

Atravesar la imagen: nuevas superficialidades para una ontología plana

Javier Iáñez Picazo

1. Hacia una ontología plana

Una misma escena se ha repetido en diversas producciones audiovisuales durante las últimas décadas, desde *Los Simpsons* hasta *Twin Peaks*: un personaje se encuentra frente a un hermoso paisaje, normalmente paradisíaco, pero la cámara se aleja lentamente en un *zoom out* para mostrar que se trata en realidad de una imagen, ya sea esta una valla publicitaria o un telón fotográfico. Por un momento, tanto el espectador como el personaje pueden creer en un paisaje que no es *real*. De repente, no existe el espacio prolongado, tan sólo una imagen, una superficie bidimensional donde todo queda solapado. En la planitud de la imagen, nuestras proyecciones (¿nuestros deseos?) no deambulan sino que quedan suspendidas, quedan atrapadas e impedidas, adheridas a una superficie para mimetizarse con la propia imagen; toda sensación de avance será ahora una ilusión.

Esto ocurre porque intentamos proyectar nuestros cuerpos (tridimensionales) en una superficie bidimensional: es posible superar la frustración si se buscan nuevas formas de leer la imagen y comprender el espacio, formas de atravesar la imagen para superar la planitud y descubrir un espacio que trascienda la bidimensionalidad. El arquitecto Andreas Philippopoulos habla de «ontología plana» como aproximación al espacio sin jerarquías: «Es necesario un entendimiento y práctica del espacio que vaya más allá de la fenomenología, que se basa en la conciencia humana centralizada (...) y plantear una ontología plana con perspectivas no jerárquicas»¹. Tomo aquí prestado el término de Philippopoulos para aplicar una ontología plana a la imagen, planteando la bidimensionalidad como un portal para proyectar nuevas formas de crear, atravesar y explorar el espacio. Así, la ontología plana será un acercamiento a la imagen donde no hay cabida para las jerarquías según su procedencia o tipología: toda visualidad será igualmente importante, ya sea una fotografía, una pintura, un telón fotográfico o un anuncio. Busca superar la *ilusión del espacio* — que implica superar la *ilusión de nuestra existencia tridimensional*— al transformar esta ilusión en una realidad. La propuesta de una ontología plana servirá para concebir la planitud superficial de la imagen como portal a su espacio virtual.

Pero no debemos confundir virtualidad con digitalidad. Pierre Lévy aclara que «la virtualización no es un fenómeno reciente, (...) [aunque] actualmente asistimos a su aceleración»². Esta aceleración de la virtualización viene dada por el desarrollo de la tecnología digital, pero cualquier imagen ofrece diferentes velocidades de virtualización. Lévy entiende lo virtual como «un proceso de transformación de un modo a otro de ser», un conjunto problemático de dinámicas condicionadas por «una forma de ser fecunda y potente que favorece los procesos de creación, abre horizontes, cava pozos llenos de sentido bajo la superficialidad de la presencia física inmediata»³. La ontología plana será una aproximación para descubrir todos esos nuevos sentidos ocultos bajo la planitud de la imagen, para descubrir que, más allá de la superficialidad de la presencia física inmediata, existen espacios virtuales de configuración lenta donde «otros modos de ser» son posibles.

Llegados a este punto, podría resultar inevitable pensar el desarrollo de la perspectiva pictórica durante el siglo XV y del trampantojo en el siglo XIII como el inicio moderno del espacio bidimensional. Pero estas «trampas ante el ojo» existían mucho antes. De hecho, el espacio virtual de la imagen y la forma de acceder a él son cuestiones que han estado realmente presentes desde los inicios de la propia imagen. Ya en el siglo I, Plinio el Viejo narraba el famoso mito de Zeuxis y Parrasio, dos pintores griegos del siglo V a. C. que

¹ Andreas Philippopoulos-Mihalopoulos, «The Movement of Spatial Justice» en VV. AA., *Protocolos* (Madrid: Bartlebooth, 2017), 41.

² Pierre Lévy, *¿Qué es lo virtual?* (Barcelona: Paidós, 1998), 121.

³ *Ibidem*, 14.

se retaron para ver quién conseguía pintar la ilusión más convincente: Zeuxis pintó un racimo de uvas tan real que incluso los pájaros bajaron a picotear el cuadro, pero Parrasio ganó al pintar en el muro de su estudio una cortina que el propio Zeuxis pidió correr. Jacques Lacan ofrece una curiosa lectura de este mito en el que señala cómo en la pintura de Parrasio «la ilusión residía en la clara noción de que lo que vemos ante nosotros es sencillamente un velo que cubre la verdad oculta»⁴. Mientras que Zeuxis pintó *una ilusión de la realidad*, Parrasio ganó al pintar la ocultación de la bidimensionalidad, la posibilidad de trascender esa planitud.

El desarrollo del espacio superficial alcanzará su punto álgido durante el siglo XIX, momento en el que culminan los cambios producidos en los procesos de la visión que tuvieron lugar durante el barroco. Tal y como indica Anthony Vidler, «el espacio barroco ha sido tratado esencialmente como una cuestión de profundidad, de liberación de los límites, pero también de aparición de ansiedad, ambigüedad y perturbación, de distorsión y conflicto»⁵. El historiador del arte Alois Riegl señala como principal característica «la introducción de profundidad que reemplaza la superficie absolutamente plana»⁶, un cambio de paradigma dentro de la visualidad que no estuvo exento de conflictos y fricciones. Este *aplanamiento de la mirada* se materializó durante el siglo XIX en diferentes ámbitos: en el plano de la arquitectura europea, el estuco se convertiría en uno de los medios principales para crear ilusión sobre superficies planas⁷, mientras que los primeros estudios de fotografía hacían uso del telón de fondo [fig. 1], unas telas con decoraciones pintadas que imitaban paisajes y creaban la ilusión de escenas exóticas.

Walter Benjamin también escribió convencido de que el desarrollo de las ciudades europeas decimonónicas estaba marcado por un colapso de la distancia y la perspectiva, invitando a experimentar esta «condensación de imágenes» a través del tacto y la óptica⁸. Incluso podemos encontrar algunos ejemplos en el terreno literario, más concretamente en *Planilandia: una novela de muchas dimensiones* (1884), en la que Edwin Abbott expone una amarga y simpática sátira que busca explicar conceptos matemáticos y multiversos al mismo tiempo que retrata las jerarquías sociales de la época en un mundo donde la tridimensionalidad ha quedado abolida [fig. 2]. De esta forma, los personajes de la novela pertenecen a una clase social u otra respondiendo a aspectos formales como su dimensión o su número total de ángulos: las líneas son mujeres, los triángulos son obreros o criminales, y así progresivamente hasta llegar a los pentágonos —clase media—, los polígonos —clase alta y nobleza— y los círculos, que son los sumos sacerdotes.

En el siglo XX, la planitud parece alcanzar una dimensión negativa y espectacular marcada por las críticas de algunos teóricos como Guy Debord o Jean Baudrillard. Éste último hablaba de un nuevo giro en «la cultura tradicional de la profundidad»⁹, considerando que el «espacio perspectivo (en pintura y en arquitectura como en política o economía) no es más que un modelo de simulación entre otros»¹⁰. Frente a esta visión negativa, otros autores como Fredric Jameson propusieron «un nuevo tipo de ausencia de profundidad, un nuevo tipo de superficialidad»¹¹, que causaría lo que Jameson llamó «el ocaso de los afectos», un rasgo fundamental de la postmodernidad. Para el autor, esto no era motivo de lamento: «Por supuesto, sería inexacto sugerir que la nueva imagen carece de todo afecto, de todo sentimiento o emoción y de toda subjetividad»¹². No obstante, considero que no debe tomarse la nueva superficialidad como ausencia de profundidad, sino como *otro tipo* de profundidad. Esto implica, como señala Jameson, la aparición de nuevos afectos y la necesidad de nuevas herramientas para aproximarse a esta nueva superficialidad de la ontología plana. Ante la ingenuidad de la mera ilusión, traspasar la superficie, atravesar la imagen.

⁴ Jacques Lacan, *The Four Fundamental Concepts of Psychoanalysis* (Nueva York: W. W. Norton & Company, 1978), 103.

⁵ Anthony Vidler, *Warped Space: Art, Architecture and Anxiety in Modern Culture* (Cambridge: MIT Press, 2001), 94.

⁶ Alois Riegl citado en Anthony Vidler, *Warped Space: Art, Architecture and Anxiety in Modern Culture* (Cambridge: MIT Press, 2001), 94.

⁷ Richard Sennet, *Carne y piedra: el cuerpo y la ciudad en la civilización occidental* (Madrid: Alianza, 2019), 349.

⁸ Esta será la temática principal de la obra pilar de Benjamin, *Libro de los pasajes* (1927 - 1940)

⁹ Jean Baudrillard, *Cultura y simulacro* (Barcelona: Kairós, 1978), 89.

¹⁰ *Ibidem*, 174.

¹¹ Fredric Jameson, *Teoría de la postmodernidad* (Madrid: Trotta, 2016), 31.

¹² *Ibidem*, 32.

Resulta pertinente tomar el pop como el principal desarrollo artístico de nuevas profundidades y superficialidades durante la década de los sesenta que, en cierto modo, culmina y destroza el imperativo moderno del plano pictórico promulgado por Clement Greenberg. El influyente crítico norteamericano demostró reiteradamente su rechazo al movimiento pop, dejando al descubierto que su principal preocupación no era atender contra el ilusionismo pictórico ni su efecto escultórico, sino contra la figuración: «Greenberg (...) no aceptó que los Pop —con sus temas banales que tanto le perturbaban— hubiesen hecho realidad su sueño de pureza al alcanzar un arte en el cual la ilusión espacial era cuestionada y cancelada como una falsa operación», señala muy acertadamente Estrella de Diego¹³.

El pop puede enseñarnos a atravesar un nuevo tipo de superficialidad, en lugar de contentarnos con el reflejo ilusorio que proyecta de nosotros mismos. Aquí, el cuadro *A Bigger Splash* (1967) de David Hockney puede tomarse como paradigma para «zambullirnos» en esta nueva superficialidad. En la obra, la planitud de la realidad reflejada se ve interrumpida por un salpicón, un detallado gesto que implica la presencia de una ausencia (y viceversa), una invitación a atravesar la imagen de la piscina, a adentrarnos más allá de la planitud de la obra y de su superficie acuática [fig. 3]. Para Hockney, la creación y la mirada deben ser procesos lentos, resaltando la importancia de pintar, «en un proceso muy, muy lento», algo que en la vida real «sucede muy rápidamente»¹⁴. Esta *mirada lenta* propia de una ontología plana permite la creación de espacios que no se oponen a la realidad, sino que forman parte plena de ella. Así, Lévy no considerará lo virtual como opuesto a lo real, sino que son «maneras de ser» diferentes donde «lo real, lo posible, lo actual y lo virtual son complementarios y poseen una dignidad ontológica equivalente»¹⁵. Del mismo modo, Geert Lovink señala cómo «lo real y lo virtual no son esferas separadas, sino una experiencia altamente integrada e híbrida»¹⁶.

La hibridación entre realidad y virtualidad parece estar asumida en la actualidad, donde se ha producido un *aplanamiento de la mirada* total por la asimilación de todo cuanto nos rodea como imagen. El meteórico desarrollo tecnológico producido a lo largo de todo el siglo XX, desde el nacimiento de la pantalla televisiva-fotográfica hasta el ciberespacio actual, implica un paralelo proceso de transformación en la producción de imágenes, una nueva forma bidimensional de mirar —y, por lo tanto, pensar— el mundo. Un cambio de paradigma visual que estará mediado por la presencia ubicua de la pantalla como interfaz plana de conexión con el mundo, «superficies de contacto entre el mundo algorítmico y el mundo material, entre los dispositivos tecnológicos digitales y los usuarios»¹⁷, como explica Ingrid Guardiola. En un mundo donde «la distribución de información en pantallas [es] el principal modo planetario de la economía»¹⁸, es posible pensar formas de resistencia desde dentro de la propia planitud: del mismo modo que Remedios Zafra propone «lamer la imagen»¹⁹ como un proceso de mirada lenta ante la imagen multiconectada, la ontología plana ofrece la posibilidad de adentrarse en la imagen mediante un proceso lento de observación, mediante la tentativa de encontrar nuevas formas de atravesar/habitar/crear el espacio bidimensional.

2. Caer en la trampa, creer en la imagen

Un *aplanamiento de la mirada* que conduce a un *aplanamiento de la vida* puede apreciarse en el cortometraje donde aparecen por primera vez el Correcaminos y el Coyote, un episodio titulado «Fast and furry-ous» dirigido por Chuck Jones en 1949 para la popular serie de animación *Looney Tunes*. En una memorable escena, el Coyote pinta un túnel falso en una roca, esperando que el Correcaminos consiga estamparse; sin embargo, consigue adentrarse dentro del espacio falso, mientras que el Coyote, perplejo, intenta seguirlo y se estampa contra la dura superficie de piedra [fig. 4]. Esta trampa que el Coyote realiza sin éxito es lo que se conoce como trampantojo (del francés *trompe-l'oeil*, etimológicamente «engaña el

¹³ Estrella de Diego, *Tristísimo Warhol: Cadillacs, piscinas y otros síndromes modernos* (Madrid: Siruela, 1999), 112.

¹⁴ Catherine Kinley, *David Hockney: Seven Paintings, exhibition brochure* (Londres: Tate Gallery, 1992), 5.

¹⁵ Pierre Lévy, *¿Qué es lo virtual?* (Barcelona: Paidós, 1998), 122.

¹⁶ Geert Lovink, *Tristes por diseño: las redes sociales como ideología* (Bilbao: consonni, 2019), 75.

¹⁷ Ingrid Guardiola, *El ojo y la navaja. Un ensayo sobre el mundo como interfaz* (Barcelona: Arcadia 2019), 10.

¹⁸ Peio Aguirre, *La línea de producción de la crítica* (Bilbao: consonni, 2014), 53.

¹⁹ Remedios Zafra, *Ojos y capital* (Bilbao: consonni, 2018), 23.

ojo»). Se trata de una técnica pictórica tradicionalmente anclada a un espacio arquitectónico-escultórico que tiene como propósito simular una realidad, fingiendo que el espacio continúa cuando, en realidad, elabora un efecto óptico volumétrico sobre una superficie principalmente plana.

Aquello que engaña nuestra mirada también será capaz de engañar nuestro pensamiento y, por lo tanto, capaz de tener un impacto decisivo en nuestros estados emocionales. Sin embargo, si analizamos el cortometraje más detenidamente podremos descubrir que la auténtica trampa será, precisamente, no confiar en el trampantojo, no creer en la imagen: de esta forma, el Correccaminos consigue atravesar la imagen, mientras que el Coyote tan sólo encuentra un muro imposible de atravesar. Esta problemática será tratada por Mark O'Donnell en su curioso artículo «The laws of cartoon motion» (1980), en el que se refiere a esta cuestión como una «inconsistencia del trampantojo» que implica, en última instancia, «un problema del arte, no de la ciencia»²⁰, resumido en el siguiente principio: «Algunos cuerpos pueden pasar a través de muros sólidos pintados para remitir a entradas de túneles, mientras que otros no pueden». De forma similar, Georges Didi-Huberman advierte que «la banalización no es efecto ni procede de la técnica sino de la propia mirada»²¹. Desde una ontología plana, será necesario superar la banalización y reconfigurar nuestra mirada para que esta «inconsistencia del trampantojo» no sea un problema sino una posibilidad.

En su obra *The Possible Implausible* de 2019, la artista Stefanie Leinhos realiza dibujos solitarios que no muestran ninguna figura ni presencia, tan sólo espacios ambiguos y desconcertantes de aspecto inseguro, trampas visuales-espaciales esperando a ser descubiertas [fig. 5]. Para Leinhos, «esta publicación es un comentario sobre los intentos de trampantojo en toda narración visual»²². Cuando el espacio se convierte en imagen, se transforma en un «espacio otro» foucaultiano, una suerte de lugar (in)alcanzable e (im)posible, un espacio que —tal y como reza el título de la obra de Leinhos— es *lo posible inverosímil*: puede parecer mentira o imposible, pero sin duda es posible (y para que sea posible, será necesario creer).

Es posible que resulte más fácil o evidente identificarse con el Coyote, que persigue constantemente al Correccaminos. Siempre que está *tan cerca*, sabe en realidad que se encuentra *muy lejos*. Y de repente, te estampas, el espacio se convierte en imagen y no sólo te impide avanzar, sino que te destroza, te golpea; te recuerda que el espacio bidimensional es parecido a aquello que Walter Benjamin conocía como «aura», a saber, «la aparición irreplicable de una lejanía, por más cerca que esta pueda hallarse»²³. Leinhos confiesa: «Yo soy Coyote, constantemente creando puertas y caminos que sé que no puedo seguir»²⁴. Pero no está todo perdido: la ontología plana permite la libertad de seguir estos espacios como lo hace el Correccaminos. Podemos hacer como Leinhos y posicionarnos en el frustrante lugar del Coyote, incapaz de seguir sus propios caminos y cayendo constantemente en sus propias trampas... Pero también podemos ser como el omnipotente Correccaminos y adentrarnos sin temor (a veces, no sin cierta ingenuidad) en el espacio ideal que es la realidad de la imagen, superando toda superficie ilusoria.

En la ontología plana todo parece resultar ambiguo y los conceptos se confunden: las trampas serán posibilidades, los muros serán traspasables, la bidimensionalidad se desplegará como un espacio habitable. Será fundamental considerar aquello que Didi-Huberman señala muy acertadamente, y es «el gran error [que] es pensar que solo se mira con los ojos»²⁵. Los ojos no son suficientes para una ontología plana, y es por esto por lo que las «trampas para el ojo» serán fácilmente superables. Si partimos desde la premisa de que toda imagen será siempre una trampa, no habrá que evitarla sino caer en ella; solo así podremos confiar en la imagen —como el Correccaminos—, podremos creer en la imagen y descubrir el espacio que se esconde detrás de la (aparente y frustrante) planitud.

²⁰ Mark O'Donnell, «The laws of cartoon motion», disponible en <http://www.rahul.net/figmo/Archives/toon-physics.html#:~:text=Any%20body%20in%20motion%20will,retards%20their%20forward%20motion%20absolutely>

²¹ Saioa Camarzana, «Georges Didi-Huberman: "Toda imagen es una manipulación"», El Cultural, <https://elcultural.com/Georges-Didi-Huberman-Toda-imagen-es-una-manipulacion>

²² Lucy Bourton, «Stefanie Leinhos' latest book is full of winding detours and dead ends», It's Nice That, <https://www.itsnicethat.com/articles/stefanie-leinhos-the-possible-implausible-nieves-publication-illustration-290120>

²³ Walter Benjamin, *Obras II* (Madrid: Abada, 2007), 394.

²⁴ Lucy Bourton, «Stefanie Leinhos' latest book is full of winding detours and dead ends», It's Nice That, <https://www.itsnicethat.com/articles/stefanie-leinhos-the-possible-implausible-nieves-publication-illustration-290120>

²⁵ Saioa Camarzana, «Georges Didi-Huberman: "Toda imagen es una manipulación"», El Cultural, <https://elcultural.com/Georges-Didi-Huberman-Toda-imagen-es-una-manipulacion>

Listado de imágenes

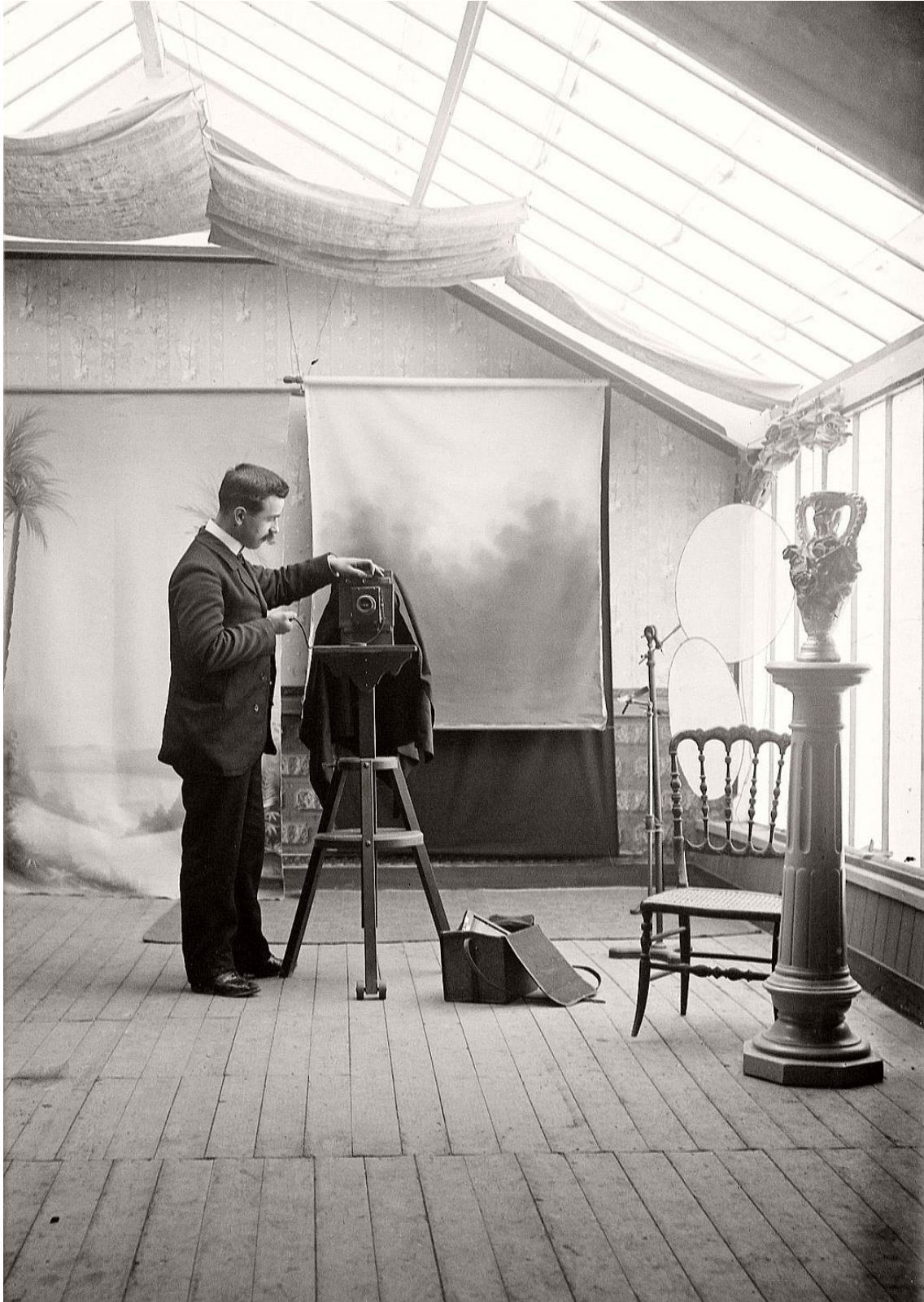


Fig. 1. Fotografía del estudio fotográfico de Amédée Fleury en Luitré (Francia), que muestra el uso de telón de fondo para simular espacios exóticos. **Fotografía:** *Atelier d'Amédée Fleury*, 1900, placa fotográfica de 18 x 13 cm, Musée de Bretagne, Francia

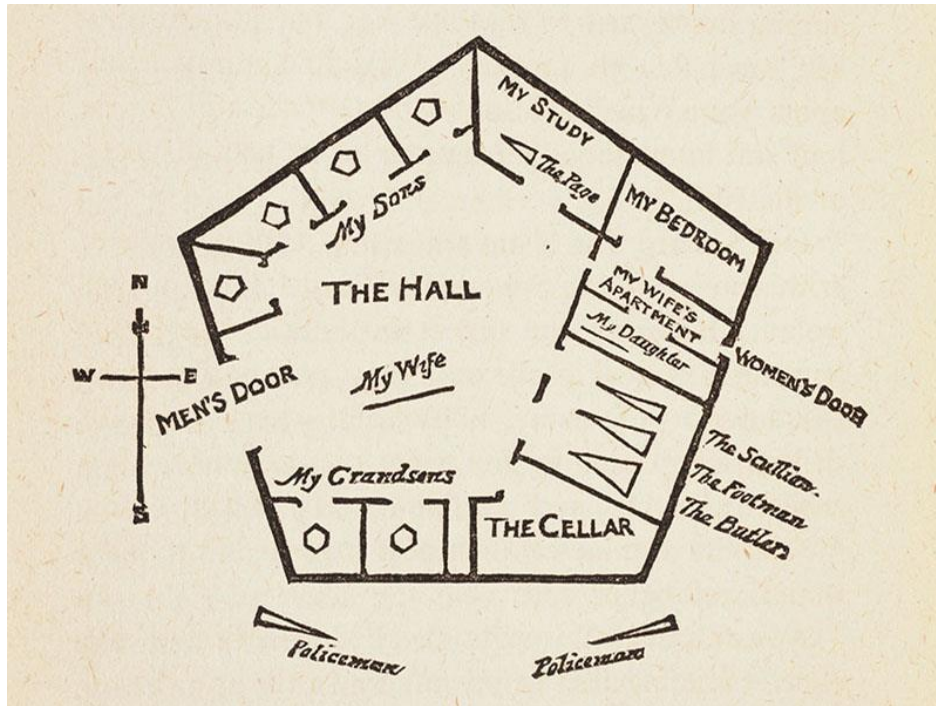


Fig. 2. Plano realizado por Edwin Abbott para ilustrar «la casa de un cuadrado» en la edición de 1885 de su obra *Planilandia: una novela de muchas dimensiones* (1984)



Fig. 3. David Hockney, *A Bigger Splash*, 1967, acrílico sobre lienzo, 242 x 243 cm, Tate Modern, Londres



Fig. 4. Fotograma del cortometraje de Chuck Jones «Fast and Furry-ous» (1949) para la serie animada *Looney Tunes* de la Warner Bros Company

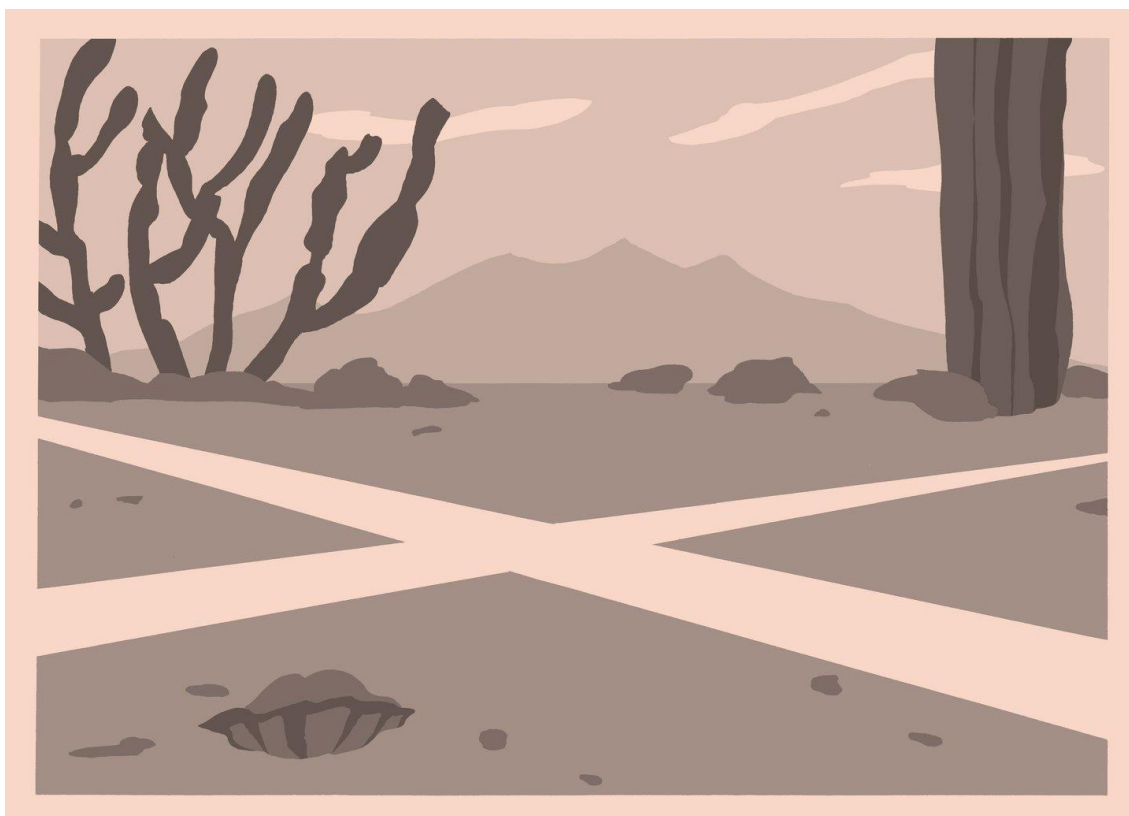


Fig. 5. Imagen de la publicación de Stefanie Leinhos, *The Possible Implausible*, 2019, edición de 16 páginas en papel de fotocopia de 14 x 20 cm