

# Imagen, movimiento y tiempo

comunicación

116

Mauricio Durán Castro

## Resumen

El tiempo es un factor fundamental en la experiencia de la creación y de la percepción de las imágenes, es decir, de la estética en las artes visuales. Esta ponencia reflexiona en torno a estas experiencias temporales en la imagen fija como en la imagen en movimiento, diferenciando y precisando entre: el tiempo requerido en la realización de la imagen; la duración de la imagen como objeto; la duración de la imagen ante el espectador; y el tiempo referido y evocado por la imagen. Se analizan las características y especificidades de las diferentes imágenes, desde la fija pictórica o fotográfica hasta la imagen en movimiento cinematográfica o televisiva.

## Abstract

*Time is a fundamental factor in the experience of creation and in the perception of images, that is to say, of aesthetics in the visual arts. This paper considers such temporal experiences both in still and in moving images, establishing differences and precisions between the time necessary to make the image, the duration of the image as object, its duration before the spectator, and the period of time told and recalled by the image. The characteristics and specific traits of the different images are analyzed, from the pictorial or photographic image to the cinematic or television moving image.*

## Los tiempos de la imagen

Al hacer una reflexión sobre el tiempo de la imagen fija y de la imagen movimiento, es necesario diferenciar y precisar entre el tiempo requerido en la realización de la imagen, la duración de la imagen como objeto, la duración de la imagen ante el espectador, y el tiempo referido o evocado por la imagen.

Los dos primeros son aspectos más bien técnicos: uno, relacionado con la velocidad de producción de las imágenes a partir de distintas tecnologías; el otro, con la duración del soporte y la fijación de las imágenes en él. Ambos son consecuencia del ritmo de vida y de lo que éste exige a los productos que acompañan o que consume el hombre en una determinada cultura, es decir, son aspectos de la forma en que el hombre percibe y concibe el tiempo. Así, la aceleración del ritmo de vida en el mundo moderno hace posibles y necesarios unos medios de producción y reproducción de imágenes cada vez más rápidos y unas imágenes cada vez menos durables, consecuentes con la velocidad de producción, consumo y obsolescencia generados por la industria y el mercado de productos culturales en nuestra sociedad, donde precisamente la circulación de imágenes ha conseguido un lugar privilegiado.

El desarrollo tecnológico de los medios de producción y reproducción de imágenes que van desde la fotografía hasta el vídeo digital, no sólo viene transformando la velocidad, costos y "precisión realista" de la realización de imágenes, comparado con los modos artesanales de la tradición de las artes plásticas, sino también la relación con sus espectadores o consumidores. Desde el momento en que Walter Benjamin denunciaba la destrucción del "aura" de la obra de arte clásica por culpa de su reproducción técnica a través de la fotografía y el cine, se anunciaba a su vez una nueva estética que vinculaba estas nuevas imágenes con las "masas" de la sociedad industrial.<sup>1</sup> Tras superar este capítulo de la permanente rivalidad entre las bellas artes y las nuevas tecnolo-

gías, y en momentos en que ya el cine y la fotografía son reconocidos como arte, aparecen las novísimas tecnologías digitales para desestabilizar un orden acabado de establecer, e imponer nuevamente la dinámica de esta permanente dialéctica entre las bellas artes y las nuevas tecnologías. La pregunta de Benjamin es realizada ahora por Wim Wenders en otros términos: ¿será posible un artesano digital, de la misma manera que lo fueron August Sander y John Cassavetes para la fotografía y el cine?<sup>2</sup> Lo que se vuelve a cuestionar es la ayuda tecnológica con que cuenta el artesano, separándolo cada vez más del contacto manual con el producto y permitiendo más rapidez en su ejecución: de la pintura a la fotografía y de esta a la fotografía digital; del teatro al cine y de este al vídeo digital. Con esta velocidad, simplificación artesanal y esterilización en la realización de imágenes, se duda de las "cualidades artísticas" del producto, como si estas sólo se consiguieran con otros ritmos y modos de producción: nostalgia por un tiempo donde el artesano contemplaba más su creación y le permitía una mayor reflexión sobre su obra y su oficio, pero quizá, también se duda sobre la capacidad y velocidad de reflexión de esta nueva generación de "artesanos digitales".

En esta acelerada sobreproducción de imágenes, es también menor el tiempo que el hombre le dedica a contemplar cada imagen y por consiguiente menor la duración de estas en tanto cosas. Por una parte, la industria produce, además de imágenes, deseos de consumirlas mediante la moda y la obsolescencia de los estilos de otras imágenes; y por otra, los soportes y fijeza de la imagen fotoquímica, la electromagnética y ahora la digital, son cada vez más baratos, pero también más deleznable. Dos circunstancias de la durabilidad de las imágenes que hacen parte de esa nueva estética que la industria y el mercado han instituido entre el público de masas y los productos culturales provenientes de las nuevas tecnologías.

Los otros dos aspectos obedecen a razones mucho más estéticas que técnicas: la duración de la imagen

ante el espectador y el tiempo que evoca la imagen. Mientras que el espectador es quien determina el tiempo en que contempla la imagen fija, la imagen en movimiento impone su propio tiempo de contemplación a quien la mira: la pintura y la fotografía están dispuestas permanentemente a la vista del hombre; las imágenes del cine y el vídeo duran mientras sucede su movimiento. El otro aspecto es el del tiempo que evocan las distintas imágenes en el espectador: un tiempo pasado, como el de la narración literaria y algún cine de ficción, un tiempo presente como, el de la representación teatral y el de la televisión en directo, un futuro inmediato como el de la imagen interactiva. Sin embargo, muchos son los matices que distinguen el tiempo de la narración del de la representación, el de la ficción del de lo documental. Estos aspectos nos hacen preguntarnos acerca de cómo se perciben las distintas imágenes de nuestro tiempo, pregunta que de muchas maneras hace parte del tema de este seminario y que requieren de su desarrollo aquí.

### La imagen movimiento entre las demás artes

Durante mucho tiempo las demás artes parecen haberle guardado un puesto central a las imágenes en movimiento. En el siglo XVIII, Lessing realizaba una taxonomía de las artes dividiéndolas en artes del espacio y artes del tiempo: las primeras, por medio del espacio pictórico, escultórico o arquitectónico congelan el movimiento en un instante que expresa tanto lo que acabó de suceder como lo que podría suceder; las segundas, a través del tiempo musical, poético o narrativo, evocan un espacio donde sucede y dura el tiempo.<sup>3</sup> Cerca de dos siglos después, Rudolph Arnheim encuentra en las primeras imágenes sonoras del cine el ideal buscado por las artes al intentar complementarse: imágenes que desean el movimiento y narraciones de acciones que quieren hacerse visibles.<sup>4</sup> Sin embargo este lugar mediador ya

lo ocupaba la representación de acciones: la puesta en escena de la danza, el teatro y la ópera, esta última con la pretensión de integrar las demás artes. Quizá por esta misma pretensión, el cine anheló desde sus inicios la experiencia de las artes escénicas: poner en escena acciones para fijarlas en imágenes en movimiento. Pero mucho antes del cine, la pintura buscaba la ilusión del movimiento y el teatro intentaba por medio de la técnica del *tableau vivant* (cuadros vivientes), poseer la belleza plástica del instante congelado; las artes deseaban desde entonces atravesar las fronteras que las separaban. Esta atracción entre estas dos artes que desean emularse mutuamente fue llevada al cine por Raul Ruiz en *La hipótesis del cuadro robado*,<sup>5</sup> extraña hibridación de técnicas narrativas, teatrales y plásticas en una película absolutamente cinematográfica.

### De la pose pictórica a la instantánea fotográfica

La tradición de los dilemas del lenguaje plástico que busca el movimiento y del escénico que busca congelar la acción es heredada por la fotografía, que en la segunda mitad del siglo XIX pretendía ser reconocida como arte. Las alegorías fotográficas de estos años evidencian la necesidad de copiar los cánones de la pintura clásica, pero además documentan la puesta en escena teatral en el estudio del pintor: el congelamiento de modelos-actores con disfraces y barbas postizas en escenografías de cartón piedra que anuncian el primer Hollywood. Por su inseguridad, la primera fotografía imita ingenuamente las “poses” de una pintura académica que copiaba a su vez al teatro, sin imaginar que al descubrir las “instantáneas” del movimiento al natural, encontraría una de sus formas más auténticas. Sólo al alcanzar la madurez fotográfica, con Henri Lartigue, Eugene Atget, Edward Steichen y Alfred Stieglitz, la nueva tecnología opone la “instantánea” a la “pose” de las

bellas artes: el instante cualquiera al instante deliberadamente compuesto, el documental a la puesta en escena, la realidad a la ficción, la “revelación” fotográfica a los cánones pictóricos. Estos fotógrafos aprendieron de la mirada del “ojo mecánico” de sus cámaras una mirada descontaminada de prejuicios estéticos, culturales y morales,<sup>6</sup> para revelar una nueva belleza en la oscuridad de la cámara y el cuarto oscuro, en ese instante en que se recorta y se roba una imagen al devenir: una belleza que cegaría de envidia los ojos del pintor, la del gesto del movimiento paralizado en la “instantánea fotográfica”.

### La restauración mecánica del movimiento congelado

Los instantes fotográficos en que Eadweard Muybridge descomponía y analizaba los movimientos naturales, vuelven a ser recompuestos y sintetizados en las imágenes del Kinetoscopio de Thomas Alba Edison y proyectadas en movimiento por el cinematógrafo de los hermanos Lumiere a las “masas” de la sociedad industrial. El movimiento de todo aquello que acontece hasta desaparecer es capturado y preservado en imágenes que trascienden la vida y la muerte. El milagro anhelado por Da Vinci y el Dr. Frankenstein se logra gracias a la ciencia y tecnología modernas. Pero antes que restaurar la vida en imágenes, la naciente industria del cine prefiere imitar la tradición teatral: la puesta en escena, con actores, de acciones que se encadenan en un argumento. Para el primer cineasta, David W. Griffith, el teatro y luego la literatura son sus modelos, mientras para el dramaturgo el cine debe ser el medio de preservar y multiplicar el acto teatral. La producción industrial reduce el cine a un arte escénico, “reproducido técnicamente”: del teatro filmado se pasa a la literatura visualizada y de ésta de nuevo al teatro filmado, pero ahora con sonido. Aunque el vanguardista Fernand Leger proclame la destrucción del argumento en el

cine, de la misma manera que la pintura destruyó el tema,<sup>7</sup> son pocos los experimentos que permiten al cine incursionar en las artes del espacio o del tiempo, en la plástica o en a la música: escasas pinturas en movimiento y menos aún, música visualizada. Sin embargo, los *movies* lo fueron por ser imágenes en movimiento (*moving pictures*), antes de ser teatro filmado o literatura ilustrada.

### De la imagen movimiento a la imagen tiempo

Gilles Deleuze ha explicado cómo en el cine se instauro la “imagen-movimiento”, al obedecer a la necesidad de capturar y reproducir acciones que se ordenan en secuencias de causas y efectos: cada imagen actúa sobre otras y reacciona ante otras en un todo que las integra: el argumento. Pero critica la imagen-movimiento por estimular solamente, en un nivel sensorio-motor, el sistema nervioso de sus espectadores: sus cerebelos. Éste es un cine primitivo, desarrollado básicamente dentro del esquema de estímulo y respuesta que gobierna a sus personajes y las secuencias de acciones de sus argumentos, como también el sistema sensorio-motor de sus espectadores, en los que produce risas, sudor y lágrimas.<sup>8</sup> Sólo eludiendo el argumento de las películas puede el espectador contemplar plenamente sus imágenes, convirtiendo así una experiencia dirigida por una función narrativa en una experiencia plenamente visual. Pero es difícil reprimir el deseo de que nos cuenten historias cuando vamos a cine, gracias al cual —natural, cultural o creado por la industria y mercado del cine—, existe la institución cinematográfica.<sup>9</sup> El cine liberado del argumento, promovido por Leger y otros pintores, debe enfrentarse entonces a esta institución que produce películas, deseos, público y dinero para producir películas.

La diferencia entre estas dos funciones posibles de la imagen cinematográfica es también una diferencia de percepción, sobre todo de la experiencia del espectador con relación al *tempo* o la duración de las películas, que suele calificar de entretenidas o lentas. En otras palabras: quitarle a las imágenes en movimiento su función narrativa es quitarles el interés que el espectador tiene en ellas. Precisamente el tiempo muerto tan valorado en las películas de Michelangelo Antonioni; el de imágenes que no conducen a acciones o no son explícitamente relevantes para el desarrollo del argumento, es un término acuñado por la industria cinematográfica para descalificar guiones. Sin embargo, el cine de Antonioni terminó siendo apreciado por un buen público durante los años sesenta que, gracias a su maduración, aprendió a valorar una experiencia estética y temporal diferente ante las imágenes de películas como *La aventura*, *El eclipse* o *El desierto rojo*.<sup>10</sup> Para Deleuze, el mayor impacto en favor del desarrollo de esta nueva “imagen-tiempo” en el cine, lo tuvo el Neorealismo italiano, tan importante para la historia del cine moderno como el Impresionismo para la de la pintura moderna: ambos promueven “situaciones puramente ópticas” en la “imagen-movimiento” y en la imagen pictórica, al liberarlas de sus funciones narrativas y representativas. Las consecuencias sensorio-motrices que generan acciones y reacciones se debilitan hasta transformar la imagen-movimiento en imagen-tiempo, la imagen cesa de referir a acciones y sólo queda la duración; donde lo óptico y lo sonoro ya no cumplen funciones narrativas. Las imágenes dejan de ser causa o efecto de las acciones para convertirse en situaciones puramente ópticas y sonoras, cobrando valor en sí mismas.<sup>11</sup> Surge una nueva experiencia estética que compromete ahora sí el cerebro de los espectadores: de lo explícito a lo implícito, de lo obvio a lo ambiguo, de la imagen-movimiento a la imagen-tiempo.

## El presente en la imagen tiempo

También, como el Impresionismo supera la representación realista, el Neorealismo trasciende el realismo psicológico —propio de la razón ilusionista de la fábrica de deseos que es la institución cinematográfica—, para proponer un realismo ontológico, donde el deber ser de la imagen sea calcar el tiempo y el espacio reales: ser la asíntota de la realidad. Su propósito es respetar la integridad espacio-temporal de la puesta en escena; renunciando al montaje invisible y optando por el plano secuencia, trabajando con actores naturales y en locaciones, procurando un testimonio histórico del momento de la realización de la película.<sup>12</sup> Ante la imagen fotográfica y cinematográfica se impone la presencia de un acontecimiento real, hasta el punto de que toda película de ficción sea, a su vez, el documental de su misma puesta en escena. Esta conciencia de estar asistiendo a un acontecimiento real que ya sucedió pero que al haberse fijado en una imagen vuelve a hacerse presente por medio de ésta, es una experiencia específica de las imágenes testimoniales de la fotografía y el cine: “índices” de realidad y del mismo acto de fotografiar.<sup>13</sup> Cuando se da esta conciencia en presencia de una imagen índice, confluyen dos tiempos: el del espectador y el del “acto fotografiado”, desprestigiando cualquier otro tiempo simulado por la puesta en escena, los decorados y las técnicas del realismo psicológico, hasta desenmascararlos como vanos artificios ilusionistas. Ante esta conciencia, realizadores como Roberto Rosellini, Jean Luc Godard, Wim Wenders, Nani Moreti, Abbas Kiarostami o Victor Gaviria, procuran realizar un cine que sea testimonio de su presente cuando las imágenes sean presenciadas por futuros espectadores.

## El tiempo de la televisión

La televisión es el desarrollo de la tecnología necesaria para la decodificación de imágenes en se-

ñales que son teletransmitidas hasta múltiples receptores, que las reconvierten de nuevo en imágenes luminosas que recorren una pantalla. Como las del cine, éstas son imágenes en movimiento, aunque diferentes en su luminosidad y textura: unas son proyectadas en una pantalla y otras emitidas por una pantalla de cristal; unas están compuestas de finos granos fotográficos y otras de líneas de luz que circulan velozmente. Sin embargo, ambas son consideradas un mismo modo de representación de acciones: tomas ordenadas secuencialmente mediante el montaje y acompañados por un sonido sincronizado con las imágenes. Pero más allá de esta misma modalidad, su diferencia radical está en la especificidad de la televisión: la teletransmisión de imágenes en directo a múltiples receptores. Sólo teniendo en cuenta esta característica se puede comprender que el impacto de los sucesos del 11 de septiembre de 2001 hubiese sido otro sin la televisión. Estas mismas imágenes, proyectadas en las salas de cine del mundo entero unas semanas después, no hubieran contribuido a la dimensión que adquirieron estos hechos. Con el cine hubiesen sido “imágenes” de la tragedia “sucedida el 11 de septiembre”, pero gracias a la televisión, el mundo entero fue testigo en directo del acontecimiento. La televisión genera en el espectador una nueva conciencia ante sus imágenes en directo, conciencia que tiende a anular la imagen en favor del acontecimiento en directo. El cine hace presentes las imágenes de algo que ya sucedió, mientras la televisión permite ver lo que está sucediendo en otro lugar, sin que exista necesariamente un soporte físico donde permanezca la imagen percibida. En la pintura, la fotografía, el cine, e incluso el vídeo, la imagen es una “cosa”; en la televisión la imagen no es más que percepción. Para Régis Debray, la televisión en color instaura un nuevo régimen de la mirada, diferente al del arte: el “régimen visual de la videoesfera”.<sup>14</sup> Este régimen transforma la experiencia espacio-temporal del espectador frente a las imágenes en movimiento: el espacio se reduce hasta la

anulación de toda distancia, mientras los tiempos del acontecimiento visto y del acto de ver terminan coincidiendo en un solo presente. En el aquí y ahora propio de la videoesfera entran en crisis las nociones tradicionales de espacio real y de tiempo real: la telepresencia ubica al sujeto en un lugar que no es ni el de la recepción ni el de la emisión, anulando la experiencia de la distancia y del viaje, provocando olvidos. Se achatan las perspectivas del espacio y del tiempo: la imagen televisiva reduce la profundidad de campo, y la instantaneidad elimina la perspectiva temporal, en favor de un continuo presente convertido en vértigo del acontecimiento puro.<sup>15</sup> Ella es puro acontecimiento convertido en espectáculo permanente sin principio ni fin: los noticieros, las telenovelas, los programas concurso o los *reality shows*, obedecen a la misma estrategia que salvaba la cabeza de Sherezada cada noche.

### Tiempo y espacio en la realidad virtual

Acontecimientos reales percibidos como espectáculos y espectáculos vividos como la misma realidad por su público, el juego del simulacro desbordado borra las fronteras entre la realidad y la representación, entre lo sucedido y lo posible, entre la historia y la ficción, volviéndolas una sola cosa: la hiperrealidad.<sup>16</sup> Efecto que, ante los índices de realidad que procuran las nuevas tecnologías del espectáculo, produce un desencanto en la experiencia no mediada de la real. Representaciones y simulaciones tan anticipadas, además de vivenciales, que hacen vigente la vieja pregunta de ¿quién imita a quién, el arte o la realidad? Pero lo nuevo consiste en la velocidad con que las imágenes alcanzan los acontecimientos y el avance de nuevas tecnologías en función de lograr la más perfecta ilusión de realidad. Una conjunción de recursos que parten de la misma intención mimética e ilusionista de la perspectiva

renacentista, ahora apoyados por el desarrollo en la fotografía de las técnicas del color y de la tridimensionalidad de la estereoscopia, sumadas, en el cine, a las del sonido, de la pantalla ancha, de la pantalla envolvente del cinerama, del xxx *sensurround* y del sonido Dolby o el cuorafónico. El viejo espectáculo ilusionista de Alberti, Daguerre y Melies se perfecciona asociándose al avance de la tecnología y la industria militar y aeronáutica: simuladores de vuelo que reproducen las sensaciones de cenestesia y de cinestesia propias del vuelo real;<sup>17</sup> imágenes holográficas y receptores que estimulan sensaciones táctiles, olfativas y gustativas. Cascos, guantes y trajes, donde a partir de la inmersión<sup>18</sup> — nombre dado al nuevo espectáculo que perfecciona el viaje inmóvil inaugurado hace un siglo por las máquinas del tiempo de H. G. Wells y los Lumiere—, se alcanza la realidad virtual, término complejo, ambiguo y contradictorio, para denominar la experiencia producida por la conjunción de estas diferentes técnicas.

El nombre “realidad virtual” expresa un contrasentido y da cuenta de la inversión de valores que procuran estas tecnologías, donde la clásica distinción entre imagen real e imagen virtual se confunde en las imágenes de la realidad virtual, confusión a nivel de la experiencia y de la conciencia, obtenidas frente a la realidad y sus representaciones. La claridad con que la modernidad distingue la realidad de la imagen, el objeto de su apariencia, se desvanece ante la circulación y proliferación en directo de imágenes que ya no imitan o reproducen, sino que suplantán la realidad. Las imágenes ahora son el devenir del mundo, el acontecimiento contemplado ajenamente, como si fuese un continuo espectáculo. La importancia de los acontecimientos del 11 de septiembre consiste en hacernos conscientes de esta confusión: primero, la duda sobre la realidad de estas imágenes, confrontando la inconsciencia con que se emiten y se perciben; y luego, haciendo conciencia

de la dimensión y consecuencias de ellas, como imágenes de hechos reales.

### Presencia y ausencia de lo simultáneo en la imagen interactiva

Pero si las imágenes tienden a contemplarse ajenamente, los mecanismos de la realidad virtual de los videojuegos o la inmersión exigen una interactividad, que no es más que compulsión dactilar. El esquema xxx seriomotor de la imagen movimiento aparece nuevamente, para condicionar el cerebelo de sus espectadores en un veloz mecanismo de estímulo y respuesta. El simulacro en el juego busca eliminar la conciencia de estar jugando, induciendo a experimentar el espacio y tiempo recreados como si fuesen la misma realidad espacio-temporal. El futuro se convierte en lo inmediatamente posible en el juego y está determinado por una gama de operaciones y percepciones que ofrecen estos simulacros de alta tecnología. Un sofisticado sistema “arborizado” donde el jugador es sometido a un laberinto que lo conduce a “mundos”, sensaciones y acciones, situaciones conocidas o desconocidas, condiciones ante las que se reacciona como un ratón de laboratorio: xxx “senriomotrizmente”. El futuro inmediato, que depende en gran parte de la velocidad de respuesta del jugador, es posible gracias al sistema de árbol que prevé distintas rutas accesibles y simultáneas, pero donde la posibilidad de lo simultáneo queda anulada ante el ordenamiento secuencial del devenir del juego. Donde se haga conciencia de esta simultaneidad, se pierde el juego por retardar la respuesta. Diferente del ajedrez, que exige y permite hacer conciencia de lo alternativo, de un presente donde existen en potencia diversos futuros pero al actuar sólo se potencia uno, que a su vez conduce a otros posibles. La presencia potencial de rutas simultáneas y la posibilidad de acceso a una sola en cada acción, devuelve al régimen de lo secuencial propio del rela-

to, pero permitiendo en el instante de la interactividad la conciencia de lo simultáneo, propio de la imagen fija. También la imagen con que la internet ha regulado el ciberespacio ordena el magma de lo simultáneo y lo posible en un sistema de árbol, al que sólo se accede secuencialmente.<sup>19</sup>

## La pregunta de Wenders

La pregunta sin resolver sigue siendo acerca de la experiencia estética con estas nuevas imágenes: ¿es posible un artesano digital? Y además: ¿es posible un espectador, un usuario, un interlocutor, que perciba y reflexione en medio de la velocidad de estas imágenes? —imágenes que se han desarrollado en doscientos años, en una aceleración vertiginosa, cambiándonos constantemente nuestras formas y tiempos de percibir las: la fotografía, produciendo en un instante imágenes fijas; el cine, permitiendo un movimiento más veloz en las imágenes que el de la naturaleza; el vídeo, agilizando la velocidad de producción y mermando la duración de la imagen cinematográfica, y la televisión en directo, obligándonos a la más rápida percepción de éstas en la pantalla catódica, antes de que se disuelvan en el aire nuevamente.



### Notas

- 1 Benjamin, Walter, "La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica" en *Discursos interrumpido*, Buenos Aires, Taurus, 1989.
- 2 En la película *Notas sobre vestidos y ciudades* de Wim Wenders (Francia-Alemania, 1989).
- 3 Lessing, G. E. *Laocoonte*, México, UNAM, 1960.
- 4 Arnheim, Rudolph, "El nuevo Laocoonte" en *El cine como arte*, Buenos Aires, Ediciones Infinito, 1971.
- 5 *L'Hypothese du tableau vole* (Francia, 1978)
- 6 Vertov, Dziga. "Nosotros: variante del manifiesto" en *Memorias de un cineasta bolchevique*, Barcelona, Editorial Labor, 1974.
- 7 Leger, Fernand. *La función en la pintura moderna*, Barcelona, Ediciones Paidós, 1986.
- 8 Deleuze, Gilles, *La imagen-movimiento: Estudios sobre cine 1*, Barcelona, Ediciones Paidós, 1984.
- 9 Metz, Christian. *El significante imaginario: Psicoanálisis y cine*, Barcelona, Ediciones Paidós, 2001.
- 10 *L'Avventura* (Italia, 1959), *L'Eclisse* (Italia, 1962) y *Il Deserto rosso* (Italia, 1964)
- 11 Deleuze, Gilles. *La imagen-tiempo: Estudios sobre cine 2*, Barcelona, Ediciones Paidós, 1987.
- 12 Bazin, André. "Ontología de la imagen fotográfica" y "La evolución del lenguaje cinematográfico" en *¿Que es el cine?*, Madrid, Ediciones Rialp, 1966.
- 13 Dubois, Philippe. *El acto fotográfico: De la representación a la recepción*, Barcelona Ediciones Paidós, 1994.
- 14 Debray, Régis. *Vida y muerte de la imagen: Historia de la mirada en Occidente*, Barcelona, Ediciones Paidós, 1994.
- 15 Virilio, Paul. "La perspectiva del tiempo real" y "La gran óptica" en: *La velocidad de liberación*, Buenos Aires, Ediciones Manantial, 1997.
- 16 Baudrillard, Jean. *La Cultura del simulacro*, Barcelona, Editorial Anagrama, 1984.
- 17 La cenestesia es "el conjunto de sensaciones internas de un organismo que permite la conciencia de su posición en el espacio" y la cinestesia es el que "permite la conciencia de movimiento". Gubern, Román. *Del bisonte a la realidad virtual: La escena y el laberinto*, Barcelona, Editorial Anagrama, 1996, p. 181.
- 18 Revista "Cahiers du Cinema", número especial de junio de 1996, dedicado a lo digital, virtual e interactivo.
- 19 Echeverría, Javier, en "Construir Internet", Madrid, Revista *El Paseante*, núm. 27-28.