

‘Mind the glitch’, paseo nocturno por la imagen digital a través Holy Motors

Antón Varela Rodríguez

Professor/a: Sergi Sánchez

Tendències del Cinema Digital, 2º trimestre, 2017

**Facultat de Comunicació
Universitat Pompeu Fabra**

Resum / Resumen: Tomando como punto de partida la secuencia de *Holy Motors* (Leos Carax, 2012) en la que un *travelling* recorre el cementerio de Père Lachaise hasta que la imagen se desintegra en un *glitch*, tratamos de analizar el uso y los significados posibles de este efecto y la técnica del *datamoshing*.

Paraules clau / Palabras clave: glitch, datamoshing, holy motors, leos carax, glitch art, imagen digital.

Abstract: Taking as a point of departure the sequence from *Holy Motors* (Leos Carax, 2012) in which a travelling tours through the Père Lachaise cemetery until the image disintegrates into a glitch, we will attempt to analyze the use and possible meanings of this effect and the *datamoshing* technique.

Keywords: glitch, datamoshing, holy motors, leos carax, glitch art, digital image.

‘Mind the glitch’

Paseo nocturno por la imagen digital a través de *Holy Motors*

Antón Varela

Introducción

La primera secuencia de *Holy Motors* de Leos Carax (2012) comienza con un plano frontal de una sala de cine llena cuya audiencia se encuentra en un aparente estado de letargo frente a la pantalla. Sus rostros están en penumbra y su mirada nos es negada. ¿Pero quién es este «nosotros» a quien se niega la mirada en esta secuencia si el objeto de visión son precisamente los espectadores? ¿Lo que vemos es un plano subjetivo desde el punto de vista de la pantalla? ¿Adquiere la pantalla, la película o acaso el propio cine el estatus de sujeto de enunciación? ¿La película —el cine— quiere decir algo, no en nombre de Carax, sino en el suyo propio? Si asumimos tal planteamiento es razonable pensar que *Holy Motors* hable en un registro casi ensayístico sobre el cine. Un cine que se sabe objeto de la mirada escópica¹ del espectador y que ahora, creyendo haberla perdido, le devuelve esa misma mirada para iniciar un diálogo con él. La película resultante es un objeto de estudio extraordinariamente fértil. Pero acotemos nuestro campo de estudio.

Tras aproximadamente 80 minutos de metraje nos encontramos con una escena insólita incluso dentro del repertorio de excentricidades de *Holy Motors*: un *travelling* nocturno que atraviesa los pasillos del cementerio de Père Lachaise envuelto en una atmósfera de silencio sepulcral y violentado por gemidos ahogados y espectrales. En pleno trayecto la imagen empieza a descomponerse, los objetos se derriten y devienen manchas, los colores se esparcen, se difuminan las formas y, tras un quejido de los frenos, el protagonista, interpretado por Denis Lavant, se despierta sobresaltado². Lo que acabamos de ver es un ‘glitch’, y sobre él gravitará el grueso de este breve trabajo. Desde esta secuencia seminal y otros ejemplos que intuyo pertinentes me propongo plantear una cierta hipótesis ontológica sobre la imagen digital (comprimida, codificada). Para ello dedicaré un primer apartado a introducir teóricamente el concepto de ‘glitch’, el segundo a explicar los fundamentos de la técnica del *datamoshing* y el último a investigar cómo se integran las ideas que de ellos derivan, en el discurso de *Holy Motors*.

Larga vida al ‘glitch’

¹ Utilizo la noción de escopofilia tal y como la define Arlindo Machado en su libro “El Sujeto en la Pantalla” como “el placer de tomar a otro como objeto, sometiéndolo a una mirada fija y curiosa”.

² La secuencia puede verse en este enlace <https://www.youtube.com/watch?v=XoQ5btKzvus>

En esta última década la «escena glitch» se ha independizado del museo y las salas de exposición donde se manifestó inicialmente vinculada al arte contemporáneo y a propuestas radicales y de fuerte contenido político. Para desgracia de gran parte de artistas del género, el ‘glitch’ ha encontrado un lugar acomodaticio en la cultura popular como estética de *Tumblr* o como textura recurrente en videoclips. Son precisamente estos dos polos —el de la investigación artística frente al de las formas estandarizadas— los que delimitan el campo del *glitch art* y lo constituyen como género, o así es como lo ve la teórica (y también artista) Rosa Menkman³, a quien le debemos el mayor esfuerzo por dotar a este movimiento de base teórica.

The Glitch Moment(um) es una obra que recoge y revisa varios de sus textos escritos entre 2006 y 2011. Esta recopilación —en la que está el fundamental ‘Glitch Studies Manifiesto’— hace las veces de biblia para artistas y teóricos del género y, por tanto, es ineludible tomarla como base en una primera definición de lo que es un ‘glitch’. Menkman procede del siguiente modo:

I describe the ‘glitch’ as a (actual and/or simulated) break from an expected or conventional flow of information or meaning within (digital) communication systems that results in a perceived accident or error. A glitch occurs on the occasion where there is an absence of (expected) functionality, whether understood in a technical or social sense. (Menkman, 2011)

De esta definición extraemos dos dimensiones del ‘glitch’: aquella que, en el sentido de ruptura de un flujo, lo asimila al accidente y otra que, en el sentido de ausencia de funcionalidad, lo asimila al ruido. En esta última dimensión, entendemos un ‘glitch’ siempre como una forma de negatividad, tal y como el concepto de ruido que «no existe independientemente, sino en relación con aquello que no es» (Sotiraki, 2014). El momento del ‘glitch’ es, en primer lugar, una ausencia de significado, un vacío que constituye la materia prima del *glitch art* y que, en palabras de Virginia Sotiraki, abre «espacio para nuevos procesos interpretativos y experiencias sensoriales». El «arte glitch» es, pues, el arte de crear significados donde hay justamente una brecha en la comunicación, una fractura del mensaje que no implica necesariamente que éste pierda su estatus de mensaje sino que extiende una nueva vía sobre él.

En la primera de las dimensiones que señalábamos, el ‘glitch’ se aproximaría al concepto de «accidente» que Paul Virilio toma de Aristóteles y que describe como revelador de la sustancia,

porque LO QUE EMERGE (accidens) es una suerte de análisis, un tecno-análisis de LO QUE SUBYACE (substare) a cualquier conocimiento⁴ (Virilio, 2005)

El accidente, la interrupción del flujo de significado, hace emerger la naturaleza mediada de la imagen, el dispositivo, su condición de simulacro. Este es uno de los posibles usos expresivos que tendría la escena de *Holy Motors*: el acceso a la sustancia revelada, el

³ «(G)litch art is best described as a collection of forms and events that oscillate between extremes: the fragile, technologically-based moment(um) of a material break, the conceptual or techno-cultural investigation of breakages, and the accepted and standardized commodity that a glitch can become.» (Menkman, 2011)

⁴ La traducción del inglés (el original es en francés) es mía. Las mayúsculas son del autor.

desenmascaramiento del artificio. Es en el momento en que la imagen se resquebraja en el que percibimos el dispositivo y lo cuestionamos, lo ponemos en duda. Un ejemplo quizá ilustrativo del uso del ‘glitch’ «accidental» lo encontramos en un episodio de Los Simpson de la sexta temporada: *Homer, hombre malo*. En una escena en la que la familia ve en televisión una entrevista donde Homer se defiende de ciertas acusaciones que el programa, caricatura del sensacionalismo y manipulación televisiva, tergiversa sin piedad⁵. El último plano del busto de Homer exhibe una distorsión en la parte inferior que revela la manipulación de la imagen en su doble sentido: la imagen tergiversada, reutilizada para transmitir un mensaje falso y no como reflejo de la realidad, y la manipulación en tanto que el proceso por el cual es trabajada externamente, cortándola, congelándola, aplicando zooms y, en definitiva, moldeándola. No se molestan en encubrir el artificio y permiten que el ‘glitch’ lo revele, tal es el efecto cómico.

En este sentido, Iman Moradi reflexiona sobre cómo el error interviene en la dialéctica entre máquina y humanidad

It seems a glitch, humanises the machine by aligning it with our own capacity to err. The machine somehow becomes less threatening when it is vulnerable. The films of our time villainize, autonomous or complex, omnipresent and perfect computing, expressing a malevolent streak in any divinity presumed by complex machines, and the glitch disrupts that illusion. (Moradi, 2008)

El «momento glitch» comprende una paradoja fundamental: el hecho mismo de revelarse la imagen como simulada, la carga inmediatamente de realidad y le confiere un voltaje conceptual inmenso. El ‘glitch’ vendría a comportarse como una línea de fuga deleuziana, un espacio de multiplicidades, una amplificación de lo real en lo digital, pues nada más humano que el error y nada más inhumano que la perfecta textura del dispositivo electrónico. El *glitch art* desafía a la obsesión tecnológica por fabricar la máquina 100% transparente y la sumerge en un territorio cronenbergiano donde el artefacto se hace presente en su forma gelatinosa, movediza, vacilante. Y no es extraño que una de las piezas del belga Nicolas Provost del año 2009 en que trabaja en las coordenadas del *glitch art* se titule precisamente *Long Live the New Flesh!* y utilice metraje de *Videodrome* (David Cronenberg, 1983) entre otros títulos⁶. En este trabajo Provost manipula escenas de varios films mediante *datamoshing*, imponiéndoles una textura viscosa y alucinógena. Esta nota biográfica que apunta en una de sus entrevistas⁷ puede darnos una pista sobre la naturaleza del trabajo con estas técnicas:

I had a period when I was younger when I would keep books with drawings of my dreams, but I had to stop doing that because it became more important to me than reality.

Igual que el joven Provost se encontraba más cómodo en la textura de lo imaginario que en el orden de lo real, es coherente que su obra adulta trabajase la textura de lo aleatorio, lo disfuncional, lo erróneo, por encima de —la simulación de— lo real. El ‘glitch’ practicaría una suerte de psicoanálisis de la imagen digital, haciendo emerger lo inconsciente

⁵ La escena puede verse en este enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=YiLJ-0rV8yE>

⁶ Parte de la pieza, cuya duración completa son 14 minutos, puede verse en este enlace <https://www.youtube.com/watch?v=FFBJhctJVGA>

⁷ Aquí la entrevista completa <http://www.dazeddigital.com/artsandculture/article/9220/1/nicolas-provost-stardust>

para descubrir lo real, frente al puro simulacro de lo consciente. Una perspectiva que nos ayuda también a comprender la escena de *Holy Motors* que es, de hecho, en la diégesis, un sueño del protagonista. Denis Lavant se despierta sobresaltado después de haber accedido a una porción de realidad, a la descomposición de la lógica digital de su mundo simulado, y regresa de nuevo a su feliz simulacro, a la réplica.

Datamoshing y la era de la imagen codificada

En *The Kodak Moment* (2013)⁸, una pieza experimental de Michael Betancourt, entran en diálogo dos tiempos separados por poco menos de un siglo: material de archivo de 1922 que muestra a la actriz de cine mudo Mae Murray es sometido a la lógica de la imagen codificada. La actriz posa, gesticula, gira sobre sí misma, se vuelve, mira a cámara y aparta rápidamente la mirada, ensaya un escorzo, domina la escena. Y tal parecen hacer también los píxeles que producen su imagen: vienen y se van, giran sobre sí, coquetean con la forma pero desfiguran la silueta, entran y salen, tiranizan la escena. Esta luxación de bloques de píxeles desvela que lo que vemos

no es una mujer, es sólo nuestra interpretación de una serie de señales vía satélite, nuestra traducción de un lenguaje cuyo código es fácilmente alterable y de un conjunto de datos electrónicos inmateriales ordenados según patrones que no alcanzamos a descifrar. (Perera, 2016)

Descubrir el error es descubrir la lógica operacional que sustenta la emergencia de la imagen, no porque el ‘glitch’ sea un momento donde la lógica del sistema falle, sino porque es precisamente una amplificación de esa lógica, que trata de interpretar archivos incompletos, dañados o incorrectos de la única manera en que sabe hacerlo: la correcta.

El *datamoshing* es la técnica mediante la que se consigue este particular efecto, un ‘glitch’ relativamente frecuente cuando reproducimos archivos de vídeo en nuestros ordenadores y que tiene que ver con los sistemas de compresión de vídeo. Para entender cómo funciona habré de explicar primero cómo funcionan dichos sistemas. El vídeo digital no está basado en una secuencia lineal de imágenes autónomas y completas, sino que se compone de al menos dos tipos diferentes de fotogramas: los I-Frames, fotogramas clave o de referencia, los P-Frames, fotogramas predictivos y, en algunos sistemas, los B-Frames, fotogramas bidireccionales. Un I-Frame contiene información completa sobre todos los píxeles de la imagen. Los P-Frames —también los B-Frames—, sin embargo, constan de un vector de movimiento que se asocia a los píxeles que cambian entre fotogramas clave. Un P-Frame no puede ser reconstruido sin su fotograma de referencia, del que toma prestados los píxeles. Este sistema inaugura un nuevo orden de relación entre imágenes, según Mark B. N. Hansen

(i)n digital compression, as procedures like datamoshing reveal, we can no longer speak of a relationship between images, but rather of an ongoing modulation of the image itself that is effected by contaminating the image with instructions for its own continuous self-modification. (Hansen, 2016)

⁸ La pieza se puede ver completa en este enlace: <https://vimeo.com/73802758>

El *datamoshing* se aprovecha de esta dependencia de un P-Frame a un I-Frame que le provee de datos. Eliminando un fotograma clave provocamos que los fotogramas predictivos asociados a él tengan que rellenar información con píxeles de un I-Frame que no les corresponde. De esta manera se obtiene el efecto de fundido, de disolución, en el que vemos bloques enteros de píxeles que componían un objeto desplazarse siguiendo instrucciones que no les pertenecen y que comprometen su solidez, su estabilidad, desfiguran su silueta o dejan una huella de color sobre la imagen.

Esta forma de ‘glitch’, más allá del estimulante impacto estético, revela algo importante sobre la imagen digital y sus fundamentos ontológicos. Lo que vemos al mirar un archivo de vídeo comprimido no es una continuidad de presentes estáticos —de fotografías— que colocados sucesivamente uno detrás de otro generan la ilusión de movimiento y que obedecen a la idea de persistencia retiniana, tal y como sucede con la película en celuloide. La imagen comprimida nos muestra una simultaneidad de presente, pasado y futuro que es a lo que Borges quiso llamar «eternidad» (Borges, 1936). El fotograma predictivo encarna las dos lógicas direccionales del tiempo, funciona como un recipiente llenado por dos surtidores, uno que viene del pasado y otro del futuro. Tal recipiente lleva grabada la forma en que el fluido de píxeles descansará. Constituye literalmente una imagen-spoiler. José Manuel García Perera lo asimila a las estrategias de representación del tiempo en la obra de Francis Bacon, cuyas pinturas aúnan en un mismo lienzo diversos momentos y diferentes puntos de vista desde los que los objetos son percibidos. El vídeo digital se compone, de la misma forma, de partículas de presentes distintos que conviven en la misma imagen.

Esta transformación en la psicología de la imagen y el cambio de paradigma en el consumo de cine se coimplican. El digital no es sólo un formato en que captar la realidad sino que afecta retroactivamente a la manera en que vemos todas las películas. Sven König lleva esta idea a sus últimas consecuencias en su proyecto *Download Finished!* (2007), un archivo abierto en el que los usuarios pueden subir sus películas favoritas reinterpretadas mediante *datamoshing*. König nos propone revisar nuestros filmes favoritos haciéndonos conscientes de la naturaleza pixel-céntrica del archivo, del esqueleto informático que sostiene estas nuevas versiones digitalizadas.

Y precisamente también en este sentido histórico-técnico, *Holy Motors* propone un interesante viaje desde sus títulos de crédito iniciales hasta nuestra escena seminal. Entre estos títulos intercala imágenes de los experimentos de Étienne Jules Marey sobre locomoción humana, que realizó a finales de siglo XIX, en los que descomponía el movimiento en fotografías no con una finalidad de representación o de mimesis de la realidad, sino de análisis de la misma. Estos presentes estáticos, que más tarde serían el cimiento del cinematógrafo, evolucionan hasta este paseo nocturno por el cementerio en el que la imagen se revela como pura transformación, presente continuo, *collage* de temporalidades. Curiosamente, la inauguración del nuevo paradigma ontológico de la imagen coincide simultáneamente en el tiempo con la puesta en cuestión de la teoría de la persistencia retiniana como principio de la percepción del movimiento. Esta teoría vendría a defender que «las imágenes que vemos permanecen en nuestra retina una décima de segundo antes de desaparecer por completo» (Luna, 2015) y que el cine lo que hace es aprovecharse del efecto. Y sin embargo se sospecha que es un mito influido por el funcionamiento del

⁹ La web se puede consultar en este enlace <http://www.download-finished.com/archive/txtlist/>

cinematógrafo,

(s)egún publica Miguel Ángel Martín Pascual en *La persistencia retiniana y el fenómeno Phi como error en la explicación del movimiento* (2008), “A través del ojo recibimos cambios, no imágenes como en una cámara de fotos”. Por lo tanto, no se puede intentar explicar lo que ocurre con nuestro ojo tomando como base el funcionamiento de un cinematógrafo. (Luna, 2015)

La imagen digital se parecería más al ojo humano, ya que no consta de una sucesión de fotografías sino de una única imagen en permanente transformación, similar a como se sospecha que funciona nuestra percepción visual. El acontecimiento es similar en ambas áreas: se abandona la lógica del cinematógrafo y se accede a «un presente continuo que lo abarca todo directa y rápidamente, aunque para ello haya que sacrificar la entidad corpórea de las cosas» (Perera, 2016).

Paseo nocturno por el cementerio de Père Lachaise

Para la enigmática escena del cementerio, Leos Carax contó con la colaboración del artista digital Jacques Perconte, un especialista en la técnica del *datamoshing*. Insatisfecho con la duración final de su aportación en la película, en 2014 Perconte publicó *L*, una pieza de 15 minutos en que experimentaba con el material que le había facilitado Carax para la escena de *Holy Motors*¹⁰, con un paisaje musical de Jean-Benoît Dunckel (integrante del grupo musical Air). Esta bifurcación productiva nos sirve, en primer lugar, para ilustrar la relación simbiótica entre *glitch art* y cine: *Holy Motors* utiliza al ‘glitch’ como recurso expresivo, *L* toma metraje de *Holy Motors* como materia prima. Ambos convergen en el cuestionamiento de la imagen pero desde perspectivas diferentes. El trabajo de Perconte es una búsqueda impresionista de cierta experiencia estética, una manera de andar un camino ya andado viendo algo nuevo, un trabajo sobre la percepción subjetiva. Carax quizá busque también un modo de representación del proceso onírico, pero, sin embargo, se encuentra cara a cara con la máquina.

En varias entrevistas, Carax admite que rodó *Holy Motors* en digital por la necesidad de abaratar al máximo los costes para poder producir la película y se confiesa abrumado por la exigencia de trabajar con herramientas que apenas se dejan dominar:

The fact is that these digital cameras were imposed on us. They're not ready. They're imposed and the labs that could make a difference don't even exist. They're not ready, it doesn't work well, nobody knows how to deal with them.¹¹

Una sospecha hacia la tecnología digital sobrevuela permanentemente la película: la despersonalización del trabajo del actor en la escena del *motion capture*, las lápidas del cementerio en que se dirige a un sitio web, el momento en que Oscar (Denis Lavant) se calienta las manos frente una reproducción de una hoguera o la conversación del protagonista con el que puede ser su jefe

¹⁰ La pieza puede verse en este enlace: <https://vimeo.com/90700743>

¹¹ Entrevista completa: <http://www.hammertonail.com/interviews/a-conversation-with-leos-carax-holy-motors/>

OSCAR - Echo de menos las cámaras. Solían ser más pesadas que nosotros y se han vuelto más pequeñas que nuestras cabezas. Ahora apenas las puedes ver. Así que sí, a veces me cuesta creer en lo que veo.

Carax manifiesta a través de este personaje su aprensión ante el nuevo dispositivo pero ¿qué dice sobre éste la escena del ‘glitch’ en el cementerio? No parece probable que sea un mero menosprecio a su falibilidad. Tal vez sea una forma de negociar con la máquina, en el sentido de Iman Moradi de aliviar su amenaza haciendo que se vea vulnerable. El ‘glitch’ es, en primer lugar, un gesto de mutua complicidad entre Carax y la tecnología digital.

I do feel that technology is moving so fast now that we have to adapt in ways that no other generation has had to. But that doesn't have to be a bad thing, it can be exciting if you fight.

Si seguimos la premisa que se sugirió en la introducción de asumir *Holy Motors* como un relato en primera persona desde el punto de vista de la película, el «momento glitch» ha de entenderse como una forma de acceso a la sustancia filmica, un corte en su epidermis transparente, una hemorragia de píxeles como elemento sanguíneo. En términos menos quirúrgicos, como una confesión, una forma de honestidad digital. Una idea análoga a la que encontramos en el prólogo en que el director, interpretándose a sí mismo, se despierta en una habitación y descubre una puerta oculta en la pared. La metáfora juega un papel importante: el papel de la pared presenta una pintura de un bosque y Carax lo rompe, abre una brecha sobre la superficie de la réplica y la atraviesa en busca de lo real que pueda haber tras ella. Los dos momentos hablan de una grieta en la textura del simulacro como fuente originaria de significado.

(M)y friend Katia told me about one of Hoffman's tales. The hero discovers that his bedroom opens via a hidden door into an opera house. Just as in this sentence by Kafka, which could serve as a preamble to any creative act: "There is in my apartment a door that I had never noticed until now".¹²

Pero podríamos hacer también una lectura en el sentido que explicamos al respecto de la obra de Nicolas Provost: el ‘glitch’ como psicoanálisis del digital. Carax construye una ficción autoconsciente pero también quebradiza, en la que el protagonista interpreta los papeles que se le asignan, se disfraza, se desplaza allí donde la acción ha de tener lugar. La película no le viene dada sino que la produce él mismo. El único momento en el que no está produciendo es en su breve cabezada, es decir, la escena del ‘glitch’. El relato queda en suspenso y el filme se presenta tal y como es, una porción de píxeles inquietos. El *datamoshing* hace emerger el inconsciente de la imagen. El sueño de la película es su realidad material.

Y de algún modo *Holy Motors* encarna exactamente el espíritu de la imagen digital. Primero como una suerte de «glitch total», una película que enseña su esqueleto constantemente, que grita “¡mira, soy una imagen! ¡No me vayas a confundir con la realidad!”. Y segundo por cómo trabaja la simultaneidad de personajes de Oscar: es Oscar y es a la vez una anciana, un insecto élfico o un moribundo, es el asesino y su víctima, es un actor y

¹² <http://www.festival-cannes.fr/assets/Image/Direct/045904.pdf>

una imagen digital. Muere y revive. No se somete a una temporalidad corriente si no a un presente continuo, contagiado de sus otros «yoes», de pasado y de futuro.

Bibliografía

- Borges, J. L. (1936). *Historia de la Eternidad*.
- Hansen, M. B. (2016). Algorithmic Sensibility: Reactions on the Post-Perceptual Image. En J. L. Shane Denson, *Post-Cinema: Theorizing 21st-Century Film*.
- Luna, J. A. (2015). Persistencia retiniana, el fenómeno sin el que podría ser imposible ver una película. *Hipertextual*.
- Menkman, R. (2011). *The Glitch Moment(um)*. Institute Of Network Cultures.
- Moradi, I. (2008). Seeking Perfect Imperfection. A personal retrospective on Glitch Art. http://virose.pt/vector/x_06/moradi.html.
- Perera, J. M. (2016). El movimiento como simulacro en el mundo virtual: Michael Betancourt y el arte de la inmediatez. *Espacio, tiempo y forma* (4).
- Sotiraki, V. (2014). *Glitch Art Narratives. An investigation of the relation between noise and meaning*.
- Virilio, P. (2005). *The Original Accident*.