
ANÁLISIS COMPARADO DE LAS PRÁCTICAS ARTÍSTICAS CONTEMPORÁNEAS BASADAS EN LA OBSOLESCENCIA Y LOS DISPOSITIVOS MEDIALES DE PROYECCIÓN: CASO DE ESTUDIO DE LA OBRA «FANTASMAGORÍAS»

Sergio Luna Lozano

Universidad Miguel Hernández Arte

Resumen

En el presente texto realizamos un análisis sobre cómo desde diversas prácticas artísticas actuales basadas en la obsolescencia, se realiza una reflexión acerca de la naturaleza de la imagen contemporánea. Estas prácticas utilizan de manera coherente una tecnología precaria y limitada que se posiciona frente otras tecnologías aparentemente más complejas cuyo carácter novedoso, en ocasiones, les otorga un valor mayor. Para realizar esta investigación partimos de la comparación de varias obras de arte contemporáneo y su relación con otras tecnologías históricas. El artículo finaliza con un estudio pormenorizado de un caso práctico donde se sintetizan algunas de las ideas desarrolladas a lo largo del texto.

Palabras clave: FANTASMAGORÍAS; LINTERNA MÁGICA; OBSOLESCENCIA; ARTE CONTEMPORÁNEO; ARQUEOLOGÍA DE LOS MEDIOS

COMPARATIVE ANALYSIS OF CONTEMPORARY ART PRACTICES BASED ON OBSOLESCENCE AND PROJECTION MEDIA DEVICES: CASE STUDY OF THE ARTWORK «FANTASMAGORÍAS»

Abstract

In this text we analyze how some current art practices based on obsolescence reflect on the nature of the contemporary image. These practices use in a coherent way a precarious and limited technology that is positioned in front of other apparently more complex technologies whose novel character, sometimes, gives them a greater value. In order to carry out this research, we start with the comparison of several contemporary artworks and their relationship with other historical technologies. The article ends with a detailed study of a practical case where some of the ideas developed throughout the text are synthesized.

Keywords: PHANTASMAGORIA; MAGIC LANTERN; OBSOLESCENCE; CONTEMPORARY ART; MEDIA ARCHAEOLOGY

Luna Lozano, Sergio. 2024. «Análisis comparado de las prácticas artísticas contemporáneas basadas en la obsolescencia y los dispositivos mediales de proyección: Caso de estudio de la obra 'Fantasmagorías'». *AusArt* 12 (1): 169-181. <https://doi.org/10.1387/ausart.25412>

Introducción

La imagen dominante en la actualidad, en términos ilusionistas, pertenece al ámbito de la inteligencia artificial y la informática, desplazando a un segundo plano cualquier representación visual que no esté dominada por la construcción algorítmica. Tal y como ocurre en la historia de los medios hegemónica, esto es, abordada desde un punto de vista lineal si no teleológico (Fickers & van den Oever 2023, 51), los productos de las nuevas tecnologías sustituyen a los dispositivos anteriores, formando una cadena evolutiva en la que los eslabones más antiguos quedan estratificados, sedimentados, hasta su desaparición. Este residuo de los viejos medios repercute en que las tecnologías actuales, precisamente por su novedad, crean un deslumbramiento en el espectador que merma un consumo crítico como resultado de la constante persuasión a la que es sometido.

Ante este dominio de la imagen algorítmica cabe preguntarnos si las tecnologías más obsoletas y rudimentarias perduran en el tiempo y son capaces de generar una imagen sugerente; una imagen ilusoria construida conscientemente desde un dispositivo desfasado con el fin de potenciar un carácter crítico y evitar el uso de otras tecnologías que, por el hecho de ser más novedosas –y por tanto notoriamente más visibles–, se suponen más eficientes.

Para ello, hemos realizado un estudio de diversas obras pertenecientes a la práctica artística contemporánea en las que la construcción de la imagen, fija o en movimiento, tiene como referencia medios y dispositivos más antiguos con el fin de explotar un tipo de construcción precaria que potencia el carácter ilusorio de la imagen. Estos medios se contextualizan en el ámbito de la proyección lumínica, que abarcaría las sombras y siluetas, la linterna mágica y las fantasmagorías, y dentro de esta última categoría se incluye el recurso específico de las proyecciones sobre humo.

El texto finaliza con una propuesta de caso de estudio sobre una obra en la que se sintetizan varios de los aspectos relacionados con la producción de imágenes desde medios en desuso y su capacidad crítica acerca del consumo visual contemporáneo.

Imagen, simulacro y obsolescencia

En el libro 35 de la *Historia Natural*, Plinio el Viejo nos relata la historia de Zeuxis y Parrasio, los dos grandes pintores que en el siglo V a. C. compiten para determinar quién era mejor artista. Como sabemos, la conocida anécdota se resolvió por una cuestión de verosimilitud: mientras que Zeuxis simplemente confundió a unos inocentes pájaros, la pericia de Parrasio consiguió burlar la mirada humana.

Si establecemos una comparación metafórica con la imagen contemporánea, podríamos decir que la fotografía –el medio que consiguió capturar

y representar de una forma mecánica el mundo visible– estaría encarnada por Zeuxis, y que las tecnologías de la imagen han encontrado en la actualidad su particular *Parrasio* en la inteligencia artificial, donde el componente de verosimilitud de algunas imágenes algorítmicas excede cualquier filtro humano. Es tal el calado de estas tecnologías en diversos ámbitos de la producción audiovisual que cada vez resulta más difícil discernir el origen de las imágenes, generando un alto grado de desconfianza en su carácter de objetividad y su relación con la verdad visual. La imagen ha adquirido autonomía respecto al referente real en el contexto interactivo y está capacitada para mostrar cualquier representación visual verosímil que podamos imaginar, pero esta «ventaja en el simulacro es también una desventaja; como sabemos que las imágenes pueden crearse por medios electrónicos, somos más escépticos acerca de los valores de verdad de la imagen» (Stam 2001, 364).

Tecnologías como la inteligencia artificial o la realidad virtual llevan implícito un alegato eufórico de lo nuevo que nos recuerda al que se produjo con la aparición de otros medios como el cine, la imagen digital o internet; tecnologías, todas ellas, con una gran carga ideológica:

Se dice que los nuevos medios estimulan de forma inherente el comportamiento colaborativo y suprimen los efectos de estratificación condicionados por nuestra identidad física: género, edad, raza, etcétera. Pero la idea de que los nuevos medios puedan tener una tal trascendencia social ignora la inercia histórica de esas mismas estratificaciones sociales. El poder desproporcionado, además, sigue estando del lado de quienes crean, divulgan y comercializan estos nuevos aparatos. Internet, por ejemplo, privilegia el inglés en detrimento de otras lenguas (Stam 2001, 365).

Por otro lado, la novedad contribuye a otro factor relacionado con el desuso de una tecnología, con su obsolescencia. En términos generales se entiende por obsolescencia el proceso en el que un producto –tecnología, dispositivo, aparato, etcétera– queda desfasado debido al progreso tecnológico. Pero esta caducidad no solamente se produce porque se introduzcan mejoras técnicas, sino que también puede ocurrir cuando un nuevo estilo o producto sustituye a otro más antiguo –lo que se conoce como obsolescencia *psicológica*– o cuando el producto tiene una durabilidad limitada porque ha sido concebido de este modo por el fabricante –denominada como obsolescencia *programada*– (Latouche 2018; Ott & Mack 2010).

En la práctica artística contemporánea perduran ciertas tecnologías que funcionan como un posicionamiento opuesto a otros medios expresivos tecnológicamente más sofisticados; medios cuya perdurabilidad no está testada, por el hecho de pertenecer exclusivamente al presente. Nos referimos sobre todo a prácticas artísticas contextualizadas en la arqueología de los medios donde se rescatan y reformulan estrategias discursivas que

han quedado relegadas a un ámbito marginal y que más allá del fetichismo de la nostalgia analógica, reivindican una práctica crítica que se desarrolla como una forma de reflexión sobre la obsolescencia tecnológica y cultural (Beugnet & Knowles 2013).

A partir de aquí proponemos el análisis de una serie de obras contemporáneas que hemos seleccionado porque ejemplifican de un modo elocuente el uso de medios obsoletos, así como el estudio de la tecnología histórica con la que hemos relacionado estas obras.

Joan Fontcuberta, «Geología de la seguridad», 2001 / Teatro de sombras

La serie de obras denominadas «*Geología de la seguridad*» constan de una caja de luz en cuya pantalla aparece la imagen de lo que parece ser una montaña. Esta imagen se forma por medio de una potente fuente de luz que ilumina varias llaves que han sido colocadas de forma estratégica en el interior de la caja (fig. 1). De este modo se proyecta la sombra del objeto sobre la pantalla y se multiplica hasta desvanecerse gracias también al uso de espejos sobre los que refleja la luz. La obra guarda cierta relación formal con la estructura básica de una televisión, con una pantalla sobre la que se forma una imagen y se desprende luz, pero mantiene su parte trasera abierta, ofreciendo al espectador su interior y desvelando el secreto de su «poética simplicidad de la construcción» (Fontcuberta 2001, 60), tal y como describe el propio autor.

La fórmula utilizada para la concepción de estas cajas de luz proviene de los teatros de sombras, cuya fama se remonta hace al menos unos mil años. Si bien el origen del teatro de sombras es difuso y se diluye en diversas hipótesis, parece claro que adquirió su máxima popularidad durante la dinastía Qing, ya en el siglo XVIII (Chen 2007, 14), tal y como ocurrió de forma paralela en Europa, en países como Francia o Alemania. No hay que olvidar que en esta misma época hay un gran auge de la técnica del trazado de silueta, que tiene su origen en los contornos recortados de Étienne de Silhouette, ministro de finanzas de Luis XV, y que se convirtió uno de los juegos de sociedad con más éxito entre las clases acomodadas en la segunda mitad del siglo XVIII (Stoichita 1997, 162). El método de la silueta consistía en proyectar la sombra de un rostro de perfil sobre una superficie plana, obteniendo así una huella directa y fiel del rostro. Uno de los procedimientos más sofisticados de la época lo encontramos en el ámbito de la fisiognomía con el sistema desarrollado por Johann Caspar Lavater, consistente en una butaca provista de una pantalla en uno de sus laterales. De este modo, la persona que se quisiese retratar se situaba en la butaca, entre la pantalla y la fuente de luz, y así la sombra proyectada se podía calcar por el reverso de la pantalla (fig. 2).



Fig. 1. (izda.) Joan Fontcuberta «Geología de la seguridad #3», 2001



Fig. 2. (dcha.) Máquina para dibujar siluetas diseñada por Johann Caspar Lavater, ca. 1783

Mat Collishaw, «Retrospectre», 2010 / Fantasmagorías

La obra «Retrospectre» consiste en una instalación en la que varias secuencias de vídeo son retroproyectadas sobre láminas de vidrio montadas en una estructura conformada por retablos antiguos, puertas y ventanas viejas que han sido desechadas (fig. 3). La obra carece de narración y funciona como un collage a partir de metraje grabado en Armenia y diferentes vídeos de *YouTube* en los que aparecen, principalmente, escenas de animales. Esta confrontación entre una arquitectura de aspecto religioso que evoca un tiempo pasado y las escenas de naturaleza, parece reflexionar sobre el uso y manipulación de las imágenes por los medios actuales que se realiza de un modo similar a los antiguos rituales religiosos¹.

El título de la obra está formado por el prefijo *retro*, del latín *hacia atrás*, y el término *spectre*, que en inglés significa *espectro* y en parte hace referencia a la superficie sobre donde se proyectan las imágenes. Estas pantallas están construidas con *espejo espía*, un tipo de cristal que permite la visibilidad en una sola dirección proporcionando el reflejo del espectador y que al mismo tiempo se pueda retroproyectar una imagen, lo que genera un aspecto holográfico.

Esta disposición nos acerca a las fantasmagorías, un tipo de espectáculo muy popular en el siglo XVIII en el que una o varias linternas mágicas proyectaban imágenes, a menudo relacionadas con seres imaginarios y espirituales, sobre pantallas realizadas con tela que permitían la retroproyección (fig. 4). A diferencia de la linterna mágica, cuyas imágenes son estáticas, en ocasiones en las fantasmagorías era habitual el uso de un sistema de cables para desplazar las linternas y provocar la sensación de movimiento. Al igual que ocurre en *Retrospectre*, la pantalla de la fantasmagoría cumplía una doble función, como pantalla de proyección y como velo que ocultaba el secreto de los trucos y la maquinaria utilizada para conjurarlos (Huhtamo 2006, 36). Además, tal como señala Huhtamo (ibíd., 38), la retroproyección permitía situar las linternas muy cerca de la tela, obteniendo una imagen luminosa y conforme estas se alejaban la imagen se iba desvaneciendo.



Fig. 3. Mat Collishaw, «Retrospectre», 2010

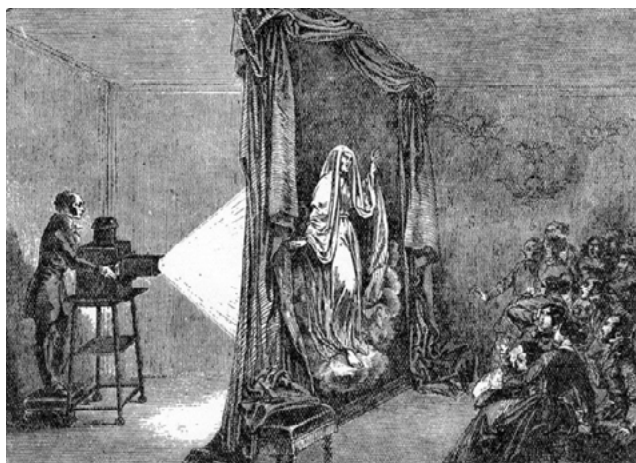


Fig. 4. Sesión de fantasmagoría a finales del siglo XVIII

Banks Violette, «As yet untitled (TriStar horse)», 2008 / Proyecciones sobre humo

Por último, «As yet untitled (TriStar horse)» del artista estadounidense Banks Violette es una obra que consta de una proyección en bucle de un fragmento de la introducción que aparecía al comienzo de las películas del estudio y productora cinematográfica TriStar Pictures. En esta *intro* vemos un caballo blanco galopando que conforme va avanzando se transforma en un Pegaso, para finalmente dar paso a la aparición del logotipo de la productora. Lo peculiar de esta proyección es que se realiza sobre una cortina de vapor de agua que emana de un espacio en penumbra, diluyendo por completo el concepto tradicional de pantalla y obteniendo como resultado una imagen etérea y fantasmagórica (fig. 5).

El sistema de proyección de esta obra nos remite indudablemente a la tradición de las proyecciones sobre humo (fig. 6) y, más concretamente, a un dispositivo desarrollado por el científico Edmé-Gilles Guyot (1706–1786). Guyot, que entre otros logros simulaba el efecto de una tormenta por medio de la proyección simultánea de dos diapositivas, provocaba la impresión de apariciones fantasmales proyectando imágenes sobre humo (Mayrata 2017, 241). Aparte de científico, Guyot era constructor de dispositivos con los que comerciaba y realizaba demostraciones, por lo que sus aparatos tenían una finalidad pragmática en la investigación sin dejar de lado el entretenimiento, por lo que además de sus intereses científicos también se encontraban los de la magia. Dentro de esta última disciplina publicó la obra *Nouvelles récréations physiques et mathématiques*, dividida en cuatro tomos publicados entre 1769 y 1770 donde, entre otras materias, se desvelaban los secretos de los magos, bajo el interés científico de divulgar y explicar las causas que se escondían detrás de las ilusiones (Mayrata 2017, 247). La obra además profundiza en el repertorio que seguían los ilusionistas en los espectáculos de feria, deteniéndose en un método para despertar a los muertos –posiblemente usado por el mago Nicolas-Philippe Ledru, más conocido como Comus– consistente en la proyección de una imagen por medio de una linterna mágica sobre una cortina de humo que era producido mediante un brasero de los que se utilizaban para calentar las sábanas (ibíd., 248).



Fig. 5 Banks Violette, «As yet untitled (TriStar horse)», 2008

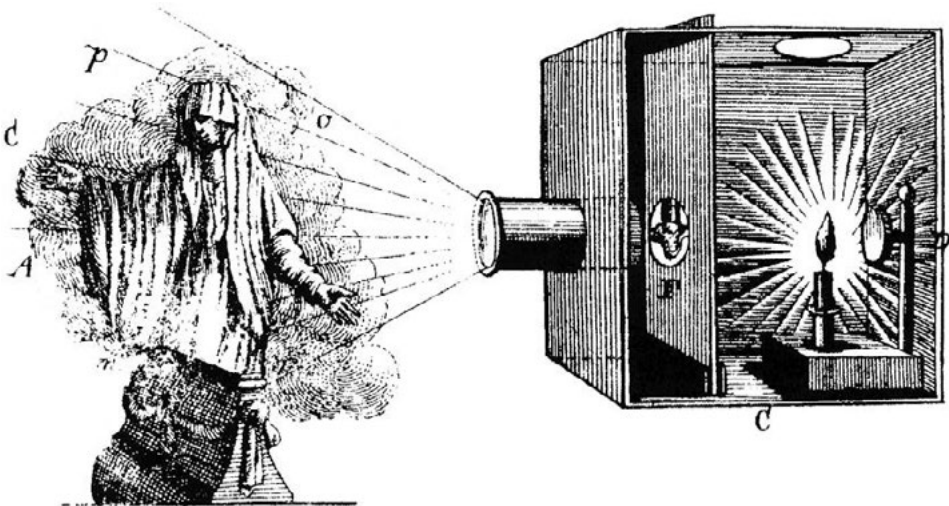


Fig. 6 Proyección sobre humo en *Oekonomisch Technologische Encyclopädie*, Johann Georg Krünitz, 1794

El uso de sistemas arcaicos que hemos analizado en estos tres ejemplos artísticos potencia las cualidades ilusorias de la obra, pese a su aparente simplicidad formal, aun cuando el sistema que origina la imagen es desvelado al espectador, ampliando el espacio de proyección que habitualmente queda reducido a una mera pantalla bidimensional.

Estudio de caso: «*Fantasmagorías*» (2021)

La obra «*Fantasmagorías*»² es una instalación que consta de una pantalla en la que se muestran unas sombras proyectadas por varios focos de luz que producen una imagen en movimiento (fig. 7). Estas sombras se han obtenido a partir de una serie de objetos realizados con cartón y madera que reproducen a escala real distintos elementos vegetales, como ramas y hojas, del exterior del edificio donde se sitúa la instalación. Los objetos están colocados entre la pantalla y los focos y son accionados aleatoriamente por diversas piezas electromagnéticas, por lo que de manera imprevisible giran sobre sí mismos o realizan pequeños movimientos. La pieza se completa con una banda sonora creada a partir del sonido ambiente registrado también en las inmediaciones del espacio, que se reproduce de forma sincronizada en la misma franja horaria en la que fue grabado. De este modo, la instalación funciona como una especie de imagen *especular* del exterior del edificio.

A pesar de que el título alude al espectáculo del mismo nombre, la obra se relaciona también con otros espectáculos de proyecciones públicas previas al cinematógrafo como la linterna mágica y el teatro de sombras. Con todo, la obra tiene su origen en la relación que se establece entre la alegoría de la caverna de Platón y el cine. Tal y como apunta Ferrer (2006, 37) refiriéndose a Emilio Lledó (1984, 21) se pueden establecer ciertas analogías entre el mito más conocido de la historia del pensamiento y la disposición física del cine:

1. Existe un primer espacio, el más alejado de la salida, en donde hay unos personajes encadenados. Frente a ellos la pared de la gruta en la que se reflejan las sombras: Un patio de butacas y una pantalla.
2. Detrás de los prisioneros e invisible para ellos existe un segundo espacio, el de la simulación. Por él circulan unos personajes tras un muro de la misma altura que sus cabezas, y sobre el que hacen desfilar objetos, cuyas sombras verán los prisioneros: Con el cine se ha conseguido fijar en el celuloide el teatro de las apariencias.
3. El tercer espacio existente lo ocupa una hoguera, cuya luz proyecta la sombra de los objetos sobre la pared de piedra del fondo de la caverna: El lugar de proyección y el proyector.
4. El cuarto y último espacio en que se subdivide el hueco es el que representa la salida hacia la realidad iluminada: La salida del recinto cinematográfico.

En nuestro caso se producen ligeros cambios que varían esta disposición. En primer lugar, aunque la pantalla está diseñada para verla de manera frontal, esto es, con las sombras retroproyectadas, puede ser rodeada para ver su reverso (fig. 8); Es precisamente en esta parte trasera donde hallamos el *espacio de la simulación*, frente al espectador pero oculto al mismo

tiempo por la propia pantalla, como ocurría en las fantasmagorías; La hoguera, aquí sí, es sustituida por varios focos de luz que cumplen la función del proyector; Finalmente, la realidad iluminada es el espacio exterior a la instalación, donde encontraremos los elementos reales que se representan en la obra por medio de las sombras. Cabría añadir un último elemento formal del que no habla Lledó pero sí lo hace Stoichita. Nos referimos al plano auditivo que introduce Platón en la alegoría de la caverna *in extremis*. Frente a la predominancia *escópica*, existe un sonido que los prisioneros pueden percibir, «un eco que enviaba los sonidos procedentes de la parte de enfrente» (Stoichita 1999, 26). En el caso de la obra que nos ocupa, y como hemos comentado, en la instalación suena una réplica del sonido exterior del espacio donde está instalada y que reproduce sonidos típicos del ambiente urbano: tráfico, conversaciones de peatones, sonidos de aves, etc.

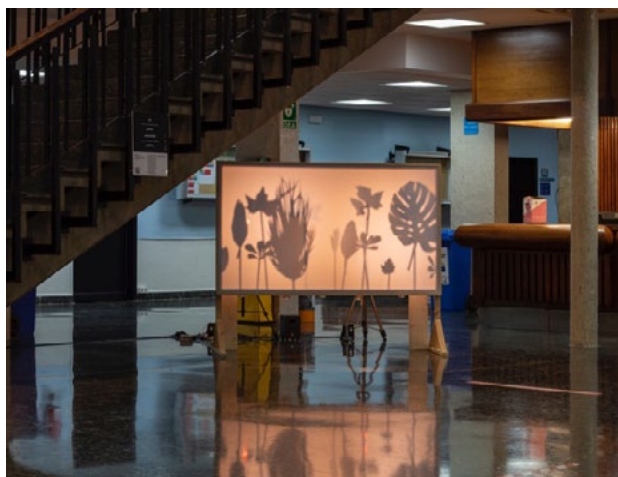


Fig. 7 Sergio Luna, «*Fantasmagorías*», 2021. Vista frontal de la instalación



Fig. 8 Sergio Luna, «*Fantasmagorías*», 2021. Vista trasera de la instalación

Finalmente cabría mencionar otro aspecto muy particular de las fantasmagorías relacionado con los destellos que la pantalla/velo ocasionalmente puede dejar ver (Huhtamo 2006, 36) que de nuevo se repite en esta obra. En nuestro caso, este desvelamiento viene propiciado por el movimiento de los objetos, que según su posición y la del espectador a veces permiten ver parte de los focos matizados por la pantalla.

Por medio de estas múltiples referencias a los espectáculos mediales, la obra propone con estas imágenes fantasmagóricas pertenecientes a las simulaciones, las copias y los dobles, una reflexión al modo en que consumimos la información visual a través de cualquier dispositivo de imagen, una idea que es reforzada al utilizar sencillos elementos y un mecanismo tan arcaico como una simple proyección de luz. Esta idea viene reforzada por la propia superficie de proyección que tomando como referencia las pantallas de los dispositivos móviles está construida con un material pulido y brillante utilizando una relación de aspecto de 16:9.

De nuevo, tal y como ocurría en las obras analizadas anteriormente, el artificio de la proyección es revelado al espectador, evidenciando la construcción rudimentaria del dispositivo de proyección que genera una imagen aparentemente compleja y sofisticada.

Conclusiones

Desde las prácticas artísticas contemporáneas que hemos estudiado se realiza una reflexión acerca de la imagen contemporánea a través de la reconversión de algunos medios en desuso. La utilización de estas tecnologías actualmente obsoletas, pero que esbozan recursos plenamente desarrollados en los dispositivos actuales, convierte estas prácticas en una forma elocuente y crítica de reflexionar sobre el modo de producción visual presente. De esta forma, constatamos cómo pervive un tipo de construcción de la imagen basado en juegos visuales que pueden parecer simples desde una perspectiva del estado de la técnica actual pero que no han perdido su efectividad evocadora. Asimismo, estas prácticas artísticas contextualizadas en la arqueología de los medios, rompen la linealidad histórica al rescatar de los sedimentos mediales del pasado algunos dispositivos que se encontraban enterrados, recuperando de este modo su carácter innovador.

Referencias bibliográficas

- Beugnet, Martine & Kim Knowles. 2013. «The aesthetics and politics of obsolescence: Hand-made film in the era of the digital». *The Moving Image Review & Art Journal* 2(1): 54–65. https://doi.org/10.1386/miraj.2.1.54_1
- Chen, Fan Pen. 2007. *Chinese shadow theatre: History, popular religion, and women warriors*. Montreal: McGill-Queen's University. <https://www.jstor.org/stable/j.ctt80q3q>
- Ferrer Mas, Anacleto et al. 2006. *Primum videre, deinde philosophari: Una historia de la filosofía a través del cine*. Valencia: Institució Alfons el Magnànim
- Fickers, Andreas & Annie van den Oever. 2022. *Doing experimental media archaeology: Theory*. Oldenbourg: De Gruyter
- Fontcuberta Villà, Joan. 2001. «Geología de la seguridad». En *Securitas*, exposición 17 junio-29 julio, 60-63. Madrid: Fundación Telefónica
- Huhtamo, Erkki. 2006. «Elements of screenology: Toward an archaeology of the screen». *Navigationen- Zeitschrift für Medien und Kulturwissenschaften* 6(2): 31–64. <https://doi.org/10.25969/mediarep/1958>
- Latouche, Serge. (2014) 2018. *Hecho para tirar: La irracionalidad de la obsolescencia programada*. Traducción del francés de Rosa Bertran Alcázar. Barcelona: Octaedro
- Lledó Íñigo, Emilio. 1984. *La memoria del logos: Estudios sobre el diálogo platónico*. Madrid: Taurus
- Mayrata, Ramón. 2017. *Fantasmagoría: Magia, terror, mito y ciencia*. Madrid: La Felguera
- Ott, Brian L. & Robert Laurence Mack. (2010) 2020. *Critical media studies: An introduction*. Hoboken NJ: Wiley-Blackwell
- Stam, Robert. 2001. *Teorías del cine; Una introducción*. Traducción de Carles Roche Suárez. Barcelona: Paidós
- Stoichiță, Victor Ieronim. 1997. *Breve historia de la sombra*. Versión española de Anna María Coderch. Madrid: Siruela

Notas

1. Mat Collishaw «Retrospectre», en la web personal del artista. <https://mat-collishaw.com/works/retrospectre/>
2. La obra «*Fantasmagorías*» (Sergio Luna, 2021) fue realizada en el contexto de la «XXIV Mostra Art Pública / Universitat Pública» organizada por la Universitat de València y fue instalada en el *hall* de la Facultad de Filosofía y Ciencias de la Educación del 22 de octubre al 22 de noviembre de 2021.

(Artículo recibido: 19/11/2023; aceptado: 16/01/2024)

