

# ¿Ver o no ver? Esa es una de las cuestiones

Tania Castellano San Jacinto  
Universidad de Zaragoza

## Resumen

Con su comportamiento, *Object* –protagonista de *Film* (1965), de Samuel Beckett– aspira a escapar de toda mirada ajena e, incluso, de la suya propia, bajo la máxima de George Berkeley “ser es ser percibido”. Este hilo conductor nos mostrará cómo la sustracción perceptiva supone tanto un escape como una alternativa: a base de restar materia visual, el sujeto consigue situarse al margen y mediar distancia con lo percibido. Con ello intenta alcanzar un grado cero desde el que conseguir no ver y/o ser más y desde el que volver a ver y/o ser de nuevo. Esta ruptura radical con lo dado a ver se repite en tendencias artísticas como el Structural Film. Su vertiginoso parpadeo de monocromos aspira a refrescar una vista cansada y absorbida mediáticamente. Es así como, tanto en los estructuralistas fílmicos como en *Object*, opera el carácter destructivo benjaminiano, conocido por la “necesidad de espacio y aire fresco”: una manera de coger aire y empezar de nuevo.

**Palabras clave:** *Film*, percepción, cerrar los ojos, parpadeo, agencia

*Film* (1965), la única película escrita y, en cierto modo, codirigida por Samuel Beckett, parece comenzar como la última parte de otra película mucho más extensa. Un comienzo arrebatado, en el que Buster Keaton aparece en escena desde el lateral izquierdo de la pantalla e inicia la acción. Una entrada similar a los finales de ciertas obras de Shakespeare y Calderón, de las que Walter Benjamin recuerda cómo repetidamente “los reyes, los príncipes, los escuderos y el séquito ‘entran huyendo en escena’” (Benjamin, 2010: 84). Es en ese momento cuando la mirada de los espectadores los hace detenerse y los personajes contienen su huida en escena. También es así cómo *Object* –el nombre del protagonista de la película al que Keaton encarna– se paraliza al percibir la mirada del público, que, por tratarse del medio cinematográfico, se suma a la de la cámara. Lejos de lo anecdótico, ese comportamiento adquiere continuidad en *Object* quien, a lo largo de toda la película, no deja de guarecerse constantemente de las miradas ajenas e, incluso, de la suya propia, evitando o sustrayendo toda entidad perceptora hasta intentar alcanzar un grado cero de visión.



Fotografía durante el rodaje de *Film* (1965)

Podríamos interpretar que el protagonista de *Film* –ambientada en el Nueva York de 1929– presenta los síntomas de la enfermedad de la época: la neurastenia, también conocida como desgana vital, fatiga o tedio. Propia de la modernidad, Simmel la denomina “un rasgo de la sensibilidad” inevitable a la hora de gestionar la aglomeración y el caos sobre-estimulativo que la vida en la metrópolis provoca en el sistema nervioso (1976: 599). Aparentemente, es así como la neurastenia podría valorarse necesaria. Sin embargo, Simmel también indica que existen sujetos extremadamente sensibles, afectados de hiperestesia o hipersensibilidad, incapaces de gestionar tal cantidad e intensidad de estímulos. Es entonces cuando la neurastenia deviene una forma extrema y se deforma patológicamente, dando lugar a casos más serios, como la agorafobia. Esta enfermedad, definida por primera vez en 1865 en el diccionario de medicina de Émile Littré y Charles Robin, figuraba como “una forma de demencia que consistía en una aguda ansiedad, con palpitaciones y temores de todo tipo” (1865: 30). Más tarde, a finales del siglo XIX, los especialistas coincidirían en definirla como el miedo a los grandes espacios abiertos. Este cuadro clínico es el que precisamente atribuiremos al protagonista de *Film*, sabiendo que una de las localizaciones donde puede manifestarse la patología es a lo largo de muros prolongados, como el que aparece al principio de la película. Entre los investigadores que aluden a ello, Gilles de la Tourette subraya este hecho en su libro *Les états neurasthéniques* (Los estados neurasténicos) (1898) al describir como agorafóbicos a aquellos que se sienten empujados a arrastrarse a lo largo de las paredes y bordear la arquitectura de las casas, tratando de evitar así los espacios abiertos. De la misma manera, nuestro personaje Object huye sin separarse del muro del comienzo con el propósito de sentirse lo menos vulnerable posible, manteniéndose dentro del llamado “ángulo de inmunidad”. Sólo cuando la mirada de la cámara rebasa los 45° respecto de la posición de Object, la visión lateral de éste lo percibe y se paraliza por el horror que le causa la presencia de su perseguidor. Su visión periférica lo mantiene continuamente alerta ante cualquier intrusión perceptiva en su campo de visión. De lo que se deduce que, tal y como expone Ludwig Binswanger (1963), el paciente cree vivir en peligro constantemente, sintiéndose perdido en una realidad equivalente a un extenso espacio hostil.

Julien Guadet (1890: 430) añade a esto que los pasos del agorafóbico guardan la concentración de alguien que parece estar arriesgando su vida, justo la consigna que especifica Beckett en el guión de *Film*, por la que Keaton debe mantener una “intensa atención”.

La amenaza de la que Object intenta protegerse no es la de una agresión, ni siquiera la de un intento de contacto físico. Lo que verdaderamente teme el protagonista de *Film* es ser percibido. Y es que Samuel Beckett se basa en la máxima del obispo irlandés nacido en el siglo XVII, George Berkeley: “Ser es ser percibido” (*Esse est percipi*). De tal manera que, a medida que la película avanza, Object se va dando cuenta de diferentes entidades perceptoras. El hecho de sentirse percibido por los demás, por los animales, por las cosas, por dios, hasta por sí mismo, se manifiesta como el origen de una profunda aversión. Si, tal y como decía Benjamin, “Ser feliz significa poder percibirse sin horror” (2010: 53), podríamos imaginar que el personaje encarnado por Keaton ha nacido ‘bajo el signo de Saturno’. Un origen que identifica a todo aquél cuyo “verdadero impulso cuando lo están mirando” – nos dice Susan Sontag– “es bajar los ojos, y contemplar un rincón” (1987: 145). Una expresión, la de bajar los ojos, que nos lleva a recordar el título del libro de Martin Jay *Downcast Eyes* (Ojos abatidos), donde el autor expone cierta tendencia en la filosofía europea al rechazo de lo visual y de la tradición ocularcentrista, sobre todo a partir del siglo XX. Algo que, por otra parte, entra en consonancia con el espíritu del protagonista de Beckett.

Dejando aparte el plano visual, *Film* se podría calificar de película muda, salvo por el “shhh” que manda callar en la primera parte. Una película más bien silenciosa, entonces, en la que su único sonido recuerda el estado de las cosas. En estas circunstancias, quizás podríamos tomar prestado el monólogo del protagonista de *Uno, nessuno e centomila* (Uno, ninguno y cien mil), la obra de Luigi Pirandello, y ponerlo en boca de Object. Dice así:

“La idea de que los demás veían en mí a alguien que no era yo tal como me conocía; alguien que sólo ellos podían conocer mirándome desde fuera con ojos que no eran los míos y que me daban un aspecto destinado a resultarme siempre extraño, pese a estar en mí, pese a ser el mío para ellos (¡un ‘mío’, por tanto, que no era para mí!); una vida en la que, pese a ser la mía para ellos, yo no podía penetrar, esta idea, digo, ya no me dio tregua. ¿Cómo soportar en mí a ese extraño, a ese extraño que era yo mismo para mí? ¿Cómo no verlo? ¿Cómo no conocerlo? ¿Cómo permanecer para siempre condenado a llevarlo conmigo, dentro de mí, a la vista de los demás y sin embargo fuera de la mía?” (Pirandello, 2004: 27).

Pirandello traslada a este personaje el mismo extrañamiento que sitúa, por otra parte, en el actor respecto a la cámara de cine y que analiza en su novela llamada *Si gira* (Se rueda) (1915), que más tarde reedita bajo el nombre de *Quaderni di Serafino Gubbio operatore* (Cuadernos de Serafino Gubbio operador) (1925). De acuerdo con ello, en la figura de Keaton tendría lugar un doble extrañamiento: tanto el del personaje hacia lo que lo rodea como la del mismo actor hacia la cámara. Ese otro nivel en la película, el del actor mientras actúa, es identificado por Benjamin como similar a la extrañeza “propia del hombre ante su imagen vista en el espejo” (2008: 68). Quizás podríamos ir más allá, entonces, e imaginar que Object también interpreta a su vez al actor de cine con conciencia de que su imagen se

transporta directamente al público. Tal y como Benjamin afirma, “Él” –el actor- “sabe[,] mientras está ante el aparato, que, en última instancia, todo aquello se remite a ese público, los consumidores que forman el mercado” (2008: 69). Puede que Object tenga plena conciencia de ello, de que un público de consumidores hace lo propio: lo consume.



Personajes Eye y Object en *Film*

En la huida de toda mirada, nuestro protagonista Object intenta fugarse hasta de la suya propia. Y es su autopercepción la que aparece representada por Eye, el otro personaje principal de la película, encarnado por el mismo actor, Keaton, y caracterizado exactamente igual que el primero. Pero es precisamente de Eye, de su propia mirada, de la que le es imposible librarse. En los años 1970, John Cage emprendió un ejercicio similar, por el que experimentó la imposibilidad del silencio. En una cámara anecoica, impermeabilizada de todo sonido –dentro, eso sí, de las posibilidades técnicas permitidas por esa época–, Cage se aisló con el objetivo de percibir un silencio absoluto. El resultado, en cambio, fue que no pudo dejar de distinguir dos sonidos: uno grave (correspondiente a su sistema circulatorio) y otro más agudo (relacionado con su sistema nervioso). Por lo que el artista concluyó que el silencio resulta imposible, en la medida en que oírse a sí mismo es inevitable. En ese mismo sentido, Eye no puede dejar de percibir a Object y Object no puede dejar de sentirse percibido y, por tanto, no deja de existir.



El hombre de la cámara (1929), Dziga Vertov

Ese personaje gemelo, Eye, que permanece invisible al coincidir su situación con el objetivo de la cámara que filma, aparece por fin en escena en la parte final. La trinidad del punto de vista formado por el público, la cámara y este personaje se desgaja en ese instante, dejando que cámara y público sigan ocupando el mismo lugar. Es entonces cuando resolvemos que un primer y anterior desdoblamiento se ha dado antes entre Object y Eye, que en realidad son el mismo, interpretados por un único actor, aunque con diferentes actitudes. Esto nos remite a la circunstancia de que en la época en la que se encuadra (principios de siglo XX), el nuevo tipo moderno de trabajador tendía a desarrollar una segunda conciencia. Ernst Jünger, en su obra *Über den Schmerz (Sobre el dolor)* declara que esa nueva conciencia se corresponde con el “hombre situado fuera de la zona del dolor” (Jünger, 1995: 70). Esto presentaría un distanciamiento entre una conciencia afectada, que sufre las incidencias y agresiones del entorno moderno (Object) y, a su vez, otra distanciada, que no se deja tocar por el entorno (Eye). La posible comparación de la segunda conciencia con el personaje de Eye se refuerza cuando Jünger la relaciona con la fotografía, cuyo “ojo artificial”, “insensible e invulnerable”, es capaz de capturar “tanto a la bala en su trayectoria como al ser humano en el instante en que una explosión lo despedaza” (Jünger, 1995: 71). Por lo que si la doble conciencia del nuevo tipo de sujeto moderno consiste en una primera ‘doliente’ (como individuo enfermo) y una segunda ‘impasible’ (como individuo alienado), éstas coincidirían con las mismas que representan los dos Keaton de la última escena. Por su parte, Kracauer relaciona esa impassibilidad (a la que se anticipa la tipología del blasé de su maestro Simmel) con una forma de, según Claudia Kerbs, “convertirse en aparato, para registrar los fenómenos con una mirada ‘incorruptible’ y ‘precisa’” [1] (Krebs, 2008: 183), justamente aquello que el solapamiento de Eye y la cámara muestran en *Film*. Puede que el hecho de que el espectador

también ocupe el lugar del impasible sea una crítica o una especie de advertencia por parte de Beckett. Sin embargo, también hay que tener en cuenta que, aunque la segunda conciencia, *Eye*, tampoco establece contacto con su entorno, todavía es capaz de percibir los elementos a su alrededor y de discurrir en el mundo sin las dificultades de la primera, *Object*. Seguramente porque la actitud del impasible o *blasé* (en la misma línea de la neurastenia) también supone la materialización de una defensa ante la intrusión psicológica que el individuo sufre en el entorno sobre-estimulativo de la metrópoli.

Enfocándolo desde un punto de vista benjaminiano, *Film* podría analizarse a su vez desde la cuestión del aura. En ese caso observamos cómo *Object* otorga a cada elemento del que se rodea el poder de devolverle la mirada. Esto equivale a conferir un aura a todo aquello que, una vez percibido, podría ejercer a su vez el papel de entidad perceptora. En la versión definitiva del ensayo sobre “La obra de arte” [2], Benjamin considera que en el cine “no es raro que el accesorio funcione como actor” así como que “todo accesorio individual puede asumir según las circunstancias funciones decisivas en el cine” (2008: 67). Por lo que para él los objetos inanimados entran en escena tanto como los actores. En base a ello declara que “el cine es de este modo el primer medio artístico que se encuentra en disposición de mostrar cómo juega la materia con el hombre. Puede, por tanto, ser instrumento destacado de una representación materialista.” (p. 67). Una conclusión que Beckett sabe poner en práctica en esta obra.



Eye (1999), Rosemarie Trockel

Pero si hay algo que atraviesa de principio a fin esta película es la obsesión. Tanto de su protagonista por el hecho de ser visto, como del mismo Beckett por el órgano de la visión. De hecho, en un principio *Film* se iba a llamar *El ojo* (*The Eye*). La primera y la última imagen sobre la que aparecen los títulos hace honor a este nombre descartado: un ojo, el de Buster Keaton, que mira hacia el frente en primerísimo plano (es decir, nos mira) y que de vez en cuando parpadea. Alan Schneider, director debutante y ‘oficial’ de la película, cuenta: “Habíamos decidido, una vez eliminada la secuencia inicial,

que empezaríamos con un inmenso primer plano amenazante de un ojo, mantenido cuanto tiempo fuese posible [...] para pasar a un corte de Keaton corriendo junto al muro” (Schneider en Beckett, 2001: 110) [3]. Esta especie de introducción centrada en el órgano de la visión podría ponerse en relación con dos obras audiovisuales contemporáneas antagónicas: *Eye* (1999), de Rosemarie Trockel, y *Surface Tension* (1992), de Rafael Lozano-Hemmer. *Eye* forma parte de un tríptico formado por tres vídeos (*Eye*, *Sleepingpill* y *Kinderplatz*) que Trockel realizó para la Bienal de Venecia de 1999. En él un plano fijo retrata a un ojo que ocupa toda la superficie y se mueve constantemente. A su vez éste no es un ojo único, sino que se metamorfosea de un tipo de ojo a otro, ocupando siempre el mismo lugar y exactas dimensiones en la proyección. Pero en esta obra todo varía, desde el mismo ojo hasta la mirada, que nunca se mantiene fija. Por esa razón, el espectador que se coloque ante la obra no tendrá oportunidad de reconocerse, sino de pasar desapercibido, de sentirse ignorado por el ojo gigante de *Eye*. Christine Ross explica al respecto que el mismo ojo del espectador “ha sido absorbido dentro de la pantalla. Pero si ocurre esto, es mediante la acción de la tecnología: es la cámara la que ingiere y vuelve a ingerir al espectador que busca mantener. La cámara ha sido dotada de una subjetividad que fundamenta un espectro de absorción, de perder el sentido de la propia identidad por medio de la ingestión tecnológica” [4] (Ross, 2001: 92). Si asumimos este punto de vista, la pantalla de Trockel actuaría a modo de espejo para el público o, más bien, sería un reflejo de su mirada. Según Ross, en esta obra el punto de vista monocular de la perspectiva renacentista desaparece, se funde con el punto de fuga y se colapsa en un solo punto. Lo cual le hace concluir que el *Eye* de Trockel presenta cómo la subjetividad o la agencia recae en el lado de la tecnología y no en el de la visión, en su caso absorbida, del hombre. Si ahora volvemos a *Film*, la parte perceptora de Keaton, *Eye*, sí se encuentra incorporada al plano de la técnica; pero la otra, *Object*, no cesa en su empeño de negar esa inmersión, luchando por su agencia y su derecho a no ver, aun a costa de desaparecer. Por esa razón podríamos definir el argumento de la película como la búsqueda del ser sujeto por parte de un objeto. Pese a todo, *Object* no cesa de demostrar que es un ojo despierto, que ejerce el poder de decisión en cuanto a su estatus perceptivo y que en todo momento se mantiene consciente, o quizás se muestra hipersensible, en relación a las miradas y las formas de poder que se cruzan a su alrededor. Es en ese sentido en el que *Object* supera a *Subject* como sujeto.



*Surface Tension* (1992), Rafael Lozano Hemmer

En un extremo opuesto a la obra de Trockel, el trabajo de Lozano-Hemmer *Surface tension* (1992), aunque aparentemente muy similar al de *Eye*, representa un solo ojo que persigue la figura del espectador cuando se ubica delante de él. Todo indica que se trata de aquel ojo de la imagen técnica, del perseguidor que busca absorber miradas como las de Trockel. Una actitud que bien podríamos asociar con un tipo de cine hollywoodiense o comercial, donde entra en juego el patrón de la absorción y el absorto. Es más, si quisiéramos elaborar un retrato de ese cine, sólo tendríamos que enfrenar la obra de Trockel *Eye* a la de Lozano-Hemmer *Surface tension*, de manera que se retroalimentasen una de la otra. Cuando el ojo de *Surface tension* persiguiese al de *Eye* y realizara los mismos movimientos, sucedería entonces el colapso descrito anteriormente por Christine Ross entre punto focal y punto de fuga.

Como conclusión, Ross se pregunta: “si el punto de vista ha sido absorbido por la cámara, una hipótesis que se refiere al actual desarrollo de la inmersión y vigilancia tecnológicas, y si la distancia perspectiva se ha agotado, ¿cómo puede la percepción visual ser productiva?” [5] (Ross, 2001: 92-93). Lo cierto es que existen alternativas ante esta situación y, en ese sentido, *Film* ofrece una posibilidad. Desde el principio de la película surge una pista. Justo en el centro de la pupila del gran ojo que precede a la acción aparece una especie de nube, un velo traslúcido que cubre la pupila. Puede que Beckett nos anticipara con ella la ceguera voluntaria del protagonista. Pero esta ceguera es particular en el modo en que apunta no al hecho de ver, sino al de ser visto, por lo que también aspira a una ceguera ajena. Mientras que *Eye* parte de ser absorbido desde el principio por la mirada técnica, nuestro protagonista Object se pasa toda la película tratando de no someterse a la mirada del otro, intentando escapar a toda costa. Aspira así al hecho de alcanzar un grado cero, tanto perceptivo como vital, pues “Ser es ser percibido”. Una especie de suicidio en vida que, lejos de marcar un final definitivo, permite una vuelta a empezar al margen de constricciones y prefijados anteriores.



*Film* (1965), Samuel Beckett



Desde el comienzo de la película, en el que Object corre despavorido, hasta que termina mecido en una silla, el ritmo disminuye progresivamente. A grandes rasgos, podríamos observar que esta ralentización contribuye a una mirada mucho más pausada, pero también a una mirada interrumpida. Del mismo modo en que se toma el pulso para saber si ya está muerto, Keaton se tapa los ojos para dejar de sentirse a sí mismo. No muy lejos de la época en la que se encuadra la película, el oftalmólogo William Bates ideó una serie de ejercicios, en los años 40, para recuperar la visión sin recurrir a elementos artificiales como las lentes o a intervenciones quirúrgicas. Entre los ejercicios más relevantes se encuentra una técnica de relajación pasiva, el ‘palmeo’ *palming*. Ésta consiste en cerrar los ojos y cubrirlos con las palmas de las manos, con cuidado de no presionar el globo ocular. Bates invita así a desconectar de la realidad visual, a concentrarse en el negro profundo y descansar la vista. Pues según él, así se consiguen relajar todos los nervios sensoriales. Otro de los ejercicios más recomendados es el parpadeo: una técnica de relajación dinámica en la que se invita a cerrar y abrir rápidamente los ojos en un lapso de tiempo breve con el fin de lubricarlos y limpiarlos. Y así, de paso, ‘refrescar’ la mirada. Algo que recuerda al parpadeo repetido del comienzo de *Film*, así como al ‘palmeo’ reiterado de Object cuando se encuentra con *Eye*.

Teniendo en cuenta que Object vive esquivando miradas o sustrayéndose de los elementos perceptores a su alrededor, de alguna manera podríamos deducir que habita entre un constante cerrar de ojos abiertos. Es en la medida en la que el protagonista repara –y hace que reparemos– en las miradas que pronto anula, cuando *Film* equivale a una especie de continuo parpadeo. Varias fueron las propuestas de cine abstracto que durante los años 1960 radicalizaron los intentos por acercarse a lo esencial del fenómeno cinematográfico. Entre ellas, el *Structural Film* destaca como un cine que, al igual que Object, huye de la absorción narrativa, de la empatía del espectador con el actor y de la implicación emotiva que impiden cualquier intento de separación entre público y obra cinematográfica. Los estructuralistas pretendían así dibujar una brecha que impidiera toda identificación con la película, rompiendo los esquemas predeterminados en el público y forzándolo a replantearse la situación presente. De esta manera, obras paradigmáticas como *Arnulf Rainer*, de Peter Kubelka, *The Flicker*, de Tony Conrad y *Ray Gun Virus*, de Paul Sharits, conforman una especie de parpadeo fílmico compuesto por fotogramas blancos y negros en sucesión continua o planos monocromos que se alternan constantemente. Estas imágenes no sólo se proyectan, sino que bombardean al espectador imponiéndole un cuestionamiento constante sobre lo que está viendo. Gracias a la destrucción de lo narrativo, tal y como decía Benjamin del carácter destructivo, el espectador podría entonces ser capaz de “encontrar caminos por doquier” (2010: 347). Ese rasgo benjaminiano, cuyo objetivo es hacer sitio, despejar, es el que podemos observar en la actitud del protagonista de Beckett. Por ello, si, tal y como dice Benjamin, dicho carácter “no persigue una imagen” (p. 346), tampoco “puede saber un solo instante qué le podrá traer el que le sigue” (p. 347). Eso quiere decir que, como Object, el carácter destructivo también se tapa los ojos.



Proyección de la película *The Flicker* (1966) de Tony Conrad

El *Structural Film*, en el papel de cultura radical, incorpora el espíritu materialista que antes Benjamin situaba en el cine de Chaplin y de directores soviéticos como Eisenstein, desarrollando así otros códigos desde los propios fundamentos cinematográficos. Sarah Mulvey señala que el primer gran golpe a la convención cinematográfica tradicional por parte de los directores más radicales fue “liberar la mirada de la cámara dentro de la materialidad del tiempo y el espacio y la mirada del público en la dialéctica y la distanciamiento emotiva [*passionate*]” [6] (Mulvey, 2006: 190). El parpadeo de estas obras estructuralistas, al igual que el continuo juego entre ver y ocultar en la película de Beckett, pretende disolver las automatizaciones perceptivas imperantes y refrescar una mirada capaz de esquivar señuelos y ver algo diferente. La anulación, tanto perceptiva como narrativa, se convierte en una forma de trabajar en un fuera de campo desde el que volver a enmarcar la imagen y la mirada, a su vez. Un sitio donde poder evitar una forma de existencia no deseada y poder ser de nuevo. Un lugar desde el que seguramente pasado un tiempo, será necesario volver a parpadear.

\*Nota: salvo que se indique la referencia de una edición en español, todas las traducciones son de la autora.

### Bibliografía

Benjamin, W. (2008), “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica” [tercera redacción]. En *Obras. Libro I/vol. 2* (pp. 49-85), Madrid, Abada.

Benjamin, W. (2010), “El carácter destructivo”. En *Obras. Libro IV/vol. 1* (pp. 346-347), Madrid, Abada.

Benjamin, W. (2010), “Calle de dirección única”. En *Obras. Libro IV/vol. 1* (pp. 23-89), Madrid, Abada.

Binswanger, L. (1963), *Being-in-the-world: Selected papers* (Ser-en-el-mundo: selección de artículos), Nueva York, Basic Books.

Gilles de la Tourette, G. (1898), *Les états neurasthéniques : formes cliniques, diagnostic, traitement* (Los estados neurasténicos: formas cónicas, diagnóstico, tratamiento), París, J. B. Baillière et Fils.

Guadet, J. (1890, 6 de septiembre) “André”, *L’Architecture*.

Jünger, E. (1995), *Sobre el dolor, seguido de La movilización total y Fuego y movimiento*, Barcelona, Tusquets.

Krebs, C. (2008), “Siegfried Kracauer, un regard photographique” (Siegfried Kracauer, una mirada fotográfica). En Stéphane Füzesséry y Philippe Simay (Eds.), *Le Shock des métropoles. Simmel, Kracauer, Benjamin* (El choque de las metrópolis. Simmel, Kracauer, Benjamin) (pp. 175-189), París y Tel-Aviv, Éditions de l’Éclat.

Littré, É. y Robin, C. (1865), *Dictionnaire de médecine, de chirurgie, de pharmacie, des sciences accessoires et de l’art vétérinaire* (Diccionario de medicina, de cirugía, de farmacia, de ciencias accesorias y del arte veterinario), París, Librairie J.B. Baillière et Fils.

Mulvey, L. (2006), *Death 24x a second. Stillness and the moving image* (La imagen fija y la imagen en movimiento), Londres, Reaktion Books.

Pirandello, L. (2004), *Uno, ninguno y cien mil*, Barcelona, Acantilado.

Ross, C. (2001, primavera), “Vision and insufficiency at the turn of the millennium: Rosemarie Trockel’s distracted eye” (Visión y carencia en el cambio de milenio: el ojo distraído de Rosemarie Trockel), *October*, 96, primavera: 86-110.

Schneider, A. (2001), “Sobre el rodaje de *Film*”. En Samuel Beckett, *Film* (pp. 83-118), Barcelona, Tusquets.

Simmel, G. (1976), *Filosofía del dinero*, Madrid, Instituto de Estudios Políticos.

Sontag, S. (1987), “Bajo el signo de Saturno”. En *Bajo el signo de Saturno* (pp.125-153), Barcelona, Edhasa.

## Notas

[1] “[D]e devenir appareil, pour enregistrer les phénomènes, d’un regard ‘incorrutable’ et ‘précis’.”

[2] Llamamos así al ensayo cuyo nombre completo es: “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica”.

[3] La edición de *Film* de Tusquets incluye un ensayo de Alan Schneider.

[4] “[I]t has been absorbed into the screen. But if this is so, it is under the action of technology: it is the camera that ingests and re-ingests the viewer it seeks to preserve. The camera has been endowed with a subjectivity that supports a phantasm of absorption, of losing one’s sense of self - one’s identity - by technological ingestion.”

[5] “[I]f the viewpoint has been absorbed by the camera - a hypothesis that refers directly to the present development of immersion and surveillance technologies - and if perspectival distancing has expired, how can visual perception be productive?”

[6] “[T]o free the look of the camera into the materiality of time and space and the look of the audience into dialectics and passionate detachment.”