

## EL PROYECTO MOVIE

Joao Wesley de Souza, enero 2016



Figura 01. Plataforma en la Finca Taruman, referencia cartográfica y experimental del proyecto MOVIE. Elaboración del autor (2008).

## PRESENTACIÓN.

La finca Taruman ubicada en el Estado Espírito Santo (provincia autónoma), Brasil, fue comprada en 2006, y desde entonces participa como soporte cartográfico, temporal y material de este nuevo proyecto, una nueva ficción libre que se asienta sobre los hechos eficientes de las ficciones planteadas anteriormente. Teniendo en este momento diez hectáreas, cien mil metros cuadrados y frente a una intención de reservar el veinte por ciento de este total para reforestación, veinte mil metros cuadrados de esta área fueron cercados y se empezó la plantación de los árboles. Esta área de la finca (en amarillo, figura 02), fue oficializada como APA (Área de Preservación Ambiental).



Figura 02. Área de plantación de árboles en la finca. Elaboración del autor. (2008).

De hecho, se empieza también la organización de un pequeño vivero particular (figura 03) con producción de plántones de árboles para el uso específico de este proyecto. En este aspecto, acontece un acercamiento gradual y constante a las actividades prácticas de sembrar: cuidar, transportar y mapear la plantación de los árboles.



Figura 03. Vivero y plantación de árboles. Elaboración del autor (2008).

Dos años más tarde, en julio de 2008, se inicia una actividad fotográfica disciplinada que venía a ser el embrión del proyecto Movie. En este momento, estando siempre inmerso en esta parte física de la finca, se decidió moldear una plataforma (figura 04) en una ubicación específica del área de reforestación, cuya función sería permitir una exactitud cartográfica para la ejecución de una foto cada mes. Desde entonces, siempre que es posible, el presente autor se pone en esta posición, una vez al mes, para hacer dos fotos.



Figura 04. Plataforma moldeada para el posicionamiento del objetivo fotográfico. Elaboración del autor (2008).

En esta plataforma un árbol que se ubica justo enfrente es fotografiado. En el mismo día en que se fotografía este árbol, mirado desde la plataforma (figura 06), se posiciona la cámara al pie de este árbol y se fotografía al presente autor, en modo automático (figura 05). Esta segunda imagen presenta al referido sujeto en la plataforma y, por detrás, aparece el bosque con su propia dinámica.



Figura 05. Secuencia fotográfica que presenta el autor y el bosque. Elaboración del autor (2008-2009).



Figura 06. Ejemplo de las secuencias fotográficas del árbol, generadas mes a mes. Elaboración del autor (2008-2009).

Estas fotos vienen siendo producidas regularmente, siempre que el presente autor pueda estar físicamente en esta ubicación. Desde estas fechas hasta la actualidad, se viene acumulando un archivo fotográfico que consiste en el fundamento de imagen y de tiempo del referido proyecto.

“Movie” en inglés equivale a la idea de película, y producir una película que presenta la aparición de un bosque, al mismo tiempo que su creador también se transforma con el paso del tiempo, hasta su desaparición, es lo que se pretende con el planteamiento de este proyecto. Vamos entonces a echar un vistazo a algunos aspectos teóricos del proyecto MOVIE, para explicitar sus substancias conceptuales implícitas que suscitan las relaciones de aparición, desaparición, y de la interacción entre los lenguajes fotográfico y videográfico.

## **SOBRE EL DESEO DE RECONSTRUCCIÓN DEL HILO ROTO CON EL MUNDO NATURAL.**

Antes de pasar a los citados conceptos del proyecto MOVIE, vayamos antes a comentar algunos aspectos distintos que son propios del tránsito entre arte y naturaleza. Acreditamos que tal hecho entra en evidencia porque los términos que usamos con frecuencia en el citado proyecto, tales como, *sitio*, *árbol* y *bosque*, suscitan inevitablemente este marco relacional.

Recordando que el Arte Moderno, en su desarrollo histórico, fue paulatinamente alejándose de la naturaleza, cuando dejó de *representar* y pasó a *presentar* los propios fundamentos gramaticales de los lenguajes artísticos, vamos a ver como el proyecto se encuentra en la antítesis de esta forma de entendimiento del Arte. Para ilustrar esta ruptura de actitud, en que las imágenes representacionales del arte *pre-moderno*, que se conectaban directamente con el mundo, dejan de representar la realidad, pasando a un enfoque sobre de las cuestiones internas de los propios lenguajes artísticos. Vamos a ver como apunta esta característica del Arte Moderno, cuando Clemente Greenberg escribe en *Arte e Cultura*, (1996):

*La pintura moderna se caracteriza por una actitud reflexiva y autocrítica que intenta alejar de su ámbito todo aquello que no le pertenece, "exclusivamente" (...)*<sup>1</sup>.  
Greenberg (1996: 10).

Es decir la ruptura del hilo que sostenía la relación representacional entre el Arte y el Mundo, es decir Arte y Naturaleza, acontece cuando los lenguajes artísticos dejan de representar, o referirse a los índices mundanos, dejando también de corresponder a lo que se encontraba fuera del marco de los propios lenguajes artísticos. En este sentido el proyecto MOVIE se ubica en esta situación límite, o en la propia crisis y pérdida de *eficiencia* de este paradigma moderno.

El contenido implícito en el deseo en repoblar un fragmento del mundo con árboles, podemos decir que expresa un significativo cambio entre las actitudes que también distinguen el Arte Moderno y Contemporáneo. En el Proyecto MOVIE, lo que podemos percibir de pronto es una fuerte intención de establecer un referente cartográfico, es decir, en principio, se refiere a un fragmento de lo real, reconstruyendo de este modo el hilo roto con el mundo por la modernidad.

---

<sup>1</sup> Traducción del autor.

Veamos como apunta Santiago Vera Cañizares en *Inmateriales*, (2013) este deseo de reconciliación con el paisaje y la naturaleza presente en el citado proyecto:

*(...) actuando inversamente a la orientación racionalista en arte, exclusiva de una orientación del espíritu ilustrado del colonizador, su proyecto trabaja en la reconstrucción del paisaje original, en un esfuerzo por la reinstauración del paisaje colonizado. Se trata de restaurar la naturaleza que fue aplanada.*

Vera Cañizares (2013: 11).

De este modo, podemos observar en el proyecto este deseo de restaurar, no solamente el espacio natural, sino también la conexión entre Arte y Naturaleza, entre el Hombre y el Cosmos. Podemos decir que la relación entre la cartografía y los lenguajes representacionales, tales como la fotografía y el video, que el proyecto utiliza, acaban también reafirmando la reconstrucción de este nexo. Hacer uso de medios expresivos exclusivamente representacionales equivale, en teoría, a poner en marcha elementos lingüísticos que van, en principio, a romper con los paradigmas del Arte Moderno. Es decir, la presencia del mapa, de la fotografía y del vídeo, van contaminar el arte con el mundo, una vez que la imagen se refiere nuevamente al universo exterior, que se encuentra más allá de los campos gramaticales de los lenguajes artísticos. El producto de este esfuerzo poético-estético, o la consecuencia visual de este proyecto estarán, en principio, atados a este deseo de reaproximación entre partes que fueron separadas por la cultura moderna.

## EL JUEGO ANADIOMENO.



Figuras 07. Quiasma fotográfico-temporal del proyecto, Elaboración del autor (2008, 2009).

Ver lo que nos mira, posar para un árbol y fotografiarlo, fijar una imagen mirando regularmente su apariencia a lo largo del tiempo, mientras deja que sea percibida en el mismo proceso su sujeción temporal. Observar y poner en evidencia los cambios formales del cuerpo del sujeto y de este fragmento del real en el tiempo, es lo que podemos admitir en la observación de la figura 7. ¿Qué es exactamente fotografiar algo sujeto a los efectos entrópicos del tiempo, al mismo tiempo en que otra imagen expone su contrario? En este juego de ver y ser visto, el quiasma de la vida acontece. Veamos como Georges Didi Huberman escribe sobre este deslizamiento del mirar en *O que vemos o que nos olha*, (1998):

*Lo que vemos solamente vale – solamente vive – en nuestros ojos por el que nos mira. Ineluctable por tanto es la escisión que separa dentro de nosotros, lo que vemos de aquello que nos mira. Sería necesario así, iniciar una vez más esta paradoja en la cual el acto de ver solamente se manifiesta al abrirse en dos<sup>2</sup>.*

Huberman (1998: 29).

Vivir sería entonces durar a lo largo del tiempo, pero entre lo que se ve y lo que *nos mira*, hay una diferencia de duración que debemos hacer caso. Los árboles tienden a aparecer y durar más en el tiempo que el cuerpo humano en cuestión. Esta discrepancia sobre la presencia visual en el tiempo de estos distintos sujetos, el hombre y el bosque, es el centro de este trabajo que consiste en fijar fotográficamente algo que escapa, que se va, al mismo tiempo que algo que viene permaneciendo, estableciendo simultáneamente, un juego de desaparición y aparición. En este juego, es decir, en este quiasma estructural, el proceso entrópico que se impone simultáneamente a estos dos sujetos, enseñan la inevitable diferencia de duración entre ellos. Aquí encontramos una evidencia conceptual, la relación dialéctica entre el *ir* y *venir*, activada en el tiempo-espacio, reafirmase como una fuerza duradera de la Imagen material emergente en este proceso. A este aspecto del proyecto Movie lo llamamos juego *Anadiômeno*, evocando el mito del nacimiento de Venus de la espuma de las olas del mar. En este citado juego entre ir y venir, aparecer y desaparecer, está entonces propuesto el fundamento substancial del proyecto. Veamos una vez más, como define esta cualidad de juego, Georges Didi Huberman en *O que vemos o que nos olha*, (1998):

---

<sup>2</sup> Traducción del autor.

(...) todos los componentes teóricos que hacen de un simple plano óptico que vemos, una potencia visual que nos mira, en la medida misma en que pone en acción el juego anadiomeno (Conforme atributo dado a la Venus anadiómena que significa “salida de las aguas”), rítmico, de la superficie y del fondo, del flujo y del reflujó, del avance y del retroceso, de la aparición y de la desaparición<sup>3</sup>.

Huberman (1998: 33).

De este modo, podemos decir entonces que comprendemos que la acción disciplinar de registro de imágenes sujetas al tiempo, implícita en este proyecto, nos conduce a una ineluctable modalidad de lo visible, puesto que entre una figura y un fondo siempre habrá una diferencia insuperable, y su avance cronológico enfatiza este contraste paradójico. El bosque que crece es el contraste contra el cual nada se puede hacer, es la ineluctable contra-imagen para un sujeto que decae en el tiempo. Ir y venir, exponer algo que demuestre seguir apareciendo, frente a algo que desaparece inexorablemente, presenta la condición dialéctica de este planteamiento de configuración visual.

En este caso, la proposición visual, sea del árbol, del sujeto o del bosque, conlleva a su contrario, de hecho, esta estructura es la propia ruptura intrínseca de las expectativas de este juego. Poner el sujeto y su límite físico dentro de esta trama relacional con la naturaleza, puede contener otras nociones que estarían más allá de estas primeras observaciones. En cierto modo, esta área de repoblación de árboles, este proyecto estético, además de responder todas estas cuestiones relativas a la finitud y continuidad de los sujetos implicados, termina también, generando una secuencia de imágenes que nos fuerza a explicitar los contenidos semánticos del lenguaje fotográfico, puesto que este lenguaje se encuentra en el origen de este proceso artístico.

## **EL INSTANTE FOTOGRÁFICO, LA DERIVACIÓN TEMPORAL Y LA PARÁLISIS.**

Aquí, una vez más en este proyecto, encontramos una reincidencia conceptual oriunda de la fase *ficcional* de *Un deseo para Trindade*<sup>4</sup>. En este otro momento (proyecto de tesis), la noción de *parálisis*, o de petrificación, que las esculturas de arena y resina conllevaban, al capturar la memoria de una sinergia que pasó apuntaban para esta énfasis en la estática de lo que fuera dinámico (figura 8).

---

<sup>3</sup> Traducción del autor.

<sup>4</sup> Tesis de master UFRJ 2001, donde el sujeto autor propone una referencia cartográfica que coincide con la misma del proyecto MOVIE





Figura 8. Escultura en arena y resina, sin título, 425 x 60 x 12 cm. Elaboración del autor, (2001).

Este sentido, más una vez reaparece en el proceso artístico del sujeto autor, en la forma de una profundización conceptual, natural e inevitable del lenguaje fotográfico. Tener en un proyecto una secuencia fotográfica que actúa como fundamento de todos los posibles desdoblamientos futuros del mismo, no nos permite olvidarnos de la importancia substancial implícita en las cargas semánticas que pueden, en teoría, pertenecer a este lenguaje.

Para intentar comprender como estos contenidos latentes de un lenguaje artístico pueden afectar a una posible obra construida *a posteriori*, sobre estas imágenes-base, vamos antes a observar lo que la fotografía, como elemento problematizante de las composiciones, puede cargar consigo, independiente de lo que pueda significar la imagen generada en este conocido proceso de captura. Antes de mirar la imagen fotográfica, en su composición, su aspecto representacional y en su posible significación, debemos intentar identificar algunos de los elementos gramaticales implícitos en este lenguaje.

Fotografiar es igual que paralizar el *continuum*, el acto fotográfico equivale a establecer una derivada infinitesimal de algo que sigue continuamente. Disparar el clic del aparato fotográfico es estancar algo que estaba sometido a la dinámica del gerundio, paralizándolo. Cabe aquí recordar que el gerundio es el tiempo verbal aplicado a las cosas en movimiento. Verbo aplicado para aludir a la situación dinámica, cosas en su propio tiempo de acontecimiento, en su deslizamiento sometido al *continuum* de lo real y lo natural, tal cual acontece con todo lo que está vivo y sujeto a las fuerzas naturales. En este sentido podríamos decir que fotografiar es trasladar las imágenes desde un acontecimiento natural hacia una situación artificial de parálisis.

Posar es enfatizar lo que ya pasó, es establecer, a partir del aquí y ahora, el otrora, hecho que podemos verificar cuando Thierry de Duve escribe en *Essais Datés - Pose et instantané ou Le paradoxe photographique*: “El quiasma fotográfico se representa como el cruce de dos conjunciones ilógicas: el “aquí ahora” del instante fotográfico y el “ahora allí” de la pose. Cada una de estas conjunciones presuponen un tipo de conciencia.” (De Duve, 1987:06). Al terminar el “clic” del aparato fotográfico ya es pasado, el *continuum* es paralizado, el índice, que estaba incrustado en lo real, es desplazado ahora de su naturaleza dinámica, quedándose petrificado en la mortificación de la imagen fotográfica. Veamos una vez más en *Essais Datés - Pose et instantané ou Le paradoxe photographique*, (1987) como Thierry de Duve apunta esta inevitable carga semántica del instante fotográfico:

*La paradoja fotográfica conoce dos vidas y dos muertes: una vida de profundidad que es aquella de lo instantáneo, importada por la figura del tiempo vivido del presente que pasa; una vida de superficie que es aquella de la pose, animada por la figura del tiempo cíclico en sístole (contracción) y diástole (dilatación); una muerte en profundidad que es aquella de la pose designada como el gel del tiempo, su defección, su marca cero absoluta; una muerte de superficie que es aquella de lo instantáneo, que se estanca sobre el estupor de un instantáneo bífido (partido)<sup>5</sup>.*

De Duve (1987: 3-4).

Esta muerte en superficie de lo instantáneo, añadida a otra noción de muerte en profundidad de la pose, introduce en la imagen fotográfica una fuerte noción de pasado. Como el pasado ya fue vivido, la imagen fotográfica, cuando es aplicada a una composición artística, no deja de cargar consigo esta nostalgia. Delante de estas constataciones, la presencia del acto fotográfico, con todos estos contenidos posibles, se ubica en la génesis del proyecto Movie, y pone en evidencia esta noción de parálisis y pasado. Un campo conceptual que ya existe, antes incluso que otras posibles lecturas de la imagen.

Percibiendo ahora la presencia de la imagen fotográfica como un testimonio nostálgico de algo que se fue en el tiempo, podemos decir que este lenguaje, por su sencilla presencia, en cualquier posible composición que surja de este proyecto reafirma la pérdida efectiva de algo que se va. En este caso, es la nostalgia proveniente del sujeto, delante del reconocimiento inevitable de su propia finitud, construida y reafirmada, a cada disparo del aparato fotográfico.

Fotografiar de modo disciplinar, una vez cada mes siempre que es posible, en el proyecto Movie, significa producir una cantidad no determinada de

---

<sup>5</sup> Traducción del autor.

fotogramas, construir en el tiempo de existencia del sujeto un manantial de imágenes a ser trabajadas en un segundo tiempo de acción previsto. Estas fotos que se multiplican en el tiempo, en un segundo momento del proyecto, serán apropiadas como *frames*<sup>6</sup>, para la construcción del propio Movie, que se finaliza como una película.

En oposición a todo un tiempo fotográfico disciplinar que enfatiza la parálisis, al momento siguiente en este proyecto vamos a encontrar la dinámica del lenguaje videográfico como la antítesis a esta condición hermenéutica primera.

## **EL LENGUAJE VIDEOGRÁFICO COMO DESEO DE DURACIÓN.**

En este segundo momento procesual del proyecto Movie, vamos a organizar cada imagen fotográfica producida en estos años, en orden cronológico, para producir una película/video. Para cumplir este planteamiento proyectual, entre cada dos imágenes fotográficas, siendo ahora apropiadas como *frames* de una futura película, vamos a interpolar, un mínimo de dieciocho nuevos *frames* intermedios, generados a través de recursos informáticos disponibles en la actualidad (PhotoMorph). Como resultado de esta aplicación de recursos tecnológicos sobre la imágenes, tendremos entre cada dos imágenes dieciochos *frames* más, que tendrán la responsabilidad de crear un paso suave entre las dos imágenes iniciales. Con esto, a través de la repetición de este procedimiento, con todas las fotografías que el proyecto irá generando en el tiempo, podremos estar siempre construyendo una película inconclusa. La película que este proceso genera estará siempre en construcción y creciendo en tamaño. El fin de este proceso, va inevitablemente a estar unido a la desaparición del presente autor.

Tal procedimiento técnico será aplicado a los dos archivos de imágenes que se producen. Tendremos entonces dos películas: una donde el árbol, visto por el sujeto, crece a lo largo del tiempo, y otra donde el bosque surge, creciendo, como fondo dinámico, en oposición a la imagen estática del sujeto, que también cambia sutilmente con el tiempo, hasta su completa desaparición. La imposibilidad física del sujeto-autor de seguir realizando el acto fotográfico, como ya fue dicho anteriormente, determina el fin técnico de la película MOVIE.

Cabe aquí recordar que la imagen videográfica carga consigo una relación conceptual opuesta a la imagen fotográfica: mientras la fotografía produce una derivación del *continuum* donde la vida está paralizada, la película Movie,

---

<sup>6</sup> Cuadro fotográfico, módulo fundamental, unidad que crea por repetición y obturación, la ilusión de movimiento en el imagen cinematográfico y videográfico.

reconstruye artificialmente la sensación perceptible del *continuum*. Lo que se encontraba muerto en el archivo fotográfico, es traído de vuelta a la vida en la dinámica del lenguaje videográfico, o sea, reconstruir la sensación del continuum, mismo que sea una trampa visual, es desear durar en el tiempo.

Construir películas, usando fragmentos paralizados de una realidad perdida en el tiempo, es lo mismo que pretender vencer artificialmente la ineluctable condición de finitud de cada sujeto. Sobre este deseo de permanecer con todo nuestro pasado, viviendo el presente y mirando al futuro, veamos como Henri Bergson en *L'énergie spirituelle*, (1993), define su concepto de duración:

*La duración interior es la vida continua de una memoria que prolonga el pasado en el presente, sea porque el presente contiene de forma distinta la imagen incesantemente creciente del pasado sea, más aun, porque es testigo de la carga siempre más pesada que arrastramos tras nosotros al paso que avanza nuestra edad. Sin esta supervivencia del pasado en el presente, no habría duración, sino solamente instantaneidad<sup>7</sup>.*

Bergson (1993: 200).

Pensando en estos términos, el proyecto MOVIE es una duración en el sentido de Bergson, tanto en sí mismo como estructura acumulativa, como por la reafirmación de este deseo de durar, insertado en la reconstrucción del *continuum* videográfico. Como resultado del proyecto Movie, tendremos dos películas (figuras 09 y 10) que pueden, en teoría, ser montadas en un formato de videoinstalación, donde las dos proyecciones pondrán reconstruir, o no, la posición original del proceso fotográfico en el sitio.

---

<sup>7</sup> Traducción del autor.



Figuras 09 y 10. Videos, del bosque y del árbol. <https://vimeo.com/71284850>.  
<https://vimeo.com/71284851>. Extensión: 4,5 minutos cada uno.  
Elaboración del autor (2013).

Para esto, imaginamos un espacio arquitectónico adecuado para contener dos proyecciones videográficas, una frente a otra, o una al lado de la otra (figura 11).



Figura 11. Videoinstalación del proyecto expositivo para La Corrala de Santiago, 2012.

El proyecto MOVIE, sigue con su acto fotográfico disciplinar y permite, cada vez que se presenta al público, editar una película que trae todo este pasado hasta la actualidad de la edición más reciente. Lo que se puede ver en esta videoinstalación son dos imágenes que se miran, dos películas frente a frente o lado a lado, que se deslizan mostrando sus cambios y permanencias en el tiempo. Como fondo sonoro, una grabación con sonidos hecha en el propio sitio del espacio natural de las dos imágenes, sutilmente a bajo volumen, anima el escenario.



Figura 12. MOVIE, Una Videoinstalación Realizada. Galería La Corrala de Santiago, Granada, 2013. Edición videográfica, mayo de 2013Elaboración del autor (2013).



Figura 13. El bosque en la actualidad. Elaboración del autor (2016).

## **EL HECHO ARTÍSTICO COMO HECHO FICCIONAL.**

Como podemos observar en este proyecto (MOVIE), el hecho artístico, el gesto aparentemente impensado o intuitivo del proponente, es en principio, un planteamiento ficcional libre (hecho hipotético) imaginado desde dentro de la burbuja fenomenológica del sujeto, un gesto delimitado por el alcance experimental de su *Umwelt*<sup>8</sup>.

En este momento primero, de la proposición del devaneo ficcional, el planteamiento general nos puede parecer un absurdo. De hecho, el grado de libertad creativo sobrepasa todos los límites posibles del modo discursivo de entendimiento y planteamiento proyectual. Todavía, como intentamos demostrar en este proyecto, cuando analizamos tal gesto absurdo a lo largo del

---

<sup>8</sup> (...) *Un Umwelt que es propio de cada organismo, y que constituye el mundo subjetivo del cual extrae significación respecto a la conectividad entre los signos locales y los signos de dirección que constituyen el espacio, y los “signos-momento” que constituyen el tiempo.* Castro García (2009: 89).

tiempo, podemos admitir que una buena parte de los contenidos subjetivos de estas ficciones, que duran y se transmutan bajo la forma de fondos conceptuales, acaban accediendo y tocando a la realidad de modo material, reconocible, y en algunos casos, permanente.

Considerando los aspectos sobresalientes de algunas *Ficciones Artísticas Libres* que pasan, más adelante, al modo de *Ficciones Eficientes* podemos decir que una buena parte de ellas, aun siendo planteadas dentro del límite del *Umwelt* del sujeto, son capaces de atravesar esta frontera y tocar la realidad que se encuentra *Más Allá* de esta burbuja fenomenológica. Es decir, en las artes visuales, así como en la Ciencia o en la vida, un hecho ficcional puede convertirse posteriormente en hecho real. A raíz de esta constatación, comprendemos la importancia del aspecto ficcional en el planteamiento del artístico. Veamos como apunta la posibilidad de que los hechos ficcionales libres pueden, en tesis, cuando se precipitan en la realidad, comprobar su eficiencia, cuando Hans Vaihinger decore sobre el concepto de ficción, en *The Philosophy of "As if"*, (2009):

*El uso de ficciones como si fueran hechos reales: Aquellos "métodos provisorios" más ampliamente utilizados, los cuales hemos llamado "casificciones" constituyen una clasificación artificial. (...) Ellos hacen uso de un artificio: crean clases artificiales. Ahora, ¿qué significa esto? En nuestra terminología psicológica esto significa que ellos provisionalmente substituyen las construcciones correctas por otras, las cuales no corresponden directamente a la realidad. Ellos operan entonces con estas clases ficcionales como si fueran reales*<sup>9</sup>.  
Vaihinger (2009:17).

Por lo tanto, observar cómo se presentan los absurdos ficcionales del sujeto-artista-visual, detectarlos, reconocerlos y organizarlos, sería una condición relevante a ser considerada cuando deparamos con un proyecto artístico en su momento primero de proposición.

#### **Referencias Bibliográficas:**

- BERGSON, Henri. (1993) [1896]. *L'énergie spirituelle*. Paris: PUF.  
CASTRO, G. O. (2009) *Jakob von Uëxkull - El concepto de Umwelt y el origen de la biosemiótica*. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona.  
DE DUVE, Thierry. (1987) *Essais Datés - Pose et instantané ou Le paradoxe photographique*. Paris: Éditions de La Différence.  
DIDI-HUBERMAN, Geoges. (1998) *O que vemos o que nos olha*. São Paulo: Editora 34.  
GREENBERG, C. (1996) *Arte e Cultura- Ensaio Críticos*. São Paulo: Editora Ática.  
VAIHINGER, Hans. (2009) [1925]. *The Philosophy of "As if"*. New York: Martino Publishing.

---

<sup>9</sup> Traducción del autor