

A golpes con el público

Tania Castellano San Jacinto
Universidad de Zaragoza

Recibido: 15.07.2015
Aceptado: 21.9.2015

Resumen

A partir del dadaísmo que golpea la moral del público y, sobre todo, de cierto tipo de cine que según Walter Benjamin es capaz de despertar al espectador de golpe, este artículo estudia diferentes impactos ejercidos por obra artística contemporánea. En este contexto se plantea la posibilidad de un “shock aceptable” y de un “shock inaceptable” y, dentro de cada una de estas categorías, se estudia la efectividad del golpe bajo la perspectiva de diferentes autores. Al otro lado de todo ello se encuentra un espectador bien maltratado por el exceso –cuyo antecedente moderno hemos situado en el blasé de Georg Simmel– o bien sacudido por el mundo que se abre ante él, lo cual implicaría una movilización política a través del arte.

Palabras clave: golpe, shock, blasé, cine, Benjamin, arte contemporáneo

En plena etapa moderna, Benjamin ya denuncia cómo “ahora las cosas arremeten con violencia excesiva contra la sociedad y ‘la mirada libre’ e ‘imparcial’ se ha vuelto mentira o expresión ingenua de la incompetencia” (2010, pp. 71-72). Así critica este autor el impacto visual y la excesiva función fática del medio moderno, que varía desde la llamada de atención hasta la mirada acosada. [1] Esto equivale a un abuso de la atención a través de diferentes medios, que adquiere una cota máxima en nuestros días considerando el grado masivo de su alcance y su carácter multimedia. Dadas las circunstancias actuales, hoy la atención pasaría de estar acosada a ser una esclava laboral, tal y como parece proponer Jonathan Beller (1994). Teniendo en cuenta la competencia audiovisual que cultiva el clima de sobreabundancia informativa, al elemento inmerso en ese medio se le hace difícil destacar, incluso sobrevivir, por lo que mayoritariamente se regirá según la ley del impacto. Mientras, en la otra parte de esta ecuación permanece un sujeto no sólo impactado por este exceso, sino maltratado por él.

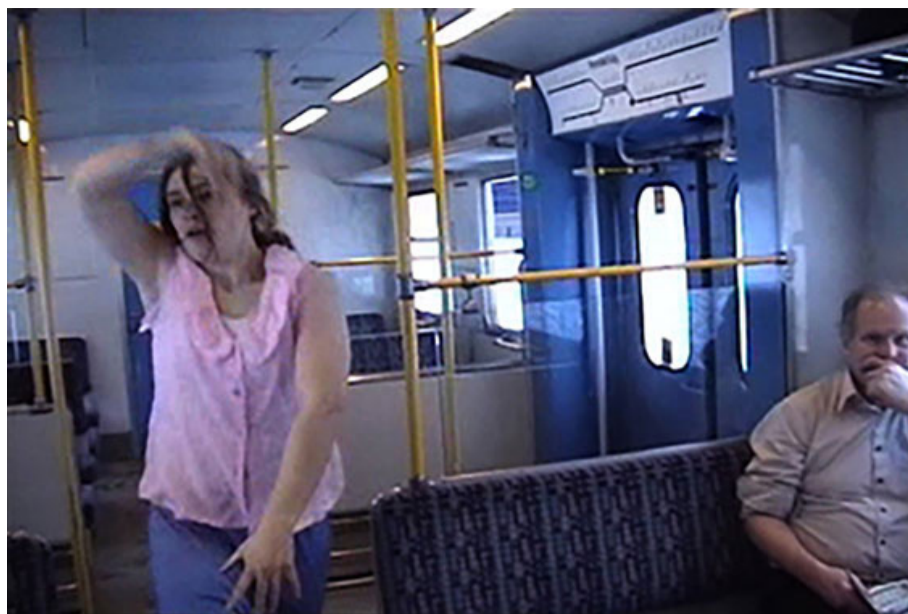
A principios del siglo XX, Simmel repara en que el ciudadano de la metrópoli ha de someterse a un *shock* continuo, corriendo el riesgo de ver impermeabilizada parte de su sensibilidad. Ese desafortunado desenlace daría lugar a la figura del *blasé*: un tipo de ciudadano cuyos nervios han sido tan desgastados en el entorno moderno, que por defecto acusa una falta de reacción ante los diferentes estímulos del medio urbano. Teniendo en cuenta esta premisa, resulta inevitable no relacionar al *blasé* con la obra de Sophie Whettnall *Shadow Boxing* (2004). En

este vídeo, la propia artista permanece de pie, prácticamente sin pestañear, ante la amenaza continua de los golpes de un boxeador que, paradójicamente, nunca llega a tocarla. La actitud aparentemente pasiva de ella anula una reacción inmediata contra aquello que le agrede o quizá lo evite mediante su imperturbabilidad. Esta postura bien podría recordar la figura del *blasé*, capaz de construir una curtida coraza de inacción como defensa ante los embates del medio. Sin embargo, lo paradójico de esta figura simmeliana es que, a raíz de su aparición, al sujeto moderno ya no le será tan necesario defenderse de los golpes recibidos en su entorno, sino más bien del efecto paralizante que presenta esta tipología urbana.



Shadow Boxing, Sophie Whettnall (2004)

Con el propósito de que el ciudadano se libere de su embotamiento reactivo, a lo largo de la etapa moderna se van a suceder diferentes propuestas artísticas que comportarán una cualidad táctil. Benjamin señala al dadaísmo en este sentido, que golpea expresamente la moral del público generando escándalo. La obra de arte dadá queda así transformada en un proyectil que es lanzado contra el espectador, adquiriendo con ello un carácter táctil que, según el mismo autor, se trasladará al cine gracias al montaje, donde será verdaderamente efectivo. Propuestas contemporáneas como la performance *Paralysed* (2003) de Klara Lidén todavía siguen hoy esa línea que desafía la moral. En la documentación audiovisual de esta obra, se observa cómo la artista sube a un vagón de metro en el que los pasajeros vuelven a casa como parte de su rutina. Lidén se desprende de parte de su ropa mientras realiza una especie de danza sin sentido con la que ocupa todo tipo de rincones en el vagón. Del mismo modo en que la mujer de *Shadow Boxing* permanece impasible ante las amenazas de golpe, el público que presencia la performance de Lidén termina obviando la estafalaria conducta de la artista y actuando como si nada pasase ante ellos. Por lo que *Paralysed* parece no ir más allá de violentar al público, ya que no ejerce una violencia realmente transformadora en ellos. Como su mismo título anuncia, el efecto de su intervención resultará ser precisamente aquello que en un principio la artista pretende retar: la paralización de los viajeros.



Paralyzed, Klara Lidén (2003)



Paralyzed, Klara Lidén (2003)

Desde la perspectiva de Benjamin, el cine continuaría la tarea de aquel “torpe precursor dadaísta” (1990b, p. 1041) y tomaría el testigo de someter al público a una terapia de choque, de *shock*. Ahora bien, en el caso del cine el carácter táctil residiría en:

[...] el cambio de escenarios y planos que penetran a golpes en el espectador. El cine ha liberado en consecuencia el potente efecto de shock físico, que el dadaísmo, por así decir, mantenía aún envuelto en lo moral, de ese espeso embalaje (Benjamin 2008, p. 42).

En cuanto a su efecto sobre el espectador, Benjamin incluso llega a decir en la versión francesa del ensayo de “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica” que la obra artística genuinamente moderna adquiere una cualidad traumática en relación con su carácter percutor. Una manera similar, por otra parte, a la del “auténtico anuncio” que “nos acerca las cosas a golpe de manivela” y que “posee un ritmo equivalente al de las buenas películas” (Benjamin 2010, pp. 71-72). Pero Benjamin se halla muy lejos de considerar que el tipo de producción cinematográfica continúe una estela de maltrato dirigida hacia el sujeto por la publicidad y otros

factores del contexto moderno. Al contrario, este autor propone cierta producción artística aliada con la técnica como arma contra los golpes de la propia tecnificación y contra el hábito y la costumbre que sedan al sujeto y le inhabilitan para ser conscientes de su situación en el mundo. Por esta razón, lo más sorprendente del planteamiento benjaminiano es que sitúa la solución en la misma tecnología que provoca el problema.

El cine será para él uno de esos instrumentos combativos. Ahora bien, pese a que a veces Benjamin generalice al hablar de la técnica cinematográfica, es necesario diferenciar en este contexto diferentes tipologías que, a su vez, se corresponderán con distintos tipos de *shock*. Dorothee Brill advierte que hemos de distinguir entre las producciones que comportan *shocks* “aceptables” y aquellas otras que se asocian con los “inaceptables”. Estos últimos se relacionan con los shocks que aspiran a hacerse simplemente visibles, como el espíritu del pop-up, siguiendo la dinámica en espiral de “el *shock* por el *shock*” (2010, p. 151). Algo que nos puede recordar a la “Desmesura por desmesura” a la que se refiere Paul Virilio, generada por “el acostumbramiento al choque de las imágenes y a la ausencia de peso en las palabras” (2001, p. 55). Puede que éste sea el mismo tipo de shock que en su día Eisenstein reprocha a Pudovkin por haberse limitado a imprimir un choque simple, definido por una fórmula general de oposición o violencia en la imagen.

Pese a que el *shock* utilizado como fórmula del exceso no deje de despertar sospechas, existen autores como Claudia Schaefer que lo defienden como elemento esencial de la “clase baja del cine” o el paracinema. Esta clase de cine integra subgéneros como el *gore*, el *splatter*, el *schlock*... a los que la autora incluye dentro de los *body-genres*. Todos ellos caracterizados por mostrar una violencia en sus imágenes más que evidente, y por ende cuestionable. Schaefer argumenta que estos géneros cinematográficos del exceso generan un tipo de placer y respuesta en el público menos teorizada, más espasmódica y potencialmente más explosiva en un sentido social, en contraste con el cine “de clase alta”. Quizá un tipo de violencia “traumática”, tal y como Benjamin (2008, p. 348) indica en la versión francesa del ensayo sobre “La obra de arte”. Por esa razón, Schaefer considera que su “*shock* inaceptable” es capaz de desplegar un mayor potencial reactivo que el considerado “aceptable” y “que posee el potencial para abrirse paso a través del ojo distraído [del espectador] y alterar la armonía visual de consumo ininterrumpido” (2003, p. 20). Justifica así que “a menudo lo más horrible es lo que hace reaccionar, es lo que, de alguna manera, no sigue el ritmo de la ensoñación cotidiana y fuerza al sonámbulo a despertarse” (p. 23). De esta forma, bajo el punto de vista de Schaefer, los *body-genres* apostarían por el desafío moral con el objetivo de invertir la dinámica del espectador pasivo y consumido en consumo, devolviéndole su capacidad de mirar a base de provocación, es decir, fundamentándose en el contenido violento de la imagen. Desde una posición contraria, Virilio sostiene que “el conformismo de la abyección nunca es más que una costumbre que el siglo XX se ha complacido en generalizar” (2001, p. 56), por lo que la ruptura que según Schaefer encarnarían estos géneros, no serían para él más que una dinámica asentada en la época. En ese sentido, Virilio también señala: “De ahí esos aullidos del arte contemporáneo para intentar hacerse oír sin esperar; vale decir, sin necesitar la atención, ni la reflexión prolongada del

aficionado, en beneficio de un reflejo condicionado, de una actividad reaccionaria y simultánea” (p. 106). También Deleuze se manifiesta al respecto, argumentando que en el mal cine el choque se confunde “con la violencia figurativa de lo representado, en vez de alcanzar esa otra violencia de una imagen-movimiento que desarrolla sus vibraciones en una secuencia movediza que se hunde en nosotros” (2004, p. 210).

Hablemos ahora de esa “otra violencia” aparte de los “shocks inaceptables” que defiende Schaefer. A través de ese otro tipo de *shocks* –que podríamos asociar con los “aceptables”, o golpes alejados de la mera violencia explícita– el arte considerado transgresor sería capaz, según Kieran Cashell, de “amenazar la perspectiva emocionalmente distanciada asociada con la actitud estética” (Brill 2010, p. 13) como una forma de recuperar parte de la agencia social y política perdida. Una actitud que Benjamin ubica en el teatro épico de Brecht o en el cine-puño de Eisenstein. Para el primero, es en un arte de “tendencia correcta” (Benjamin 2009, pp. 298-299) –aquél que sigue la dirección política adecuada: la revolucionaria– aliado con una técnica en consonancia con la época –en ese momento, el cine– donde radica la capacidad de activación, reacción y crítica del público para con el medio. En esa línea, ciertos críticos, cineastas e intelectuales tratan de llevar a cabo una “terapia de *shock*” a través de medios artísticos y técnicos. Lo que para Laymert Garcia dos Santos equivale a una “politización de la percepción”, un proceso que consiste en habituar al sujeto moderno “a exponerse al tratamiento de choque llevado a cabo por el cine sobre su visión del mundo y de la realidad” (Molina 2008, p. 54). El tipo de artista que aplica este tratamiento coincide con el poeta del que Benjamin decía que “es un hombre defraudado en su experiencia, un moderno”, aquél que “rechaza el estupefaciente con el cual los jugadores tratan de sofocar al fin esa conciencia que los ha abandonado al paso que les marca el segundero” (Benjamin 2008, p. 241). Lo que, en palabras de Marshall McLuhan, equivaldría a la producción del “artista serio” que “es el único que puede toparse impunemente con la tecnología, sólo porque es un experto consciente de los cambios en la percepción sensorial” (2009: 43). El mismo tipo de artista cuyo *shock*, según Katharine Kuh señala, actúa en nosotros a gran escala: “nunca nos recuperamos de estos *shocks*, pues han re-educado literalmente nuestra visión. El arte que realmente nos llega, que se infiltra en nuestro modo de pensar no es un arte sobre la vida, sino que constituye una parte activa de ésta” (1965, p. 29). [2] El tipo de *shock* desplegado por la obra de los artistas de los que hablan estos autores, contenga o no violencia explícita, no aspira a ser percibido por el mayor número de *eyeballs*, sino que su potencial radica en su efecto transformador sobre el conjunto del cuerpo, experiencia y pensamiento del público.

Podríamos pensar que Benjamin identifica el cine de “tendencia correcta”, el que ejerce esa “otra violencia”, con un desfibrilador que hace volver a la vida al espectador o, más bien, le devuelve a la vida sensible –aquella a la que el *blasé* ya no tenía acceso–. Tal y como explicaba Naomi Klein (2012), sólo a través de la comprensión de la experiencia del *shock*, puede el hombre superarlo. Desde el punto de vista benjaminiano, el cine, considerándolo bien como aparato estético –a la manera de Jean-Louis Déotte (2004)– o bien como determinado tipo de cine de “tendencia correcta”, no sólo muestra al público los entresijos de la vida moderna –como lo hace *El hombre de la cámara* (1929) de Vertov–, sino que también le expone expresamente a

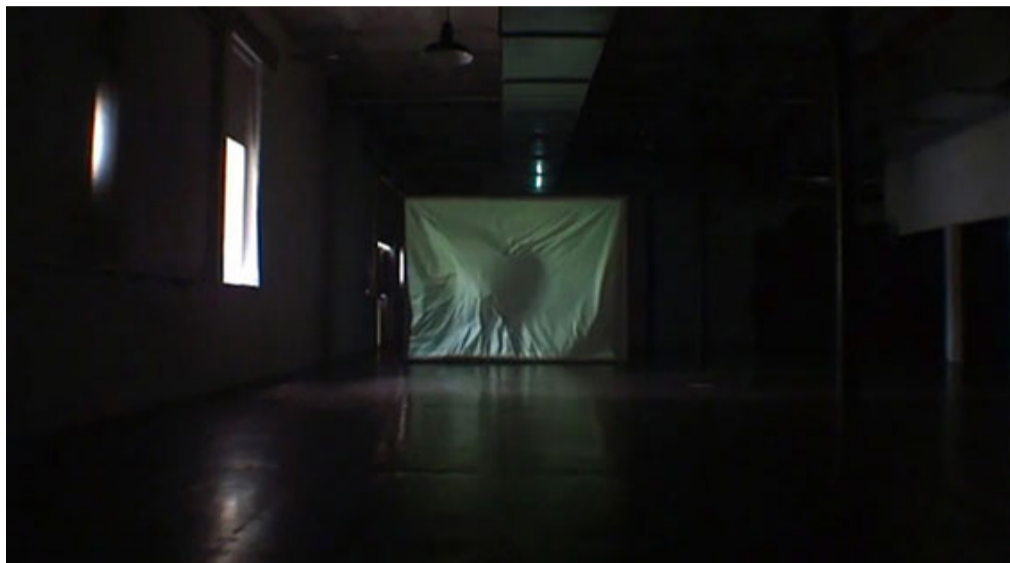
contenidos violentos. Benjamin argumenta al respecto que el cine puede someter al espectador a situaciones sádicas y masoquistas como una especie de entrenamiento para habitar el medio moderno, aunque nunca de manera tan extrema como el cine que Schaefer defiende. No obstante, Adorno y Horkheimer señalarían que este hecho pretende en realidad habituar al espectador a ser un objeto de violencia:

El Pato Donald en los dibujos animados, como los desdichados en la realidad, reciben sus golpes para que los espectadores aprendan a habituarse a los suyos. El placer en la violencia que se hace al personaje se convierte en violencia contra el espectador (Adorno y Horkheimer 2005, p. 183)

Sin embargo, Benjamin postula que esto no sucede para acostumbrar al espectador a ello, o por lo menos no siempre, sino que ciertas películas como las de Chaplin en realidad facilitan la comprensión del *shock* gracias a esta exposición a él. Esas “acumulaciones de grotescos acontecimientos” presentes en el cine suponen para él “un drástico indicio de los peligros con que amenazan a la humanidad las represiones que la civilización lleva consigo” (Benjamin, 2008 p. 39). Por lo que, para este autor, la percepción de este tipo de imágenes a modo de entrenamiento ayudaría a hombres y mujeres a superar el estado de alienación técnica y social en el que se encuentran inmersos.

Quizá por ello podamos realizar una nueva lectura del vídeo de Whettnall y distinguir en la artista contra la que atentan los golpes, pero a la que nunca tocan, una actitud por la que es capaz de controlar sus reacciones, como fruto de una resistencia ante la agresión. Por otra parte, en los puñetazos al aire del boxeador podemos percibir un ritmo que acompasa al de la imagen mediática o cinematográfica, que “a golpes” –como diría Benjamin (2008, p. 42) del cine– se ajusta a la misma cadencia de la vida moderna. ¿No podríamos entender esta obra entonces como la que presenta una espectadora viendo una película? Los golpes, al igual que los cinematográficos, nunca son golpes reales aunque sí comportan una cualidad táctil. En ese caso, podríamos interpretar la impasibilidad de la mujer como el resultado de un entrenamiento perceptivo. No es el boxeador el que entrena sus puñetazos, sino la mujer la que entrena la recepción del golpe, como una especie de calentamiento antes de “la vida real”. La proyección de Patrick Laffont *Punch Screen* (2009) visibiliza los golpes fílmicos mediante una serie de puñetazos consecutivos asestados tras la tela blanca de una pantalla de proyección. Una superficie cuya blancura podría representar el conjunto de “todas las imágenes” –a la manera de una síntesis cromática aditiva- [3] y que al tiempo evidencia los empujones que se esconden tras las imágenes cinematográficas. Este ritmo marca el pulso de la proyección, la hace palpitar de modo que parece estar viva, como el cine, a base de golpe. En una entrevista con Jonas Mekas, Peter Kubelka declara su admiración por la expresión inglesa “*to hit the screen*” (“golpear la pantalla”). Pues, según él, “golpear la pantalla es lo que hacen los fotogramas” (Kubelka 2000, p. 291). Una postura que contraria el planteamiento del cine-puño de Eisenstein, para el que el golpe reside entre los planos, pero que igualmente es susceptible de interpretarse en *Punch Screen*. Su autor, Laffont, en un texto sobre la obra escribe que ésta “encaja [los golpes]/ como nosotros [los] encajamos”. [4] Una sincronía entre pantalla y espectador que puede encontrar su explicación cuando Beller se refiere a cómo

[...] nuestra miríada de participaciones en el festival omnipresente de la tecnología está [...] involucrada en perpetuar la compatibilidad de nuestros sensoriums con los métodos de interpelación predominantes. Estas interpelaciones nos alcanzan no sólo llamándonos a la identificación en el sentido althusseriano sino convocándonos a ritmos, a deseos, a afectos (Beller 1994, p. 31).



Punch Screen, Patrick Laffont (2009)

De acuerdo con ello, queda claro que el hecho de que las “buenas películas” debían seguir el ritmo del “auténtico anuncio”, tal y como Benjamin (2010, pp. 71-72) expone, es una cuestión mimética respecto a un entorno que ya ha modificado el sistema perceptivo del ciudadano moderno. Son transformaciones no sólo económicas, políticas y sociales las que la modernidad ha traído con ella. Pues también ha generado, tal y como Beller plantea (1994), una transformación orgánica canalizada, entre otros, a través de la práctica visual. Una afirmación no muy lejana a la que Benjamin realiza cuando se refiere a que “La técnica sometió al sensorio humano a un entrenamiento de índole compleja, y así llegó el día en el que el cine correspondió a una nueva y más que urgente necesidad de estímulos” (2008, p. 234). Con el propósito de participar en la sociedad moderna y de facilitar su experiencia, el arte se une al ritmo de la época formando parte del mismo *Zeitgeist*. Según la teoría benjaminiana, los golpes del cine –además de constituir parte de un entrenamiento perceptivo para la adaptación al medio– son capaces de abrir caminos hacia el inconsciente del público, que conecta así con un mundo propio, evocándolo a través de la película. La cualidad táctil de estas imágenes, lejos de suponer meros toques, descarga una gran cantidad de energía en el espectador manifestándose en forma de *shock*. Esto significa que las imágenes no sólo tocan al espectador, sino que también le sacuden.

Sea a través del choque entre los planos del montaje –Eisenstein; Benjamin–, de la colisión entre fotogramas –Kubelka– o de los elementos dentro del propio fotograma –Eisenstein; [5] Barthes–, la imagen en movimiento es capaz de propinar un golpe al espectador “en todo el inconsciente” que le hace liberar un espacio particular dentro del transcurso de la película. Este mundo otro liberado, propio de cada espectador, incrusta un espacio liso a la manera de Deleuze y Guattari (2006) dentro del espacio fílmico estriado. Tanto el *shock* cinematográfico en su papel de golpe,

como el inconsciente revelado en el público, constituyen parte del espacio liso correspondiente a un “espacio intensivo” y de “cualidades táctiles”. Este lugar

[...] está formado por acontecimientos o haecceidades, mucho más que por cosas formadas o percibidas. Es un espacio de afectos más que de propiedades. Es una percepción háptica más bien que óptica. [...] los materiales señalan fuerzas o le sirven de síntomas (Deleuze y Guattari, 2006 p. 487).

Pero si para Benjamin las obras dadaístas equivalen a proyectiles y las películas, o determinadas películas, “penetran a golpes en el espectador” (2008, pp. 40-42), podríamos pensar que obras como las del Structural film, y en concreto las del Flicker Film, ametrallan al público en su asiento. El ritmo frenético de los fotogramas del *flicker* le descubre en medio de una detonación audiovisual. Algo que Paul Sharits ya tiene en cuenta cuando señala respecto a *Ray Gun Virus* (1966) que “el proyector es una pistola audiovisual” y “la pantalla retinal el blanco” (Wees 1992, p. 151). Al igual que para Benjamin el cine provoca “una voladura terapéutica de nuestro inconsciente” (2008, p. 39), el objetivo de esta obra para Sharits supone “el asesinato temporal de la conciencia normativa del espectador” (Wees 1992, p. 151). El carácter puntual de las imágenes tanto en el Flicker Film de los primeros estructuralistas –como Peter Kubelka; Tony Conrad; Paul Sharits– como en el de posestructuralistas –como Ken Jacobs y Michael Snow– perfora a un espectador que recibe su ritmo entrecortado. Philippe-Alain Michaud sostiene que este carácter hace convivir “de un lado la violencia, la angustia, la autodestrucción, y del otro, el acuerdo y la fusión” (2006, p. 129). Pero en la obra de Sharits a la violencia del *flicker* se le suma aquella otra violencia explícita con fotogramas en los que una persona amenaza con cortarse la lengua con unas tijeras o cuya cara es arañada por una mano ajena –*T:O:U:C:H:I:N:G*, 1969–, en los que el autor se apunta a la sien con un arma –*Piece Mandala/End War*, 1966–, donde aparecen imágenes manifiestamente sexuales –*Piece Mandala/End War*, 1966– u otras que dan cuenta de ataques epilépticos –*Epileptic Seizure Comparison*, 1976–. Por lo que en estas obras actuarían tanto los “*shocks* aceptables” del ritmo *flicker* como los “inaceptables” desplegados por el contenido de ciertas imágenes. Se configura así un lenguaje de violencia explícita puntualmente administrada entre el resto de monocromos que altera al espectador de diferentes formas: al visionar las imágenes impactantes por su contenido, al presenciar el “vaciado” de esas mismas imágenes que realizan los monocromos y al ser expuesto al trepidante ritmo de la alternancia de fotogramas de diferentes naturalezas.

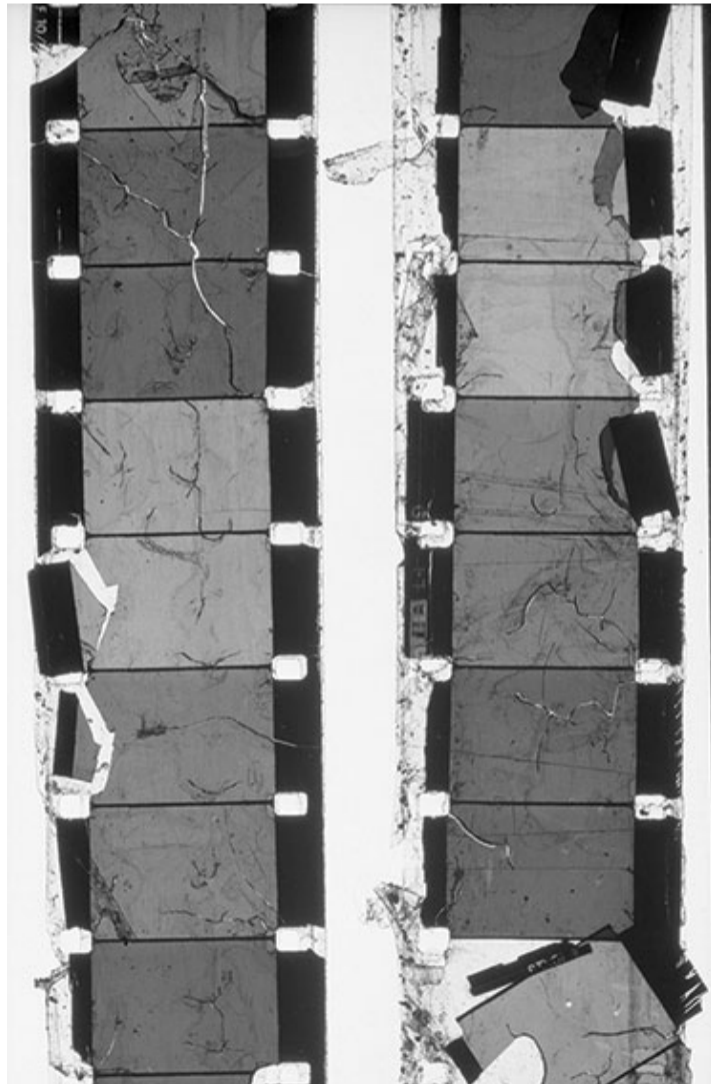


T:O:U:C:H:I:N:G, Paul Sharits (1969)

Pero, esto no acaba ahí, sino que algunos de estos autores la emprenden literalmente a golpes contra el cine, como Conrad con *4-X Attack* (1972), quien relata cómo martillea una película sin exponer, tras lo que emplea tres semanas recomponiéndola de nuevo. El revelado mostrará después una imagen de la propia destrucción fílmica. Sharits también empleará un procedimiento similar –esta vez sobre una de sus películas compuestas por monocromos– en *Damaged Film Loop*, después titulada *The Forgetting of Impressions and Intentions* (1973-4). Ambas comparten el hecho de que el artista acomete con violencia contra la misma materialidad fílmica de la película. De tal manera, el Flicker Film sería capaz de acoger un amplio elenco de golpes: los performáticos –como en estos dos últimos casos–, los figurativos –como en las imágenes de *T:O:U:C:H:I:N:G* y *Piece Mandala/End War* de Sharits– y/o los conceptuales –como en películas realizadas a base de la alternancia de monocromos, como *Ray Gun Virus* de Sharits o *Arnulf Rainer* de Kubelka–. Estos impactos no se limitan a pasar ante los ojos del espectador, sino que se descargan en sus *sensoriums*.



4x Attack, Tony Conrad (1972)



Damaged Film Loop, Paul Sharits (1973)

Ninguna de las obras estructuralistas a las que nos hemos referido concede fácilmente un respiro al espectador. Su violencia, más o menos manifiesta, la emprende con el público, aunque en realidad no se dirija contra él, sino contra la ilusión de la imagen de ficción, contra la falta de reacción y el hábito perceptivo. A lo que realmente apuntan esos golpes es a que el espectador descargue su propia experiencia en la obra, siempre y cuando, tal y como Benjamin proponía, “todos los golpes decisivos” se den “con la mano izquierda” (2010, p. 30). En ese sentido, cuerpo y mente se estrechan indisolublemente en un tipo de experiencia artística de la que Olafur Eliasson recalca la importancia de “poner el cerebro en el cuerpo y el cuerpo en el cerebro” (Aitken 2006, p. 116). Lo que da lugar a una relación entre productores hápticos y (audio-) espectadores táctiles.

Notas

[1] Paul Virilio define la “imagen fática” como aquella que “se impone a la atención y obliga a mirar” (1998, p. 26).

[2] Kuh aporta como ejemplos artísticos de este shock la imaginería del Bosco, el *Guernica* de Picasso y el *Blanco sobre blanco* de Malevich.

[3] Ejemplo de una suma de imágenes cinematográficas traducida en blanco serían las fotografías que Hiroshi Sugimoto realiza de proyecciones en cines cerrados y al aire libre –*Movie Theatres* y *Drive in Theaters*.

[4] El texto completo es el siguiente: “Es violento/Es la expresión de la violencia/Es la expresión de la violencia en imagen/ Es la expresión de la imagen de la violencia sobre su mismo soporte/no rompe/no se mueve/ encaja [los golpes]/ como nosotros [los] encajamos [*comme on encaisse*].” Estas palabras aparecen en el folleto informativo de la exposición en el Centro 104, Établissement Artistique de la Ville de Paris, que tuvo lugar del 11 al 31 de diciembre de 2010.

5 Barthes (2009) señala cómo Eisenstein cambia de opinión y pasa de considerar el choque entre planos como el elemento de peso en el cine, a adscribir esa importancia al elemento dentro del plano.

Referencias

Adorno, T. W. y Horkheimer, M. (2005). *Dialéctica de la ilustración*. Madrid, Trotta.

Aitken D. (2006). *Broken Screen. 26 Conversations with Doug Aitken. Expanding the Image, Breaking the Narrative*. Nueva York, D.A.P./Distributed Art Publishers.

Barthes, R. (2009). *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos y voces*. Barcelona, Paidós.

Beller, J. (1994). “Cinema, Capital of the Twentieth Century”, en *Postmodern Culture*, vol. 4, nº3. Disponible en: http://press.jhu.edu/journals/postmodern_culture/ (acceso octubre 2015)

Benjamin, W. (1990). *Gesammelte Schriften*. Libro I, vol. 3. Frankfurt am Main, Suhrkamp.

Benjamin, W. (2008). *Obras*. Libro I, vol. 2. Madrid, Abada.

Benjamin, W. (2010). *Obras*. Libro IV, vol. 1. Madrid, Abada.

Brill, D. (2010). *Shock and the Senseless in Dada and Fluxus*. Hanover, NH (EEUU), Dartmouth College Press/University Press of New England.

Conrad, T. (1978, marzo). "Diegesis and Violence in Narrativity", en *Phos. Center for Media Study Journal*, vol 1, nº1, pp. 1-5.

Deleuze, G. (2004). *La imagen tiempo*. Estudios sobre cine 2. Barcelona, Paidós.

Deleuze, G. y Guattari, F. (2006). *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia, Pre-textos.

Déotte, (2004). *L'époque des appareils*. París, Lignes & Manifestos.

Klein, N. (2012). *La doctrina del shock. El auge del capitalismo del desastre*. Madrid, Paidós/Planeta.

Kubelka, P. (2000). "Interview with Peter Kubelka", entrevista con Mekas, J. en Sitney P. A. (ed.), *Film Culture Reader* (pp. 285-299). Nueva York, Cooper Square Press.

Kuh, K. (1965, 29 de mayo). "A Jaded Glance at Shock Art", en *Saturday Review*, p. 29.

McLuhan, M. (2009). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona, Paidós.

Michaud, P. A. (2006). *Sketches. Histoire de l'art, cinema*. París, Kargo & Éclat.

Molina, M. (2008). "La 'metamorfosis de la percepción' y dos de sus exponentes: Walter Benjamin y Dziga Vertov", en *Revista de Filosofía*, nº 60, pp. 45-57.

Schaefer, C. (2003). *Bored to Distraction. Cinema of Excess in End-of-the-Century. Mexico and Spain*. Nueva York, State University of New York.

Virilio, P. (1998). *La máquina de la visión*. Madrid, Cátedra.

Virilio, P. (2001). *El procedimiento silencio*. Buenos Aires, Paidós.

Wees, W. C. (1992). *Light Moving in Time. Studies in the Visual Aesthetics of Avant-Garde film*. Berkeley, University of California Press.