en Nueva York, un museo impulsado principalmente por la familia Rockefeller, que buscaba romper con la tradición expositiva del Viejo Continente. Rápidamente, el equipo de este museo adopta la ideología estética del cubo blanco donde Alfred H. Barr Jr., su primer director, implementa una forma expositiva dinámica creando un discurso curatorial entre las obras. Este dinamismo buscaba reflejar el mismo dinamismo que caracterizaba el imperialismo norteamericano, expropiando recursos como el petróleo, el principal activo de la familia Rockefeller, en contraposición al “estancamiento” de los métodos coloniales europeos.

El cubo blanco recuperó la idea perdida durante la modernidad del museo como un templo del arte. En el Renacimiento las iglesias se convirtieron en teatros para no quedarse atrás en el arte de la seducción respecto a los grandes espectáculos de la corte. En el siglo XX, el museo la recupera con el cubo blanco, donde la obra, expuesta en una especie de espacio elevado, neutral y aséptico, evoca una idea divina y de trascendencia en quien la contempla. El arte allí expuesto abrumaba al espectador en esos grandes colosos museísticos neocoloniales, y hacía sentir al espectador privilegiado en su presencia. El relato histórico sobre las vanguardias que se suceden escalonadamente a partir del siglo XIX sirve para entronizar a la burguesía, donde las obras expuestas

resultan incomprensibles para el gran público sin el dominio de un capital cultural que solo la burguesía posee.

SÍNTESIS

La materia contemplada es aquella que agrupa en sí misma la función primordial de existir para ser vista. A diferencia de la materia arquitectónica, que también tiene la función de ser habitada, la materia escenográfica está diseñada para ser visualizada. A partir de los aparatos de la caja escénica y del museo, podemos entender cómo la estética del poder reorganiza la materia escenográfica para construir relato a partir de su exhibición. “Materia en contemplación” es así la categoría que permite entender que las escenografías del poder tienen el objetivo, más allá de ser superficies habitables, de ejercer una canalización visual del deseo.

Materia en movimiento

Hablar de materia en movimiento significa hacer referencia a toda aquella sustancia escenográfica que muta y evoluciona constantemente para lograr su efecto de seducción. Así, en este apartado hablaré de dos aparatos que configuran la época contemporánea y que trasladan el hecho escenográfico a la imagen en movimiento: el cinematógrafo y el montaje.

CINEMATÓGRAFO

Las diversas tecnologías que confluyen en el cinematógrafo cumplen una misma función: convertir la imagen fija en imagen en movimiento. La fotografía más antigua que se conserva, “Punto de vista desde las ventanas del Gras” de Nicéphore Niépce realizada en 1826, mantiene el formato rectangular por herencia de la tradición representativa de la pintura de caballete. Existe, por tanto, un vínculo formal que conecta los aparatos del marco, la perspectiva y la caja escénica, perpetuando el formato individual de la iconografía privada iniciado en la modernidad.

La tradición fotográfica y cinematográfica es una continuación directa de la cultura pictórica del Renacimiento, cuando se asumió la figuración realista como el único sistema de representación posible. Esta postulaba que, mediante la representación de los objetos, se debía lograr la imitación de la realidad de manera que los ojos humanos fueran engañados. Se consideraba que la obra de arte más perfecta era aquella que conseguía hacer que el espectador interpretara la realidad como ficción.

Como apunta Guy Gauthier, hay que tener en cuenta que el formato rectangular aparece muy tarde en la historia de las imágenes, y mayoritariamente solo en la cultura occidental. Otras culturas y civilizaciones no han utilizado este formato, que encapsula las imágenes, sean físicas o virtuales, bajo unas leyes estrictas de perspectiva. El encuadre rectangular no corresponde al campo natural de la visión humana. Que hasta hoy consideremos “natural” contemplar las imágenes en este formato responde a una imposición ideológica, otra ilusión más.

La aparición en el siglo XIX de los aparatos de captación analógica permitió por primera vez la reproducción de la realidad sin la intervención de la mano humana. Hasta entonces, la creación de imágenes implicaba un trabajo artesanal, como en la pintura o el grabado. Ahora, sin embargo, todo quedaba en manos de un proceso químico, caracterizado por su reproductibilidad ilimitada.

En 1895, Woodville Latham, un exoficial de la Confederación de la guerra en EE.UU. y profesor de química, mostró en una tienda de Nueva York la primera proyección pública de una película de larga duración. Era la primera vez que se mostraba una secuencia completa, en este caso un combate de boxeo, en lugar de segmentos individuales. Latham afirmó que, a diferencia de los aparatos cinematográficos creados hasta entonces, las suyas serían “presentaciones a medida, donde no necesitarán mirar por un agujero pequeño para verlas. Se sentarán cómodamente y verán combatientes golpeándose, circos, suicidios, ejecuciones en la horca, electrocuciones, naufragios, escenas de la bolsa, de la calle, de carreras de caballos, partidos de fútbol, casi cualquier cosa. Verán personas y cosas tal como son”.

El aparato cinematográfico también se convirtió rápidamente en un garante universal de la verdad. En 1898, el presidente francés Félix Faure se vio envuelto en una polémica. El canciller alemán Otto von Bismarck lo acusó de haber infringido las normas de etiqueta al no quitarse el sombrero ante la guardia real en una visita a San Petersburgo. Pero el incidente fue registrado por Matuszewski, un fotoperiodista polaco pionero, que demostró que Faure sí se había quitado el sombrero según lo exigían las normas de protocolo. El cinematógrafo se convirtió así en garante de la verdad, y la autoridad de Bismarck se debilitó internacionalmente. Este episodio se considera fundamental en el descrédito del líder alemán y en el inicio de los desacuerdos que llevarían a las guerras del siglo XX. Matuszewski afirmó que “si los testigos humanos se contradicen sobre un evento, el cinematógrafo podía resolver el desacuerdo silenciando al que desmiente”, convirtiendo así el aparato en una especie de “objeto oráculo” capaz de dirimir los conflictos humanos, y obviando la mano de quien lo manipula como testigo de la verdad. Para él, la “verdad cinematográfica” se convertía en la verdad última, reforzando el papel que este aparato jugaría en los nuevos medios de comunicación y la apelación a una hipotética “neutralidad” de la imagen periodística.

Como también demostraron las más conocidas proyecciones de los hermanos Lumière, realizadas ese mismo año en el Grand Café de París, el aparato cinematográfico se convirtió en una herramienta idónea para transmitir una sensación de realidad, la fantasía que se convierte en la mentalidad de las masas. Así, una de sus películas más famosas, la “Salida de los trabajadores de la fábrica”, prefigura el servicio que el cinematógrafo prestaría a lo largo del siglo XX como herramienta de replicación, y por tanto de perpetuación, de la realidad.

La invención del aparato cinematográfico en Europa y EE.UU. fue rápidamente exportada a los territorios colonizados. Un ejemplo de ello fue su llegada a la India, entonces colonia británica, donde los hermanos Lumière se desplazaron solo un año después de sus famosas exhibiciones en París para mostrar sus proyecciones mágicas. En este país, el impacto del cinematógrafo fue enorme, dando lugar a la creación de una industria gigantesca, Bollywood, que rivalizaba en alcance popular con Hollywood. Esto llevó a que las autoridades coloniales británicas aprobaran la primera ley de censura cinematográfica en 1918, limitando la distribución de las películas a las clases nativas y populares. Se reconocía así el poder que este aparato de distribución de imágenes podía generar como herramienta de cohesión y, por tanto, de transformación de una sociedad oprimida.

En los años 90 del siglo XIX, sus primeras aplicaciones se pusieron al servicio de la perpetuación simbólica de las figuras de poder que sostenían la burguesía. La reina Victoria fue la primera personalidad pública en ser filmada, para aumentar su popularidad y confianza con sus súbditos. También fue la primera líder en ser fotografiada siguiendo la tradición del retrato pictórico real, permitiendo que su imagen fuera divulgada masivamente. Esto inició una larga tradición de uso de los medios de comunicación como herramienta de propagación de masas.

Dickson, un joven asistente de Thomas Edison, inventó en 1888 el kinetógrafo, que en manos del empresariado capitalista se convirtió en un mecanismo que permitía la visualización individual de primitivas imágenes en movimiento. Al mismo tiempo, Edison puso esta tecnología al servicio del magnate William Randolph Hearst, que la utilizó como medio propagandístico en las elecciones de Estados Unidos de 1896. Este magnate decidió cubrir los laterales de su edificio en Nueva York y otros lugares de la ciudad con grandes estructuras de

madera con pantallas, que actuaban como superficies de proyección de imágenes. Se proyectaban grabaciones de entretenimiento junto a los mapas de Estados Unidos, donde se mostraban los resultados de las elecciones. El cinematógrafo sirvió, en paralelo a la creación de relatos de ficción, para reafirmar relatos de poder ya existentes. Este hecho fundacional de Hearst prefiguró el uso de pantallas colosales, como las que tiempo después poblarían Times Square, como medio escenográfico para influir en la opinión pública. Escenografía y cinematografía se convertían, desde el origen, en un binomio inseparable para la propagación de las imágenes virtuales.

A principios del siglo XX se crean los Nickelodeons, los primeros espacios dedicados exclusivamente a la exhibición de películas. Estos pequeños cines utilizaban los escaparates de tiendas donde se proyectaban en bucle breve películas de entretenimiento naïf. Su nombre proviene de nickel, la moneda de 5 centavos de dólar, y odeion, nombre que en la Grecia antigua hacía referencia a los teatros sin techo. Los nickelodeons fueron la primera red de cines, diseñados para ser accesibles a la clase obrera. El precio de la entrada era muy inferior al de una función de teatro, lo que hizo que estas primitivas proyecciones de cine se convirtieran en el principal espacio de entretenimiento popular. Su bajo costo, su rápida distribución en barrios populares y la oferta de entretenimiento “vulgar” fue el precedente del cine como herramienta de entretenimiento de masas.

En 1908 se crea la Motion Picture Patents Company, un conglomerado de las empresas cinematográficas más poderosas de Estados Unidos. Su intención era tomar el control de una incipiente industria de producción de imágenes, privatizar las patentes públicas y alejar las técnicas de creación cinematográfica de las clases populares. Al establecer un monopolio de control de la imagen en movimiento lograron en solo dos años multiplicar exponencialmente el público, superando rápidamente al teatro como medio de comunicación de masas.

El aparato de captación de imágenes también se aplicó a la fotografía serializada por Eadweard Muybridge. Sus experimentos fueron patrocinados por un magnate del ferrocarril y de una compañía de telégrafos, y utilizó esta técnica para examinar de cerca el movimiento del cuerpo de los trabajadores para evaluar su rendimiento en la fábrica. La fragmentación del flujo de imágenes en fotogramas fue integral para aumentar la rentabilidad y la

plusvalía del capitalismo industrial racionalizado. Otros fotógrafos pioneros como Frank Bunker Gilbreth filmaron trabajadores ejecutando diversas tareas, como empaquetar cajas de cartón o ensamblar engranajes de maquinaria, para analizar formas y patrones de movimiento y aumentar la productividad.

Ford Motor Company implementó la tecnología cinematográfica para mejorar la rentabilidad de sus cadenas de montaje en masa. Estos estudios de movimiento contribuyeron a la división del trabajo en tareas separadas e individualizadas, cada vez más rutinarias y mecanizadas. Este proceso de racionalización del cuerpo del trabajador y de la producción industrial culminó, en 1913, en el establecimiento de la primera línea de montaje móvil, aumentando el control directo del ritmo de producción de los trabajadores y maximizando la extracción de su plusvalía. Esto es el nacimiento del fordismo, el sistema de producción industrial que desplaza el trabajo artesanal, aislando a los trabajadores del conocimiento global de la producción y separando el trabajo intelectual del manual. El aparato cinematográfico, por tanto, juega un papel fundamental en el origen del moderno sistema de producción del capital corporativo tal como lo conocemos hoy.

El teórico del cine Hugo Münsterberg señaló cómo, después del salto del cine de entretenimiento de feria a espectáculo de masas, rápidamente fue incorporado a la industria bélica. El diseño de las primeras armas automáticas estaba inspirado en el diseño de la cámara, así como el desarrollo paralelo de las tecnologías de reproducción del sonido. Un ejemplo de esto es General Electric, compañía asociada al nacimiento del cine, que trabajó con la Marina de Estados Unidos para mejorar la reproducción del sonido para su armada, tecnología que posteriormente aplicarían a la caja escénica del cine. En paralelo, el New Deal o el Partido Conservador en el Reino Unido desarrollaron las primeras tecnologías de cines móviles, con el objetivo de poder llevar películas de propaganda a las poblaciones más aisladas de clase trabajadora que les resultaban significativas electoralmente. Esto estaría en el origen de la simplificación e independencia del aparato cinematográfico, que llevaría a la televisión y años después a las pantallas de los dispositivos móviles.

MONTAJE

La cámara y, en especial, el montaje son los aparatos que, según Déotte, permiten a la clase dominante observar a la “clase peligrosa”: “Paradójicamente, si los ‘dominados’ pueden emanciparse de la alienación, que en Benjamin se define necesariamente como fantasmagoría, este éxito dejará a los ‘dominados’ en el desasosiego. ¿Cómo, en efecto, seguir observando, y por lo tanto controlando, a los que ya no se seduce, y que se convierten por tal razón en ‘clase peligrosa?’” La solución a este problema político será técnica: de aquí surge el recurso a la cámara de cine, que con el tiempo evolucionaría hacia las cámaras de videovigilancia: “Los que sacan provecho del trabajo del proletariado no se exponen más a las miradas de los proletarios. Miradas que amenazan ser cada vez más feroces; en estas condiciones, es de suma importancia tener la posibilidad de estudiar tranquilamente a los miembros de las clases inferiores sin ser a su vez objeto de estudio de contraparte”^[20].

Un ejemplo de la aparición del montaje como herramienta de modificación de la percepción es la linterna mágica. Este artefacto fue muy popular en el siglo XIX, y consistía en una caja que proyectaba un haz de luz a través de un vidrio pintado con paisajes, escenas o figuras grotescas. La linterna mágica se considera así uno de los modelos más reconocidos de precine, pero sobre todo, ofrece una primera aproximación al aparato del montaje. En la ordenación y sucesión de plaquetas de vidrio se orquesta una narración instructiva donde, como apunta la autora Jill H. Casid, se configura el poder de la escena de proyección. La “máquina proyectiva” toma agencia y se enfrenta a la fantasía del “sujeto soberano”^[21].

Otro precedente del montaje lo encontramos ya en la cámara oscura, un dispositivo óptico popular en el siglo XVII que permitía proyectar imágenes gracias a la refracción de la luz al atravesar un pequeño orificio que funcionaba como una lente convergente. Las cámaras actuales reciben el nombre de estos dispositivos, que se llamaron “cámara oscura” porque literalmente eran pequeñas habitaciones pintadas de negro para favorecer el efecto. Giovanni Battista Della Porta fue su inventor, astrónomo hijo de una familia comerciante de Nápoles, propietaria de tierras y de una de las flotas navales más grandes.

En su obra *Magiae Naturalis*, Della Porta definía la cámara oscura como un “espectáculo orquestado de imágenes”, una máquina de “satisfacción del

deseo”: “Como en una cámara uno puede ver una cacería, batallas con enemigos y otras ilusiones (...) Que en una cámara oscura con sábanas blancas, se puede ver con tanta claridad y resplandor, como si estuvieran ante nuestros ojos, cacerías, banquetes, ejércitos de enemigos, obras de teatro y todo lo que se desee. Que haya frente a esa cámara, donde desees representar estas cosas, una llanura espaciosa, donde el sol pueda brillar libremente: sobre eso pondrás árboles en orden, también bosques, montañas, ríos y animales, que son reales, o están hechos por arte, de madera o de algún otro material. Uno puede incluir pequeños niños, como solemos hacer cuando se representan las comedias, y uno puede falsificar ciervos, rinocerontes, elefantes, leones y cualquier otra criatura que se desee”^[22]. Con la invención de Della Porta se inaugura la época en que las imágenes, gracias al aparato del montaje y su dispositivo escenográfico, se ordenan al ritmo de lo que su “orquestador” decide “falsificar”.

Este uso manipulativo ya fue denunciado en su momento por el matemático jesuita François de Aquilón que, al observar los efectos sobre lo que él calificó de “pueblo ignorante” de la cámara oscura, afirmó: “De este modo, ciertos charlatanes tienden a engañar a la plebe ignorante; pretenden saber sobre magia negra, aunque apenas son conscientes de lo que eso significa. Se jactan de evocar fantasmas del diablo del infierno mismo y se los muestran a los espectadores. Conducen a los inquisitivos y curiosos, que quieren saber todo sobre temas secretos y oscuros, a una recámara oscura donde no hay luz, excepto lo poco que se filtra a través de un pequeño panel con una lente de vidrio [...] dicen que pronto vendrá el diablo. Mientras tanto, un asistente se pone una máscara de diablo para que se parezca a las imágenes de los demonios que uno suele ver, con una cara monstruosa y espantosa y cuernos en la cabeza (...) Después de eso, uno toma una inmensa lámina de papel y la coloca frente a los rayos de luz que han logrado ingresar a la recámara. En él se puede ver la imagen del diablo caminando arriba y abajo; esto lo miran con inquietud. Esta es la razón por la que los pobres y los inexpertos no se dan cuenta de que ven la sombra del charlatán y malgastan su dinero innecesariamente.”^[23] El poder de la imagen proyectada se encuentra en aprovecharse del espectador vulnerable, convocando “demonios teatralizados” que alteren la imagen y la realidad. Así, la cámara oscura parece prefigurar el poder alienante y manipulativo que, en los siglos venideros, y en especial en el XX, adquirirá la imagen en movimiento como herramienta de sumisión del proletariado.

Un último científico de la época, Robert Hooke, buscó demostrar el poder afectivo que las imágenes proyectadas podían tener sobre quien las contemplaba para sumirlo en la creencia: “Este experimento óptico [...] produce efectos de gran deleite, pero para los que no conocen el artefacto, muy maravillosos; de modo que los espectadores, no muy versados en óptica, que deberían ver las diversas apariciones y desapariciones, los movimientos, cambios y acciones, que de esta manera pueden ser representados, fácilmente podrían creer que son sobrenaturales y milagrosos, y con la misma facilidad ser afectados por todas esas pasiones de amor, miedo, reverencia, honor y asombro, que son consecuencias naturales de tal creencia. Y si los sacerdotes paganos de antaño lo hubieran conocido, sus oráculos y templos habrían sido mucho más famosos por los milagros de sus deidades imaginarias. Porque con un arte como este, ¿qué no podrían haber representado en sus templos? Apariciones de ángeles o demonios, inscripciones y oráculos en las paredes; las posibilidades de países, ciudades, casas, armadas, ejércitos; las acciones y movimientos de hombres, bestias, pájaros, etc., la desaparición de ellos en una nube, y que no aparezcan más después de que la nube desvanezca. Y, de hecho, casi cualquier cosa, que se pueda ver, puede por medio de este artificio ser representada muy vivida y claramente, de tal manera que, excepto para las personas muy curiosas y sagaces, el medio por el cual se producen estas apariciones no sea descubierto”^[24].

Finalmente, como apunta Jill H. Casid, la linterna mágica, la cámara oscura y otros dispositivos técnicos que configuran el aparato del montaje sirvieron para la producción del sujeto imperial de la razón. El uso y dominio de estas técnicas permitió a la Europa colonial materializar su visión de un “nuevo mundo”, sobre todo haciendo uso de estas tecnologías de proyección en las exhibiciones orquestadas por el poder, como las grandes exposiciones donde las potencias se reunían para perpetuar el relato que, hasta hoy, nos llega sobre su aparente “supremacía tecnológica”^[25].

Se puede situar el origen del montaje cinematográfico en los primeros experimentos de Charles Pathé, quien a principios del siglo XX se dedicó a crear películas donde se narraban exclusivamente crímenes reales. Estas narraciones continuaban en el cine el género ya conocido en el periodismo negro del “crimen real” o “true crime”, necesitando la construcción secuencial para narrar el asesinato, la captura y la ejecución del criminal, produciendo en el espectador una sensación de “conquista” y “justicia” que perpetúa estas

narraciones sensacionalistas hasta hoy. La expansión de este género también sirve para reforzar la visión burguesa de un relato del miedo, según la cual las clases subalternas deben temer a sus iguales y necesitar la protección del poder para vivir en comunidad.

Una película que sitúa el origen del montaje con el “true crime” es la producida por la Edison Manufacturing Company en 1901. Edison adquirió los derechos para filmar en exclusiva los eventos donde participaba el presidente McKinley. La suerte hizo que pudiera captar, de forma panorámica, los rostros de la multitud en el momento en que este fue asesinado por el anarquista Leon Czolgosz. Para concluir la película al más puro estilo narrativo del “crimen real”, Edison solicitó la autorización para grabar la ejecución en silla eléctrica a la que se condenó a Czolgosz. Al negársele, decidió escenificarla, siendo este el primer precedente de “reconstrucción” presentado como real, reforzando la idea de estos montajes como hechos verídicos aunque fueran completamente falsificados. Esta idea continúa hasta programas actuales donde los crímenes son representados, mostrando al “culpable” como encarnación del mal, al igual que en las linternas mágicas y cámaras oscuras de antaño, donde el “diablo” era encarnado para atemorizar a la población. Con esta operación de montaje, se crea una escenografía de la maldad que impacta en el subconsciente del público obrero al que se dirige, obviando completamente las luchas de clase en las que estos actos se inscriben.

El montaje aparece como el aparato que permite dotar de sentido narrativo a las imágenes en movimiento. Una forma de protomontaje se puede encontrar en la grabación de una procesión en 1897 por el Jubileo de la reina Victoria, donde los distribuidores de las imágenes que capturaron el instante ordenaron que debían mostrarse en un orden cronológico determinado. Así, la “verdad” de lo que sucede en un evento pasa a estar integrada no por lo que una cámara fija capta como única secuencia, sino por la ordenación que posteriormente establece un operador externo.

Con el montaje, entonces, se crea un relato continuado donde las imágenes adquieren un orden fijo dentro de su propio universo, y por tanto establecen una jerarquía de la contemplación e instauran un relato único de la percepción del acontecimiento. Un ejemplo claro lo encontramos en la obra del cineasta estadounidense D. W. Griffith, especialmente en *El nacimiento de una nación*, donde gracias al uso revolucionario del montaje manipula el relato visual para

asociar a la población negra y migrante con el caos, legitimando así el control social y reforzando la ideología blanca burguesa. La obra de Griffith, la más costosa producida hasta ese momento, fue financiada por la élite económica bancaria de los Estados Unidos, herederos directos en su mayoría del bando perdedor. Esta película se convirtió en el primer fenómeno de masas, siendo vista por más de 3 millones de personas, el producto cultural más consumido hasta ese momento en la historia de la humanidad.

Un ejemplo de cómo los aparatos de montaje y la cinematografía estaban en manos de las élites se dio tras la Revolución de Octubre en los principales estudios de Moscú. Con la toma del poder por parte de los bolcheviques, la mayoría de productores y jefes de estudio se exiliaron. Se aprobaron entonces las primeras resoluciones que reconocían el poder del cine como un arma real para la ilustración de la gran masa popular. Los estudios cinematográficos fueron nacionalizados y los técnicos y creadores proletarios, hasta el momento dirigidos por productores afines a la burguesía, comenzaron a producir sus propias películas. Este hecho implica no solo una revolución práctica en el modo de producción, sino también formal y estética, lo que hace que hoy las películas producidas en este período, como *El acorazado Potemkin* u *Octubre*, sean consideradas obras maestras de la cinematografía mundial.

SÍNTESIS

La materia en movimiento es aquella que se caracteriza por la mutabilidad constante de su forma. A diferencia de la materia arquitectónica, la escenográfica evoluciona según el relato que se desea implantar. No requiere demolición, sino únicamente transformación, que ya se encuentra en su concepción material. Por lo tanto, “materia en movimiento” es la categoría que nos permite agrupar todas aquellas escenografías del poder que se manifiestan —como ilustran los aparatos del cine y el montaje— por su capacidad de transformar la percepción y el espacio, regenerándose a sí mismas.

Materia en ordenación

Hablar de materia en ordenación es referirse a toda aquella sustancia escenográfica que necesita ser estructurada con una lógica narrativa en el espacio. Así, podemos hacer referencia a un sistema técnico que ordena y clasifica la información en su conjunto. Para analizar esta forma de ordenación de la materia, analizaré dos aparatos que son característicos de esta función: el autómatas y la computación.

AUTÓMATA

El autómatas, como aparato al servicio de la ilusión, existe desde tiempos muy antiguos. A menudo se documentan artefactos automáticos en los espacios de poder de diversas culturas: en los templos griegos, enormes estatuas eran movidas por máquinas de vapor, y en las cortes persas, los tronos reales estaban adornados con bestias mecánicas que atemorizaban a los súbditos.

Ctesibio fue un constructor de autómatas en Alejandría, que en el apogeo de esta ciudad egipcia, hogar de los fabricantes, se dedicó a construir estatuas cantantes. En la misma ciudad y época, hacia el siglo II a.C., Filón de Bizancio también diseñó grandes máquinas de guerra y teatros automatizados, que ofrecían representaciones sin intérpretes humanos. Unos siglos después, Herón desarrolla los primeros artefactos neumáticos aplicados a autómatas y efectos teatrales, generando espectáculos tridimensionales en miniatura que maravillaban a quienes los contemplaban. Alejandría ostenta así el título de ciudad de la Antigüedad donde más autómatas y artefactos escenográficos se desarrollaron.

Herón, en particular, adaptó esta tecnología a la ingeniería religiosa, generando altares automatizados donde las estatuas sagradas se movían respondiendo al canto de los fieles, creando la ilusión de ser dioses parlantes. Entre los artefactos que diseñó, se encuentra la primera puerta automática, pensada para abrirse sola cuando el sacerdote del templo encendía un fuego estratégico. Dos mil años después, la tecnología de las puertas automáticas sería implementada en los comercios de los centros comerciales. Así, la

automatización cumple la función de una invitación divina: se accede al templo de la misma manera que el Capital desea que accedamos al consumo, mediante una seducción “mágica”.

Los autómatas de Herón, recopilados por él mismo en su libro homónimo, servían principalmente para facilitar las acciones del culto a los sacerdotes. Así, el inventor diseñaba un dispositivo escenográfico en forma de máquina expendedora, donde los fieles, al introducir una moneda, recibían automáticamente agua purificadora para los rituales. En sus aparatos encontramos por primera vez la sustitución práctica del rol del sacerdote por la máquina. Esta erosión de la autoridad sacerdotal, que era el principal fundamento del poder imperial de la época, es considerada por historiadores como Sprague de Camp como una de las causas de la desintegración de la antigua Roma^[26]. Otro historiador, Robert Brumbaugh, afirmó que la tecnología escenográfica religiosa comportó la pérdida de poder de las figuras sacerdotales, descentralizando la creencia religiosa. El sacerdote se vuelve decadente y la máquina cataliza la ilusión popular.

Debemos recordar que hoy los templos de la antigüedad nos han llegado completamente desprovistos de los artefactos escenográficos que les daban vida. La carcasa arquitectónica era solo el envoltorio para cobijar todo el arsenal de autómatas dispuestos para generar la ilusión. El gran estudioso del clasicismo E.R. Dodds calificó los últimos siglos del Imperio Romano como “una era de ansiedad”, y argumentó que la eficiencia imperial regimentada y mecánica ya no podía contener el caos creciente en las almas de sus súbditos^[27].

El conocimiento del arte de hacer autómatas se perdió con el colapso del mundo antiguo, pero pudo sobrevivir en parte gracias al Imperio Bizantino y a la cultura árabe. Liudprand, obispo de Cremona, describe una gran maquinaria escenográfica que precedía al salón del trono en el palacio imperial de Constantinopla, en el año 949. Narra cómo el trono del emperador estaba custodiado por dos enormes leones metálicos que, al acercarse los súbditos, bramaban de forma amenazante, moviendo la cabeza y parpadeando los ojos, al mismo tiempo que el trono se elevaba con el emperador encima como impulsado por una fuerza “mágica”. Así, se mostraba a los embajadores occidentales la superioridad de Oriente frente a su decadencia. La pervivencia

de los autómatas solo en esta parte del mundo antiguo muestra la conexión relevante que estos tenían respecto a mantener el dominio del poder.

La reincorporación de los autómatas a Europa provino del mundo árabe, concretamente del erudito Al-Jazari, a través de sus tratados sobre “mecanismos ingeniosos”. Sus primeros usos eran como artefactos en forma de aves y otros animales que adornaban los jardines de príncipes y nobles. Las numerosas figuras movidas principalmente por sistemas hidráulicos representaban el espectáculo mecánico de una naturaleza recreada. Los animales artificiales fueron el precedente de la automatización de los cuerpos humanos, que con la modernidad pasarían a ser centrales, dejando de tener solo el papel de entretener y maravillar a las clases altas para convertirse en el motor central de la revolución científica.

Con el pensamiento mecanicista de Descartes comienza lo que hoy podemos llamar “robots” o “inteligencias artificiales”. El pensador francés da luz a su visión contemplando los ingenios mecánicos de los jardines reales de Saint-Germain-en-Laye, donde la realeza y la burguesía, en plena ebullición del siglo XVII, se reunían para deleitarse observando las criaturas animadas por fuerzas hidráulicas. Es a partir de aquí que estos “seres animados” adquieren centralidad en nuestro tiempo, como encarnación del control absoluto sobre las fuerzas de la naturaleza y la creación.

La obsesión de Descartes con los autómatas lo llevó a querer “duplicar” a su hija, muerta a los cinco años, mediante una muñeca mecánica que replicaba todos sus movimientos. Descartes se vinculó tanto con esa figura que la dirigía como si fuera su hija auténtica, renacida gracias a la “magia” del mecanicismo. Se cuenta la historia, entrecruzada con la leyenda, de que el filósofo viajaba con ella en un barco, y su capitán un día descubrió al pequeño autómata. Horrorizado al ver que aquella “niña” se movía sola, la lanzó por la borda. Descartes, al enterarse, mató al capitán y lo arrojó también al agua, como había hecho con su “hija”. El filósofo consideraba que todos los seres vivos eran solo autómatas complejos, privados de todo estado mental, movidos por la supervivencia. Pero, aun así, como relata su historia, no privados de sentir y sufrir las consecuencias de sus actos.

La adopción de este cosmos mecanicista por parte de las clases dominantes se da ya en la transición entre la Edad Media y la Moderna. Allí, los autómatas

fueron incorporados a los relojes de templos y edificios públicos: figuras mecánicas que representaban los pecados capitales, los pecadores, santos o directamente la Muerte. Estas figuras en movimiento marcaban el ritmo de la vida de los trabajadores y son el precedente de la revolución del pensamiento de Descartes, donde la “diferencia entre un ser vivo y un cadáver no era más que la diferencia entre un reloj sin cuerda y un autómatas desgastado”^[28].

El teóric Erik Davis afirma que en la modernidad, Occidente generó un “pacto con las máquinas”^[29], Podemos situar estas máquinas en la historia como reflejos de nosotros mismos en sus movimientos y designios. Un ejemplo de ello es el ludismo que estalló durante la Revolución Industrial, donde la burguesía creyó posible sustituir al proletariado por la máquina. La ilustración científica que la clase dominante tenía hacia las máquinas, concebidas ya como sus sirvientes divinos a la par con los trabajadores, no fue bien recibida por el proletariado, que se rebeló contra ellas destruyéndolas. Curiosamente, cabe señalar que la revuelta contra las máquinas que caracteriza el siglo XVIII precedió, de algún modo, a las revoluciones contra la burguesía en el siglo XIX.

Esta vertiginosa irrupción de los autómatas en todas las esferas de la sociedad moderna tuvo su momento álgido en el siglo de las luces, donde incluso se llegó a suplantarse al autómatas. En la corte de Viena se presentó el “Turco”, un autómatas diseñado para jugar al ajedrez creado por Wolfgang von Kempelen. Este proto-robot fascinó enormemente a todos los ilustrados del momento por su alta capacidad resolutoria, que imitaba casi a la perfección la mente humana en el juego de ingenio y decisión necesario para ganar la partida. Pero el autómatas se revela como un engaño al descubrirse que Kempelen lo había diseñado para ocultar en su interior a una persona, que era la que realmente tomaba las decisiones. Este hecho evidencia la fascinación inocente que los autómatas generaban en el público adinerado: una máquina que aparentaba inteligencia, pero que en realidad era animada por la mano esclava contenida en su interior. Tal como hoy ocurre con los ordenadores, sus sucesores, como demuestra el impacto a finales del siglo XX de Deep Blue humillando al campeón de ajedrez Kaspárov, o más recientemente, las inteligencias artificiales que proyectan sobre nosotros la ilusión de conciencia, ocultando tras de sí todo el conocimiento sustraído como subproducto intelectual.

No es casualidad que la máquina imitara los rasgos étnicos de un turco; los autómatas eran vistos como representación de la alteridad, y el hecho de representarlos con características físicas de culturas lejanas los situaba en el centro del auge de los discursos raciales que empezaban a caracterizar la mentalidad europea. A lo largo de la historia, los poderosos siempre sintieron esta fascinación por los autómatas y encargaron a sus artistas su creación. Da Vinci crea para Luis XII de Francia un león mecánico que abría su pecho mostrando su escudo de armas, y el artesano Juanelo Turriano creó un monje que caminaba por las calles pidiendo limosna para su amo, el emperador Carlos V. Mucho antes, el creador árabe medieval Ibn al-Razzÿz al-Jazarÿ creó una máquina humanoide que representaba a un esclavo cuya tarea era verter agua sobre las manos del rey mientras realizaba lavados rituales. El autómata era el sueño lúcido en la mente de la clase poderosa, que vendría a sustituir la mano de obra esclava. El autómata no se queja, no protesta y, por tanto, no tiene capacidad de rebelarse. Este hecho es lo que llevó, en el imaginario burgués posterior, a la fascinación casi naïf por el autómata y la voluntad de sustituir al proletariado por la máquina.

Emmanuel Alloa afirma que el antropomorfismo que asociamos a las imágenes de los autómatas genera una “mágica fuerza de atracción” capaz de atraer las miradas con una fuerza de tracción intrínseca^[30]. En su presencia, se escenifica así lo que él denomina un “mandamiento de visibilidad”, apartando la mirada humana de sus vías cotidianas, que se resume en la conocida frase de Valéry: “Las cosas que miro, me miran tanto como yo las miro”.

COMPUTACIÓN

La computación digital es la capacidad de convertir cualquier información en un sistema binario de reproducción. Sus orígenes como aparato se pueden remontar al siglo XVIII con figuras como Leibniz y Johnson, que lo plantearon como método de cálculo.

Cuando hablamos de computación, debemos referirnos también a la digitalización, retrocediendo hasta los inicios del término en manos de Gottfried Wilhelm Leibniz. En el siglo XVII desarrolló el primer sistema binario, un lenguaje universal que permite reducir la información a solo dos

unidades numéricas. Desde joven, Leibniz trabajó como jurista y diplomático, siendo uno de los pocos pensadores históricos con tantos conocimientos sobre los mecanismos del Estado. En una carta al hijo del barón Boineburg afirmó que “soy de la opinión de que uno debe obedecer, como regla general, ya que el mal de la revolución es mucho mayor, sin comparación, que los males que la originan”. Los conceptos de “programación” y “lenguaje binario” parten de la voluntad de Leibniz de, como pionero de la cibernética, dar origen a una teoría que buscaba “ordenar” la naturaleza tal como se ordena el Estado moderno.

En un origen, producir una imagen requería un contacto directo con la materia natural. Si pensamos en una pintura rupestre, el color rojo se producía a partir de triturar rocas ricas en cobre, mientras que las tonalidades grises y negras provenían a menudo de moler huesos y carbones de las hogueras. Existía una relación directa entre la acción de producción de la imagen y su plasmación final, al menos para quienes estaban a cargo de su creación. Esto se mantiene así en todas las imágenes de las que hemos hablado hasta ahora, desde la perspectiva hasta la caja escénica, pasando por la cinematográfica. Con la imagen por computación, la materia se recluye a la sombra, en el interior más profundo de los chips y ordenadores, produciendo la ilusión de su desaparición.

Con el aparato de computación se continúa la máxima que Déotte pronuncia en torno a todos los aparatos: todos ellos, inventados en la modernidad, están hechos para el “juego”, tienen un componente lúdico. “Son accesorios de los placeres humanos, cuyo nacimiento no está ni en el taller ni en el laboratorio, sino en la barraca de feria”^[31]. Con la computación, el aspecto lúdico del mundo virtual se mezcla con la tecnología militar y propagandística. Desde la perspectiva hasta la caja escénica, pasando por la retórica y el montaje, todos los aparatos son productores de nuevos regímenes de ficción, autoprodutores de mundos y temporalidades que transforman la corriente sociohistórica.

El aparato de la computación va más allá del cinematógrafo, en tanto que produce imágenes electrónicas que ya son puramente espectrales. Hasta ahora, todas las imágenes producidas estaban encarnadas, de una u otra manera, en su materialidad: desde los telones que dibujaban paisajes teatrales hasta los negativos de celuloide que daban cuerpo a la imagen fílmica. Con la aparición de lo digital, se crean escenografías espectrales que disuelven la unión entre imagen y materia. Con la computación, afirma Josep M. Català, las imágenes

pueden por fin abandonar el mundo de la materia al que habían estado ligadas durante milenios^[32]. Son “imágenes mentales” que recuperan una “escenografía propia”.

Existe una línea que conecta los autómatas con la computación, de la máquina que ilusiona a la máquina que ordena. En 1801, Joseph Marie Jacquard, un empresario textil, realizó una aportación fundamental a la robótica. Diseñó un sistema de funcionamiento automático para los telares que permitía programar sus movimientos. Consistía en una tarjeta perforada que lograba establecer patrones y asignar tareas. Más de un siglo después, IBM recuperó aquel sistema implementado en los telares automatizados para replicarlo en las primeras computadoras. La máquina que ordena es heredera directa de aquellas primeras máquinas surgidas de la revolución industrial que, por primera vez, designaron a los trabajadores como materia obsoleta.

El teórico de la imagen Vilém Flusser afirma que, a partir de la modernidad y especialmente después de la Ilustración, los aparatos experimentan un proceso de perfeccionamiento progresivo^[33]. Esto implica que los aparatos comenzaran a funcionar cada vez más rápido y la humanidad se vio incapaz de seguir su ritmo evolutivo. Tal como caracteriza a la computación, su capacidad de cálculo supera rápidamente la capacidad humana para comprenderla, de modo que los aparatos empezaron a operar más allá de la razón humana. Dicho de otra manera, la humanidad perdió el control sobre los aparatos. El mito ilustrado por excelencia, el monstruo de Frankenstein, es la manifestación popular de este descontrol.

Flusser pone ejemplos^[34] tangibles de aparatos fuera del control humano, como serían los aparatos administrativos, políticos, económicos... ¿No sentimos a nuestro alrededor cómo la burocracia sobrepasa todos los ámbitos humanos? Este sería un ejemplo de cómo todo aparato social ha superado la capacidad de entendimiento humano y avanza de forma autónoma. Pero, aun así, apunta el autor, siguen necesitando la intervención humana. Las decisiones humanas parecen haberse eliminado, pero los aparatos requieren que los humanos continúen “presionando teclas”. La computación que rige la vida de todos es un ejemplo claro de la última sentencia de Flusser: nos convertiremos en funcionarios que únicamente reprograman aparatos.

Es en el siglo XX, sin embargo, cuando podemos encontrar la evolución práctica de este sistema, especialmente gracias al papel de General Electric, la compañía tecnológica más importante del mundo. Para mejorar su competitividad, crearon un sistema de digitalización de las pólizas de seguros de millones de usuarios, violando su confidencialidad. Esto sentó las bases para el desarrollo de sistemas masivos de mantenimiento de registros digitalizados, que condujeron al sistema contemporáneo de burocracia virtual que hoy registra todo movimiento social.

A partir de aquí, la tecnología digital se desarrolló aplicándose a todos los campos de gestión de la información. Especialmente a finales del siglo XX, esta compañía dio paso al moderno imperio tecnofeudal de Google, Apple o Microsoft que, entre otros, configuran la representación de la realidad en el presente.

La imagen ordenada que habita el mundo virtual permite superar la noción de “neutralidad” que a menudo se asigna a las tecnologías que rodean a los aparatos. Pero al mismo tiempo, también busca, como apunta Erik Davis, superar la simple categorización como “herramienta”: “La tecnología es una embaucadora, lo ha sido desde que el primer héroe cultural enseñó a la tribu humana cómo hilar la lana para luego taparle con ella los ojos. El embaucador muestra cómo la inteligencia se desenvuelve en un mundo impredecible y caótico; nos invita a atravesar las puertas abiertas de la innovación y nos atrapa en la prisión de las consecuencias no deseadas.”^[35] En la imagen computarizada esta capacidad de engaño se hace más presente. Hasta el momento, todas las imágenes podían mentir, pero para lograrlo necesitaban someterse a un proceso de transformación química y alquímica de su materia. Con la imagen digital, su materia se mantiene intacta y es solo un cambio invisible de código lo que modifica su proyección.

La llegada de la imagen digital a partir de los años 80 supuso el abandono de la necesidad de aparatos rudimentarios como cámaras oscuras y procesos químicos para producir las imágenes. Se produjo la separación definitiva entre la imagen y el proceso de postproducción, que con la generalización de los ordenadores personales primero, y de los teléfonos inteligentes después, simplificaban el proceso para obtener una imagen. La luz ya no se convierte en superficies químicamente reactivas, sino en cargas eléctricas siguiendo el sistema computacional originado por Leibniz.

Sin embargo, la desmaterialización de la imagen digital solo se produce sobre la superficie del espejo del receptor. Internamente, la computación es un parlamento geológico que reúne un conjunto de minerales y tierras raras extraídas de todos los rincones del mundo. La producción de la virtualidad perpetúa las mismas lógicas coloniales del capitalismo extractivo, pero desplazando la atención a otras materias hasta ahora menos relevantes.

Un ejemplo actual es el uso de la IA: detrás de una generación espontánea de imágenes infinitas se esconde una explotación de recursos naturales sin precedentes en la historia. Al diluir la frontera entre la materia simbólica y la física, el aparato de la computación proyecta la ilusión de que la creación se vuelve únicamente virtual, por intervención casi “divina”.

Hoy, la lucha por el control de esta materia “desconocida” se sitúa en el centro de las tensiones geopolíticas. Las principales potencias tienen como necesidad prioritaria la conquista de territorios ricos en tierras raras. Detrás de los grandes conflictos actuales se encuentra la necesidad de mantener el monopolio de esta materia que permite sostener la ilusión, paradójicamente, del mundo digital inmaterial.

En 2024, Apple publica un anuncio del nuevo iPad Pro M4. En él, la escenografía mostraba una gran sala industrial en cuyo centro se situaba una tarima poblada por multitud de objetos: instrumentos musicales, utensilios de artesanía, juegos de mesa, juguetes de madera, cámaras y otros aparatos analógicos. De repente, una gigantesca prensa hidráulica descendía dramáticamente del techo, aplastando lentamente los objetos que estallaban con furia. Al elevarse de nuevo, la tarima mostraba en su centro un único objeto: el iPad. Esta anécdota ilustra la visión que las potencias tecnológicas tienen sobre el futuro de los aparatos digitales: la completa desaparición de toda “molestia” material y, por tanto, potencialmente manipulable más allá de su objeto prediseñado.

SÍNTESIS

La materia ordena hace referencia a la estructura narrativa que toda forma escenográfica necesita para generar fascinación y sentido. Una característica fundamental de esta es que, en la construcción narrativa del poder, la

replicación de formas reconocibles para el observador es imprescindible para dotar de coherencia a la ilusión. En el análisis de aparatos como el autómata o la computación encontramos una plasmación concreta de este hecho. La “materia en ordenación” es, por tanto, la categoría que permite construir una lógica interna que sostiene la ficción que genera en su ejecución.

Materia en desintegración

Esta última categorización de la materia tiene la voluntad de analizarla en su particularidad más singular: la capacidad de desintegrarse y recomponerse constantemente, para mutar y transformarse como forma escenográfica ante los ojos de quien la contempla. Para ilustrar este fenómeno, se analizarán dos aparatos característicos: la representación anatómica del cuerpo y la retórica literaria.

ANATOMÍA

Durante la modernidad, la representación anatómica del cuerpo se convirtió en un aparato clave para el desarrollo de la medicina, pero también para el ejercicio del poder sobre el cuerpo humano.

Ejemplos de ello son la pintura de La lección de anatomía de Rembrandt, las ilustraciones de Gautier d'Agoty o las láminas de Henry Gray, todos encargos directos de las sociedades médicas formadas por la burguesía de la época. A pesar de ser un gran avance, hay que tener en cuenta que muchos de los cuerpos utilizados provenían de personas marginadas o condenadas a muerte.

Así, el saber anatómico se articula a partir de una jerarquía: el cuerpo estudiado pertenece a menudo a quien no tiene voz ni poder, mientras que el conocimiento lo ejercen las instituciones académicas o médicas. La representación anatómica, por tanto, refleja no solo un interés científico, sino también una relación de dominio sobre el cuerpo como objeto de saber y control.

A lo largo de la historia europea, científicos de toda condición se dedicaron a “ilustrar” lo que era considerado “anormal”. Como apunta Jorge Luis Marzo, es en este punto donde todo aquello que se consideraba “fuera de la norma” es indexado, clasificado y pasa a formar parte de los gabinetes de curiosidades de la modernidad: fetos dislocados, hombres deformes, terneros bicéfalos, cráneos alargados o fémures colosales pasaron entonces a constituir esta particular teratología, un catálogo de “monstruosidades”.

El cuerpo humano es parcelado, diseccionado y clasificado por el poder, y este gesto de desintegración de la imagen subjetiva del cuerpo humano lleva al nacimiento de la identidad xenófoba en el núcleo de la sociedad europea. Las desigualdades de género se reflejan en la cosificación del cuerpo de la mujer, como un producto industrial al servicio de la reproducción y la sexualidad. La violencia colonial se manifiesta en la frenología racial, que busca evidencias “científicas” de la inferioridad de las personas no blancas. La jerarquía social se ve reflejada en las taxonomías que identificaban a las clases subalternas como “menos inteligentes” respecto a la burguesía dominante.

En el siglo XIX, científicos como Galton o Quetelet designaron lo que ellos llamaron *l'homme moyen*, el “hombre común”, una abstracción hecha a partir del análisis de multitud de características fenotípicas para designar la “normalidad” anatómica humana. El binarismo, la producción cuantitativa y la cadena de valor eran aplicadas al cuerpo humano, de la misma manera que el sistema de explotación del Capital lo aplicaba a la materia inanimada. Quetelet llega a afirmar que “cuanto mayor es el número de personas observadas, más se borran sus peculiaridades, sean físicas o morales, lo que permite que predominen los hechos generales por los cuales la sociedad existe y se conserva”. Así, la clasificación anatómica se convierte en una herramienta de biopoder, de control sobre el cuerpo humano y su agencia.

Galton, siguiendo esta premisa, se dedicó a hacer uso del aparato fotográfico capturando instantáneas de los rostros de convictos, en busca de un patrón de anormalidad. Bajo este paradigma, se extrae que el “hombre decente” no tiene imagen, no destaca por sobre el conjunto: “la verdad se presume anodina mientras que el engaño es espectacular”. Como apunta Marzo, este es el nacimiento de la identificación de las ciencias sociales con las ciencias físicas: el ser humano común es equiparado con “resultados medios”, convirtiendo la experiencia humana en un dato cualquiera.

En el marco del positivismo del siglo XIX, el criminólogo Cesare Lombroso formuló la teoría del “delincuente nato”, según la cual determinados rasgos anatómicos como los craneales, faciales o corporales revelaban una predisposición biológica al crimen. Esta naturalización de la desviación social contribuyó a patologizar la pobreza y a asociar el cuerpo proletario con la degeneración. El discurso anatómico se convertía así en un instrumento de

legitimación científica de la represión penal y del control social ejercido por el Estado liberal burgués.

A inicios del siglo XX, Frederick Winslow Taylor, un ingeniero mecánico especializado en la mejora del rendimiento, sistematizó la organización científica del trabajo mediante el análisis minucioso de los movimientos corporales. El cuerpo del obrero fue descompuesto en unidades funcionales optimizables, subordinadas a criterios de eficiencia productiva. Esta instrumentalización anatómica reducía al trabajador a fuerza mecánica cuantificable, consolidando una forma de dominación burguesa basada en la disciplina, la vigilancia y la extracción máxima de rendimiento.

A lo largo del siglo XIX, se estableció una relación entre el control del cuerpo proletario y la arquitectura y urbanismo de los grandes núcleos poblacionales. El barón Georges Eugène Haussmann impulsó las reformas urbanísticas durante el Segundo Imperio francés, que se justificaron parcialmente con argumentos higienistas basados en la circulación del aire, la luz y la salubridad corporal. No obstante, la reorganización anatómica de la ciudad implicó también el desplazamiento de las clases populares y la destrucción de barrios obreros considerados focos de enfermedad y revuelta. El discurso médico sobre el cuerpo colectivo sirvió así para legitimar una reestructuración espacial favorable a los intereses burgueses y al control político.

RETÓRICA LITERARIA

La retórica, desde la antigüedad, ha sido una herramienta fundamental para ejercer y mantener el poder. Dominar el arte del discurso permite influir en la opinión pública, construir relatos convincentes y legitimar autoridades.

En la época contemporánea, el realismo literario aparece como un aparato retórico que busca representar la realidad cotidiana con precisión y detalle, a menudo como respuesta crítica a los cambios sociales provocados por la revolución industrial y el ascenso de la burguesía.

Un ejemplo claro es *Madame Bovary* de Flaubert, que retrata la frustración vital de una mujer atrapada en los límites sociales y morales de su época. La obra

fue acusada de atentar contra la moral pública, lo que demuestra cómo el poder reacciona ante representaciones que cuestionan el orden establecido. Así, el realismo no solo refleja la realidad, sino que también la interroga y evidencia quién la controla y con qué discurso.

Como apunta Roland Barthes^[38], la cultura occidental ha utilizado la descripción como un fin dentro de la institución literaria, lo que llamamos retórica. Esta tiene una función estética, donde lo verosímil es lo que marca las reglas genéricas del discurso, las que articulan las leyes sobre cómo se describe y se narra el mundo. Así, con la retórica, se establece un territorio “físico” que genera sus propias reglas, un universo en sí mismo, un “estado de excepción” permanentemente instalado en la utopía de la ilusión sin fronteras. El fin de todo efecto —en referencia al panorama literario— es ejercer una manipulación del punto de vista; ahora ocupo tu campo de visión, ahora soy el mundo entero.

Déotte afirma^[39] que el discurso político, como género en sí mismo, no debe ser considerado como un discurso retórico más; subvierte el orden social fundado por los cánones aristotélicos. A partir de la modernidad, las artes son movilizadas a través de los aparatos, estableciendo lo que Rancière llama un régimen de representatividad de las artes. Es en la retórica, como aparato nato del ser humano, donde se visibiliza mejor en qué se convierten los materiales del arte y la política: tienden a la fragmentación.

El parlamento moderno no es solo un espacio deliberativo sino un aparato que escenifica la palabra legítima y define quién puede hablar políticamente. En su configuración censitaria del siglo XIX, figuras como François Guizot contribuyeron a instituir un dispositivo donde la representación política estaba estructuralmente vinculada a la propiedad. La retórica parlamentaria producía así a la burguesía como sujeto universal de la nación.

Siguiendo la lógica de Déotte, el museo no es neutral: organiza el tiempo histórico y el gusto. Instituciones como el Musée du Louvre consolidan un relato de continuidad civilizadora que coincide con la hegemonía burguesa. La selección, clasificación y exposición de obras configuran una pedagogía visual que naturaliza el orden social moderno.

Con la expansión de la prensa industrial, magnates como William Randolph Hearst convirtieron el diario en un aparato de producción de opinión pública. No se trata solo de contenido ideológico, sino de la instauración de un ritmo cotidiano de lectura que estructura el espacio público. La burguesía aparece allí como portadora del sentido común y del realismo político. Randolph Hearst fue también uno de los principales promotores de la prensa amarilla, aquella dedicada a exaltar la opinión pública mediante el uso indiscriminado de titulares alarmistas y catastrofistas.

SÍNTESIS

Con la desintegración de la materia podemos referirnos al hecho de que, como muestra el análisis de los aparatos retórico y anatómico, el hecho escenográfico se caracteriza por su fragmentación. El estudio de estos aparatos concretos en esta última categoría sirve para mostrar cómo el cuerpo humano tampoco escapa a ser considerado como materia “despreciable”, como evidencia el papel del poder en su intento de sustitución. Por lo tanto, al hablar de “materia en desintegración” establezco la última categoría que clasifica a las escenografías del poder, donde estas tienen la necesidad de reformularse estructuralmente para, paradójicamente, mantener su fortaleza manipulativa.



Lo que puede un Sastre!

Epílogo. El tronco desnudo

Este grabado es una buena imagen para reflexionar sobre el papel de la ilusión hoy. Vemos en el centro un pequeño tronco cubierto con una tela. La forma en que esta lo envuelve parece remitir a la figura de un monje, o de un predicador, o incluso, de un antiguo chamán. Sus “brazos” están alzados hacia el cielo, y el “rostro” inclinado parece fijar su mirada misericordiosa en el pueblo. Este se arremolina a sus pies: primero una mujer que pierde la mirada devota entre los pliegues de la corteza; detrás de ella, un reguero de rostros que son un catálogo de emociones, del miedo a la misericordia, de la calma a la indiferencia. Una representación del pueblo que se arrodilla ante el tronco como si fuera un ídolo pagano, que detrás suyo hace aparecer espíritus, brujas y demonios para atemorizar a sus adoradores. Pero este séquito de fuerzas malignas parece difuso, intangible, no tiene la misma presencia que los cuerpos del pueblo o del tronco encapuchado. No podemos saber si los demonios están presentes en la escena o son producto de la ilusión. Sin embargo, esto no importa, porque son igualmente reales.

La imagen pertenece a la serie de “Los caprichos” que el pintor ilustrado proyecta a finales del siglo XVIII, como forma de reflejar su visión sobre la época que le había tocado vivir. Titula la estampa “¡Lo que puede un sastre!” y la acompaña de un texto manuscrito, comúnmente atribuido al mismo pintor: “La superstición general hace que todo un pueblo se postre y adore con temor a un tronco cualquiera, vestido de santo”. Un manuscrito posterior, de otro autor contemporáneo, añadió la siguiente interpretación: “¡Cuántas veces un bicho ridículo se transforma de repente en un fantasmón que no es nada y aparenta mucho! Tanto puede la habilidad de un sastre y la bobera de quien juzga las cosas por lo que parecen”.

El icono se enmarca así en la temática general asociada a Los caprichos: una crítica a la superstición que, en todos los ámbitos —tanto el religioso, como el social y el político— dominaba la época. Un tiempo de transición, donde las ideas ilustradas colisionaban con la tradición, donde las ilusiones constituidas en torno a la fe transitaban hacia las ilusiones producidas por la razón. En el texto que acompañó la publicación de los grabados, Goya explicó que su voluntad era crear una genealogía ilustrada de las preocupaciones, engaños,

manipulaciones y fantasmagorías que retrataban su tiempo, y al mismo tiempo ejercitar en quien las contempla la “fantasía del artífice”. El pintor, como él mismo deja bien claro, no quería ni podía copiar la naturaleza de esos engaños, sino que pretendía “exponer a los ojos normas y actitudes que sólo han existido hasta ahora en la mente humana, oscurecida y confusa por la falta de ilustración o acalorada por el desenfreno de las pasiones”. Goya decidió poner a la venta sus grabados en 1799 en una tienda de perfumes de Madrid, situada —casualidad o no— en la “Calle de Desengaño”.

Es conocida de “Los caprichos” su sentencia más relevante, aquella en la que se afirma que la fantasía, abandonada a la razón, produce los monstruos más imposibles; pero que unida a ella, era el origen de todas las maravillas. Más allá de las infinitas lecturas que se han hecho de su obra, me interesa remarcar aquí su papel central como elemento de reflexión sobre la ilusión construida y su carácter de advertencia sobre esta. “¡Lo que puede un sastre!” invoca, ya desde el mismo nombre, la capacidad escenográfica que tiene la materia para seducir a quien la contempla, de construir el deseo a su alrededor solo haciendo uso de los materiales más efímeros. Un simple tronco de árbol desnudo, cubierto con cualquier tela, puede invocar a su alrededor la poderosa fuerza del símbolo, del tótem alzado que conjura la creencia.

Aquí me resulta pertinente volver, como hemos hecho a lo largo de estas páginas, al pensamiento de Jean-Louis Déotte sobre los aparatos. El autor nos habla de cómo la “embriaguez subversiva” es aquella que caracteriza la función de los aparatos, perforando el tiempo común que nos constituye. En sus palabras, “la que suspende la temporalidad de los espectros, de la fantasmagoría colectiva”^[40], la que supera el tiempo y el espacio constituido a nuestro alrededor son los aparatos, que rompen la lógica de contemplación para instituir una nueva. Esto es lo que Goya nos muestra en la estampa que tenemos aquí presente: un ser enmascarado que es capaz, solo con su imagen presente, de generar un sentido de pertenencia a su alrededor, todo un pueblo postrado ante la ilusión que desprende. Déotte, pensando en imágenes como esta, cita una reflexión de Rang: “El rey no puede hacer justicia más que cubierto con el hábito estrellado de su dios. El sacerdote que transmite un oráculo deviene entonces persona y personaje; persona: él per-sona; habla a través de la máscara del dios (...) Cuando se trata de honrar a un dios en un lugar dado, el sitio debe ser recubierto del hábito del que se honra: un ídolo es vestido divino puesto sobre una estaca. (...) Toda autoridad es máscara...”^[41].

Toda autoridad es máscara. Esta misma sentencia es la que parece presentarnos el pintor aragonés: un espantapájaros que, a manera de tótem ritual —y siempre resguardado por un séquito de criaturas malignas— somete a una multitud de fieles a su alrededor, que lo adoran como si se tratara de una aparición mariana. Esta imagen, sin embargo, no forma parte únicamente de la imaginación de Goya, sino que responde, como buena parte del resto de los Caprichos, a un tópico de la literatura de la época. En una carta al conde de Lerena, el poeta valenciano León de Arroyal ilustró uno semejante: “El respeto y el temor, contraídos por el largo hábito, nos hace algunas veces adorar un tronco; pero si una mano esforzada le da el primer hachazo, no nos contentamos con despreciarle, sino que le echamos al fuego”^[42]. Unido a esto, la sociedad ilustrada de la época, influenciada por la Revolución Francesa, buscaba huir de las connotaciones que la superstición religiosa ejercía sobre la política del presente. Un político tan relevante en la España del momento como Gaspar Melchor de Jovellanos escribió numerosas críticas contra ciertas imágenes sagradas y el culto a las reliquias, que consideraba que servían para dominar a las clases bajas^[43].

Goya, así, ejemplifica con sus grabados un mundo en crisis^[44], en donde los antiguos valores son confrontados y las ilusiones sostenidas por la tiranía religiosa empiezan a diluirse. En donde la estratificación estamental en dominio de la nobleza da paso a una clase naciente, que bajo el estandarte de la razón y la libertad instauro un nuevo orden, supuestamente alejado de cualquier ilusión manipuladora. El pintor, de hecho, realizó estos grabados como una forma de soporte al rey Carlos IV y la reina María Luisa, cuando la corona se enfrentaba al antiguo poder secular más conservador del clero y la aristocracia^[45]. Así, existe un programa ideológico que, detrás de “Los Caprichos”, está al servicio del reforzamiento del poder del monarca y de una élite culta, cercana a los valores de la Ilustración, frente a unos sectores más conservadores conformados por el clero y el apoyo ciego del pueblo.

Alrededor de los grabados, por tanto, se genera lo que Vilém Flusser denomina una “visión escénica del mundo” que sirve para postular una futura manipulación de este^[46]. El mundo debe ser “informatizado” según la nueva ideología, en este caso una que “ataca” las creencias populares del pueblo por considerarlas “supersticiosas”, y da apoyo a una nueva élite, la burguesía, que ocupa el lugar de la anterior. Como apunta el autor, el desafío de todo nuevo productor de imágenes es lograr “fijar” una visión del mundo para que sirva

como mapa a las futuras generaciones. Señala que las imágenes técnicas —y los grabados son la primera de ellas sometida a la reproducibilidad técnica— son intentos de fijar puntos comunes en la conciencia colectiva. Goya elige hacer sus dibujos en grabados con la clara voluntad de llegar a un público lo más amplio posible. Con el grabado se inventa un nuevo aparato que permite hacer visibles lo invisible, como el carácter de una época^[47].

Pero, como advirtió Flusser, las imágenes técnicas generan a su alrededor una nueva idolatría. Al producirse de forma mecánica y repetitiva, borran la huella de su producción^[48]. No hay una gran distancia entre los grabados de Goya y las imágenes digitales de hoy; ambas son producidas en masa y pensadas para circular sin restricción. De la caricatura al meme, exigen de nosotros una conciencia que se resista a la “fascinación mágica” que emana de ellas. Los inventores de imágenes técnicas acaban con lo “sagrado”^[49], con el icono dominante hasta el momento. pero a su alrededor se levanta una atmósfera de duda, donde la nueva superstición se asienta para dominar. Ante la imagen de la ilusión, como plantados frente al tronco encapuchado, la materia escenográfica nos plantea esos mismos interrogantes que ya surgieron en Descartes: “Pero entonces, ¿qué soy? Una cosa que piensa. ¿Qué es una cosa que piensa? Es decir, una cosa que duda, que concibe, que afirma, que niega, que quiere, que no quiere, que también imagina, y que siente [...] ¿No soy acaso ese mismo que duda casi de todo, que sin embargo entiende y concibe ciertas cosas, que asegura y afirma que sólo esas son verdaderas, que niega todas las demás, que quiere y desea conocer otras, que no quiere ser engañado, que imagina muchas cosas, aun algunas veces a pesar mío, y que también siente muchas cosas como por intermedio de los órganos del cuerpo?”^[50]

A partir de las inquietudes que nos deja Descartes, podemos volver a la imagen de Goya. He hablado de los manuscritos que Goya escribió para acompañar el conjunto de grabados de *Los Caprichos* y de su imagen protagonista, *El sueño de la razón produce monstruos*. Un detalle a tener en cuenta es que, en los comentarios de este último grabado, Goya añadió: “cuando los hombres no oyen el grito de la razón, todo se vuelve visiones”. Esta misma inquietud se oculta en la reflexión de Descartes, esa criatura que no es capaz de saber si lo que tiene delante es un ser celestial o un tronco disfrazado, luchando por distinguir el rostro bajo la capucha: “Imaginando cosas contra nuestra voluntad”. En la modernidad, las visiones irrumpen con

una fuerza insólita gracias a la propagación de los aparatos. Al estar rodeados de visiones, el mundo se vuelve indescifrable. El exceso de encantamiento provoca un desencantamiento general.

Pienso que el estado actual del mundo de Descartes y Goya, que sigue siendo nuestro mundo, proviene del desencanto. Cuando nos preguntábamos cuál es el papel de la ilusión hoy, quizás una respuesta es que esta se encuentra en un estado de tránsito: ni ha desaparecido ni es omnipresente. Y esto nos diseña un mundo de claroscuros, interesante pero peligroso. Pienso en la cita conocida de Gramsci: “el viejo mundo se muere y el nuevo no acaba de nacer, y en sus claroscuros, nacen los monstruos”. Pero cuando habla del viejo mundo que muere y del nuevo que aún no nace, pienso que la configuración de la idea de “mundo” no es tangible —volviendo a Barthes— sino una ilusión fluctuante. El problema no se encuentra en la ficción —ni, por tanto, en el efecto— sino en aquel momento en que perdemos de vista “la estética de la representación”. Todo tiene que ver con la ilusión: ideologías, religiones, relaciones... Y es en el momento de los claroscuros —que es el mundo que ahora habitamos— cuando surgen los más hábiles manipuladores de efectos. Los monstruos de los que hablaba Gramsci son los prestidigitadores. El problema no es la luz que oculta o revela el efecto, sino si esa luz tiene la violencia totalitaria de los focos antiaéreos o la sutileza de una guerrilla de luciérnagas.

Goya, en su lucha encomendada por la burguesía ilustrada, critica la tendencia de la Iglesia de llenar sus templos de imágenes que incitaban a la superstición y fomentaban la decadencia educativa. Pero cegado por su cruzada, quizá confundió al espantapájaros. En su tiempo, la ilusión ya abandonaba las viejas iconas sagradas y, como un fantasma contagioso, poseía los nuevos bienes, los iconos económicos que se convertían en sagrados bajo el nuevo mandato del poder. Para entender esto, resulta interesante la descripción que el poeta Théophile Gautier realizó de sus imágenes: “Se siente uno transportado a un mundo desconocido: increíble pero real. Los troncos de los árboles parecen fantasmas; los hombres, hienas, lechuzas, gatos, asnos o hipopótamos. Las uñas de los dedos pueden convertirse en garras; las pezuñas hendidas se calzan con zapatos adornados con pompones; este caballero aparentemente joven es, en realidad, un viejo, está incluso muerto, y sus calzas llenas de lazos cubren el hueso desnudo de un fémur y dos tibias sin carne. Nunca

apariciones más siniestras y misteriosas surgieron del horno del Doctor Fausto...”

Goya se dedica a crear con sus imágenes proyecciones de apariencias. Si observamos todos sus grabados, siempre se produce este juego fronterizo entre la ficción y la realidad. Las brujas se vuelven tan reales como las doncellas, y la naturaleza se transforma en materia de pesadilla. Pero si volvemos a nuestra imagen, el *Capricho* 52, es la única donde el autor nos ofrece la realidad desnuda. El tronco no es apariencia, no es fantasma ni dios, es tal como se nos muestra, un ícono artificial. En el resto de imágenes de la serie, los animales toman forma humana y los humanos toman forma demoníaca, pero en esta, el hecho sobrenatural se desnuda, mostrando la alquimia escenográfica que es la materia de los sueños. La atención de Goya se centra en dibujar en detalle los rostros del pueblo. Los humaniza, representando en ellos una alianza de rostros representados, una imagen alejada del romanticismo. El pueblo acumula todas las pasiones, porque está formado por individualidades. Las brujas y demonios del grabado solo aparecen en segundo plano, y a diferencia de las otras veces que son representados, aquí parecen casi difuminados.

Con esta imagen, el pintor no solo nos advierte de los peligros de la superstición religiosa. En su crudeza, también alerta del potencial que tiene toda ilusión construida para someter a las masas. Al hacerlo, de alguna manera, Goya lapida antes de su nacimiento los ideales de la ilustración, que serían el bastidor de dominio de la burguesía. Muestra que el relato religioso y el económico son tan solo diversas formas de encantamiento. Pienso en la definición que Erik Davis da a la figura antropológica del mago, que es un híbrido del chamán y del político. Davis afirma que, utilizando el lenguaje, el vestuario, los gestos, el canto y la escenografía en su conjunto, los magos aplican la *techné*, la tecnología simbólica, a la imaginación social. Es decir, la ingeniería social que estructura la psique colectiva modificando sus imágenes y relatos y, por tanto, sus deseos^[51]. El autor se pregunta entonces: “¿cuáles son las diferencias entre el mundo que construyen los magos y el que construyen los científicos?”. Como ya hemos visto en este escrito, ambos mundos se entrecruzan sistemáticamente en los aparatos que producen la ilusión y sus técnicas escenográficas.

Ese es el tronco vestido que encarna la imagen: una sustancia que muta constantemente, que pasa de ser un dios reencarnado a una mercancía que seduce. El tronco ya no necesita encarnar “literalmente” una presencia virtual deseada. Es el vestuario por sí solo, el envoltorio que produce el aparato escenográfico, lo que genera la atracción. La materia se transforma sistemáticamente, pero no abandona su capacidad de producir el engaño aunque la transformación se produzca ante los ojos del pueblo. La ilusión, en la época de Goya —que es la nuestra— es esto: alguien aparece proveniente de fuera del marco del grabado, un nuevo “sastre” —llamémosle mago— arranca violentamente las vestiduras del tronco y lo viste con nuevas galas. Las brujas y espíritus que le acompañan cambian con la nueva indumentaria, pero la ilusión se mantiene.

FETICHISMO

En este punto, quiero hablar brevemente del papel que juega un concepto del ámbito marxista para entender el rol de la ilusión en nuestro tiempo: el fetichismo de la mercancía. A menudo, este concepto se relaciona con el ámbito de la economía y el proceso de distribución de las mercancías, pero considero que debe entenderse también desde su dimensión estética. Como hemos podido ver en este escrito, el mundo de la modernidad transita por un proceso de estetización: primero, las imágenes encarnaban íconos sagrados, los aparatos no respondían a una lógica racional sino simbólica, se producía una estética religiosa; después, la élite toma el control de las imágenes, las individualiza y privatiza, generando a su alrededor una estética de la aristocracia; una tercera fase, donde el arte y las imágenes que genera proyectan cierta idea de autonomía para, finalmente, revelarse la cuarta y definitiva fase estética globalizada en la que nos encontramos, donde el triunfo del capitalismo artístico anula o absorbe toda estética ajena. Como resume Josep M. Català, “después del arte para los dioses, el arte para los príncipes y el arte por el arte, lo que triunfa ahora es el arte para el mercado”^[52].

Erik Davis refuerza esta posición, afirmando que, si bien las fronteras que separan el mercado del espacio de imaginación artística siempre han sido porosas, el proceso de industrialización ha comportado la incorporación de la estética en todas las dimensiones comerciales^[53]. Como vemos en el análisis de

los aparatos de la ilusión, la materia escenográfica ha evolucionado sistemáticamente para ser incorporada en cada rincón de la existencia. Si primero los íconos medievales eran simbólicos y separaban lo divino de lo terrenal, la perspectiva pasa a querer encarnar la realidad, y el marco se atomiza para después expandirse, convirtiéndose en imagen proyectada, cinematografía, caja escénica, hasta llegar a la imagen virtual que, entre autómatas y computadoras, absorbe el propio cuerpo humano. El paisaje del deseo imaginativo colectivo ha sido colonizado, lo que Davis llama una “colonización corporativa del inconsciente”. “Un arcano barroco de logos, nombres de marcas y sellos corporativos ahora sazona los paisajes, los bienes y nuestros cuerpos disfrazados”^[54]. A diferencia de las imágenes sagradas del pasado, desde la tradición egipcia hasta la románica, los íconos de nuestro tiempo ya no encarnan los poderes animistas de la naturaleza ni la magia social de los reyes, sino el poder de la identidad corporativa y el fetichismo de la mercancía. El tronco vestido ya no busca engañarnos para creer en nuevos dioses; solo quiere convencernos de comprarle la tela.

El tronco de Goya es, pues, un maniquí, nombre que originalmente recibía el “modelo”, la figura que desfila y que encarna el ícono máximo del fetichismo que definiría Marx. Como apunta Anselm Jappe^[55], el fetichismo se convierte en una mistificación de todo objeto de consumo que contribuye a “autojustificar” la propia sociedad capitalista. Marx define su tiempo como un “mundo encantado”, donde en la relación que establece la burguesía, los seres humanos se convierten únicamente en “guardianes” de las mercancías. En su nivel más profundo, lo que define nuestra sociedad no es solo el dominio de una clase sobre otra, sino que toda la sociedad, en conjunto, se encuentra “dominada por abstracciones reales y anónimas”^[56]. Sí, como apunta Jappe, existe evidentemente una clase dominante, pero no debemos cometer el error de olvidar que ésta también se encuentra sometida a su propio encantamiento. Tal como los define Marx, los burgueses no son más que “oficiales de segunda del capital”, sirvientes de la ícono monetaria que, al colapsar, cuando estalla la burbuja de Wall Street, son capaces de suicidarse en masa lanzándose desde un rascacielos. No hay diferencia entre este impulso de suicidio ritual y el de los antiguos chamanes que, desde la prehistoria hasta hoy, han poblado el mundo. Quien genera la ilusión no tiene garantía de no caer bajo la misma trampa, y esta es la cuestión central de la gran fortaleza, casi inexpugnable, del capital.

Volviendo, como siempre, al grabado de Goya, no debemos creer que hay humanidad fuera de la multitud que, sometida, se reverencia ante un “tronco cualquiera”. Quien lo enmascara, una vez confeccionadas las vestiduras de la ilusión, se funde de nuevo con la multitud. Es la misma consideración que Déotte da a los aparatos: podemos rastrear, como aquí hemos hecho, los nombres y apellidos de las figuras de poder que los traen al mundo. Pero una vez desplegados, los deseos que proyectan engañan a todos por igual. Como apunta Marx en el segundo capítulo de *El Capital*, “todo el misticismo del mundo de la mercancía, todas las brujerías y apariciones de ánimas que envuelven cual bruma a los productos del trabajo que se desarrolla sobre la base de la producción de mercancías, se desvanecen inmediatamente en cuanto nos volvamos hacia otras formas de producción”^[57]. Estas “apariciones” que rodean al producto son las que, medio siglo antes de Marx, Goya dejó dibujadas en su grabado. Desde una posición de clase, no se debe cometer el error de otorgar al poder una condición absoluta de dominio. Es más interesante plantear, como ya lo hicieron el filósofo y el pintor, que es la ilusión la que se sostiene gracias a la adoración colectiva. Los magos de hoy, como los de tiempos pasados, no son inmunes a sus propios encantos.

Pero el pueblo dibujado por Goya no es servil; en sus rostros se materializa, por primera vez en la tradición europea, una psicología compleja. Goya, como buen ilustrado, sabía bien quién produjo realmente la Revolución antes de su usurpación por parte de la burguesía. Y eso lo refleja en la compleja psicología de sus rostros, en especial de la mujer protagonista en primer plano. Su mirada no es pasiva, sino que moviliza activamente. No mira absorta o poseída, sino curiosa. Y el resto de los rostros que se despliegan detrás de ella reflejan la riqueza de la comunidad. El pintor no dibuja un único sentimiento, de devoción, de miedo, de alegría o de indiferencia; todos son convocados ante el espantapájaros: el escaparate del centro comercial, el espectáculo televisivo, el bucle infinito de la pantalla. El tronco vestido se encuentra en segundo plano. Delante suyo, la figura protagonista, encarnación del proletariado absorto. Pero en la complejidad de su rostro podemos advertir una mirada crítica.

Para tener presente esta necesidad de crítica, pienso en el sentido que Andrea Soto Calderon le da al concepto de la “escena”^[58]. Ella entiende este concepto más allá del ámbito teatral, como ese territorio que permite concebir la imagen en un sentido amplio, donde la “matriz escenográfica”, como ella define

aquello que engloba lo visual y lo textual, construye y admite el discurso. Entiende el concepto de la escena como una “superficie” que sirve para abrir un espacio y tiempo común, donde la materia que la compone —quizá porque es materia escenográfica— tiene el poder de deformarse, reorganizando las sensaciones y emociones de su propio interior. Hay que huir de la vinculación de la escena con la institución teatral y entenderla como el espacio donde generar “imágenes disidentes”, una manera “de experimentar formas de ir tras las pequeñas verdades sin apariencia”^[59].

En cierta manera, es lo que invoca el grabado de Goya, donde el pintor no se satisface con virtuosismos estéticos, sino que entiende los pinceles como una forma de traducir su concepción del mundo, la filosofía que se esconde detrás de la imagen. No en vano, siete años antes de poner a la venta *Los Caprichos* en la “Calle del Desengaño”, el pintor pronuncia un discurso en su ingreso a la Real Academia de Bellas Artes de San Fernando, donde nos deja su mirada del mundo: “...pero nada hay más preciso, si hubiera remedio, para la actual decadencia de las Artes sino que se sepa que no deben ser arrastradas del poder, sino de la sabiduría de las otras ciencias, y si gobernadas del mérito de ellas, como siempre ha sucedido cuando ha habido grandes ingenios florecientes: entonces cesan los despóticos entusiastas, y nacen los prudentes amadores”^[60]. Sus imágenes pueden ser espacios donde reconstruir la ilusión constantemente, como todas aquellas proyecciones que generan los aparatos a su alrededor.

En este punto, y para concluir este viaje por las escenografías del poder y las trampas del engaño, creo que es importante profundizar en el papel político de la ilusión. Retomar una pregunta esencialmente política: ¿cuál es el papel de la ilusión, del efecto, del engaño, en nuestros tiempos? Quizás, al reflexionar sobre esta pregunta inicial, con este bosque de citas como telón de fondo, podamos ayudarnos a discernir qué caminos son más sólidos para transitar.

“Caminamos con los pies de otros, vemos con ojos ajenos, reconocemos con una memoria externa, vivimos por las obras de otros”^[61]. Esta frase de Plinio el Viejo es un buen punto de partida para entender el papel de las artes del engaño en el pasado. El escritor romano reflexiona sobre el hecho de partir de la técnica, el estudio de la naturaleza y la observación del animal político. De su pensamiento sintetizado en esta frase se puede extraer la idea de que construimos sobre la ilusión de un pasado inexistente. Vivir por la obra de

otros significa aprender de los dioses dibujados en las paredes, de los juegos de magia en los laboratorios y transmitir hilo a hilo las historias de los antepasados. Así, podemos inferir que la ilusión se sostiene por la carga del pasado, y por tanto preguntarnos: ¿qué sucede en un tiempo como el nuestro, donde el pasado vuelve a difuminarse? Es cuando lo que Eric Sadin denomina la mitología tecnológica quizás adquiere mayor protagonismo^[62]. Él afirma que, en nuestro tiempo, la mitología tecnológica ha superado aquella suerte de “virilidad moderna” que caracterizaba los espacios como el de la catedral gótica, y ha transitado hacia una “veneración emocional”. Como en el grabado, un tronco encapuchado es suficiente para sostener la maravilla, de la misma forma que en el aparato virtual actual, la reproducción sistemática de imágenes “empobrecidas” genera una ilusión saturada, constante, atrapada en el bucle de retroalimentación de las redes sociales.

Creo que esta reflexión que hace el autor francés —y que él mismo, más adelante, vincula con Plinio el Viejo— nos permite situar unas coordenadas para seguir entendiendo el papel de la ilusión hoy. Es clave el símil con la catedral gótica que, como sabemos, fue concebida como una gigantesca máquina de maravillas, un artefacto preciso donde —especialmente con la luz— se construía un imaginario de poder. Sin la catedral no sería posible la colonización ideológica de las mentes.

Es curioso, enlazando con reflexiones anteriores, que justo en el momento en que las catedrales comienzan a retirarse como ruinas de la historia, emergen los museos. Este símil del museo como templo es conocido, pero creo que es importante recordarlo si consideramos la función que comparten en el centro: como grandes artefactos generadores de ilusión. De hecho, la mayoría de las catedrales perdieron su función primordial de teatros, pero algunas, detrás de muros de mármol y suelos aparentemente sólidos, siempre escondieron maquinarias teatrales, poleas y tramoyas que acechaban a los fieles. Pensemos en el Misterio de Elche como superviviente de este hecho.

Creo que la reflexión de Sadin es especialmente valiosa para entender el papel de las tecnologías del engaño hoy, concretamente cuando habla de cómo estas parecen “independizarse” de nosotros, tal como Déotte decía de los aparatos.

Quizá aquí encontramos una clave —y un vínculo para la conclusión— sobre cómo la ilusión hoy ya no necesita ser creída, porque ha logrado emanciparse

de nuestra mente. O, quizá, ya no le queda mucho, en este proceso que, como recuerda Campbell, se inició en el siglo XIX: “Así ocurrió que durante el siglo XIX, que hizo época con sus transformaciones espirituales y tecnológicas casi increíbles, los viejos horizontes fueron separados y el centro de gravedad de todo saber se desplazó (...) Comunidades que en un tiempo se sentían cómodas en la conciencia de sus propias divinidades garantizadas mitológicamente encuentran, de pronto, que son diablos a los ojos de sus vecinos. Evidentemente, ahora se requiere una mitología de un tipo más amplio y profundo que cualquiera de las que haya podido haber en el pasado en cualquier parte: un arcanum arcanorum mucho más fluido, más sofisticado (...) Pero ése, precisamente, es el gran desfile misterioso que sólo espera ser advertido tal como aparece ante nosotros, por así decir, en departamentos, en los vestíbulos y museos de las diferentes ciencias, aunque ya esté vivo en las obras de nuestros más grandes artistas.”^[63].

Esta larga cita me parece importante por la invocación de ese desfile misterioso. El concepto de misterio creo que es clave, y quizás no lo hemos traído suficientemente a colación en la reflexión sobre la ilusión. El efecto sensorial del engaño solo se sostiene mientras está rodeado de misterio; cuando este se desvanece, deja paso a la desilusión. La reflexión sobre los dioses caídos puede aplicarse claramente al presente: venimos de una época en la que se encadenan desilusiones —especialmente en un sentido social, político, de revolución fallida—. Creo que esto es algo global, pero en nuestro contexto adquiere todavía mayor preeminencia.

Un momento de cambio —religioso, social o político— requiere el espejismo de la maravilla. Si no hay ilusión, no es posible la revolución. El siglo XIX inaugura una grieta aún no superada. Por decirlo así, todavía estamos intentando entender cómo habitar entre sus ruinas. Tal vez debemos seguir la voz de Campbell cuando nos invita a “participar en el festival de las formas pasajeras”, lo que significa entender la ilusión como una herramienta válida para reimaginar. Es decir, si primero nos enfrentamos a un encantamiento ilusorio para luego romperlo, quizá debemos encontrar la forma de un reencantamiento, esta vez no construido de espaldas al artefacto ilusorio, sino con la máquina de los efectos como centro y motor.

“Toda narrativa que parezca mostrar a seres humanos dando colectivamente forma a su propio destino, o siquiera expresando libertad porque sí, serán automáticamente desechados por ilusorios, a la espera de una explicación ‘realmente científica’ (...) Esta es una de las razones por las que la mayoría de

las ‘grandes historias’ se centran tanto en la tecnología (...) Escoger narrar la historia del otro modo, como una serie de abruptas revoluciones tecnológicas, cada una de ellas seguida por largos periodos en los que habríamos sido prisioneros de nuestras propias creaciones, tiene consecuencias (...) Ahora sabemos que estamos en presencia de mitos”^[64]. El texto fundacional de Graeber y Wengrow pone sobre la mesa una cosa que ya conocemos, pero que a menudo hemos pasado por alto por obvia o gastada: el papel primordial de la tecnología como juego ilusorio. Es necesario profundizar mucho más, teóricamente, en la reflexión sobre la técnica. Y situarla en el centro, como una voluntad de reapropiación: primero la técnica estuvo al servicio del engaño, pero ahora es el engaño quien toma posesión de la técnica.

Aquí podemos entrar en una reflexión sobre la virtualidad, y por eso me evoca el pensamiento de Baudrillard, que me parece clave poner sobre la mesa cuando queremos entender el papel de la ilusión en la era de la virtualidad: “¿Cómo podemos superar nuestras sombras cuando ya no nos queda ninguna? (...) La especie humana podría estar dedicándose a una suerte de escritura automática del mundo, a una realidad virtual automatizada y operacionalizada, donde los seres humanos como tales no tienen motivo para seguir existiendo (...) Nos movemos en un mundo donde todo lo que existe sólo como idea, sueño, fantasía, utopía, será erradicado. Nada sobrevivirá como idea o concepto. No habrá tiempo siquiera para imaginar. Los acontecimientos, los acontecimientos reales, ni siquiera tendrán tiempo para ocurrir. Todo será precedido por su realización virtual. (...) Podríamos entonces, a través de este desvío, penetrar en el espejo de la tecnología —contra Heidegger—, para quien la tecnología todavía sigue siendo el logro absoluto de la metafísica. La tecnología como delirio, la tecnología como ilusión definitiva.”^[65].

La pregunta sobre la superación de las sombras me gusta, por clara. Ya no nos creemos las sombras. La ilusión ya no necesita camuflarse como “real”. La sombra toma cuerpo y parece tener materia, esta sería una buena definición de la ilusión hoy. Ayudar a contemplar de frente el misterio de la tecnología me parece algo importante: atravesar el espejo negro que nos rodea, una inmersión en la virtualidad, como un campo por conquistar. Desde una mirada política, podemos coincidir en que una de las cuestiones más urgentes y prácticas que podemos ofrecer es dar herramientas para erradicar colectivamente la posesión de la tecnología en manos de unos pocos. Al final, los artistas de hoy creo que lo son más como reliquias de un pasado donde

todavía podían ostentar el control sobre la ilusión; hoy, esta se emancipa, la técnica pasa a manos de herramientas generativas al servicio del capital y la confusión. No se trata de generar ilusión, sino mareo. No se busca el efecto en sí, sino la sensación constante de “descolocación”, de un mundo que da vueltas y donde fijar la mirada en un punto se vuelve casi imposible. “Convertir la ilusión en realidad y la ficción en verdad, muestran el grado en que la imaginación ha llegado a ser un instrumento del progreso (...) Al reducir e incluso cancelar el romántico espacio de la imaginación, la sociedad ha forzado a la imaginación a probarse a sí misma en nuevos terrenos, en los que las imágenes se traducen en capacidades y proyectos históricos (...) La imaginación no ha permanecido inmune al proceso de reificación. Somos poseídos por nuestras imágenes, sufrimos nuestras propias imágenes”^[66].

El colapso de la imaginación es un territorio común de la filosofía contemporánea. Es un hecho que todos señalan, pero quizá resulta más fértil apuntar las causas de esta degradación. No es verdad, creo yo, que nos encontremos incapacitados para imaginar —la imaginación entendida aquí como la invocación individual de la ilusión—; creo más bien, a partir de este breve viaje hecho por las políticas de la ilusión, que hay que contribuir a generar una conciencia de clase de las imágenes ilusorias. Todo el mundo sabe —lo saben los niños con sus fantasías al nacer— que todos podemos siempre imaginar, lo hacemos constantemente. En lo que quizá hay que profundizar es que estas imágenes que nos poseen —¿por qué las dejamos entrar?— son también instrumentos de poder. Las máquinas teatrales de los magos son un ejemplo claro, y mostrarlas —de la misma manera que el código informático o el papel burocrático— son tan solo otras formas que la ilusión burguesa posee. Hay muchas clases de demonios.

“El proyecto revolucionario, tal y como se ha soñado en las oscuras fábricas satánicas de la sociedad de consumo, solo puede ser la creación de una nueva irrupción de la vida en su conjunto y la subordinación de las fuerzas productivas a dicho fin. La vida debe convertirse en un juego del deseo consigo mismo. Pero el redescubrimiento y la realización de los deseos humanos es imposible sin la crítica de la forma fantástica en que estos deseos han hallado la realización ilusoria que permitió prorrogar su represión real. En la actualidad esto significa que el “arte” —la fantasía erigida en cultura sistemática— se ha convertido en el enemigo público número uno. (...)”

Nuestras fantasías más disparatadas son los elementos más ricos de nuestra realidad”¹⁶⁷¹.

No se podía cerrar un repaso como este sin citar a los situacionistas, con este texto anónimo, dado que son el principal precedente que generó una ruptura con la ilusión heredada del siglo XIX. Me quedo con la última frase, “las fantasías más disparatadas son los elementos más ricos de nuestra realidad”, sobre todo por clara, directa, porque deja de construir discursos artificialmente elevados para aterrarlos en un consenso común. Esta es una de las conclusiones que esta genealogía del pensamiento en torno a la ilusión y sus “asaltadores” puede aportar: reforzar la idea de que la ilusión —en todas sus clases— es una herramienta política, y que como todas, puede ser reapropiada o anulada por la mayoría organizada. Me gustaría que este texto contribuyera al proceso que ya está sucediendo: la necesidad de rodearnos de personas con la capacidad de creer y negar a sus dioses al mismo tiempo.

[1] “Esta escenografía se reconoce en la bomba de vacío de Boyle, en los neutrinos del sol, así como en los microbios de Pasteur. Los decoradores y los directores saben bien que todos los detalles cuentan; es lo mismo para este “teatro de la prueba”: un nuevo bocado para un cultivo de microbios, y es un nuevo objeto que se colorea bajo el microscopio; un nuevo programa para dar a las imágenes del escáner colores artificiales y es toda la iluminación del cerebro la que se modifica; un nuevo amplificador para el fisiógrafo y son señales más sutiles las que se destacan en picos majestuosos sobre el ruido de fondo... ¿Los detalles? Sí, por supuesto, para aquellos que creen que el mundo se ve con el ojo desnudo o se convierte en el objeto de una contemplación llamada teoría. Pero tanto los investigadores, como los decoradores, los iluminadores y los pintores, saben cuántas personas hay en la imagen. No es con el ojo desnudo que vemos el mundo, sino con el *ojo vestido*”. Latour, Bruno. *Las “visualizaciones” del pensamiento. Una introducción a la antropología de las ciencias y las técnicas a Pensar la imagen II. Antropologías de lo visual*. Ediciones / Metales pesados, 2022. 210-212

[2] *Ibid.* 222

[3] Benjamin, Walter. *Libro de los pasajes*. Edición de Rolf Tiedemann. Akal, Madrid. 2017. 383

[4] Déotte, Jean-Louis. *¿Qué es un aparato estético? Benjamin, Lyotard, Rancière*. Ediciones / metales pesados, 2013. 19

[5] El aparato debe respetar la ley de la recepción del acontecimiento, pues es gracias a él que van a embellecerse las apariencias, manifestar la solemnidad de un acontecimiento: es por ejemplo el aparato de un ritual de hospitalidad, la pompa de una ceremonia pública, la solemnidad de una fiesta, el conjunto de notas críticas que vienen a acompañar un texto mayor. Déotte, Jean-Louis. *La época de los aparatos*. Adriana Hidalgo editora, 2014. 101

[6] Soto Calderón, Andrea. *La performatividad de las imágenes*. Ediciones / Metales pesados, 2020. 123

[7] La tarea es la de intervenir activamente en la superficie sensible de la ideología, levantar nuevas fantasmagorías que articulen cuerpos colectivo, que tracen otros flujos de deseos, disgregando las masas en donde las vidas no se encuentran. No se trata de recurrir a la figura del engaño en la que estarían las personas alienadas sino de la materialidad espectral, esto es, el encantamiento que produce el monopolio de los medios. No se trata de lo que nos engaña, sino de lo que nos seduce. *Ibid.* 61-63.

[8] Déotte, Jean-Louis. *¿Qué es un aparato estético? Benjamin, Lyotard, Rancière*. Ediciones / metales pesados, 2013. 122-123

[9] La perspectiva como fijación de un único punto de mira es una operación de sujeción de los cuerpos, de someter la multiplicidad y manipular sus fuerzas. Una coacción calculada que vuelve la mirada disponible para ver aquello que se le muestra al tiempo que instaura una idea específica de horizonte. Soto Calderón, Andrea. *La performatividad de las imágenes*. Ediciones / Metales pesados, 2020. 115-117

[10] Déotte, Jean-Louis. *La época de los aparatos*. Adriana Hidalgo editora, 2014. 131

[11] Alloa, Emmanuel. *La imagen diáfana. Fenomenología de los medios visuales*. Ediciones / metales pesados. 2021. 288

[12] *Ibid.* 295

[13] *Ibid.* 297

[14] *Ibid.* 452-453

[15] Déotte, Jean-Louis. *La época de los aparatos*. Adriana Hidalgo editora, 2014. 195-196

- [16] Casid, Jill H. *Escenas de proyección. Reenvíos del sujeto iluminista*. Ediciones / Metales pesados, 2023. 254-255
- [17] Marzo, Jorge Luis. *Las videntes. Imágenes en la era de la predicción*. Arcadia, 215-217
- [18] Ibid.
- [19] Déotte, Jean-Louis. *La época de los aparatos*. Adriana Hidalgo editora, 2014. 286
- [20] Déotte, Jean-Louis. *¿Qué es un aparato estético? Benjamin, Lyotard, Rancière*. Ediciones / metales pesados, 2013. 43
- [21] Casid, Jill H. *Escenas de proyección. Reenvíos del sujeto iluminista*. Ediciones / Metales pesados, 2023. 53-55
- [22] Ibid. 64-65
- [23] Ibid. 68-69
- [24] Ibid. 74
- [25] Ibid. 118-119
- [26] Davis, Erik. *Tecgnosis. Mito, magia y misticismo en la era de la información*. Caja Negra editora, 2023. 46-48
- [27] Ibid.
- [28] Ibid. 178
- [29] Ibid. 177
- [30] Alloa, Emmanuel. *La imagen diáfana. Fenomenología de los medios visuales*. Ediciones / metales pesados. 2021. 422
- [31] Déotte, Jean-Louis. *La época de los aparatos*. Adriana Hidalgo editora, 2014. 182
- [32] Català, Josep M. *Complejidad y barroco. Arrebatos del sujeto*. Shangrila, 2023. 379
- [33] Flusser, Vilém. *El universo de las imágenes técnicas. Elegía de la superficialidad*. Caja Negra editora, 2015. 103
- [34] Ibid. 104
- [35] Davis, Erik. *Tecgnosis. Mito, magia y misticismo en la era de la información*. Caja Negra editora, 2023. 31
- [36] Marzo, Jorge Luis. *Las videntes. Imágenes en la era de la predicción*. Arcadia, 2021. 117
- [37] Ibid. 118
- [38] Barthes, Roland. "El efecto de realidad". https://www.fadu.edu.uy/slv-i/files/2012/05/Barthes_Roland-El_efecto_de_realidad.pdf
- [39] Déotte, Jean-Louis. *¿Qué es un aparato estético? Benjamin, Lyotard, Rancière*. Ediciones / metales pesados, 2013. 100-101
- [40] Déotte, Jean-Louis. *La época de los aparatos*. Adriana Hidalgo editora, 2014. 71
- [41] Ibid. 70
- [42] Munain Iturrospe, Gorra López de. *Los caprichos de Goya. Estampas y textos contra el sueño de la razón*. Revista Sans Soleil, Euskal Erriko Unibertsitatea, 2010. P. 94
- [43] Ibid.
- [44] Clemente Barrena, Javier Blas, Juan Carrete y José Miguel Medrano, *Calcografía Nacional: catálogo general*, Madrid: Real Academia de Bellas Artes de San Fernando, Calcografía Nacional, 2004, vol. II, p. 425-484.
- [45] Ibid.

- [46] Flusser, Vilém. *El universo de las imágenes técnicas. Elegía de la superficialidad*. Caja Negra editora, 2015. 35
- [47] Ibid. 40
- [48] Ibid. 47-48
- [49] Ibid. 91
- [50] Descartes, René. *Meditaciones, "Meditación segunda"* citat a Gómez Pin, Víctor. *El ser que cuenta. La disputa sobre la singularidad humana*. Acantilado, 2025.
- [51] Davis, Erik. *Tecnosis. Mito, magia y misticismo en la era de la información*. Caja Negra editora, 2023. 245-246
- [52] Català, Josep M. *Complejidad y barroco. Arrebatos del sujeto*. Shangrila, 2023. 99-100
- [53] Davis, Erik. *Tecnosis. Mito, magia y misticismo en la era de la información*. Caja Negra editora, 2023. 251
- [54] Ibid.
- [55] Marx, Karl. *El fetichismo de la mercancía (y su secreto)*. Pepitos de calabaza ed., 2016. 10-11
- [56] Ibid. 13-14
- [57] Ibid. 43
- [58] Soto Calderón, Andrea. *La performatividad de las imágenes*. Ediciones / Metales pesados, 2020. 98
- [59] Ibid. 135
- [60] Munain Iturrospe, Gorka López de. Los caprichos de Goya. Estampas y textos contra el sueño de la razón. *Revista Sans Soleil, Euskal Erriko Unibertsitatea*, 2010. P. 85
- [61] Plinio, *Historia Natural*, XXIX, VIII, 19.
- [62] Sadin, Éric. *La humanidad aumentada. La administración digital del mundo*. Caja Negra, Buenos Aires. 2018. P. 105-106.
- [63] Campbell, Joseph. *Las máscaras de Dios. Mitología primitiva. Volumen I*. Atalanta, Girona. 2020. P. 40/45-46.
- [64] Graeber, David. Wengrow, David. *El amanecer de todo. Una nueva historia de la humanidad*. Ariel, Barcelona. 2023. P. 642-643
- [65] Baudrillard, Jean. *La ilusión vital*. Siglo XXI, Madrid. 2010. P. 41-93
- [66] Marcuse, Herbert. *El hombre unidimensional*. Planeta, Barcelona. 1993. 277-279
- [67] VV.AA. *Internacional situacionista. Sección inglesa*. Pepitas de calabaza, Logroño. 2007. P. 17-18