

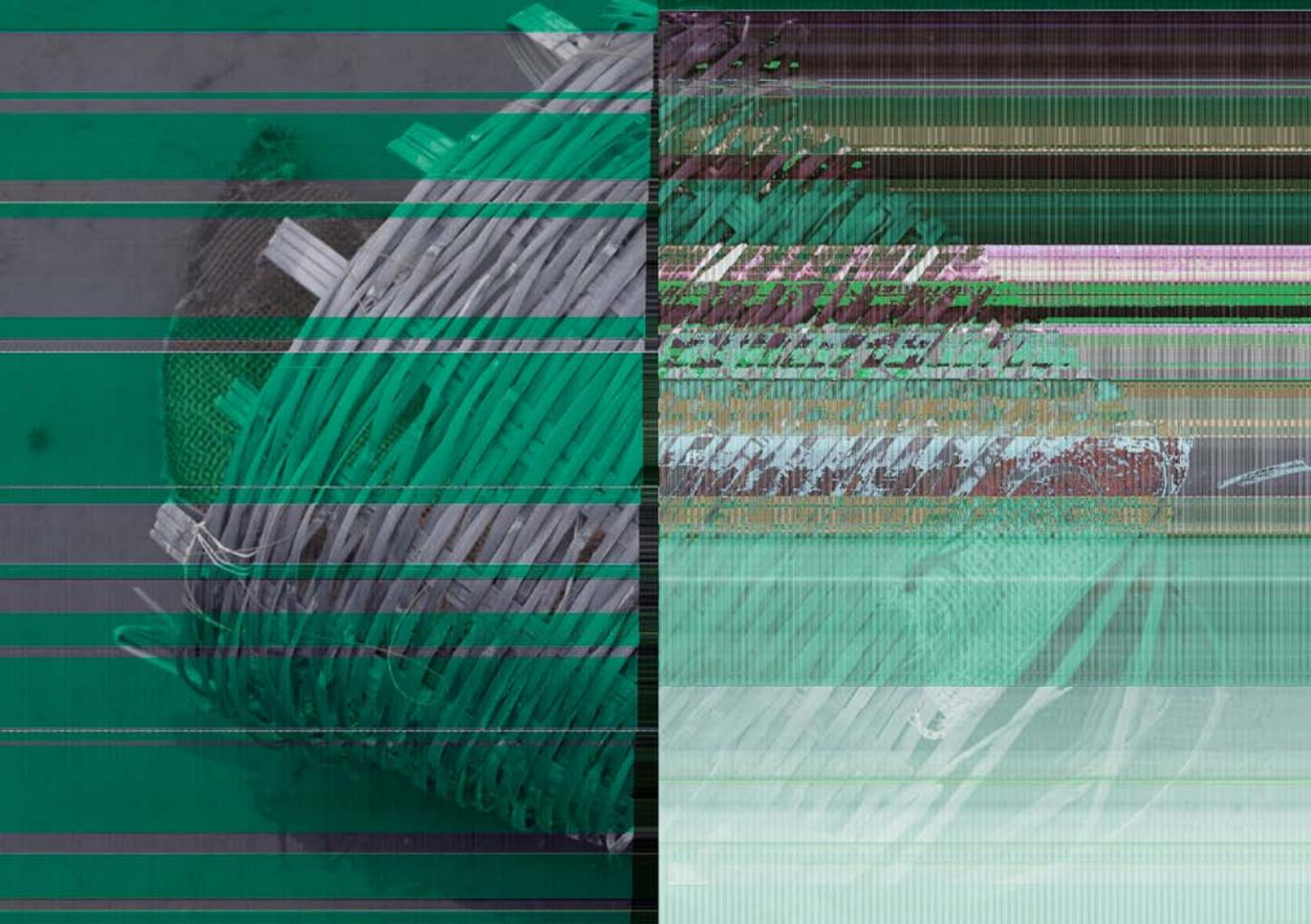
El yerro en busca de autor

Benjamín Alcántara

La embriaguez es un número
Charles Baudelaire

Desde hace varios años, lo primero que hago al despertar es asomarme a la ventana y contemplar los árboles que viven en el parque, ubicado frente al edificio que habito. En el transcurso de los últimos cinco años, he notado una progresiva mala visión de lejos, de modo que mi percepción de estos árboles, resulta distinta sin el uso de anteojos que corrijan las aberraciones ópticas del cristalino.

Anteriormente cuando aún no se presentaban las fallas, es decir, estas imperfecciones del sistema visual, que algunos días son más evidentes que otros, no imaginaba la compleja decodificación de los impulsos lumínicos y nerviosos que el cerebro lleva a cabo en milésimas de segundo para lograr una imagen de la realidad. Esta acción orgánica al ser tan cotidiana, nos parece simple y la mayoría desconocemos por completo cómo funciona. En el artículo “La imagen visual como proceso”, del recién revalorado científico mexicano Jacobo Grinberg, me sorprendió enterarme, que por lo menos hasta finales del siglo XX, se desconocía la manera en la cual el cerebro participa en la percepción del mundo visual. “El misterio que no ha podido ser resuelto, se refiere a la diferencia cualitativa existente entre los procesos cerebrales y el carácter luminoso de cualquier imagen... no existe forma alguna para explicar el carácter cualitativo de la luz, ni en el interior del cerebro, ni en los campos energéticos que lo impacta... En realidad, tanto para el objeto como para el pensamiento, únicamente nos percatamos de la resultante final de un proceso, que está vedado para la conciencia.”¹



Dicho artículo, me lleva inevitablemente a pensar en el funcionamiento de los circuitos electrónicos de la computadora con la cual escribo este texto, misma que habitualmente utilizo para procesar imágenes, así como en los sensores de las cámaras digitales que imitan la tarea del ojo y el cerebro, convirtiendo en este caso, la energía luminosa, en carga eléctrica. De la misma forma con la que desconocemos cómo funciona nuestro organismo, también la mayoría ignoramos cómo se comunican los chips que integran un circuito y de qué forma se llevan a cabo millones de operaciones dentro del código binario en centésimas de segundo. Tal como solemos imaginar al cuerpo como una máquina, la idea del dispositivo electrónico como un organismo vivo es bastante seductora. Si errar es de humanos, los artefactos también son falibles. Generalmente nunca nos detenemos a pensar en las partes que integran un mecanismo o un órgano y cómo funcionan, hasta que se presenta la falla, el error.

Sirva esta introducción para hablar sobre el yerro fotográfico, específicamente los producidos por los aparatos electrónicos cuando presentan confusiones o disonancias en la interpretación del código binario, ocasionando lo que se conoce como archivo dañado o corrompido

© **Benjamín Alcántara.**
De la serie
El universo de Hefesto. Zapotitlán, Puebla, 2021.
Colección particular.

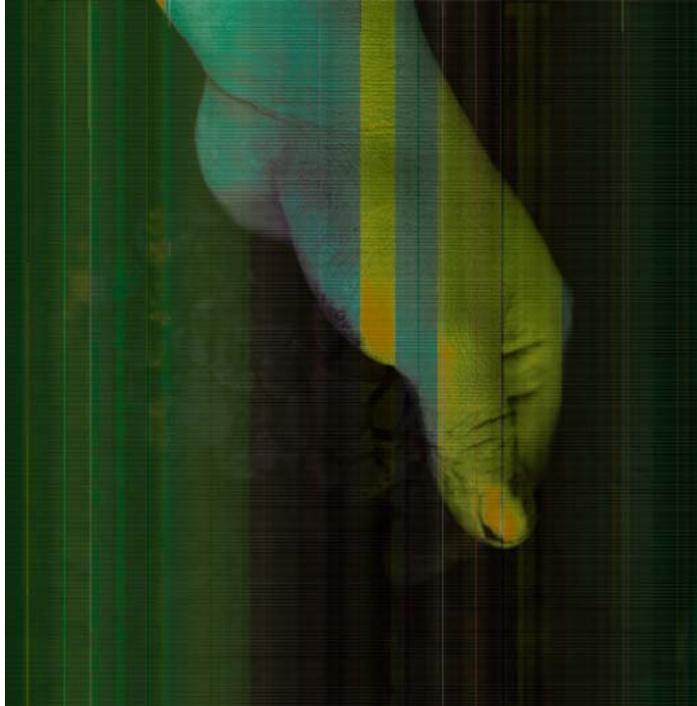
Desde el inicio de la fotografía a principios del siglo XIX, se presentaron muchos errores de cálculo tanto en la mecánica, la óptica y sobre todo en la química. Muchos de estos errores y accidentes, si es que pudieron fijarse en una placa o vidrio, al pasar de los años fueron rescatados de los archivos familiares o los antiguos estudios fotográficos y revalorados por su singularidad. Existen incluso placas, negativos o impresiones en papel, rescatados a partir de un deterioro por el paso del tiempo, la humedad, el fuego, etcétera.

En el caso de una serie titulada *Sísifo*², que presenté en la XX Bienal de Fotografía en el Centro de la Imagen, en septiembre del 2023 en la Ciudad de México, rescaté algunas imágenes fotográficas digitales de una tarjeta de memoria que se dañó, dando como resultado archivos corrompidos. Estos archivos presentan patrones de color, forma y textura, que por azar se presentan en segmentos de la imagen o en la totalidad de la misma, teniendo conexiones técnicas y estéticas con uno de los errores de la electrónica conocido como *Glitch*. Término que se utilizó por vez primera en el contexto de la carrera espacial para referirse a las fallas, distorsiones o cambios de voltaje que no permitían que una acción se ejecutara correctamente. Aunque también se le atribuyen “raíces etimológicas en el idioma *Yidish*, en el cual *gletshn* significa zona resbaladiza o, incluso, en alemán, la palabra *glitschen* refiere al acto de resbalar o deslizarse”.³

La fotografía y el video, como disciplinas de las artes visuales, han experimentado profundas transformaciones tanto en la técnica como en los conceptos teóricos y filosóficos que les atañen, sobre todo, a partir de los paradigmas estéticos del posmodernismo en el contexto del arte contemporáneo y de manera especial, el detonante que significó la revolución tecnológica y digital de principios del siglo XXI.

No obstante, desde mediados del siglo XX, en la década de los sesentas, hubo un parteaguas importante cuando los aparatos electrónicos, irrumpieron de manera contundente en la producción de imágenes para los medios de comunicación, pero también, desde un inicio, comenzaron a ser utilizadas de formas divergentes, en una especie de dislocación de los discursos de la televisión comercial, sobre todo con métodos experimentales dentro de lo que, años más tarde, sería conocido como videoarte.

Uno de los casos más emblemáticos fue el artista coreano Nam June Paik, perteneciente al movimiento Fluxus, pionero en la descomposición intencional de la imagen electrónica, utilizando imanes en las televisiones, para producir interferencias entre el campo magnético y las señales eléctricas del aparato. Desde entonces se establecieron dos corrientes en la utilización de la falla electrónica. La intencional, alterando las frecuencias, y posteriormente –sobre todo a partir de inicios del siglo XXI–, manipulando la información digital. Por otro lado, el error digital que se presenta por azar, por accidente, y que es aprovechado ya no para “representar”, sino para presentar una nueva realidad, o si se quiere una manera alterna de interpretar la realidad. Michael Rush en su texto *New media art*, sostiene que usando la tecnología digital, los artistas ahora son capaces de introducir nuevas formas de producción, no sólo de representación... “La imagen se convierte en información en la computadora, y toda información es susceptible de manipulación”.⁴



El concepto de autoría en el caso de las fallas por accidente se ha puesto en duda, debido a la mediación arbitraria del aparato. Pero esa mediación de la máquina en el quehacer fotográfico siempre ha existido, solo que se ha radicalizado con las prácticas artísticas que involucran tecnologías digitales. En todo caso me divierte la idea de una coautoría o colaboración imaginaria.

Insisto en mi asombro por esta conversión digital de una imagen en información, la forma en cómo un circuito electrónico es capaz de traducir los impulsos lumínicos, en un lenguaje binario de ceros y unos. Todo un sistema dinámico incomprensible e indescifrable que parece de otro mundo. Basta hacer el ejercicio de sustituir la extensión de cualquier archivo digital y cambiar su formato (de jpeg a txt, o mp3 a raw), para experimentar lo ilegible y caótico que es ese lenguaje de las computadoras. Al referirse a la 'numerización' de la imagen, el filósofo francés Paul Virilio decía que el ordenador del PECEPTRON, (algoritmo) funciona a la manera de una especie de córtex occipital electrónico.⁵

La tecnología aplicada a la óptica y la producción de imágenes, siempre se han caracterizado por tener como objetivo central la nitidez; que haya mayor definición, alcanzar super acercamientos en lo micro, y teleobjetivos en lo macro. Ése, generalmente es el propósito comercial de los productos electrónicos que cada vez utilizan novedosos avances tecnológicos para mirar con más claridad, mostrar las imágenes lo más fielmente posible. En ese sentido, se puede hablar de una obsesión por la perfección, que en ocasiones opera paradójicamente de forma contraria a dichos propósitos.

ARRIBA
© Benjamín
Alcántara.
De la serie *El universo de Hefesto*.
Zapotitlán,
Puebla, 2021.
Colección particular.



Un ejemplo cotidiano, es el uso de mis anteojos, para corregir la miopía a la cual me refería al inicio de este texto. Cuando me los pongo, la visión se vuelve nítida y evidentemente me ayuda para propósitos muy prácticos como leer textos o distinguir objetos lejanos. Sin embargo, sucede que mi visión se torna artificiosa, es como si mis ojos cambiaran de lo análogo a lo digital, como si de pronto estuviera viendo una pantalla de alta definición y todo se ve en un solo plano, deja de haber profundidad de campo. Lo mismo sucede con la imagen de video de las cámaras de alta definición, y por eso suelen usarse filtros que modulen el detalle extremo tanto en la óptica como en la postproducción.

Esta perfección nos remite a la búsqueda de una representación fiel de la 'realidad', con todo lo problemático que implica ese concepto en la fotografía, por lo que sería más adecuado hablar solamente de una interpretación de la realidad. Generalmente, lo que se busca en un discurso artístico, es exactamente lo contrario. La potencia radica en lo que no es evidente, en lo que no se nombra, en el devenir desconocido, latente, en lo simbólico. Esto es una cuestión que ha sido tratada por muchos artistas y filósofos como Roland Barthes en su célebre texto *Lo obvio y lo obtuso*, también lo trata ampliamente Roman Gubern en *Del bisonte a la realidad virtual: La escena y el laberinto*, Paul Virilio en *Estética de la desaparición* y Jacques Rancière lo desarrolla magistralmente en *El destino de las imágenes*. De este último, cito un pasaje que viene muy bien para los propósitos que nos ocupan: "La destrucción del régimen representativo no define una esencia finalmente encontrada del arte en sí mismo. Define un régimen estético de las artes que es otra articulación entre prácticas, formas de visibilidad y modos de inteligibilidad".⁶

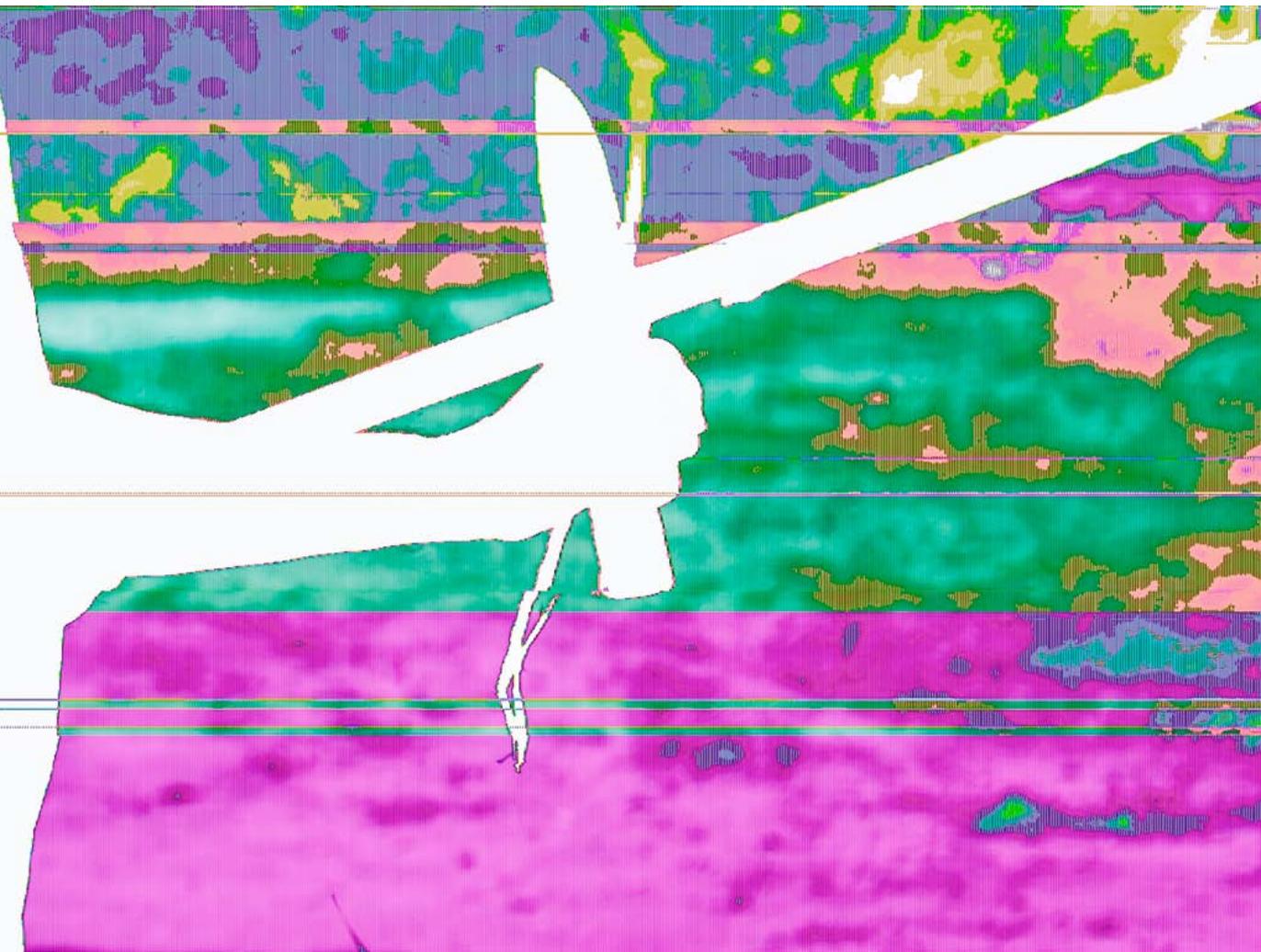
ARRIBA
© Benjamín
Alcántara. De la serie
*El universo de
Hefesto*. Zapotitlán,
Puebla, 2021.
Colección particular.

En la corriente del error digital no intencional, sino fortuito, interviene siempre el azar como elemento clave, la incertidumbre del resultado y las muchas posibilidades de lecturas diferentes a partir de nuevas realidades. En este caso, la fotografía ya no es la evidencia de un momento del pasado, de un fragmento de la realidad; en términos metafóricos, podría decirse que se convierte en la evidencia del estado de embriaguez o locura del dispositivo, de su rebeldía ante el autoritarismo de los números que rigen su lenguaje, y al hacer una interpretación equivocada, propicia el acontecimiento. Este concepto abordado tal como lo ubica Deleuze, en un sentido de movimiento, devenir, singularidad, diferencia. "...la originalidad de todo acontecimiento resulta ser el movimiento a partir del cual lo nuevo emerge, lo no previsto irrumpe en la realidad y escapa de los límites de la historiografía, porque en todo acontecimiento hay un resto no histórico, inaprehensible, que excede los límites discursivos".⁷

Es evidente que no todos los errores son fecundos, pero en el caso de la citada serie de fotografías que rescaté de la tarjeta de memoria dañada, - que motivó este texto, y de las cuales se presenta aquí una selección-, pienso que se trató de un accidente conveniente, precisamente por la discrepancia con el tema que trata dicha serie, la cual estuvo acompañada de una pieza de video. La serie de fotografías y video Sísifo, pertenecen a un proyecto documental multisoporte que lleva por nombre *El universo de Hefesto*, y aborda en términos generales, el trabajo cotidiano de mujeres y hombres que se dedican al campo y diversos oficios antiguos, utilizando procesos artesanales, herramientas básicas y elementos orgánicos en diferentes regiones de México. Formas arcaicas de producción que nos remiten a los orígenes, a lo más básico y esencial del trabajo mediante rituales, coreografías de movimiento y gestos de repetición que se contraponen precisamente a la automatización, aceleración y acumulación de los procesos de producción industriales.⁸

Me pareció pertinente presentar una pieza de video sobre el trabajo de picar piedra con martillo y cincel, acompañada de la serie de fotografías de la misma cantera donde fue realizado el video, las cuales presentaban la evidencia del error o corrupción de los archivos digitales. Estas imágenes crean una disonancia, un contrapunto interesante. En el video observamos esa tarea rupestre que implica picar piedra, pero al mismo tiempo, somos testigos de la precisión con la que es llevada a cabo esa labor. Mientras que en las fotografías observamos paisajes de la montaña que alberga la cantera, pero que lejos de alcanzar la perfección, estas imágenes digitales sugieren que la tecnología más avanzada, —esa por la cual la humanidad lo apuesta todo—, es susceptible de interpretaciones erróneas con resultados totalmente imprevistos y con diferentes consecuencias, en este caso, solamente agregando patrones de color en segmentos de la imagen.

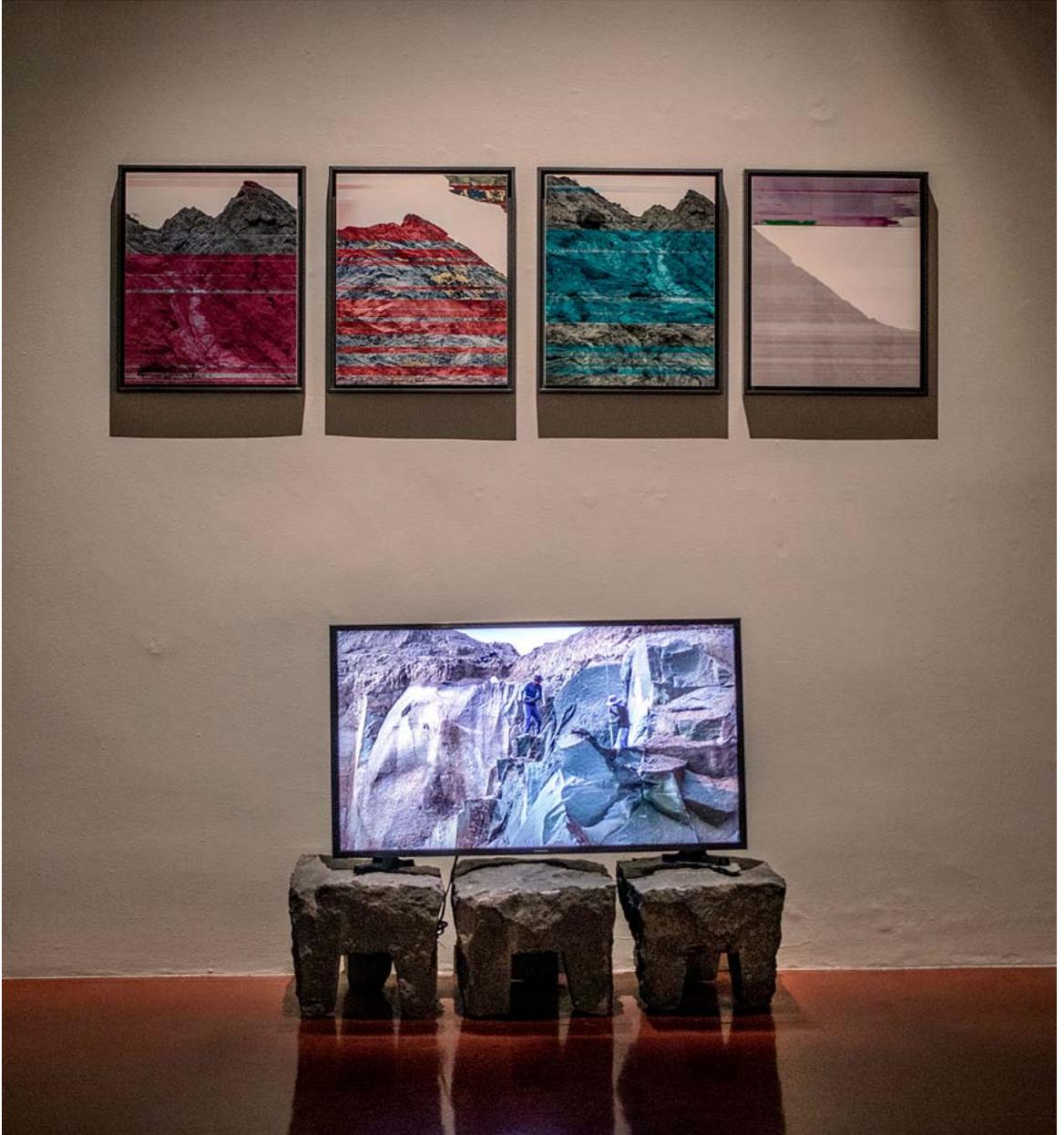
ABAJO
© **Benjamín Alcántara**. De la serie *El universo de Hefesto*. Zapotitlán, Puebla, 2021.
Colección particular.



En un principio experimenté la frustración de haber perdido las imágenes que realicé durante dos días de trabajo, pero algún tiempo después, revisando este material que creía inservible, me entusiasmó el hecho de encontrar lo inesperado, descubrir que en fotografías del mismo cerro, la falla digital detonó la interpretación secuencial para convertirse en un sistema montañoso enigmático. Efectos similares sucedieron en otras imágenes que también adquirieron otras significaciones, las cuales propiciaban un diálogo entre lo más básico y lo más complejo.

Me gusta pensar en los personajes mitológicos, en sus historias y el carácter abierto de esos relatos, donde podemos situarnos según nos identifiquemos y según la circunstancia que queramos ubicar. Existen muchas versiones de los mitos de Prometeo y Pandora, así que me tomaré la libertad de interpretarlos a conveniencia para darle cierre a este texto.

Una de las grandes víctimas del destino en la mitología griega es sin duda, Prometeo, quien roba el fuego sagrado para compartirlo con los mortales. Con el fuego empieza el desarrollo civilizatorio, por eso es venerado como el dios de la producción. Por esta acción, Zeus castiga a Prometeo mandándolo prisionero a las montañas del Cáucaso y ordena a Hefesto que elabore las cadenas de hierro que atarán a este personaje martirizado a una enorme peña. Asimismo, el soberano del olimpo, soltó a su águila favorita, para que ésta, diariamente devorara el hígado del atribulado inmortal, órgano que se regeneraba por la noche. Por si esos castigos no fueran suficientes, Zeus ordenó que también el noble Hefesto se encargara de modelar con arcilla la figura de una hermosa doncella, semejante a las diosas inmortales y le infundiera vida. Diferentes deidades le brindaron diversos atributos tales como belleza, sabiduría, ingenio y le pusieron por nombre Pandora. La mujer, la primera en el terreno de los mortales, seductora y portadora de una caja que contenía todos los males, en principio debía ser entregada a Prometeo para culminar la venganza. Curiosa y desobediente, Pandora abrió la caja, desencadenando miseria y destrucción.



© Benjamín Alcántara.

Sísifo. Instalación de fotografía y video. Selección en la XX Bienal de fotografía.
Centro de la Imagen, Ciudad de México, 2023. Colección particular.

Lo que parecía convertirse en una condena eterna, culminó cuando Heracles también llamado Hércules por los romanos, en busca de las manzanas de oro de las hespérides, se perdió en medio del bosque y por azar, encontró a Prometeo atado a su roca y lo liberó. Antes, mató al águila con sus poderosas flechas y en agradecimiento, Prometeo le dijo de qué manera podía culminar exitosamente con el penúltimo de los célebres doce trabajos de Hércules. Ambos estoicos titanes, fueron exonerados por Zeus, sin embargo, Prometeo debió llevar con él, un anillo hecho del mismo fragmento de roca a la que fuera encadenado.

En su libro *Diálogos con Leucò*, Cesare Pavese se refiere a la piedra como la roca eterna que hay que tocar. Quizá el autor italiano, imaginó a un Prometeo liberado, pensando en voz alta al ver su sortija: - “Este cansancio y esta paz, después de los clamores del destino, son tal vez la única cosa verdaderamente nuestra. Uno busca algo y encuentra lo contrario. ¿Acaso una falla? Esto también es destino.”

Benjamín Alcántara

- 1 Jacobo Grinberg, "La imagen visual como proceso". *Luna cornea* num. 5, (1994), 43-45
- 2 Benjamín Alcántara, *Sísifo. Catálogo Bienal de Fotografía 20*, (2023), 80-83
- 3 Doreen A. Ríos "Las múltiples posibilidades del error: (Feminismo glitch)" Revista terremoto. Edición 22 versión digital, sitio de internet: <https://terremoto.mx/revista/las-multiples-posibilidades-del-error-feminismo-glyph/>
- 4 Michael Rush, *New Media in Art*, (London: Thames & Hudson, 2003), 182.
- 5 Paul Virilio, *La máquina de vision*, (Madrid: Cátedra-Signo e imagen, 1998), 94.
- 6 Jacques Rancière, *El destino de las imágenes*, (Buenos Aires: Prometeo, 2011), 89.
- 7 Gilles Deleuze, y Félix Guattari, *¿Qué es la filosofía?*, (Barcelona: Anagrama, 1993), 97.
- 8 El Universo de Hefesto, sitio de internet: <https://eluniversodehefesto.com/> (consultado en abril de 2024)



© 839944 **Autor no identificado.** *Hombre porta traje y corbata en moño, retrato*, Ciudad de México, ca. 1845. Colección Imágenes de Cámara. Fototeca Nacional. Secretaría de Cultura. INAH. SINAFO. FN. MX.