

## Problemas de la representación del espacio y el tiempo en la imagen

### Autoría



#### Josep M. Català

Decano de la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Autónoma de Barcelona (UAB). Profesor en el Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad de la UAB.

### Sumario

Abstract

1. Introducción
  2. El pensamiento visual
  3. El tiempo y el espacio, de la reproducción al concepto
  4. El tiempo complejo
  5. La visualización del espacio-tiempo
  6. La ética del capitalismo tardío: publicidad y espacio complejo
  7. La alegoría como arquitectura del espacio y del tiempo
  8. La nueva visibilidad cultural
  9. El nacimiento de una percepción
  10. El sueño de la tecnología
  11. El futuro es la interfaz
  12. Conclusiones
- Bibliografía
- Revistas

### ABSTRACT



*Supongamos que hemos cruzado ya aquella frontera que, según indicaba hace unos años Blanca Muñoz en su estudio sobre la vigencia de la Teoría Crítica, aún separaba la cultura de la expresión de una previsible cultura de la reflexión: «se perciben síntomas, decía, de un tiempo que pase de la cultura -y las culturas- como expresión, a la cultura como reflexión» (2000: 15). [...]*

### 1. INTRODUCCIÓN

*No sé si un filósofo ha soñado alguna vez con una sociedad para la distribución de la Realidad sensible a domicilio*  
Paul Valery

*Esa melancolía que nace del tiempo cosificado*  
Carlos Gurmendez

*Ellos ya no creen pero las cosas creen por ellos*  
Slavoj Žižek

Supongamos que hemos cruzado ya aquella frontera que, según indicaba hace unos años Blanca Muñoz en su estudio sobre la vigencia de la Teoría Crítica, aún separaba la cultura de la expresión de una previsible cultura de la reflexión: "se perciben síntomas, decía, de un tiempo que pase de la cultura -y las culturas- como expresión, a la cultura como reflexión" (2000: 15). De ser así, el fenómeno podría resultar paradójico, pues todo parece indicar que la capacidad y la voluntad de pensar disminuyen por doquier ante una imparable efervescencia de la acción práctica. El cine norteamericano, sobre todo, nos ha acostumbrado a esta cultura de la

acción, quizá porque resulta más visualmente explícito, y más espectacular, ver a un hombre dar un puñetazo que contemplarle sumido en la reflexión, pero también porque este cine expresa una cultura eminentemente práctica que se ha expandido por el mundo al socaire del éxito y la eficacia de la tecnociencia. Decía Flusser que el hecho de que, en la lengua inglesa, una palabra puede fungir a la vez de nombre y de verbo (se refería precisamente a la palabra *design*, diseño) mostraba muy claramente el espíritu de esta lengua (2002:23), indicando con ello que, en la misma, ser y hacer eran prácticamente equiparables.

De todas formas, tanto la acción como la reflexión se sustentan en las coordenadas espaciotemporales: mediante la acción -la praxis-, un espacio material se ve modificado en el tiempo; la reflexión, por su parte, supone el desarrollo temporal de unas ideas que representan situaciones espaciales. A este nivel, son dos fases de una misma esfera, con los polos cambiados: pensar supone mover representaciones espaciales en el tiempo; actuar significa mover representaciones temporales en el espacio. En la reflexión, el tiempo es el sustrato y el espacio la idea, mientras que, en la praxis, el espacio es el sustrato y el tiempo, si bien no puede considerarse exactamente una idea, sí que es un concepto de la propia acción como potencia modificadora. Por eso podemos equiparar una teoría y una máquina: una teoría, mueve ideas en el tiempo; la máquina las mueve en el espacio. Lo cual podría llevarnos a la conclusión de que praxis y reflexión son perfectamente equiparables y que, por lo tanto, conducen a idénticos resultados: nada perderíamos, si Blanca Muñoz no estuviera en lo cierto y en lugar de cambiar la expresión por la reflexión, la dejáramos atrás por una cultura de la praxis, como todo parecería indicar. Pero hay un elemento que queda fuera de la ecuación cuando pasamos de pensar con las ideas a pensar con los objetos: se trata de la introspección, que queda eliminada y con ella el espacio íntimo. En consecuencia, el sujeto desaparece del horizonte y nos quedamos con un simple gobierno de las cosas, como había vaticinado Marx.

Pero lo cierto es que, hoy en día, ya es prácticamente imposible construir objetos artísticos, sin al mismo tiempo reflexionar sobre el proceso de construcción, como lo atestigua el arte contemporáneo por un lado y, en especial, ese apartado nuevo de la post-expresión que se denomina arte electrónico o Web-Art en el que la simbiosis entre arte y tecnología es tan profunda que cualquier movimiento que se efectúe en este ámbito es a la vez expresión y reflexión sobre el medio. Recordemos que éste fue uno de los requisitos de la modernidad que finalmente, después de fundamentar el trabajo de las vanguardias durante gran parte del siglo XX, se ha convertido ahora en un dispositivo tradicional: no sólo no hay expresión sin reflexión, sino que además la propia reflexión es la forma primordial de la expresión contemporánea desde la arquitectura al documental, aunque el fenómeno también se da, de alguna u otra manera, en medios no directamente artísticos, sino comunicativos, como la televisión o el diseño (1). Si en los últimos tiempos de la cultura de la expresión -cuando ésta había derivado ya hacia su correlato científico, la comunicación-, no dejaba de ser urgente la tarea de replantearse las cuestiones relacionadas con uno de los instrumentos más importante que esa cultura expresiva poseía -la forma en todas sus variantes-, ahora que nos encontramos inmersos en un nuevo paisaje fenomenológico en el que los dispositivos formales puede ser además instrumentos de reflexión, todavía se hace más necesario reformular lo que sobre esta fenomenología creíamos sabido de una vez por todas, después de tanto años de historia del arte.

Prefiero hablar del concepto de forma y no del más específico y tradicional de imagen porque creo que uno de los síntomas más claros del cambio mencionado es el hecho de que, cada vez más, el concepto de imagen resulta insuficiente para contener toda la fenomenología que el paradigma de la reflexión está inyectando en el campo de lo visual. De hecho, hace unos años que se viene hablando de cultura visual (Bryson, 1994; Mirzoeff, 1998; Dikovitskaya, 2006), y luego de estudios visuales (Elkins, 2003; Brea, 2005), para ampliar el campo de la imagen hacia los fenómenos de la recepción y romper así las barreras que la idea tradicional de imagen había establecido en torno a su ámbito epistemológico, lo cual, dicho sea de paso, ya había supuesto, en su momento, un cambio muy significativo con relación a la idea de lo visual anclada, como digo, en la historia del arte. Pero ahora es necesario dar un paso más y entender que, de la misma manera que al hablar de la expresión lingüística (y por tanto de pensamiento "racional"), podemos recurrir a una formalización de esa expresión, de tipo primordialmente retórico, que determina los procesos de actualización del habla o la escritura (2), también la imagen es un producto del trabajo de, y con, las formas que anteceden, vía el imaginario, la confección concreta de las imágenes. No es necesario concebir estas formas en el sentido kantiano, ni mucho menos en un sentido platónico, sino que hay que hacerlo de una manera más pragmática: son simplemente materiales de trabajo cuya existencia real está representada, entre otras cosas, por el archivo fotográfico y cinematográfico que la humanidad ha acumulado durante dos siglos. Si, como creía Pasolini, la realidad es un almacén de signos, se hace necesario tener en cuenta que el archivo foto y cinematográfico aquilatado hasta ahora, y a través del que se posee un importante testimonio visual de gran parte de la memoria humana de los dos últimos siglos, supone, por el contrario, no un almacén de signos, sino de símbolos, en un amplio sentido de la palabra: es decir, un depósito de imágenes simbolizadas por el imaginario. Ello implica también la necesidad de considerar que, por lo tanto, todo este tiempo no nos hemos dedicado simplemente a la reproducción -o a la copia o transmisión- de esos signos reales, sino que éstos han sido procesados a través del imaginario social, del que ellos mismos son la prueba fundamental de su existencia y funcionamiento. Para Pasolini, el primer lenguaje humano era el de la acción del cuerpo en la realidad, de manera que el cine (como uno de los medios de procesamiento de las imágenes) se convertía, al capturar sobre el celuloide las acciones entendidas como el habla del cuerpo, en lo que podía considerarse la lengua escrita de lo real. El poeta y cineasta italiano establecía así una separación en el ámbito de lo visual parecida a la que en la lingüística existe entre el habla y la lengua: una, entendida como expresión o acción directa, la otra como reconstrucción retardada, reflexiva, imaginaria de aquella (3). Ello le permitía salir al paso del impedimento, señalado por Metz y Eco, que se interponía en la posibilidad de que el cine fuera una lengua, a saber, la falta de una doble articulación. Hoy no nos interesa tanto esta disputa en la que Pasolini erraba en las conclusiones, aunque acertaba de pleno en la fenomenología. Hoy estamos de acuerdo, con Metz y Eco, en que las imágenes, fijas o en movimiento, no constituyen lenguajes, sino, en todo caso, discursos -son discursivas en cuanto que forman constelaciones significativas-, pero en cambio nos interesa enormemente la idea Pasoliniana de las dos articulaciones de la imagen, una en lo real, la otra en lo imaginario, ya que este último concepto es esencial para comprender los nuevos fenómenos de lo visible. Según Taylor (2004), el imaginario social es "algo mucho más amplio y profundo que las construcciones intelectuales que pueden elaborar las personas cuando reflexionan sobre la realidad social de un modo distanciado". La existencia de este imaginario materializado y archivado es uno de los fenómenos más importantes de nuestra cultura, desde el punto de vista antropológico, social, estético y psicológico. Y, sin embargo, su influencia no se ha materializado hasta que hemos podido comprobar que nuestra capacidad expresiva se transformaba en reflexiva. Si uno contempla sin prejuicios el arte contemporáneo, posmoderno, tan denostado e incomprendido, se dará cuenta de que prácticamente todo él se asienta sobre este impulso reflexivo (que puede ser catalogado también de político -Baqué, 2006), y que sólo a través de esta perspectiva puede ser realmente comprendido y comparado con el arte de otras épocas.

Ahora bien, a pesar de estos cambios de concepción, los dos conceptos básicos en el terreno de la reflexión visual siguen siendo el tiempo y el espacio, como lo han sido también en el de la expresión. Estos dos conceptos se refieren, según Kant, a formas trascendentales que organizan nuestra percepción de la realidad (4) y, por lo tanto, resultan en gran medida ineludibles, a pesar de que, en los nuevos territorios que ahora surcamos, el fundamentalismo de los mismos se haya resquebrajado. En otras palabras, no podemos escapar a estas coordenadas, son una prisión ontológica, pero podemos trabajar en su interior desmontando muchas de las premisas que tanto en el mundo kantiano como en el newtoniano parecían intocables. No considero, sin embargo, necesario entrar en este debate filosófico para aceptar esos conceptos como punto de partida del estudio de la fenomenología de la imagen, incluso en

sus transformaciones actuales: su naturaleza apriorística se agota en la constatación de su sustancialidad práctica. Por lo demás, tiempo y espacio pueden y deben considerarse ámbitos de trabajo, dispositivos básicos de creación de formas (5), es decir, de retóricas visuales, así como regiones en sí mismas explorables y susceptibles de transformación. No me referiré, porque resulta un tópico, a las modificaciones que la física cuántica ha introducido en nuestro concepto del espacio y el tiempo desde hace casi un siglo, pero sí quisiera resaltar la ampliación fenomenológica que, en su momento, supuso la invención del cinematógrafo, ampliación que no ha cesado desde entonces hasta la actualidad con la llegada de la imagen digital. Todos estos nuevos dispositivos han constituido nuevas formas de entender el espacio y el tiempo, y sobre todo han consolidado formalmente el concepto contemporáneo de continuo espacio-temporal, que en sí mismo constituye una novedad con respecto al paradigma kantiano-newtoniano.

1. Nos llevaría quizá demasiado lejos fundamentar el postulado de que en la televisión generalista o en el diseño existe también un factor autorreflexivo. Baste decir que, a veces, este factor no es tan explícito como en el arte propiamente dicho, sino que se destila de aspectos retóricos, como por ejemplo la ironía o la parodia, que ahora están mucho más presentes en todas partes.

2. Sobre esto, obviamente, hay mucho que hablar y se ha hablado mucho. Pero no podemos encarar aquí estos problemas, no sólo porque se trata de un campo excesivamente amplio, sino porque éste podría, en principio, considerarse antitético con respecto al que estoy pretendiendo establecer, aunque ambos se refieran no obstante a las formas retóricas.

3. Por cuestiones prácticas, no contemplo aquí el hecho de que el habla es también expresión secundaria de una estructuración lingüística establecida de antemano, sino que me limito a señalar que en una hay un componente autorreflexivo y en la otra no.

4. La mejor introducción a la aplicación de esta perspectiva al estudio de los productos culturales sigue siendo el libro de Stephen Kern (1983).

5. Habría que ver si esto no los reconvierte, de alguna manera, en kantianos, lo cual obligaría, en todo caso, a una relectura de Kant a la luz de un nuevo neokantismo, impulsado por la visualización de la cultura. Pero yo considero que el hecho de que la comprensión de estos conceptos esté sometida a cambios históricos rebaja mucho su posible kantismo.

## 2. EL PENSAMIENTO VISUAL

La posibilidad de un pensamiento visual (Arnheim, 1971; Lévy, 1990; Burnett, 2004) pasa por comprender la función que el tiempo y el espacio cumplen en las representaciones, así como por asimilar el hecho de que la morfología de éstas puede variar a partir de este conocimiento. Pasa también por comprender que hemos dejado atrás la época en la que todo giraba en torno al eje lingüístico y era imperativo preguntarse si un medio -el cine, la televisión, etc.- eran o no un lenguaje, como antes para determinar si podían o no articular significados. De lo que se trata ahora es, por el contrario, de delimitar las posibilidades de una comunicación discursiva que se desarrolle precisamente de manera no lingüística o, para ponerlo en palabras de González Requena, sin que existan "signos preexistentes a su articulación discursiva, algo que sólo en el lenguaje verbal resulta posible (González Requena, 1995:12). Para comprender el funcionamiento de este tipo de discurso, es necesario recurrir a los fundamentos espacio temporales, puesto que es a través de la articulación de los mismos que se desarrolla su actividad, especialmente cuando, como ahora, tiempo y espacio nos revelan su esencial carácter complejo.

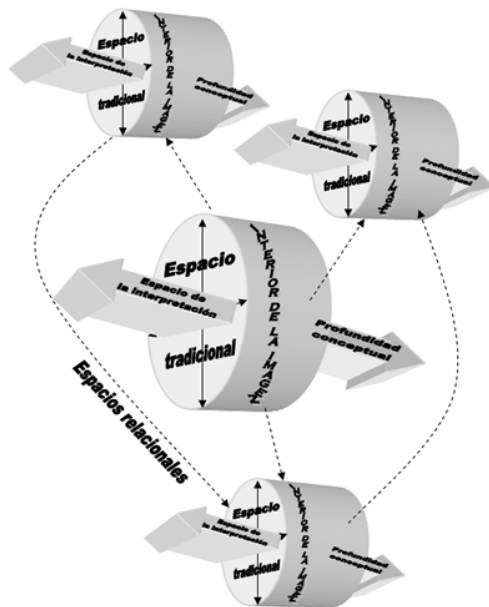
Durante la cultura de la expresión, la pintura, que ejercía de medio dominante de la expresividad visual, también administraba y era administrada por el tiempo y el espacio: el pintor trabajaba con ellos, pero sobre todo trabajaba en ellos. Es aquí que el concepto de forma se convierte en significativo. Genette indica que "lo que hace de la pintura un arte del espacio no es que nos ofrezca una representación de la extensión, sino que esta representación se nos presenta ella misma en la extensión, en una extensión que no es específicamente la suya" (1969:44). Ni que decir tiene que la intuición de Genette pertenece ya a la era de la reflexión, puesto que si bien es cierto que el pintor clásico, al pintar, representa un espacio sobre otro espacio distinto (por ejemplo, un paisaje sobre la superficie de una tela), la diferencia con la situación post-clásica actual reside en el hecho de que, mientras el pintor clásico no era plenamente consciente de esa dualidad espacial o, en todo caso, no veía la manera de utilizar ese conocimiento en la propia representación, en la actualidad, todos los artistas han convertido esta condición dialéctica del espacio en un dispositivo técnico más de su trabajo. Y lo mismo ocurre con el tiempo: la mayoría de cineastas clásicos han trabajado con el tiempo, expresado a través del movimiento producido técnicamente, pero sólo algunos, muy pocos, han intuido que el tiempo en sí mismo podía ser un material de trabajo. Es en el momento en que estos dos conceptos, tiempo y espacio (y su amalgama, el espacio-tiempo) se convierten en operativos, por haberse tomado conciencia de ellos, que se empieza a trabajar realmente con la forma en las imágenes. Precisamente por ello, Tarkovski consideraba que la tarea cinematográfica era como esculpir en el tiempo (1991): no hay mejor forma de resumir la síntesis espacio-temporal moderna que esta apelación del director ruso a la materialidad del tiempo y a la fluidez del espacio. En la arquitectura, el fenómeno se muestra aún de manera más clara: "el arte del espacio por excelencia, la arquitectura, no habla del espacio (como lo hace la literatura): sería más exacto decir que hace hablar al espacio, el cual se expresa, pues, a través de la arquitectura, al tiempo que (en la medida en que todo arte se encamina esencialmente a organizar su propia representación) ese mismo espacio habla también de la arquitectura" (Genette, 1969:44) (6). Hacer hablar al espacio y al tiempo a través de la representación, de manera que éstos también hablen a la vez de ella, es una de las características de la cultura de la reflexión, cuyos prolegómenos coinciden con el denominado postmodernismo, que se define precisamente por una crisis en la concepción tradicional del espacio y el tiempo (Jameson, 1991; Harvey, 1990).

Una vez constatada la actualidad de estas transformaciones, que serían equivalentes a las que convirtieron el lenguaje en escritura y llevaron el fenómeno al punto en que, finalmente, se tomó conciencia de que era la escritura la que albergaba, la que daba forma, al lenguaje y no a la inversa: es decir el proceso de rectificación del tradicional logocentrismo de nuestra cultura (Derrida, 1976:7) (7), podemos volver a la imagen para descifrar qué cambios experimenta la misma en la nueva situación, una situación en la que entendemos que es la escritura visual, las transformaciones discursivas de las imágenes en movimiento, las que dan lugar, en última instancia, a categorías lingüísticas (semióticas) que, por lo tanto, nunca pueden estabilizarse realmente más que el ámbito también fluido de un imaginario social en continua transformación.

En principio, de las imágenes, tanto clásicas como contemporáneas, debe destacarse su proverbial exterioridad, su concentración en una superficie -sede muchas veces de una operación ilusionista que enmascara incluso la presencia de esa superficie-, la cual ha de descomponerse en una serie de dimensiones que no sólo incluyen la longitud y la altura (coordenadas de su condición materialmente bidimensional), sino también la profundidad. Pero esta profundidad hay que considerarla en dos direcciones, cada una de ellas a su vez desdoblada: hacia el fondo objetivo de la imagen y hacia su interior conceptual; hacia su exterior objetivo y hacia el espectador (o,

en las nuevas imágenes interactivas, el usuario) (8). Esta condición a la vez tridimensional y radial de las imágenes la detectó Deleuze en el cine de la modernidad y le dio en nombre de imágenes-cristal (Deleuze, 1987:105). A la parte material de este ámbito extendido, es decir, a la constatación de una verdadera tridimensionalidad que se presenta con sus elementos desgajados pero que en la Realidad Virtual vuelven a unirse para reactuar un espacio absolutista, hay que añadirle una contrapartida fundamental: los fuera de campo, que rompen la posibilidad de este absolutismo, incluso en la Realidad Virtual. A todo ello, se añade la dimensión red que conecta diversas imágenes para formar ecologías visuales (figura 1) (9). Vemos que aparecen, pues, dos niveles básicos en la fenomenología actual de la imagen: uno material/objetivo, otro virtual/subjetivo.

Figura 1: Nuevos espacios de la imagen



La novedad esencial es que estos niveles, así como los elementos que los forman, no componen unidades consolidadas, sino que pueden intercambiar sus posiciones continuamente, dando lugar a nuevas prioridades y, en consecuencia, a nuevos significados. Por ejemplo, aquello que pertenece a la subjetividad de la imagen puede transformarse en elemento objetivo o puede dejar un rastro en esta objetividad, de la misma manera que esta objetividad impregna el imaginario de quien contempla o usa la imagen. No puede, por lo tanto, establecerse una separación muy clara entre lo que está implícito o lo que está explícito en las imágenes, tanto en las nuevas imágenes como en el replanteamiento de las anteriores.

Pero a esta configuración operativa de las imágenes les falta un elemento fundamental, el tiempo, para estar completa. Las imágenes, como formas globales o como partes de estas formas, o incluso como redes, están afectadas por una duración, en diferentes grados. Además, se ocupan, también de distintas maneras, del tiempo. El tiempo, por su parte, también se ocupa de ellas, como veremos. De todas maneras, la disolución de la unidad fundamental de la imagen, su dispersión en factores y conexiones, implica ya una dimensión temporal, puesto que la correcta comprensión de lo visible no puede ser de esta manera unitaria o inmediata, sino que debe prolongarse a través la duración que sustenta el más mínimo ejercicio hermenéutico.

Me he estado refiriendo a las imágenes de una manera muy general. Ello es debido a que, en el presente estado de la cuestión, no es posible discriminar entre tipos y géneros de imágenes, no es posible establecer categorías a priori que determinen acercamientos especializados a cada una de ellas. Por el contrario, es imprescindible entender el fenómeno de la imagen en su totalidad: hay que hablar de una cultura visual, así como de una visibilidad cultural en la que las imágenes serían entonces la representación de lo visible, de las estrategias de lo visible (Renaud, 1990) y hay que trabajar con formas visuales que pueden desplazarse de un tipo de imagen a otra, que pueden pensarse al margen de una imagen concreta o de un tipo de imagen específico, sin que ello quiera decir que esas formas existan al margen de la concreción de una representación visual determinada.

Entendida la fenomenología visual de esta manera, enriquecida por esta condición compleja, tenemos a la imagen preparada para enfrentarse a los nuevos retos comunicativos, en los que se mezcla expresión, reflexión y conocimiento.

6. Mi traducción, un tanto libre en favor de la claridad, del párrafo original de Genette.

7. En el caso de la imagen, o de la cultura de la imagen, debemos entender que los "lenguajes de la imagen", sean cuales sean, están comprendidos dentro de la "escritura de la imagen", de las formas visuales que la constituyen. Pero no hablemos más de lenguajes de la imagen, hablemos de discursos de la imagen, de reflexiones visuales o audiovisuales.

8. La explicación de las características de este doble eje objetivo/subjetivo requeriría más espacio del que le podemos dedicar aquí. Pero baste recordar dos cosas fundamentales: una, el hecho de que los surrealistas hablaban de un subconsciente de la imagen (sobre el que volveremos luego) (Wright, 1990), y otra, que determinadas tecnologías actuales, como el vídeo, el zoom, la digitalización, permiten una inmersión hacia el interior formal de la imagen, para descubrir en ella microestructuras de indudable interés.

9. Como ejemplo de esta amplificación de la fenomenología espacial de la imagen, véase la siguiente [web dedicada a la obra de Jasper Johns "Perilous Night" \(1982\)](#) o el libro de Juan Antonio Ramírez (1993).

### 3. EL TIEMPO Y EL ESPACIO, DE LA REPRODUCCIÓN AL CONCEPTO

La historia tradicional nos informa de que el tiempo se representa adecuadamente en la imagen en el momento en que esta adquiere movimiento, es decir, básicamente con la invención del cinematógrafo a finales del siglo XIX. Esta visión un tanto simplista, que parte de un planteamiento teleológico de la historia de la representación, se ha visto corregida ligeramente en los últimos años a causa del interés suscitado por los denominados juguetes ópticos, cuyo desarrollo constituye una verdadera genealogía técnica de la imagen en movimiento que se remonta hasta el siglo XVIII, por lo menos (Mannoni, 1995). Pero a pesar de la ampliación del campo epistemológico que supone introducir estos artilugios en la historia de la representación del tiempo en la imagen, el problema subsiste, debido a una serie de falsas concepciones referidas a la fenomenología de la misma.

En primer lugar, no debería considerarse que la representación del tiempo supone una etapa en la evolución de la imagen que se alcanza en el momento en que una determinada cultura adquiere el nivel técnico adecuado. Es éste un viejo problema, escenificado especialmente en torno a la perspectiva pictórica (Panofsky, 1973) y que gira alrededor de los conceptos de descubrimiento o invención con los que se puede calificar, según las preferencias teóricas, los momentos de la historia de las ideas. La pregunta que se suscita en este ámbito es del tipo siguiente: ¿la perspectiva fue un descubrimiento o una invención? Los partidarios del construccionismo social dirán que fue una invención destinada a plasmar unas determinadas ideas históricamente determinadas sobre el espacio y el tiempo. Los historiadores clásicos, y no pocos científicos, afirmarán por el contrario que se trata de un descubrimiento más en el largo proceso hacia la conquista de un realismo acorde con una realidad inmutable. Puede que ambas posiciones tengan razón, dependiendo de la amplitud de los enfoques temporales que se escojan: a largo plazo, no hay progreso, sino cambios de perspectiva y por tanto invenciones; a corto plazo, sin embargo, se pueden producir acomodaciones progresivas a una idea determinada. Pero, en cualquier caso, debemos tener en cuenta que considerar que la imaginación, y su correlato práctico, se transforma sustancialmente siguiendo una evolución progresiva, impide comprender el potencial de cada uno de los pliegues del imaginario que dan lugar a la impresión de desarrollo, puesto que la esencia del progreso es quemar etapas y, por lo tanto, al promulgar lo nuevo, siempre se va en detrimento de lo anterior, que se expulsa del ámbito de lo real. Es mucho más acertado, y también más productivo, prestar atención a todas las manifestaciones de una idea, puesto que cada una de estas manifestaciones supone una faceta de lo que no es más que una posibilidad múltiple. Esto que es bueno para la concepción del espacio, lo es también para la del tiempo, sólo que, en este caso, el declive de su noción clásica, y por tanto su conceptualización, es mucho más reciente. En realidad, todas las culturas, en sus diferentes momentos, han pretendido representar visualmente los fenómenos temporales, más que nada porque espacio y tiempo van intrínsecamente unidos y no es posible invocar uno sin que acuda aunque sea la sombra del otro, pero también porque siempre ha existido la voluntad de hacer presente la comprensión de lo temporal en sus distintas concepciones e intensidades. Pero, en realidad, no ha sido hasta finales del siglo XIX que hemos visto proliferar formas distintas de concebir el tiempo. Y aquí vemos con claridad, puesto que el tiempo es abstracto y pretender representarlo significa ya una heterodoxia, cómo es mucho más productiva la idea de invención que la de descubrimiento. Ha sido mucho más fácil, para nuestra cultura, pensar en un aprendizaje progresivo que conduce a la copia perfecta de las coordenadas de lo real que no considerar esta acumulación de experiencias para representar un tiempo realista. Al contrario, lo cierto es que la entrada del tiempo en el marco de la representación espacial clásica no ha supuesto otra cosa que la bancarrota de la misma.

La representación temporal no debe confundirse tampoco con la reproducción del movimiento, aunque de alguna manera ambas vayan unidas: es decir, que el hecho de que cuando se representa o se reproduce el movimiento se está también aludiendo al tiempo, no debe llevarnos a creer que sólo así se pueda representar éste. La reproducción del movimiento es muy reciente, en cambio su representación es tan antigua como la misma representación del espacio (Hollander, 1989). El movimiento expresado a través de imágenes fijas, desde Altamira hasta los futuristas, tiene dos facetas: una, la voluntad de articular una dimensión real: las cosas se mueven; la otra, el deseo de expresar su duración, el hecho de que su acontecer no se agota en un instante, sino que permanece o se desarrolla temporalmente. El primer concepto es muy concreto, el segundo es más abstracto. Los dos son, no obstante, peldaños que nos conducen a la representación del tiempo como concepto, que no ocurre hasta muy tarde, justo cuando la imagen en movimiento se aposenta como nuevo fenómeno. Pero esta coincidencia no nos debe llevar a confundir ambas formas. Tampoco debemos pensar que la aparición tardía del concepto de tiempo en las representaciones se deba, como he dicho, a una simple cuestión de desarrollo histórico. Se trata, por el contrario, de un asunto de matiz: en otros momentos, no se ha sido sensible a la conceptualización del tiempo, pero en cambio se ha insistido, por ejemplo, en su simbolización, que es otra forma de comprenderlo y expresarlo (Panofsky, 1992: 93-138). Atender, por el contrario, al concepto es predisponerse ya a trabajar con el mismo, lo cual es un signo de la nueva situación cultural de la que hablábamos.

Tampoco tiene que resultar tan extraño que, cuando la técnica ha permitido reproducir fidedignamente la duración y, por lo tanto, ha proporcionado la oportunidad de que el dispositivo realista la absorbiera como un elemento más del naturalismo característico de la estética hegemónica, en ese momento surgiera como contrapartida el interés por la temporalidad como concepto, como herramienta y como problema. Es decir, que, en este sentido, los Lumière y Duchamp no sólo serían coetáneos, sino también complementarios. En los Lumière, el tiempo, ligado al movimiento, se presenta carente de problemas, imbuido de transparencia como el espacio; en Duchamp (así como en los futuristas), por el contrario, el tiempo, expresado formalmente en un espacio inmóvil, muestra los elementos de sus complejidad conceptual. En poco más de medio siglo, las posibilidades expresivas de este tiempo complejo estarán plenamente desarrolladas a través del videoarte y, más tarde, del arte electrónico, pero el paso de lo expresivo a lo reflexivo se demorará todavía, hasta la llegada del hipertexto, primero, y el multimedia, después.

### 4. EL TIEMPO COMPLEJO

Supongamos, por un momento, que fuera cierto que el tiempo se introduce convenientemente en la imagen a finales del siglo XIX, cuando la tecnología permite añadir el movimiento a la imagen fotográfica y este movimiento, como fenómeno natural, queda finalmente mimetizado. Supongamos también que Deleuze estuviera equivocado cuando afirma que "el cine no nos brinda una imagen a la que se añade el movimiento, nos da inmediatamente un movimiento-imagen" (Deleuze, 1984: 2). En tal caso, ¿de qué tipo de tiempo estaríamos hablando? Obviamente, de un tiempo lineal y unidimensional que formaría parte integrante e indivisible de la realidad: la clase de tiempo que se confunde con la existencia, es decir, exactamente el tiempo que reproduce el aparato cinematográfico, el cual está preparado para desproblematizar tanto el tiempo como el espacio, si es necesario hacerlo (10). De esta forma, la tecnología se encarga no sólo de representar una determinada concepción de la realidad, sino que sirve de garante de esa

misma concepción, estableciendo un círculo vicioso de difícil ruptura. Pone en marcha aquello que Shappin y Schaffer denominan "método auto-evidente", utilizado por los miembros de una sociedad cuando se refieren a la misma, un método por el que las prácticas culturales propias no se consideraban problemáticas ni merecedoras de ninguna explicación (Shappin y Schaffer 1985:5), porque, como decía Bachelard, "respecto a lo real, lo que se cree saber ofusca lo que se debería saber" (Bachelard, 1974). Sin embargo, en el momento de la invención del cinematógrafo, las concepciones culturales del tiempo eran mucho más complejas que las que éste, en su versión industrial, parecía dispuesto a mostrar.

Georges Didi-Huberman (2002) ha mostrado cómo a, a partir de la segunda mitad del siglo XIX, desde la antropología a la historia del arte, pasando por la misma historiografía, se fue desarrollando una idea muy compleja del tiempo que sólo adquiriría visibilidad social más tarde, con Proust. Aby Warburg, el fundador de la Escuela que lleva su nombre y que luego acogió a investigadores como Saxl o Gombrich, acuñó, por ejemplo, el concepto de *survival* (supervivencia) para denominar aquellos trazos que el pasado va acumulando en el presente y que nunca acaban de desaparecer: los detectó en las imágenes a lo largo de su historia, formando flujos y capas que conectaban los distintos tiempos históricos de manera anacrónica. A la vez, el mismo Warburg establecía también una genealogía de las formas artísticas, engarzadas en constelaciones visuales a las que alimentaba un tiempo particular, distinto del tiempo histórico que le correspondía a cada una de ellas. En ambos casos, se convierte a la imagen en una encrucijada de temporalidades complejas que coexisten con el presente histórico que parece caracterizarlas fenomenológicamente. Didi-Huberman nos recuerda también los trabajos del antropólogo E. B. Taylor, quien hacia mediados de ese mismo siglo, hablaba de un "presente tejido por pasados múltiples" (2002: 53-55). Pensemos, por otro lado, que paralelamente a Warburg, Freud estaba elaborando su idea de inconsciente, que convertía la identidad en un acarreo de temporalidades, de recuerdos sumergidos en ese nuevo territorio sobre el que se alzaba la precaria estructura de un Yo ilusorio. No olvidemos tampoco la ciencia, especialmente la física: cómo Einstein rompe con el concepto de un tiempo único y lo convierte en relativo, es decir, lo fragmenta y lo hace múltiple. Julia Kristeva, por su parte, al estudiar la escritura de Proust, nos habla de "esa sintaxis insólita (...) en la que cristaliza la estética de "la memoria involuntaria" (Kristeva, 1994: 483): se trata, esencialmente, de dar cuenta de la complejidad de la frase proustiana, cuya simple duración sintagmática se ve transitada, arriba y abajo, por sinuosas temporalidades. Pero no sólo la frase, la enunciación proustiana, es temporalmente compleja, sino que también la propia memoria del escritor forma una arquitectura temporal: "Este sincretismo ajeno al tiempo va a la par que otro, que convoca y confunde en el momento presente acontecimientos o incidentes de diferentes fechas. Por sus palabras y reflexiones, el narrador parece tener, en la misma página, tan pronto ocho años, como doce o dieciocho" (Lévi-Strauss, 1994: 11). Bajtin acuña, por otro lado, el concepto de *cronotopo* y habla de *anacronismos* (Bakhtine, 1978), una idea muy parecida al *survival* de Warburg. En todos estos casos, nos encontramos con una quiebra de la linealidad temporal y con una conciencia profunda del tiempo que matiza y desarticula la concepción característica, podríamos decir que existencial, del mismo. Nos enfrentamos también con una espacialización del tiempo que permite objetivarlo y en consecuencia pensarlo más adecuadamente, a pesar de las prevenciones en este sentido de Bergson y otros vitalistas. Ello no debe hacernos olvidar, sin embargo, que Bergson es una de los máximos representantes de esta nueva conciencia del tiempo y que sus estudios sobre él mismo ejemplifican el tipo de ruptura con el tiempo clásico que se produce desde mediados del siglo XIX hasta principios del XX (Bergson, 1992).

Quien realmente establece, sin embargo, una reflexión que aglutina esta serie de manifestaciones sintomáticas y pluridisciplinares es Walter Benjamin en sus estudios sobre el tiempo histórico y sobre la imagen dialéctica. Ampliando la idea de Michelet de que cada época sueña con su futuro, Benjamin desarrolló, durante el primer tercio del siglo XX, el concepto de *arqueología del presente* que pretendía establecer una relación dialéctica, no lineal ni simplemente causal, con el pasado. Esos sueños del futuro cristalizan, para Benjamin, en las imágenes, en los elementos visuales que crea cada sociedad (él se dedicó a estudiar el París finisecular entendido como la capital del siglo XIX (Benjamin, 1972), de manera que nuestro presente estaría cargado de elementos supervivientes del pasado que, a modo de restos arqueológicos, residirían en el pozo de las actuales configuraciones sociales. Estos restos actuales florecieron en el pasado como síntomas del porvenir. Este tipo de imágenes, que conjuntan pasado y futuro y que, al mismo tiempo, expresan determinadas tensiones sociales, las denominaba el filósofo alemán *imágenes dialécticas*. Imágenes en las que las temporalidades se entrecruzan. Todo ello nos desvela que, del mismo modo que existen modelos espaciales -la perspectiva, por ejemplo- que articulan las formas de representación, también existen modelos temporales. No tiene sentido, por lo tanto, pensar en una concepción estática del tiempo y del espacio que la técnica iría conquistando para una representación cada vez más realista, es decir, más ajustada a una realidad independiente que permanecería a la espera de ser conquistada. Antes al contrario, la imagen se convierte en la representación más genuina de la realidad social, de la realidad tal como es imaginada y, por lo tanto, tal como es vivida y utilizada.

¿No puede, por consiguiente, el cine, como detentador de la expresión visual del tiempo a través del movimiento, hacerse cargo de esta complejidad? Basta que pensemos en Griffith para contestar que sí puede hacerlo, a pesar de que, en su forma clásica, renunciara a ello. Recordemos el simple montaje paralelo y constatemos que se trata de una forma retórica capaz de entroncar dos temporalidades distintas, como mínimo, en un presente alternante que muestra una proverbial condición estratificada. El montaje paralelo, a pesar de su simplicidad, implica una primera descomposición del presente continuo que una determinada concepción de la imagen pretende presentar como mimesis de la realidad, cuando lo cierto es que se trata, no de la copia de una realidad verdadera, sino de la perfecta expresión de una determinada idea, reduccionista, de lo real.



Figura 2. Página de Windsor McCay (1867-1934).

La complejidad temporal de Griffith no se agota en el tradicional montaje paralelo o en el montaje alternativo. En *Intolerancia* (1916), por ejemplo, compuso una deslumbrante constelación histórica por medio de la alternancia de distintas épocas que creaban densos e intrincados tejidos temporales, los cuales eran la plataforma de los consiguientes efectos dramáticos: es decir, que la manipulación del tiempo tenía consecuencias emocionales, a través de las que se instalaba en el imaginario del espectador. Pero constatemos algo primordial: estas complejidades temporales son tanto más efectivas cuanto que están presentadas a través de un movimiento, de una

duración, entre otras razones porque es mediante esta duración que el efecto dramático se vuelve más eficaz. Por lo tanto, el movimiento, que se había presentado como el ingrediente mimético por excelencia, el dispositivo que anulaba el concepto de tiempo a favor de la simple duración existencial y que, por lo tanto, era el garante máximo de la estética y la consiguiente epistemología de la simplicidad, se descubre aquí como la fábrica más genuina de tiempos complejos, destinados a construir sensibilidades asimismo complejas.

No perdamos sin embargo de vista el espacio. Porque la perfecta comprensión de la operatividad reflexiva del tiempo viene del hecho ineludible de que tiempo y espacio forman una unidad indisoluble: "llamaremos cronotopo a lo que se traduce, literalmente, por "espacio-tiempo": la correlación esencial de las relaciones espacio-temporales (...) En el cronotopo del arte literario tiene lugar la fusión de los índices espaciales y temporales en un todo inteligible y concreto. Aquí, el tiempo se condensa, se convierte en compacto, visible para el arte, mientras que el espacio se intensifica, se envuelve en el movimiento del tiempo, del sujeto de la Historia" (Bakhtine, 1978: 237).

10. Las vanguardias cinematográficas, por ejemplo, no consideraron necesario efectuar esta operación desproblematizadora, sino todo lo contrario, y utilizaban el mismo aparato.

## 5. LA VISUALIZACIÓN DEL ESPACIO-TIEMPO

Lo que es bueno para el arte literario, lo es también para las expresiones visuales, que, contempladas desde esta perspectiva, se transforman en reflexiones visuales. No es necesario recurrir a Proust para encontrar arquitecturas espacio-temporales, basta con hojear un cómic. No estamos hablando de profundidad cultural o intelectual, sino de complejidad visual y de potencial sintomático. En este sentido, Proust y Winsord McCay (figura 2) son hijos de la misma época, de la misma episteme, en la que la técnica está transformando las visualidades y las está dotando de un potencial expresivo (y para-reflexivo) de gran envergadura. No dudemos de que la extraordinaria complejidad de la memoria proustiana viene dada, no sólo por el especial talento y sensibilidad del escritor, sino por el hecho de que, en ese momento, el concepto de memoria, de recuerdo, se ha desplazado desde el interior de la mente al exterior de los medios audiovisuales, y de que, a través del cine, está poseída por un dinamismo también visual del que anteriormente carecía (11). Proust no tenía muy buena opinión del cine: "algunos querrían que la novela fuese una especie de desfile cinematográfico de cosas. Nada se aleja tanto de lo que hemos percibido en realidad como semejante versión cinematográfica" (Lévy-Strauss, 1994:11), afirmaba ignorando que, de hecho, el cine, aunque entonces aún no lo fuera, podía llegar a ser tan estructuralmente complejo como "En busca del tiempo perdido". Véanse, si no, las películas de Greenaway o "El arca rusa" de Sukorov (2001), sin ir más lejos, aunque son muchos los títulos cinematográficos contemporáneos que certifican a través de la intrincada estructura temporal de su trama la socialización de la idea de un tiempo complejo.

La sucesión de viñetas de un cómic, incluso cuando éstas guardan una proporción y un ritmo clásicos, herederos de una concepción típica del tiempo literario y filmico igualmente ortodoxos, nos enfrenta ya con una indudable complejidad espacio-temporal. Aunque pretendamos leer un cómic siguiendo su linealidad expositiva, la presencia de la globalidad de la página es ineludible. En primer lugar, la secuencialidad que construyen las viñetas se rompe inevitablemente al final de cada fila. Como ocurre con las líneas de un texto, se dirá; pero no cabe duda de que aquí la interrupción es más dramática, puesto que se produce sobre el sustrato visual del mundo diegético, no sobre el signo que lo sustenta como en el texto. Al leer, construimos imágenes mentales, y éstas no se interrumpen al final de la línea o de la página, ya que dependen sólo indirectamente de la visualidad de los signos. En el cómic, por el contrario, la visualidad que se interrumpe es fundamental (sobre ella, en todo caso, se crearán también estructuras mentales) y por lo tanto la ruptura es ontológica, forma parte de la materialidad del mundo creado: los vacíos entre viñeta y viñeta o entre fila y fila son caracteres del mundo que se está componiendo (o percibiendo), a pesar de que la retórica clásica intente que el lector no los perciba o que, por lo menos, no los considere reales.



Figura 3.  
Chris Ware, Jimmy Corrigan or The  
Smartest Kind on Earth (2000).

La página del cómic compone, por su parte, una estructura visual amplia que está constantemente en tensión con respecto a cada una de las unidades que la forman. Esta estructura global, al no ajustarse a los dispositivos realistas, deja entrever toda la complejidad de su composición, que amplía, y desconstruye, por lo tanto, la experiencia mimética que se intenta crear mediante la sucesión narrativa. Recordemos lo que decía Lévy-Strauss acerca de la escritura de Proust, y que he mencionado más arriba: "el narrador parece tener, en la misma página, tan pronto ocho años, como doce o dieciocho". Pues bien, un personaje de cómic puede tener, en la misma página, ocho, doce y dieciocho años. En la misma página, ésta es la clave de la cuestión: la visualización del espacio de la página como elemento efectivo, algo que no ocurría en la escritura, ni siquiera en la de Proust, puesto que, para la escritura, para el mundo que construye la escritura, la página donde se asienta es una entelequia. O lo era, hasta Mallarmé y Apollinaire. Para los cómics, sin embargo, la página es siempre un elemento a tener en cuenta porque su visibilidad es del mismo rango que la visibilidad del mundo que se está creando.

Un cómic se compone siempre, por lo tanto, de esta dialéctica entre lo local y lo global, entre ritmos particulares y ritmos amplios. Se trata de una dialéctica visual de la que, posteriormente, a partir sobre todo de los años sesenta, muchos autores se aprovecharán para trabajar en el territorio de la página completa, permitiendo así la ampliación de las posibilidades expresivas del medio (figura 3). Esta dialéctica supone una verdadera composición espacio-temporal, y la retórica visual que surge de la misma, cuando se toma conciencia de sus posibilidades, constituye una forma del espacio-tiempo, una visualización de esta forma. A esta fenomenología se pueden aplicar las palabras de Deleuze, cuando habla del concepto de "arqueología del conocimiento" de Foucault: "La tarea de la arqueología (del conocimiento) consiste entonces en descubrir una verdadera forma de expresión que no puede confundirse con

ninguna de las unidades lingüísticas, sean las que sean, significante, palabra, frase, proposición, acto de lenguaje. Foucault se dedica especialmente al Significante, "el discurso se anula en su realidad al someterse al orden del significante". Hemos visto como Foucault descubre la forma de expresión en una concepción muy original del "enunciado", como función que cruza las diversas unidades, trazando una diagonal más próxima de la música que de un sistema signifiante" (Deleuze, 1986:59). Esta lectura en diagonal, esta visualización estructural del conjunto, es la que efectúa la visualidad de cómic, más allá de la pura expresión lingüística, más allá incluso de la expresión cinematográfica clásica y de la pintura tradicional. En todo caso, el cómic anuncia la expresión-reflexión multimediática, donde la estética del cómic se ha unido ya a la potencialidad dinámica del movimiento para configurar formas espacio-temporales complejas. Anuncia también las conexiones transversales, multidimensionales, del hipertexto, es decir, del texto que ha roto las constricciones de una temporalidad y una espacialidad clásicas.

11. Estoy hablando del período moderno, puesto que si nos remontamos a los antiguos "artes de la memoria" encontraremos manifestaciones muy interesantes de una visualización análoga de la memoria (ver los estudios de Frances Yates o de Mary Carruthers al respecto).

## 6. LA ÉTICA DEL CAPITALISMO TARDÍO: PUBLICIDAD Y ESPACIO COMPLEJO

Alain Finkielkraut alegorizaba la supuesta bancarrota del pensamiento contemporáneo a través de la constatación de que, al parecer, en la actualidad, tenían el mismo valor unas botas Nike que una obra de Shakespeare: "siempre que lleve la firma de un gran diseñador, un par de botas equivale a Shakespeare" (1990:117) (12). Es cierto que la mercantilización absoluta que ha promovido el capitalismo tardío ha conducido a estas perversas equivalencias, a través del valor monetario de los distintos elementos puestos en juego. La introducción de productos de muy distinto rango en el mismo marco del mercado ofrece la ilusión de que son equivalentes en todas sus dimensiones. Esta descomposición de la escala de valores que promueve la creciente mercantilización es un síntoma más de la crisis temporal de la que hablábamos: la moneda hace colapsar todos los tiempos -históricos, antropológicos o estéticos- y por tanto todos los valores, en el flujo de un presente estrictamente financiero. Pero observemos que esto constituye la contrapartida de la percepción compleja del tiempo, ya que lo que produce la mercantilización total es la aparición de un tiempo simple, que es ilusorio y que se coloca como simulacro sobre el tiempo complejo real. De esta manera vemos cómo, una vez más, el capitalismo, a través de la apelación a un realismo simple, funciona como factor enmascarador de una complejidad de lo real que es verdadera precisamente porque permite abarcar una mayor porción de su fenomenología. El lenguaje capitalista por excelencia, el de la publicidad, aboga a favor de esta nivelación de los valores en el ámbito del mercado, pero el proceso provoca forzosamente una cierta resistencia, a través de la constatación no sólo de la disparidad axiológica cuando aún se tiene conciencia de ella, sino también por el propio testimonio de unas espacio-temporalidades complejas que aparecen espontáneamente en cuanto se observa con atención la verdadera estructura de la socio-realidad. En principio el discurso publicitario trata de anular estas evidencias, que se resisten a desaparecer del mapa simplista que aquella promociona. Pero, por otra parte, y de ahí la necesidad de la complejidad epistemológica, no podemos obviar el hecho de que la función mercantilizadora del capitalismo instaura una determinada infraestructura que es también real, puesto que tiene una importancia funcional patente, y que, por tanto, de esta ontología hegemónica se han de desprender articulaciones que es necesario tener en cuenta porque no son necesariamente negativas. Por ejemplo, la analogía perversa que puede establecerse entre las botas Nike y Shakespeare es también la alegoría de una estructura típicamente contemporánea como es la red de Internet y el dispositivo hipertextual que la fundamenta, donde todo se conecta con todo lo demás: "una historieta que combine una intriga palpitante con unas bonitas imágenes equivale a una novela de Nabokov; lo que leen las lolitas equivale a Lolita; una frase publicitaria eficaz equivale a un poema de Apollinaire o de Francis Ponge; un ritmo de rock equivale a una melodía de Duke Ellington; un bonito partido de fútbol equivale a un ballet de Pina Bausch; un modisto equivale a Manet, Picasso o Miguel Ángel" (Finkielkraut, 1990:115). El tiempo parece haber dado la razón al ensayista francés porque hoy, casi veinte años después de que fueran escritas, estas palabras, sacadas de contexto, no parecen tanto una denuncia como una descripción de algo muy natural. En cualquier caso, este sistema de equivalencias, tal como está expuesto por Finkielkraut, implica una dramática concentración de temporalidades que es un factor innegable de la cultura contemporánea. Y de hecho, la crítica que contiene se diluye en el momento en que observamos que muchas de las analogías supuestamente escandalosas están basadas en la anulación inconsciente de lo que, en el pasado, se hubieran considerado emparejamientos no menos infames: por ejemplo, la música de Duke Ellington, que aquí representa a una cultura exquisita frente a la popularidad del rock, medio siglo atrás hubiera ocupado el lugar de éste en una comparación a la baja, pongamos, con Beethoven (13); y lo mismo podemos decir de la poesía de Apollinaire, que en su momento pudo haberse considerado una degradación con respecto a la de, digamos, Alfred de Musset. Es interesante ver cómo la idea de progreso (la metáfora de la flecha del tiempo instalada en nuestro imaginario para organizarlo) se inmiscuye en la fábrica de nuestras valoraciones hasta el punto de que construye una arquitectura moral que sólo se sostiene por la creencia inconsciente en la naturalidad de un tiempo histórico simple que no deja nunca de avanzar. Y ello sucede, a un lado y a otro, ya que igualmente cree en el progreso Finkielkraut cuando considera que la evolución cultural, en lugar de respetar el desarrollo ontológico de aquel, lo degrada, que un esnob posmoderno que, en base a lo que he dicho antes de la historicidad de las valoraciones, piense que es un avance haber llegado a esta situación en que no se discrimina entre los distintos productos. En ambos casos, el tiempo se considera algo muy simple y, al parecer, basta con dejar que fluya en la dirección adecuada para que desaparezcan todos los problemas.

No encontramos ante un nudo de contradicciones que articula innumerables perspectivas, ninguna de las cuales puede comprenderse fuera del nudo. Digamos que este nudo es la forma de lo real y que será más realista aquel medio que consiga representar mejor las características del mismo. El nudo es la forma específica del capitalismo contemporáneo. Podríamos decir que el capitalismo en su desarrollo ha ido complicando la realidad hasta dejarla entrelazada en innumerables nudos. Por lo tanto, el enfoque pertinente ante esta realidad no puede ser moralista, sino descriptivo primero y funcional después. No tiene sentido demonizar a quién pueda preferir unas Nike en lugar de "Hamlet". El problema no reside en la elección personal, sino en los mecanismos sociales que, a través por ejemplo de la publicidad, pueden llevar a creer que uno puede encontrar el mismo tipo de satisfacción en unas botas de deporte que en un libro de Shakespeare. Esto es lo verdaderamente perverso, y lo es tanto como pretender que una edición de "Hamlet" nos serviría igual que unas Nike para jugar un partido de baloncesto. Pero, en última instancia, lo que cabe preguntarse es qué hace que, hoy en día, unas botas y un libro se coloquen al mismo nivel: en qué universo puede producirse tal cosa y cómo funciona este universo. Porque es obvio que las capacidades de este peculiar mundo pueden emplearse en muy diversas funciones, tanto críticas como integradas, tanto creativas como alienantes. Al fin y al cabo, ¿no es este un mundo que no sólo equipara cosas diversas de manera indiscriminada, sino que también las pone a nuestra disposición con una facilidad inédita?

El problema principal con el que nos enfrentamos en la actualidad reside en la contradicción que supone que la creciente complejidad de la estructura social contemporánea coincida con una disminución igualmente gradual de la densidad del pensamiento de los



individuos que componen la misma. La realidad es cada vez más compleja, pero nosotros estamos cada vez más convencidos de que es tremendamente simple y que no se requiere mayor esfuerzo para comprenderla. No se trata de una disminución absoluta del grado de complejidad del pensamiento contemporáneo, sino del arrinconamiento paulatino de este pensamiento hacia áreas muy especializadas, como puede ser, en el mejor de los casos, el ámbito universitario. En el resto de esferas se encuentra una más alta e inmediata satisfacción en la simplicidad del pensamiento, cuando no en su factual anulación o sustitución por sucedáneos que suministran los medios. Recordaba Simmel que "nuestra idea de realidad objetiva se origina en la resistencia que las cosas nos ofrecen" (1977:26), a lo que podríamos añadir que nuestra propia identidad aparece como contrapartida de la constatación de esta objetividad resistente a nuestros deseos indiscriminados. De ello se desprende que la estructura social contemporánea promueve no sólo una disolución de la realidad objetiva en el magma de nuestra estructura deseante constantemente complacida, sino también una disgregación equivalente de nuestra identidad en el mismo ámbito pantanoso. De ahí la resolución de todas las contradicciones en el flujo de un presente continuo y altamente satisfactorio en el que el pensamiento crítico y, con él, paulatinamente, porciones cada vez más amplias de nuestra conciencia y de la realidad objetiva correspondiente, van desapareciendo. El sujeto contemporáneo está en una lucha constante con el tiempo complejo de la memoria y de la esperanza (pasado y futuro) que le apartan de esa satisfacción inmediata que promete el sistema y cuya persecución agota todas las energías anímicas.

El lenguaje publicitario se inserta en esta estructura como una enorme contradicción. Por un lado se basa en un complejo dispositivo que hereda de las vanguardias artísticas y que supone un tremendo poder de desfamiliarización de lo real. Además, su estructura funcional está fundamentada en mecanismos de una gran complejidad que es equiparable a la propia complejidad de lo real contemporáneo. Pero, por el otro, esta maquinaria compleja se funde con el consumidor para ofrecerle la ilusión de un paraíso terrenal en el que no existen contradicciones, y por consiguiente tampoco valoraciones ni necesidad crítica, y en el que la única energía válida es la energía deseante que, debidamente empleada a través de la canalización publicitaria, puede vencer todas las resistencias que ofrezca el mundo objetivo. De esta forma, pues, la publicidad, cuya estructura es, como digo, tan compleja como la propia estructura social contemporánea, pone en funcionamiento por el contrario mecanismos de disolución de la individualidad crítica y de ese carácter complejo de lo real al que tanto se asimila.

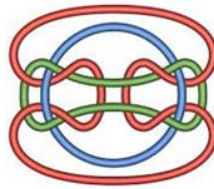
Figura 4



Esta dialéctica la podemos encontrar en muchos elementos de la estructura social contemporánea. Y su doble faceta contradictoria forma parte de las características más destacadas de la misma, como no puede ser de otra manera, puesto que es natural que una estructura real compleja produzca mecanismos regulatorios, hermenéuticos, estéticos y epistemológicos, igualmente complejos. Pero también es lógico que los poderes fácticos que actúan en estas estructuras se apoderen de sus dispositivos principales y utilicen su complejidad no en un sentido revelador, sino precisamente para todo lo contrario: para alienar a los individuos y, al tiempo, ocultar esa complejidad que en sí misma sería iluminadora. Lo veíamos en el cómic, cuya estructura estética muestra una complejidad acorde con el mundo en el que ha sido creado, aunque luego esa complejidad sea utilizada a favor de la simplificación de las mentes. Pero, atención que lo más interesante es que en el proceso de simplificación no necesariamente se simplifica de manera equivalente la estructura estética, sino que ésta puede mantener igual grado de complejidad, mientras que procura por otro lado una satisfacción simple, una anulación del necesario tándem subjetividad-objetividad a favor de un aplanamiento del mundo. Así actúa la publicidad: a través de una creciente articulación compleja que incluso le permite integrarse en los circuitos artísticos para escándalo de los Finkielkraut, al tiempo que, a través de esa misma articulación compleja, se dedica a promocionar la simplificación. Ningún planteamiento moralista nos puede sustraer de esta paradoja con la que es necesario convivir, pero a la que también hay que transformar para que sus propiedades sean verdaderamente democráticas.

El conglomerado espacio-temporal que representan los spots publicitarios (o los anuncios y carteles estáticos), así como la articulación del conjunto de lo subjetivo y lo objetivo que se produce en su seno, constituye, como he dicho, un perfecto espejo del funcionamiento de la propia realidad social contemporánea, hasta el punto de que el estudio de los mismos podría equipararse al estudio de la física con respecto a la estructura de la mundo físico, siempre que no nos equivocáramos en la metodología. Su actividad, por el contrario, conduce a unos resultados completamente opuestos. Así, debemos distinguir en el ámbito de la publicidad, como en el de tantos otros medios contemporáneos, dos manifestaciones espacio-temporales distintas: una, la que se produce en el interior del propio dispositivo; la otra la que da como resultado el funcionamiento del mismo en el receptor y, de paso, en el imaginario social. Estos tiempos y estos espacios no están completamente separados, sino que forman dos polaridades en el centro de las cuales se encuentra la figura del consumidor cuyas condiciones son el resultado de la actividad contrapuesta de las mismas: por un lado la espacio-temporalidad compleja realmente operativa, por el otro, la espacio-temporalidad simple (asentada, muchas veces, sobre la apología del sentido común) no menos eficazmente operativa, puesto que rige la estructura mítica en la que se mueve ese sujeto consumidor. No se trata, por tanto, de una contradicción entre una parte real y otra ideológica, como ha querido siempre la teoría crítica clásica, sino de dos aspectos complementarios de lo real, sustentados sobre el eje de un sujeto igualmente alienado por ambas en su actuación conjunta.

Figura 5



*Nouvelle figuration du nœud borroméen*

Indica González Requena que el objeto de deseo no es real, sino puramente imaginario, ya que, cuando se alcanza, produce siempre una decepción: "si el destino del objeto empírico es decepcionar, es porque el deseo no tiene, después de todo, nada que ver con él; el deseo es siempre ilusorio -y así, ilusoria- porque lo que realmente deseamos no son objetos empíricos, sino cierta cosa que no tiene equivalente en lo real: puras imágenes, es decir, y nunca más propiamente, imágenes imaginarias" (1995:16-17). Así se entiende que complejidad y simplicidad se alienan en el dispositivo publicitario para producir mundos ilusorios que no se corresponden con lo real, que sólo podría encontrarse en uno de los polos libre del otro. Es decir, o bien comprendiendo el mecanismo complejo que sustenta el discurso publicitario o bien, de manera utópica, consiguiendo que el deseo dejara de ser ilusorio y se encarnara en un objeto real, algo prácticamente imposible dado que esta disparidad entre lo imaginario y lo real está perennemente fabricada por la máquina compleja del propio dispositivo que, además, lo instala en la realidad como sustituto del objeto real. En la figura 4 podemos ver una muestra de esta operación sustitutoria: el objeto real se ha transformado hasta convertirse en la imagen propia del deseo, una imagen capaz de catalizar múltiples aspectos de lo real y de lo imaginario mezclados. Parece como si las formas reales del objeto hubieran sido simplemente estilizadas para una mayor expresividad de las mismas, pero las características de esta estilización en realidad no proviene del potencial del propio objeto, sino de la carga libidinal del sujeto que es así proyectada sobre el objeto para convertirlo en parte integrante del sujeto. De esta manera el sujeto siente que el objeto es prácticamente suyo antes de conseguirlo y esta precaria posesión, unida al hecho de que parte de sí mismo está exteriorizada en un objeto y por tanto su identidad se vive como incompleta, lo mantiene en una continua inestabilidad que es, a la vez, fuente de un deseo crecientemente ampliado. Pero esto también significa, por otro lado, que la imagen publicitaria es de una proverbial complejidad y que en ella se encuentra uno de los mejores ejemplos de la forma anudada del espacio objetivo-subjetivo que toma la realidad contemporánea. Lacan, en sus últimas obras, buscó en la topología formas de representación de esta naturaleza intrincada de lo real. Por ello, fue fuertemente criticado, en especial por los partidarios de la especialización científica, pero, sin entrar en la polémica, podemos ver (figura 5) que sus intuiciones nos permiten tener un atisbo de la visualidad del mundo en el que se asientan muchos medios contemporáneos, además de la publicidad. La utilidad de esta representación del espacio-tiempo complejo está, creo, fuera de toda duda, puesto que permite que el fenómeno sea estudiado más claramente. La figura 4 es, pues, la imagen ilusoria del deseo, mientras que el nudo borromeo de la figura 5 puede considerarse un ejemplo de la estructura real que sustenta ese deseo.

12. Finkelkraut nos recuerda que éste era también el lema moralizante de los populistas rusos que afirmaban que un par de botas valían más que Shakespeare porque eran más útiles a los pobres.

13. Recordemos las drásticas críticas que hizo Adorno de la música de jazz y lo erróneas que nos parece ahora.

## 7. LA ALEGORÍA COMO ARQUITECTURA DEL ESPACIO Y DEL TIEMPO

Tenemos claro cómo se construye el significado a través de las formas clásicas de escritura, y, puesto que ésta ha traspasado a los demás medios narrativo-temporales su funcionalidad básica, no nos cuesta comprender el significado del cine o del cómic cuando se fundamenta en una flecha del tiempo que, según nuestras personales metáforas culturales, corre indiferente de izquierda a derecha. Pero, ¿qué ocurre cuando esta linealidad se quiebra y se proponen cruzamientos a través del hiperespacio, es decir a través del espacio intra-temporal que alimenta las narrativas clásicas?

**Figura 6**



Dice Edward Hall, que "el arte oriental cambia de punto de vista y al mismo tiempo hace que la escena continúe, (mientras que) en buena parte del arte occidental se hace precisamente lo contrario" (1966:95). Es cierto, pero deberíamos tener en cuenta que, en realidad, este procedimiento occidental, que proviene de la estética inaugurada en el Renacimiento por la que a cada escena le corresponde un único punto de vista, es un dispositivo destinado a mantener las cosas cómo están con respecto a la percepción del mundo natural y a la relación de éste con sus representaciones (14). El cambio de escena se efectúa, en realidad, para que nada cambie, para que cada escena aislada conserve sus cualidades miméticas. La continuidad oriental de la escena lo que hace, por el contrario, es poner de manifiesto la efectividad del cambio de punto de vista, mientras que el cambio que se produce en la estética de occidente, es decir, la coincidencia aristotélica de un tiempo, un lugar y un espacio, enmascara la posibilidad, y muchas veces la efectividad, de los puntos de vista y, por lo tanto, aleja la viabilidad de una conceptualización del tiempo. No así en el cómic que se nos presenta como una interesante mezcla de estética occidental y oriental en la que los puntos de vista concretos de cada una de las viñetas se reúnen en un espacio globalizado donde entra en crisis la unidad clásica, capaz de detentar el significado. Pero, ¿cómo

construir este significado después de la fragmentación, después de la crisis de la unidad orgánica clásica?

Fredric Jameson, al referirse al texto modernista con respecto a una instalación de Robert Gober (figura 6), dice que "la combinación de esos objetos (los que componen la instalación) como una exhibición unificada en el ámbito de un espacio museístico despierta ciertamente anticipaciones e impulsos representacionales, y en particular emite un imperativo a unificarlos perceptualmente, a inventar una estética totalizadora dentro de la cual estos objetos y elementos dispares puedan comprenderse -si no como partes de un todo, por lo menos como elementos de algo completo" (Jameson, 1991:165). La mirada posmodernista, al posarse sobre los restos de la fragmentación moderna, tiende a efectuar reagrupaciones, a buscar un ámbito global que de cuenta de los fragmentos, un ámbito que, de todas formas, no puede ser ya el original, sino que surge precisamente del encuentro de los fragmentos en un espacio de percepción conjunto, creado partir de la fragmentación. Se trata de la formación de un significado alegórico: "ya que la nueva alegoría es horizontal más que vertical: si bien aún tiene que colgar, uno por uno, las etiquetas conceptuales a sus objetos a la manera de "The Pilgrim's Progress", lo hace con la convicción de que esos objetos (junto con sus etiquetas) son ahora profundamente relacionales, de hecho ellos mismos provienen de su mutua relación. Cuando a esto añadimos la movilidad de tales relaciones, empezamos a atisbar que el proceso de interpretación alegórica es como un escaneado que, moviéndose adelante y atrás en el texto, reajusta sus términos en una constante modificación" (Jameson, 1991:168). El cómic clásico, a pesar de lo tradicional de su aparato representativo, se nos presenta así como el puente más adecuado entre la fragmentación modernista y la función alegórica posmodernista, la cual vuelve a estar emblemática por algunas composiciones del cómic contemporáneo, rodeadas ya de muchas otras manifestaciones de la misma estética.

Figura 7



Figura 8



Pero el cómic, especialmente el cómic clásico, cuya estructura espacial tan certeramente anunciaba las posibilidades de la estética postmoderna al permitir la afloración visual del tiempo, no supone obviamente la culminación del proceso. Ésta la encontramos, por el contrario, en las instalaciones, que, a su vez, anuncian la estética de los multimedia donde la expresión ya ha dado paso por completo al período reflexivo de la imagen.

La lectura alegórica es capaz, pues, de establecer nuevos significados sobre las ruinas dispersas de la unidad anterior, a través de los cruzamientos que ponen de relieve la materialidad del escenario; a través de un espacio que es en sí mismo alegórico, y descubriendo relaciones espacio-temporales más allá de la linealidad temporal. Esta reestructuración de los elementos dispersos es una fuente de nuevos significados que confieren otra vitalidad a los objetos, de cuya interrelación surge el espacio alegórico. A través de esta concepción alegórica encontramos una nueva explicación a la convergencia aparentemente perversa de objetos no equiparables en el ámbito de un mercado tumultuoso y no discriminado más que por razones económicas, ya que, desde esta perspectiva, la equiparación que se produce entre las botas y Shakespeare no es tanto el remate de un proceso de pérdida o degradación del significado, como el fundamento de nuevos significados que nos llegan a través de un espacio alegórico que construye retículas como las mencionadas. Poco a poco, lo que aparece sobre estos intercambios y estos saltos hiperespaciales es la arquitectura del templo del poder multinacional que, por su condición difusa, carecía de representación visible. Mark Lombardi tuvo esta misma inspiración y quiso plasmarla a través de una estética relacional (figura 7) donde las interacciones no menos perversas entre poder político y poder económico en torno a un determinado suceso quedan visualizadas. Sus obras nos muestran la forma que toman las relaciones subterráneas en las que se fundamenta la realidad histórica, pero que nunca salen a la superficie. Son alegorías que expresan directamente la fábrica de lo real, contraponiéndose así a las construcciones ilusorias del deseo que suponen las representaciones pictóricas al uso de acontecimientos históricos (figura 8). Espacio alegórico y espacio "real" nos muestran aquí su verdadero alcance.

14. Fue Leonardo quien advirtió tempranamente a los pintores de la necesidad de unificar el punto de vista con la escena, haciéndoles ver lo descabellado que era hacer lo contrario.

## 8. LA NUEVA VISIBILIDAD CULTURAL

Decía al principio que la nueva imagen es una imagen desmembrada, una imagen que expone a la vista, o a la imaginación, sus diferentes dimensiones en lugar de ocultarlas como la imagen clásica (lo cual quiere decir que también podemos establecer una lectura alegórica de la imagen clásica para poner de manifiesto este ocultamiento y desactivarlo). Estas dimensiones, espaciales, temporales, espacio-temporales, virtuales, etc. las encontramos reconsideradas en el espacio de las instalaciones. De nuevo, aparece aquí el fenómeno de la visualización del contenedor: el significante de un significante, como diría Deleuze.

La sala del museo clásico, como la típica sala de exposición o galería de arte, es un espacio no significativo, un espacio indiferente. Las obras se encuentran en él despojadas del aura que poseían en sus lugares de origen a las que habían estado estéticamente ligadas (Benjamin, 1973), y es precisamente este despojo aurático el que representa el espacio inerte del museo que rodea la obra de arte. En el museo, la obra ya no está en su lugar (la iglesia, el palacio, etc.), mientras que en la galería, aún no está en su lugar (allí donde las colocará el comprador), se encuentran pues todas ellas en un limbo espacial que, a su vez, corresponde a un desplazamiento temporal. No cuesta mucho detectar en esta situación, una alegoría de la mirada burguesa, imbuida de transparencia y simplicidad, una mirada que ha servido de fundamento a la epistemología occidental, desde el arte hasta la ciencia, pasando por la política y la economía, y que se resiste a desaparecer, como muestran muchos acontecimientos contemporáneos.

En una instalación, los objetos no están colocados para exponer individualmente su entidad encerrada en sí misma, o para evocar procedencias lejanas, sino que están allí para ocupar un lugar determinado por la relación con los otros objetos. En una instalación, no se le pide al visitante que se detenga delante de un cuadro y se aisle del espacio y el tiempo para absorber esa representación concreta, aislada a su vez del espacio y el tiempo, sino que se le urge a seguir el vínculo establecido entre las distintas representaciones, de forma que los objetos se le presentan como revelaciones, como el resultado de una indagación que culmina, provisionalmente, en ese elemento concreto que está contemplando. Las "obras" -vídeos, pinturas, esculturas, performances, dibujos, representaciones electrónicas, etc.- son los ejes visibles de un significado que se transforma constantemente, dependiendo del camino recorrido para alcanzarlo. De ahí que el espacio de la instalación no pueda ser ya indiferente, puesto que es un espacio que se transforma según las relaciones que el visitante establece al recorrerlo. Las obras están ligadas al espacio concreto de la instalación y éste surge de la correlación de las obras que "contiene", pero además es un espacio que se transforma por la lectura alegórica que el visitante efectúa con su recorrido. Esta lectura alegórica, este recorrido por el espacio que forma la propia instalación, es también una creación de tiempo, de modo que los nexos conceptuales que unen los distintos objetos, las distintas manifestaciones o medios, son también nexos temporales.

Como antes sucedió con el cómic, que la toma de conciencia de la efectividad significativa de la página en la que estaba inscrito su discurso llevó a una utilización estética la misma, también las instalaciones han desarrollado una estética específica que visualiza la lectura alegórica y la convierte en plataforma de representación. Para los visitantes de algunas exhibiciones que se han celebrado en la ciudad de Barcelona los últimos años está nueva disposición no les resultará desconocida. Por citar sólo un par de ejemplos, recuérdese la instalación sobre Josep Conrad "En el corazón de las tinieblas" (2002) del "Palau de la Virreina", y la de "La Praga de Kafka" (1999) del "Centre de Cultura Contemporània de Barcelona". Parte de los espacios dedicadas a ambas exhibiciones fueron modificados para que expresaran una serie de experiencias que más que físicas eran conceptuales o, mejor dicho, para que transformaran los conceptos en una experiencia física: esos espacios formalizaban por lo tanto la lectura alegórica. El recorrido del visitante se convertía, pues, en un recorrido sobre el propio significado, a través de la relación espacio-temporal establecida por las conexiones que los diferentes elementos de la exhibición formaban entre sí. Pero no puede pensarse que esta objetivación de los significados constituía un impedimento para la libre interpretación del visitante, puesto que la posibilidad de la lectura alegórica persistía por encima del nuevo espacio que podía ser reinterpretado por ese éste, sólo que ahora a un nivel superior. Eso era posible porque la espacialización de los conceptos no había generado un espacio mimético, que hubiera podido detener el impulso alegórico, sino un espacio ligado a las fuerzas conceptuales y por lo tanto expositivas, un espacio que en muchos sentidos podríamos denominar litúrgico (15).

Figura 9



La aparición de este espacio alegórico, su inclusión en el conjunto de la muestra, constituye también una visualización y la inserción correspondiente de un tiempo alegórico. En algunas obras contemporáneas de video digital estas visualizaciones se fusionan para darnos un espacio-tiempo objetivado, así sucede especialmente en la obra de Rybczynski o en la de Bill Viola. Algunas obras de Rybczynski, por ejemplo "The Fourth Dimension" (1983), pueden considerarse una reactuación de la voluntad del futurismo de representar el movimiento de forma abstracta, sólo que en el caso del videoartista la abstracción adquiere a su vez movimiento y se expresa como espacio-tiempo visualizado. El uso de la imagen ralentizada y distorsionada por su propia duración que hace Rybczynski (figura 9) son el eco posmoderno de la obra de artistas de principio del siglo XX como el escultor Umberto Boccioni, quien en "Forma única de continuidad en el espacio" (1913) (figura 10) nos presentaba cristalizada tridimensionalmente su voluntad de crear una forma del movimiento continuo: a la voluntad de Boccioni de fijar el movimiento en la forma inmóvil, parece responder Rybczynski con su temporalización de las formas, con sus verdaderas imágenes-tiempo. También Viola juega con el movimiento, en este caso para expresar emociones. La exposición de los gestos adquiere en sus trabajos incluidos en la serie "Las Pasiones" (2000) (16) una temporalidad distinta a la real visible, se ralentiza y nos muestra así todas las facetas temporales de una emoción: nos indica que el tiempo no es abstracto, como quería Newton, sino que está ligado a las cosas y a las experiencias, las cuales deben su forma a una duración determinada. En estos trabajos la duración, el tiempo, de-forma las formas, evidenciando el hecho, invisible a nuestros ojos de no ser por la intervención de la técnica, de que las formas son siempre una conjunción del espacio y el tiempo, de que es la duración la que las con-forma (figura 11).

Figura 10



Todo ello nos lleva a reconsiderar las diferencias entre la representación mimética del espacio y el tiempo, y la representación posmoderna del mismo. En la cultura de la expresión, fundamentada en el mimetismo y, por tanto, en la transparencia del espacio y el tiempo, el autor se comunicaba desde una plataforma, desde un escenario (al fin y al cabo, el teatro ha supuesto un modelo mental, un imaginario, muy persistente en la cultura occidental), sin básicamente modificarlo en lo que se refiere a su estructura (17). Por el contrario, en la nueva situación (que no es tan nueva, puesto que, como hemos visto, se remonta a finales del siglo XIX), el "autor" se comunica a través de la recomposición de este escenario, de las coordenadas espacio-temporales del mismo. De hecho, esta recomposición hace que ya no podamos hablar de autor, de escenario o de comunicación en el sentido estricto, puesto que todo el dispositivo cambia con la transformación general. Ahora, de todas formas, ya no se trata de aceptar pasivamente una expresión -artística, científica, etc.-, sino de participar en su composición, a través de la estructuración alegórica de los resultados: el nuevo dispositivo nos lleva a reflexionar más que a contemplar, pero es una reflexión en gran medida participante.

**Figura 11: Bill Viola, "The Quintet of the Atonished" (video)**



Las nuevas formaciones hipertextuales y multimediáticas, desde las instalaciones hasta Internet se fundamentan en esta experiencia reflexiva. Ello no quiere decir que todo usuario de estos dispositivos se convierta automáticamente en un pensador imbuido de reflexiones profundas por el hecho de visitar una instalación, utilizar un programa de multimedia o navegar por Internet. No es así, de la misma manera que el hecho de aprender a leer no convertía a nadie en Victor Hugo (18), ni saber escribir garantizaba el talento necesario para crear "Los miserables". Ahora bien, de la misma forma que la invención de la escritura era el germen de la existencia de una mente como la de Victor Hugo y la aparición de "Los Miserables", es decir, de la misma forma que el dispositivo textual constituía la plataforma para un tipo de actuación -del escritor y del lector- que está en la base de la experiencia literaria, también los nuevos medios de expresión funcionan a partir de un modo que podemos denominar reflexivo y que, en su momento, dará paso a formas culturales reflexivas, a las que habrá que otorgar nuevos nombres. Estas nuevas experiencias son experiencias sobre el espacio y el tiempo, es decir, sobre la fábrica misma de la realidad: el espacio y el tiempo no delimitan un escenario indiferente como antes, sino que son el material que utilizan las nuevas representaciones para confeccionar escenarios a medida. Es sobre el fundamento mismo de lo real sobre lo que reflexionamos al usar los nuevos dispositivos, de manera que nada queda a cubierto de esta actuación.

15. Para ejemplos de este tipo de espacio, ver las películas de Andrei Tarkovski, especialmente "El espejo" (1974) o "Nostalgia" (1983). Ver también el reciente trabajo de Inês Castel-Branco "Camins efimers cap a l'etern. Interseccions entre litúrgia i art" (2003), "Premi Joan Maragall sobre cristianisme i cultura", donde se dice que "La liturgia es, en el fondo, una "puesta en escena" del misterio que celebra (...) en la liturgia no hay espectadores ni público, sino un cuerpo orgánico donde todos son actuantes de una obra".

16. Sobre esta serie, ver el formidable catálogo editado por John Walsh (2003) para las exhibiciones de la National Gallery de Londres y el Getty Museum de Los Angeles. Hay una edición de la Fundació la Caixa, Barcelona, 2004.

17. Cuando el escenario teatral se modifica, después de haber sido fundamentalmente naturalista a partir de mediados del XIX, es una vez las nuevas percepciones del espacio y el tiempo han sido puestas en práctica, especialmente con el cine: es entonces que Craig, Appia, etc. descomponen el espacio del escenario y lo amoldan a las necesidades expresivas.

18. Recordemos que Victor Hugo le hizo decir a uno de sus personajes, señalando un libro frente a la catedral de Notre Dame: "esto acabara con esto". El libro anulará las catedrales, esta era significa el fin de la otra. La sentencia es más profunda de lo que parece y tiene muchos niveles de lectura que coinciden con la situación actual.

## 9. EL NACIMIENTO DE UNA PERCEPCIÓN

Vivimos aún de los despojos del siglo XIX, de lo que allí se gestó y de lo que allí se empezó a destruir. La imagen, por ejemplo, es, desde el siglo XIX, una imagen técnica. Cuando las nuevas tecnologías fabricadoras y reproductoras de imágenes, esencialmente la fotografía pero de inmediato las técnicas de impresión, separaron este proceso de la mano humana para automatizarlo (Benjamin, 1973), iniciaron también otro proceso menos estudiado: separaron las imágenes en dos partes, una física y objetiva; la otra, virtual y subjetiva. Ambas provistas de visibilidad, pero de una diferente cualidad visual, puesto que una de ellas suponía una visión subjetiva, basada en "la noción de que nuestra experiencia sensual depende menos de la naturaleza de un estímulo externo que en la composición y el funcionamiento de nuestro aparato sensorial" (Crary, 1999: 12). Aún más: esta visión no depende solamente de nuestro aparato sensorial, sino de un aparato técnico que se coloca entre nuestra percepción y una imagen básica que resulta de la modificación de la imagen tradicional mimética causada por la introducción en la misma de la conciencia de la temporalidad.

**Figura 12**



La fenomenología de las imágenes-movimiento del siglo XIX se muestra muy claramente en los juguetes ópticos que, desde el taumatropo al zootropo, fueron populares a lo largo de toda la centuria. El más conocido de todos ellos, y en el que se sintetiza mejor la técnica básica de la reproducción del movimiento, es el zootropo, cuya base es un círculo en el que se han insertado una serie de imágenes que son producto de la descomposición de un determinado icono en una serie de momentos del mismo (figura 12): al poner en movimiento el círculo, mediante el aparato correspondiente, aparece una imagen global móvil, es decir, se recomponen la unidades que, al reaparecer juntas, lo hacen provistas de una nueva cualidad, el movimiento, de la que antes carecían.

**Figura 13**

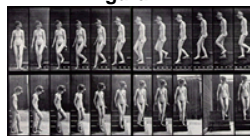


A partir de este momento y hasta la aparición de la imagen digital, a finales del siglo XX, se irá disolviendo paulatinamente la primacía de la primera imagen, la material fragmentada, en favor de la segunda, la imagen virtual. La inclusión del movimiento en la imagen, la va desmaterializando hasta convertirla en una imagen-tiempo fantasmagórica.

Hasta la invención del cinematógrafo la dualidad, sin embargo, subsiste, aunque cada vez más internalizada en los aparatos. Si en los primeros juguetes ópticos, la imagen básica (figura 13) era tanto o más visible que la segunda imagen o imagen virtual resultante, en el cine prácticamente ningún espectador ve la primera imagen, las tiras de celuloide, que están enterradas en el corazón de la máquina (aunque siguen siendo visibles, por lo menos para el operador). En el video, sin embargo, las imágenes base han desaparecido: no son visibles para nadie, ya que sobre la cinta sólo hay estructuras electromagnéticas invisibles, rastros analógicos del contacto, no de la luz sino de ésta reconvertida mediante la técnica de la cámara. Más tarde, con la imagen digital, la distancia entre el objeto captado y la imagen resultante se agrandará aún más, mediante un nuevo salto por el que la luz origen acabará siendo convertida en símbolos numéricos.

Pero ello no quiere decir que la imagen base haya desaparecido, puesto que sigue formando parte del imaginario técnico, como lo prueba el hecho de que el aparato videográfico o el infográfico conserven la estructura funcional, es decir, los pasos (captación-fijación-proyección) antes necesarios para crear las imágenes movimiento y ahora obsoletos. Son como un espectro del mecanismo anterior que prevalece sobre los funcionamientos actuales. Como indica Antoine Picon, respecto al imaginario técnico: "estas representaciones imaginadas, estas imágenes, si queremos, se distinguen de otros tipos de representación en que nacen del uso metafórico del lenguaje. Los vínculos que las unen les confieren unas condiciones que van más allá del contenido visual que vehiculan. Más que las imágenes, es su puesta en relación lo que produce un significado" (Picon, 2001).

**Figura 14**



Las imágenes básicas, cuya forma representacional se modificaba por la inserción inanimada del tiempo en ellas, forma parte ahora de un inconsciente técnico de la imagen: son el contenido reprimido de esa imagen, es decir, su condición técnica, no natural, aquello que las imágenes en movimiento pretenden no ser pero son. Hasta la fotografía, las imágenes guardaban un contacto directo con un estímulo externo, lo que podía garantizar su pretendida fidelidad realista, su objetividad como tantas veces se ha dicho, pero en el momento en que se inicia la escisión descrita, esta garantía desaparece y lo que tenemos son, en un principio, imágenes escindidas y luego imágenes subjetivas (subjetivas a través de la técnica aliada con nuestro aparato sensorial). La introducción, pues, de un simulacro de tiempo natural en las imágenes, a través del movimiento, crea un nuevo tipo de imágenes que, entre otras cosas, se muestran capaces de objetivar nuestras experiencias subjetivas del espacio y el tiempo.

**Figura 15**



A lo largo del siglo XIX, las imágenes juegan, sin embargo, con la dualidad por la que se expone a la vez el tiempo, asimilado al movimiento, y la desconstrucción de ese tiempo-movimiento, que puede llegar a fundamentar un nuevo tipo de representaciones, válidas en sí mismas, como puede verse en las series confeccionadas por Muybridge y publicadas como estudios sobre el movimiento de los cuerpos (figura 14) o la imágenes de Étienne-Jules Marey (Marey, 1994). Este tipo de modificaciones que experimenta la representación son, en cierta forma, herederas de antiguos procedimientos de representación del tiempo en la imagen fija, especialmente en la tradición de la pintura al óleo, que en su momento de apogeo se refirió siempre a un tiempo ideal encapsulado en la imagen perfecta (por ejemplo, de un retrato o un paisaje), pero que antes de ese realismo, había buscado incluir en la misma imagen los distintos momentos de un conjunto temporal, casi siempre de tipo simbólico, como decíamos antes (figura 15) (19).

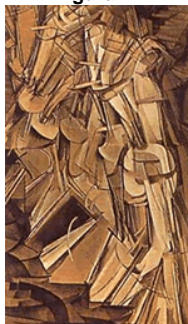
Esta tipo de imagen fragmentaria, tan extendida, prepara la llegada del período industrial del cómic (20), con el que guarda semejanzas estructurales. Pero no podemos olvidar que, hacia finales de siglo, se produce, a través de movimientos pictóricos como los prerrafaelitas y los simbolistas, una recuperación de la técnica de los denominados polípticos, es decir, cuadros compuestos por varias imágenes que fueron característicos del Gótico y más tarde del Barroco. En los polípticos (figura 16), el tiempo se expone de forma parecida a lo cómics, mediante la exhibición de diversos momentos de la historia concatenados. La diferencia con el cómic es, sin embargo, que en lo polípticos estos momentos no se hallan temporalmente tan cerca unos de otros como están las viñetas, sino que forman elipsis mucho más amplias o representan en realidad abstracciones de una determinada historia, mostrada a través de momentos distintos pero no ligados por una duración, sino precisamente por la idea abstracta de historia. De todas formas, esos conjuntos constituyen una manera de representar el tiempo, análoga a la que sustentaban en su momento histórico genuino, durante el Gótico o el Barroco, y a la vez proponen una lectura temporal moderna por asimilación de la nueva estética: el espectador del cuadro relaciona alegóricamente los fragmentos y en esta relación hay un contenido temporal.

**Figura 16**



Duchamp y los futuristas desarrollarán otro tipo de exposición del movimiento, una vez el cine haya asimilado la fenomenología de éste en sus imágenes-tiempo. En su célebre "Desnudo bajando una escalera" (1912) (figura 17), Duchamp plantea una combinación de imagen fija y representación del movimiento, una síntesis que da lugar a una imagen híbrida, en la que de manera abstracta aparecen unidas las dos visualidades que la técnica había separado anteriormente. Visto de otra manera, podemos considerar que en esta imagen, como en las análogas de Balla, Carrá, etc., reaparece en la superficie lo que el cine había ocultado, de forma pretendidamente definitiva: la condición fragmentaria de la imagen-movimiento.

**Figura 17**



La revolución perceptiva que se produce a lo largo del siglo XIX acabará plasmándose en las rupturas vanguardistas más que en los medios de masas (21), si exceptuamos la publicidad, que de hecho guarda muchas analogías con formas de vanguardia como los fotomontajes, en los que el proverbial conjunto pictórico formado por un espacio homogéneo y un tiempo ideal se transforma en síntesis presididas por la tensión de un espacio y un tiempo dislocados (figuras 18 y 19).

**Figura 18 y 19**



Esta nueva percepción, no sólo se transmitirá a través de las formas visuales, sino que también la novela mostrará transformaciones equivalentes y explorará sus posibilidades que, en un principio, sólo serán aún de carácter expresivo. Desde Joyce y Proust al Dos Passos de "Manhattan Transfer" (1925) o al Huxley de "Point Counterpoint" (1928), por citar las primeras rupturas más populares, los narradores dejan de percibir la realidad de forma homogénea, principalmente porque ha desaparecido la posibilidad de un eje

unificador -el tiempo- que aglutine todos los espacios posibles en un único fluir indiferente. Estos primeros síntomas acabarán desembocando en las formas hipertextuales de finales de siglo pasado, después de pasar por toda clase de experimentos, sobre todo durante los años sesenta: estos hipertextos, junto con las estructuras multimediáticas en las que se combinan texto e imagen serán ya plenamente reflexivas.

El videoclip y el mismo uso a través del mando a distancia (zapping) de una televisión sobredimensionada por la proliferación de canales, ahondarán en la fragmentación perceptiva, a la que contribuirá también la nueva estética de los videojuegos. Pero erraríamos si viéramos en estas manifestaciones tan sólo una continuación de la típica fragmentación modernista, porque ello querría decir que no tenemos en cuenta las experiencias temporales que las mismas comportan y que son ya posmodernistas. La disolución del tiempo clásico abre la posibilidad de una mirada alegórica que renueva el significado de los fragmentos e introduce una nueva temporalidad. Es un fenómeno que se pone de manifiesto en el modo de trabajar de determinados artistas como David Hockney que, además de pintar, experimenta con collages fotográficos (figura 20). Para confeccionarlos, descompone el sujeto en diferentes tomas parciales que luego reúne de forma que recompongan la figura, pero dejando a la vista las fisuras que el propio procedimiento produce. El siguiente fragmento de una de sus entrevistas pone de manifiesto el surgimiento de esta nueva sensibilidad espacio-temporal:

"Entrevistador: Se me ocurre que el elemento que usted dice que le falta a la fotografía es el tiempo. Pero incluso cuando se juntan varias imágenes, se inyecta..."

Hockney: Tiempo. Así es; me di cuenta de ello muy rápidamente. Parece que estas imágenes han añadido una nueva dimensión a la fotografía. Yo quería añadir tiempo a la fotografía de una forma más evidente que el hecho de que mi mano presionara el disparador, y ahí estaba, podía ser hecho" (Hockney, 1988:18)

Los diversos espacios que ha producido la fragmentación fotográfica de lo real, al ser nuevamente conjuntados producen, por tanto, una dimensión temporal, pero este factor tiempo es distinto del tiempo anterior a la fragmentación -el tiempo existencial de la figura. En principio, porque ha sido visualizado a través de los fragmentos, a través de los intersticios que aparecen entre las imágenes cuando éstas se interrelacionan, y luego porque es tiempo materializado, un tiempo particular de cada fragmento que se expande sobre la composición al ponerlo en contacto con los demás fragmentos. La suma total del tiempo de los fragmentos podría considerarse equivalente a la duración del acto fotográfico, la de las distintas tomas que lo componen, pero no es del todo así, puesto que falta el tiempo de los intervalos no registrados en foto alguna y además esta temporalidad no es sucesiva como aquella, sino plástica.

Figura 20



Esta nueva temporalidad se constituye en plataforma de una renovada dramaturgia, como vemos en algunos efectos especiales cinematográficos. Los efectos de "tiempo congelado" (planos circulares alrededor de una figura "suspendida en el tiempo") o "tiempo gelatina" (la ralentización extrema de una acción naturalmente inmediata como el disparo de una bala) (22) que aparecen en películas como "The Matrix" (1999, 2003) son un buen ejemplo de esta materialización del tiempo (23). Estas formas aparecen también en videoclips y videojuegos.

19. En una imagen como la de Tiziano lo que se busca no es representar el movimiento, o establecer una base técnica para su reproducción, sino representar la Historia, es decir, alegorizar el movimiento temporal en el que se hallan sumergidas todas las vivencias humanas, a través de una representación espacial que en su disposición nos informa incluso, sin que el mismo pintor lo quisiera expresamente, del imaginario temporal en el que éste se halla sumergido y que organiza el tiempo como una sucesión lineal de momentos.

20. La narración gráfica es anterior al nacimiento del cómic moderno: la encontramos ya en las obras de Hogarth y más concretamente en las de Topffer, quien a principios del XIX desarrolla técnicas muy avanzadas de dramaturgia visual.

21. De todas formas, hay que tener en cuenta que tanto Benjamin como Kracauer consideraban que los medios de masas (especialmente los espectáculos cinematográficos combinados con las variedades) transmitían a éstas una visión fragmentada y rítmica de la realidad que coincidía con la que era típica de la vida en las grandes ciudades y que, por lo tanto, permitía una toma de conciencia de la realidad.

22. A estas representaciones del tiempo se la denomina también en conjunto "tiempo bala" (bullet time)

23. A lo largo de este escrito no he mencionado, por cuestiones de espacio y porque es más conocida, la fenomenología cinematográfica en la medida que se merecía por su función crucial en el desarrollo de las formas espacio-temporales, pero ello no quiere decir que no reconozca su importancia como germen de otras transformaciones sí mencionadas. El lector puede acudir a los estudios de Deleuze (1984, 1987) para paliar este defecto.

## 10. EL SUEÑO DE LA TECNOLOGÍA

Hoy en día, prácticamente todas las representaciones son representaciones técnicas (24). Se trata de un fenómeno del que apenas percibimos su alcance y, sin embargo, supone un cambio trascendental en nuestra manera de conocer el mundo. Si nuestra realidad está formada por la articulación de las coordenadas de espacio y tiempo que hemos venido estudiando, las imágenes técnicas



modifican la concepción de las mismas, en distintos grados, según de donde provengan esas imágenes. Por ejemplo, no es lo mismo la reproducción de un cuadro sobre papel que a través de un soporte videográfico o digital, aunque en todos los casos nuestra percepción de la imagen y de su relación con la realidad varía con respecto a las propuestas de la obra original. Por otro lado, el cine, con la dramática inclusión del factor temporal en su factura y la consiguiente modificación del otro vector, el del espacio, a través del montaje, supuso, en su momento, un cambio muy radical de estas concepciones e inauguró una nueva era, relativa a la mezcla de ambos parámetros: la era del espacio-tiempo que iba determinar las representaciones de la realidad hasta nuestros días.

McLuhan nos instó a suponer que las modernas tecnología no hacían más que extender el potencial de nuestros sentidos, de manera que a cada nuevo instrumento nos alejábamos más de nosotros mismos, de nuestro cuerpo y de nuestra subjetividad, en dirección a un mundo que, de esta forma, comprendíamos cada vez mejor. Pero esto es solamente parte de la historia y quizá la menos importante porque nos dice poco acerca de la tecnología y su relación con lo real y con el sujeto.

Lo cierto es que, desde finales del siglo XIX, la técnica va, por el contrario, al encuentro del sujeto con el fin de amoldarlo a una determinada concepción del mundo. Se trata, más que de una cuestión de poder (que también participa del fenómeno como efecto colateral), de una disposición propia de la misma tecnología que señala la existencia de un cambio de paradigma. El cine puede considerarse el emblema de estas transformaciones, mientras que la fotografía, cuya aparición marca la frontera entre ambos acomodos, constituye una técnica de transición. Vilém Flusser vertió en su libro "Una filosofía de la fotografía" publicado en 1983 (2001) una serie de intuiciones geniales acerca de esta cuestión crucial. En él nos advierte que los instrumentos técnicos son la plasmación de las ideas científicas, las cuales provienen, a su vez, de determinados planteamientos teóricos. Por lo tanto, el funcionamiento de los dispositivos lo que hace primordialmente es poner en práctica el imaginario en el que se asientan esas ideas, de modo que, al utilizar un instrumento, no nos comunicamos directamente con el mundo como totalidad homogénea, sino sólo con aquella faceta del mismo que el imaginario del que ha surgido el dispositivo controla: de hecho, la acción tecnológica supone una primera materialización de ese imaginario, la plasmación de una posibilidad entre las muchas que permite el socio-cosmos. En resumen, la técnica no es transparente, y más que prolongar nuestros sentidos, los amolda a la escena conceptual y cognitiva a través de la que se desarrolla su funcionamiento.

A este planteamiento se enfrentaría Canguilhem cuando afirma que "las ciencias aparecen siempre en un cuadro donde preexiste una transformación de las técnicas. De esta manera el sabio sólo intervendría para explicitar, purificar o precisar un saber de origen empírico" (25). Estas dos perspectivas, la de Flusser y la de Canguilhem, nos colocan ante una aporía muy característica en la que se cae muy fácilmente cuando se trata de cuestiones genealógicas. Como no existe un verdadero punto de partida del nacimiento de la técnica y de la reflexión sobre el mundo (la ciencia como tal puede ser datada más fácilmente) no podemos decir exactamente, en cada caso, qué fue primero, si la tecnología o la reflexión. Es cierto que si observamos la era pre-científica, la técnica, más desarrollada y precisa que las actividades reflexivas en torno al mundo material, abría siempre un campo de posibilidades al que se acogía luego la reflexión teórica. Pero Canguilhem puede que se extralimite en su razonamiento al aplicarla también al ámbito científico moderno, aquel del que está hablando Flusser al referirse principalmente a la fotografía. Si nos atenemos a ésta, y la utilizamos como ejemplo de lo que sucederá más tarde, veremos que la técnica fotográfica concreta apareció después de siglos de reflexión en torno a determinadas ideas sobre la luz, la fisiología del ojo, la óptica, etc., todo ello en un marco filosófico más amplio, dominado por familias de metáforas que tenían como eje central el modelo de la cámara oscura. No se puede negar que, una vez desarrollada, la técnica promueve la aparición de una serie de nuevos problemas de los que la ciencia debe hacerse cargo, pero el paradigma en el que se mueve el conjunto no lo crea esa técnica, sino el conjunto de teorías e hipótesis que sustentan el mundo posible donde aquella aparecerá en forma de instrumentos, entre otras cosas, para verificar los parámetros de ese mundo con su actuación práctica. De hecho, la distinción clásica entre los conceptos de técnica (pre-científica) y tecnología (producto de una ciencia operativa), sitúan el enfrentamiento en sus verdaderas dimensiones: las técnicas primitivas establecían ellas mismas marcos conceptuales que podían desarrollarse filosóficamente, mientras que las modernas tecnologías son claramente el producto de unas ciencias plenamente fundamentadas desde el punto de vista teórico. En este sentido, podríamos considerar que una determinada tecnología es como un conjunto de experimentos, consolidados en cada uno de los dispositivos que surgen de la misma y cuya estructura funcional constituye la materialización de las hipótesis que formaban el marco teórico en el que esa tecnología apareció.

Como sea que la relación entre teoría y práctica es, de todas formas, dialéctica, sobre todo a corto plazo, podemos considerar que tanto Flusser como Canguilhem tienen razón, sino intentamos convertir sus posturas en categorías absolutas. Pero, de todas formas, hay algo que echamos a faltar en esta ecuación y es el factor subjetivo que concierne al usuario. Si no podemos negar que el saber práctico de los aparatos está determinado por toda una serie de saberes teóricos, sobre todo en la era de las máquinas complejas que se inicia con la fotografía, tampoco podemos olvidar la voluntad que muestra el usuario de actuar en el mundo al utilizar cualquier instrumento. Por consiguiente, cuando nos valemos de la técnica, le imponemos, dentro de lo posible, una actuación que es particularmente nuestra. Parecería, pues, que el ser humano, como usuario, se encuentra con la tecnología a medio camino: por un lado está su voluntad de usar el instrumento para un fin determinado, por el otro, la condición apriorística de ese instrumento con sus fines particulares que no siempre coinciden con los del usuario. Ahora bien, esta tensión entre dos fuerzas -una, la nuestra, abierta y deseante; la otra, la tecnológica, cerrada y sistemática- no produce una situación tan equilibrada como parece, ya que los dispositivos técnicos nos reciben con una serie de requisitos que no sólo canalizan nuestra voluntad y acaban adaptándola a sus fines, sino que son condición sine qua non del funcionamiento de los mismos. Estos requisitos nos son impuestos desde una triple naturaleza. Por un lado, como sea que los parámetros de los utensilios han sido previamente adaptados a las necesidades de los sentidos y del cuerpo con el que van a encontrarse (a esta función se la denomina ergonómica, pero el fenómeno al que me refiero tiene mayores ramificaciones y es mucho más sutil), nuestra coincidencia con ellos no provoca extrañeza, sino reconocimiento: como le ocurría a McLuhan, nuestra primera impresión es que esos aparatos están hechos para nosotros y que, por tanto, son realmente parte nuestra, extensiones de nuestros sentidos. Además consideramos que nos pertenecen a cada uno de nosotros en particular, no comprendemos inmediatamente su condición de dispositivos sociales. Un ejemplo muy claro sería el teléfono móvil del que hemos tomado posesión con tanta rapidez precisamente porque su llegada nos ha parecido del todo natural, como si fuera una destilación lógica de nuestro cuerpo y nuestras necesidades vitales. No advertimos que, desde el punto de vista social, lo que de hecho ocurre en el momento de adquirir un teléfono móvil es que ingresamos en la esfera de esta tecnología como pieza integrante de la misma, aparte de que también nos integremos en el ámbito económico de determinada compañía de comunicaciones. Por otro lado, el pacto que supuestamente establecemos con un dispositivo tecnológico no sólo significa que aceptamos el ofrecimiento amistoso de su diseño (user friendly), sino que nos comprometemos a adaptarnos al mismo mediante toda una serie de aprendizajes que, poco a poco, harán que pasemos de ser simples usuarios del dispositivo a servidores del mismo: en nuestra relación con los aparatos más automatizados de la actualidad acabamos siendo un módulo más de los mismos, necesario para que aquellos puedan cumplir sus funciones. Pensemos, por ejemplo, en la relación que un usuario no especializado puede tener con su cámara digital completamente automatizada: lo único que separa a este usuario de ser un simple servidor de la cámara, que es la que verdaderamente decide los parámetros de la foto a tomar, es el hecho de que aún puede determinar el encuadre, aunque no sabemos hasta cuando, ya que la automatización y la estandarización van en aumento ante el entusiasmo general de los consumidores. Esta simbiosis progresiva entre

los usuarios y las artilugios tecnológicos, que hace de cada uno de nosotros un prototipo de ciborg, significa que nos instalamos en el imaginario de la máquina y que operamos, de ahí en adelante, a través de las normativas de ese imaginario: vemos el mundo tal y como los aparatos, desarrollados como resultado de diversas hipótesis tecnocientíficas, disponen que tiene que verse. Luego lo representamos de acuerdo con esos parámetros aprendidos a través de la tecnología correspondiente.

El problema resulta más escandaloso en el campo artístico, especialmente en el ámbito de los nuevos artes digitales y electrónicos. La pregunta que se hacen los teóricos de este campo es hasta dónde debe penetrar el artista en el corazón de la máquina, en lo que en principio, como afirma Flusser, es una caja negra de cuyo interior el artista no sabe nada. ¿Debe adquirir los conocimientos suficientes de informática o de ingeniería como para dominar el medio en lugar de ser dominado por él? ¿Puede considerarse que su labor es verdaderamente artística, es decir, creativa y original, si lo que hace se desarrolla en un escenario suministrado por la tecnología y a través de unos parámetros que establecen el software y el hardware correspondientes? Son preguntas que indican hasta qué punto han cambiado las relaciones del artista con la tecnología durante el último siglo, pero sus respuestas conciernen, de hecho, a todos los ámbitos sociales en los que ésta tiene un papel preponderante. Pensemos simplemente en lo que suponen los actuales colores industriales con respecto a la paleta anterior a este proceso de fabricación artificial de los mismos, o en el hecho de que las emulsiones fotográficas y, sobre todo, cinematográficas establecen un rango de tonalidades industrialmente predeterminadas que anteceden a la propia concepción de lo real de fotógrafos o cineastas.

Proponer, como solución a este dilema, que el artista debe adquirir para desarrollar su labor un conocimiento profundo de los instrumentos que utiliza constituye, hoy en día, una salida en falso, porque convierte, quieras que no, al artista en un ingeniero. Puede ser que, al llegar al fondo del dispositivo, el artista que se haya propuesto dominar el medio consiga remontarse de nuevo a la superficie para expresar en ella el dominio tecnológico que ha adquirido, pero el lastre que supone el control de estos parámetros pesará sobre su labor como una losa, ya que constituye una tarea demasiado pormenorizada como para que le permita librarse de la misma una vez la haya interiorizado. No digo que no pueda realizar una labor expresiva, pero será una expresión de la tecnología correspondiente, en lugar de una expresión efectuada mediante esa tecnología.

Nunca es posible, además, ser un completo experto en determinada materia, a menos que uno se dedique plenamente a ella: por ejemplo, un director de fotografía conoce a fondo el tipo de emulsiones que utiliza y sabe el rango de sus posibilidades, pero, aún así, no efectúa su labor al mismo nivel que el ingeniero que, conjuntamente con otros técnicos, toma las decisiones necesarias para la creación de ese material. Introducirse en este ámbito a fondo, supondría cambiar de tecnología, dejar la fotografía por la ingeniería. Regresar resulta luego complicado.

Esta situación es propia del ámbito de las tecnologías, que la mayoría de las veces están formadas, contrariamente a las simples técnicas, por la confluencia de un conjunto de saberes distintos. Anteriormente, la técnica relativa a cada medio artístico era propia del mismo, había sido creada desde la esfera específica para resolver los problemas que en ella se planteaban. Pero éste no es el caso actual, en el que los instrumentos que utilizan algunos artistas contemporáneos surgen de otros territorios y, generalmente, quienes los han diseñado no tienen ninguna relación con la actividad artística. También es verdad que de la experimentación artística, se desprenden soluciones que luego son aplicadas a la propia tecnología. Pero estos circuitos, en principio, son ajenos al arte en sí y los artistas siempre se encuentran en situación de dependencia con respecto a los ingenieros, que son quienes cartografían de alguna manera el territorio.

Figura 21 y 22



Recordemos que la opción de volcarse en un dispositivo técnico para tratar de modificar su conducta fue la que tomaron inicialmente los artistas de video cuando tuvieron que enfrentarse, por primera vez en la historia del arte, con una tecnología que se resistía a permanecer en segundo plano (26). El caso más emblemático es el de Nam June Paik, quien inició su labor pionera penetrando en el corazón de los instrumentos, en su caso los relativos a la tecnología del video, para desarticular sus operaciones tradicionales. Su finalidad era obligarles a producir resultados distintos a aquellos para los que estaban diseñados, como en las obras presentadas en la muestra de 1963, "Exposition of Music-Electronic Television", donde utilizó imanes para alterar las imágenes de una serie de monitores de televisión. Ciertamente, con ello, creó imágenes inéditas (figura 21), pero mucho menos relevantes que las que produjeron luego los artistas que decidieron utilizar la tecnología más como medio con el que expresar ideas que como plataforma para producir abstracciones a contrapelo. El mismo Paik encontró, posteriormente, un camino más fructífero en la utilización alegórica de la técnica, donde ésta, en lugar de ser utilizada como instrumento, aparecía como monumento (figura 22). En el primer caso, cuando se trataba de ir contra la técnica, se terminaba prisionero de la misma, ya que, por mucho que las imágenes producidas fueran en contra del prototipo industrial, lo cierto es que eran poco más que productos técnicos. Por el contrario, la opción de aquellos artistas que se limitan a saber usar los instrumentos sin pretender dominar su funcionamiento básico, da como resultado, aunque parezca paradójico, una mayor libertad con respecto al dispositivo, ya que, a pesar de que las imágenes siguen perteneciendo básicamente al imaginario de una determinada tecnología, se plantean operaciones que están por encima de lo puramente técnico.

De todas maneras, ni la decisión de trabajar en el corazón de la máquina -típica por otro lado del imaginario modernista-, ni la de olvidarse de la ingeniería y trabajar dentro de los límites operativos que propone el dispositivo -una opción que podría considerarse clásica o post-clásica-, resuelven ni mucho menos todos los problemas que la mediación tecnológica supone en la actualidad. Entre otras cosas, porque por muy penetrante que sea el saber sobre los dispositivos que componen una determinada tecnología, ello no garantiza, antes al contrario, el conocimiento profundo de las implicaciones metafísicas de la misma (Daston, 2000), unas implicaciones que la opción contraria, en principio, tampoco se plantea, aunque no deja de ser cierto que quien trabaja con las ideas está más posibilitado de conceptualizar las contradicciones del medio que no el que simplemente trabaja con la técnica en sí (27).

Existe en la actualidad una tendencia que, partiendo de una unificación conceptual y operativa del arte, la tecnología y la ciencia, pretende resolver estos conflictos, aunque de forma eminentemente práctica. Esta tendencia se concentra principalmente en los denominados Media Lab (Media Laboratory) en los que trabajan de forma conjunta ingenieros y artistas. Un ejemplo de este sistema de trabajo lo podemos encontrar en el entorno de la revista "Leonardo", editada por el MIT, el cual posee, a su vez, uno de los Media Lab más importantes del mundo. Por lo que respecta a España, es en el ámbito del FECYT (Fundación española de ciencia y tecnología) donde actualmente se trabaja alrededor de la citada confluencia.

Los Media Lab ocupan un lugar estratégico en el ámbito de la tecnología industrial de la actualidad, ya que sirven de puente entre el complejo militar-industrial que, a lo largo de las últimas décadas, ha desarrollado una serie de nuevas tecnologías cuyo alcance ha acabado superando el uso militar inicial, y la industria general del consumo. En los Media Lab, estas innovaciones son recogidas por artistas que, al utilizarlas creativamente, descubren todas sus posibilidades y acaban creando aplicaciones susceptibles de ser comercializadas. En este caso, el arte sirve de banco de pruebas, de campo creativo capaz de limar las asperezas de los productos tecno-militares y ponerlos a disposición de la industria.

Si bien es cierto que este funcionamiento podría leerse como una alegoría de la propia situación del arte o del diseño contemporáneos, cuya despolitización los convertiría en simples embellecedores de las contradicciones sociales, cuando no en directos enmascaradores de realidades éticamente reprobables, no por ello es posible menospreciar su trascendencia en muchos otros sentidos. Es un signo de los tiempos que no podamos librarnos de estas contradicciones tan fácilmente (28). Pero no es posible rechazar la actividad de los Media Lab sólo por su situación estratégica, como hubiera sido descabellado menospreciar las técnicas de Realidad Virtual o Internet por el hecho de que fueran productos provenientes de la industria de guerra. Esta condición simbiótica que reúne diferentes esferas sociales, algunas de ellas poco recomendables ideológicamente, es, como digo, una condición del mundo actual, difícilmente evitable sin caer en reduccionismos. Al fin y al cabo, los mismos conglomerados industriales, las corporaciones multinacionales, abarcan ámbitos muy diversos y, a veces, insospechados para los no expertos, de manera que cada uno de los objetos que nos acompañan en nuestra vida, desde el automóvil al libro, desde los zapatos a la comida, puede estar contaminado por una práctica moral o políticamente reprobable de un sector del conglomerado, en el mejor de los casos. Es obvio que, ante este delicado panorama, se hace necesario encontrar herramientas críticas y políticas distintas a las que hemos venido utilizando hasta ahora, puesto que seguir con los métodos antagónicos tradicionales no conduce a ninguna parte porque éstos carecen de la sutileza que la nueva realidad demanda. Pero lo más importante es tomar conciencia de que estas nuevas herramientas sólo pueden surgir del entendimiento profundo de la nueva situación y del aprovechamiento en positivo de sus posibilidades. Dicho esto, hay que añadir que los Media Lab e instituciones similares no solamente constituyen un poderoso dispositivo a través del que la ciencia y el arte contemporáneos se alimentan mutuamente, sino que también son, en principio, un emblema de la condición híbrida del saber contemporáneo. Es un fenómeno, por lo tanto, a considerar porque representa una de las fronteras a través de las que éste saber avanza con mayor energía.

Pero también es cierto que, en general, algo queda fuera de los Media Lab que impide que sean el verdadero taller del arte contemporáneo en su relación con la ciencia y la técnica. Aún aceptando las premisas en que se basa su existencia, es obvio, al leer muchas de las contribuciones que los integrantes de esos laboratorios publican en revistas como "Leonardo" o en las mismas Web de los Media Lab, que sus trabajos se posicionan casi siempre en algún punto de una línea que va de lo tecnológico a la creativo, pero siempre de manera que la cercanía a uno de ellos, significa el equivalente alejamiento del otro. Es muy difícil encontrar una propuesta que suponga una verdadera simbiosis de ambos extremos y que, tal como están las cosas, es decir con la actual hegemonía tecnológica, sólo sería efectiva si surgiera de un planteamiento radicalmente distinto: es decir, si un medio artístico consiguiera trazar los parámetros de un imaginario al que fuera la tecnología la que tuviera que adaptarse y no a la inversa, como sucede actualmente. De nuevo tenemos que tener en cuenta los peligros de la generalización, ya que es muy posible que existan prácticas en determinados Media Lab donde esta situación se produzca, pero no parece que sea ésta la tendencia más habitual. Es más, precisamente porque los Media Lab son un producto de la constelación tecnológica y no de la del arte; precisamente porque son lugares donde la performatividad tiende a prevalecer, por razones obvias, sobre lo reflexivo y lo crítico, podemos afirmar que su condición, aún siendo muy positiva y sobretodo sintomática, no es ni mucho menos la ideal, ya que no consigue dar respuesta a la totalidad de los problemas actuales.

Más allá de estas disputas, la verdad es que nos encontramos inmersos en una determinada ecología donde lo humano y lo técnico se hibridan profundamente, como podemos constatar, día tras día, en un panorama social donde se barajan desde las prótesis corporales, de larga tradición, a los chips cerebrales de más reciente hornada, por no citar la creciente importancia de la ingeniería genética. De todas formas, esta confluencia material, cuyas consecuencias Donna Haraway ya exploró en su famoso "Manifiesto ciborg" publicado en 1984 (1995), no marca el límite del fenómeno, sino que, además, tenemos una serie de hibridaciones sociales, conceptuales e incluso psicológicas que hay que tener en cuenta. Todo ello nos obliga a plantearnos el problema de las actuales formas tecnológicas desde una perspectiva ontológica. La tecnociencia está creando una segunda naturaleza, cuya existencia hace que varíe la inmensa mayoría de los parámetros que estábamos acostumbrados a utilizar en situaciones anteriores: "¿qué pasa cuando las formas de vida se convierten en tecnológicas? En las formas tecnológicas de vida comprendemos el mundo por medio de sistemas tecnológicos. Como creadores de sentido, actuamos menos como cyborgs y más como interfaces de humanos y máquinas; conjunciones de sistemas orgánicos y tecnológicos" (Lash, 2005:42).

24. Pensemos que la gran mayoría de obras de la historia del arte sólo las podemos ver a través de reproducciones gráficas, videográficas o digitales.

25. Glosado por Elisabeth Roudinesco (2005): *Philosophes dans la tourmente*, París, Fayard.

26. El cine nunca opuso este tipo de resistencia. Desde un principio, y excepto en el caso de algunos vanguardistas, se presentó como un medio en el que lo tecnológico y lo conceptual estaban, aunque ilusoriamente, separados.

27. Notemos que es en este territorio de la tecnología donde el concepto de metafísica se convierte en algo verificable, puesto que no es posible negar que a la física de los aparatos la envuelve un conjunto de ideas que han acompañado la concepción y al desarrollo de los mismos. Es algo fácil de comprobar en cualquier laboratorio científico, donde los instrumentos han sido creados para funciones muy específicas que están ligadas a las hipótesis de trabajo que rigen su funcionamiento y su finalidad. Lo mismo sucede con los dispositivos que se utilizan en el exterior de los laboratorios, aunque la ausencia material de éstos haga parecer que no existe ningún envoltorio semejante alrededor de un determinado instrumento, cuando en realidad el "laboratorio" y su metafísica están siempre presente en el interior del mismo.

28. En realidad, los artistas históricamente han estado siempre en esta situación con respecto al poder. La novedad ahora puede consistir en que somos conscientes de la gravedad de estas contradicciones, sin que por ello veámos la forma de resolverlas.

## 11. EL FUTURO ES LA INTERFAZ

Desde el punto de vista trazado, nos vemos obligados no tanto a estudiar los antagonismos entre tecnología y humanismo, como a profundizar más en la nueva condición que, si en lo que concierne al cuerpo humano da paso al ciborg de Haraway, también está produciendo transformaciones importantes en la estructura social, como la llegada de Internet y su rápida implementación nos confirma. Ello nos lleva a detectar la aparición de un nuevo modelo mental que recoge el funcionamiento de las relaciones entre técnica, individuo y sociedad, y que, a su vez, produce una plataforma en que estas interacciones se desarrollan de manera más acorde con las nuevas realidades.

Esta plataforma es lo que denominamos interfaz. Hasta ahora se ha venido llamando interfaz, en el ámbito del ordenador, a todos aquellos periféricos que, como el ratón o el teclado, facilitan las relaciones con la máquina. Pero es necesario ampliar el concepto para alejarlo de este ámbito técnico-funcional, a pesar de las evidentes relaciones que mantiene con el mismo. Lo cierto es que, ante la necesidad de desarrollar las interfaces, se han manifestado dos posturas antagónicas que vienen a reproducir un enfrentamiento casi ancestral. Por un lado están los partidarios de un funcionamiento transparente del dispositivo que abogan por su tratamiento desde la perspectiva del diseño y la ingeniería, para producir interfaces lo más sencillas posible que faciliten su uso práctico (Raskin, 2000). Su lema, de una claridad meridiana, no deja ninguna duda: "la mejor interfaz es la que no se ve". Por otro lado, se encuentran los que creen en la trascendencia de los actos técnicos, sociales y estéticos, a los que adjudican un potencial simbólico y a los que, por lo tanto, consideran capaces de la creación de imaginarios (Coyne, 1997): el mejor interfaz, para estos, conlleva un aumento de la visibilidad, puesto que se basa en una creciente puesta en imágenes de su funcionamiento para un control racional y profundo del mismo. La primera opción no tiene vuelta de hoja, ya que nos lleva directamente, como he dicho antes, al territorio de la ingeniería y el diseño utilitario y no ofrece ninguna posibilidad de trabajar su significado epistemológico o social, ya que, en principio, niega que exista nada más allá de la pura funcionalidad. Es la segunda la que verdaderamente da pie al estudio y a la discusión de las relaciones complejas de la tecnología con el individuo y la sociedad, y la que nos interesa porque conduce a la comprensión de la interfaz como modelo mental.

El concepto de interfaz, más allá de la simple relación entre la máquina y el usuario, tiene un alcance trascendental para comprender la nueva situación híbrida que se produce en la naturaleza socio-técnica en la que nos encontramos. Anteriormente, en otros momentos de nuestro evolución cultural, los modelos mentales (Rorty, 1995; Johnson-Laird, 2000) fueron construidos también a partir de dispositivos que canalizaban las diversas tensiones del imaginario coetáneo. El modelo mental más conocido es el de la cámara oscura que nos ha acompañado, con sus ramilletes de metáforas (Draaisma, 1998), desde el Renacimiento hasta las fronteras de la era actual, es decir hasta la modernidad cinematográfica y esa técnica de transición que es la Realidad Virtual (29). Pero anteriormente, hubo el propio dispositivo teatral, tal como lo diseñaron los griegos, el cual organizó la vida imaginaria de esa sociedad cuando empezó a sistematizarse a partir del caos anterior. Aunque Nietzsche, que se interesó por el nacimiento de la tragedia, considere que las tendencias dionisiaca y apolínea conviven en la obra de arte (1990: 40), la verdad es que esta combinación no llega a producir efectivamente hasta que aparece una estructura que disponga las reglas de una tal dialéctica. En el caso de la Grecia clásica, esta estructura fue la teatral, que fundamentó la forma de la tragedia y que en sí misma podría ser considerada como apolínea por su capacidad organizativa. El dispositivo teatral, que separa el ámbito de la realidad y el de la ficción, el del espectador y el del drama, surge de la organización de las festividades dionisiacas anteriores, donde todo estaba mezclado, sin una verdadera canalización estética. La aparición del espacio teatral, con su separación entre la escena y la zona de los espectadores, da pie a esta estructura, de manera que la dialéctica entre lo apolíneo y lo dionisiaco se organiza de manera efectiva, a través de aquellos dispositivos dramáticos que ya estableció Aristóteles en su poética.

La interfaz, por lo tanto, no debe considerarse solamente desde la perspectiva de un determinado dispositivo que relaciona el usuario con la máquina, especialmente con el ordenador, sino que su fenomenología debe encararse a partir de un enfoque más amplio, ya que en la misma confluyen todas las tensiones que antes he mencionado entre la técnica, lo social y lo individual. Los problemas básicos de la interfaz deben resolverse técnicamente, como quieren los partidarios de la funcionalidad de los dispositivos, pero esta resolución tiene que efectuarse en el marco de unos parámetros que no son puramente técnicos y de forma abierta, además, para que el diálogo con la máquina no se vea constantemente constreñido por los límites paradigmáticos que ésta imponga (30). Por consiguiente, cuando hablamos de interfaz, no nos referimos sólo a un instrumento técnico, sino también, de forma más amplia, a las posibilidades de diálogo entre el usuario y la máquina, en todas sus dimensiones. Es más, la referencia debe alcanzar también a una forma de pensar y actuar que adquiere las características funcionales de la interfaz del ordenador, de ahí su carácter de modelo mental. De la misma manera que el dispositivo teatral o la cámara oscura dieron lugar a formas de pensamiento y actuación, fuera de sus ámbitos, que llevaban la marca de la disposición general que las caracterizaba, también la interfaz crea un determinado imaginario social de enorme alcance que, además, se aviene a las propias características de los intercambios sociales, estéticos y epistemológicos contemporáneos.

Podemos considerar, pues, que la interfaz supone también el surgimiento de una nueva estética, una forma de representación distinta que establece relaciones entre la persona y la imagen (o el audiovisual) diferentes a las que existían en el paradigma teatral o, por añadidura, en el cinematográfico. En general, se trata de formas que se alejan de aquellas que son características del ámbito espectacular, que es el que acogía en su seno los dos modelos mentales anteriores, el teatro griego y la cámara oscura. Ambos gestionaban lo espectacular, aunque con distintos matices: el primero era la plasmación pública de la dialéctica entre la realidad y la ficción; el segundo, la extensión privada de esa primera distribución. Ahora, la contemplación a distancia, unida a la pasividad corporal, deja de ser el eje central que organiza la mirada, y la efectividad de ésta se desplaza a la actuación, en principio táctil, sobre el objeto de interés (lo que se ha venido llamando interacción). De esta manera las representaciones, si es que podemos seguir llamándolas así, se convierten en el producto de la interacción entre la máquina y el usuario, y su función primera es el despliegue audiovisual de este intercambio de intereses. Se trata de una plataforma técnico-conceptual que modifica constantemente sus parámetros para adaptarse al diálogo, a la hibridación entre los componentes del mismo, alguno de los cuales puede ser una máquina, como el ordenador, aunque no necesariamente. En el transcurso de este diálogo, los parámetros técnicos varían para amoldarse a los requisitos de los usuarios, de manera que también cambian las pautas cognitivas y epistemológicas en las que éstos se mueven. En esta conversación intervienen no sólo polos abstractos, podríamos decir que representados por el cuerpo y la máquina en sí (como, en cierta manera, querían los funcionalistas), sino que a ella se abocan, por un lado, la memoria, la imaginación, los conocimientos y las emociones del usuario, y, por el otro, las bases de datos y las innumerables conexiones que puedan establecerse a través del dispositivo, es decir, la memoria del ordenador en un sentido amplio, todo ello unido a una gran capacidad de adaptación. Lo interesante es que esta serie de capacidades del usuario se materializan en el propio movimiento estético de la interfaz, en su forma,

estableciendo constantemente, por tanto, nuevas plataformas que procuran posibilidades también nuevas de interconexión. La interfaz se puede considerar, pues, como un movimiento mental, materializado en la pantalla del ordenador (o, muy pronto, en un espacio holográfico), movimiento o transformación que repercute en el funcionamiento de éste y le obliga a adaptarse consecuentemente. De hecho, podemos decir que la pantalla o el holograma son sólo parte de la escena, un dispositivo más de la intrincada complejidad de la misma, que se desarrolla en un espacio que es subjetivo pero que está constantemente objetivado a través de estos dispositivos que la máquina posee, controla y produce para este fin. Estos dispositivos pueden ser pantallas, pero también otro tipo de periféricos, pues hay que tener en cuenta que, a pesar de que estamos acostumbrados a una conexión lineal entre un ordenador y un usuario, la interfaz puede referirse a una constelación más amplia de usuarios y tecnologías.

Estamos hablando, por lo tanto, de una forma interfaz que implica un cambio trascendental en la relación del ser humano con la tecnología y que, a la vez, se acomoda perfectamente a las nuevas concepciones del espacio y el tiempo (por ejemplo, las explicitadas por las nuevas ideas de la física y la cosmología), de manera que su capacidad de gestionarlas es mayor que la de otros medios menos flexibles. Esta forma interfaz se refiere también a una manera de pensar capaz de solucionar las aporías mecanicistas en las que se ha encallado habitualmente nuestro pensamiento más tradicional (31). En este sentido los mencionados Media Lab son los centros donde la eficacia de la interfaz, tanto en su vertiente tecnológica como en su condición de forma de pensar o de modelo mental, puede ponerse a prueba con mayor efectividad, aunque en ellos se eche en falta el factor reflexivo y crítico necesario para que su condición adelantada sea verdaderamente operativa.

También la variable de la subjetividad parece estar ausente de los intereses que los Media Lab acostumbran a gestionar, siguiendo con ello una tradición típica de los proyectos tecnocientíficos del siglo XX y, en especial, de los de las ciencias de la comunicación, donde la fenomenología de la interfaz debería tener acogida primordial, puesto que, al fin y al cabo, el dispositivo supone la materialización de su imaginario más fiel (Debray, 2001). El concepto de usuario constituye muchas veces la máscara que oculta esta ausencia del sujeto en las nociones tecno-artísticas contemporáneas. Se trata de un vacío que no puede seguir ignorándose y que constituye el horizonte del pensamiento contemporáneo, en especial el relacionado con una tecnología omnipresente en todas las facetas humanas y sociales.

La necesidad de articular tantas disciplinas distintas, de poner en funcionamiento conjunto conceptos tan pluridisciplinarios, de implicar facetas hasta ahora tan dispares, pone de manifiesto la necesidad de un instrumento, tanto técnico como mental, capaz de llevar a cabo tales tareas de manera efectiva. Es precisamente el alcance de esta necesidad social y epistemológica la que nos sugiere el molde que ha de configurar el desarrollo futuro de las interfaces.

Las formas fundamentales del espacio y el tiempo, finalmente asociadas de manera efectiva, son los elementos a través de los que la interfaz desarrolla su actividad hermenéutica. Se tiende así hacia una nueva concepción de estos parámetros cuyo alcance apenas si podemos intuir en las complejas interacciones que produce la forma interfaz actual, aunque los físicos y los cosmólogos contemporáneos, en sus barrocas concepciones del universo, nos estén adelantando un paisaje de lo real al que la evolución del dispositivo se irá adaptando paulatinamente, a medida que esas concepciones se socialicen a través del desarrollo de las tecnologías. De esta manera, la forma interfaz acabará por convertirse en un modelo de representación realista: en la forma simbólica contemporánea capaz de cumplir las mismas funciones que desde el Renacimiento hasta nuestros días desempeñó la Perspectiva pictórica.

29. La llamo técnica de transición porque en ella culmina el proyecto ilusionista de la imagen del Renacimiento y se inicia, o se insinúa, la imagen del porvenir, aunque con no pocas contradicciones.

30. Nos movemos, evidentemente, en un terreno que todavía roza la utopía, ya que existen aún muchas limitaciones técnicas para lograr interfaces verdaderamente libres, pero esta situación es la misma en la que podría haberse encontrado una persona del renacimiento intentando adivinar hasta dónde podía llegar la cámara oscura. De todas formas, los últimos avances en la tecnología de las interfaces, relacionados con la imagen holográfica y las pantallas táctiles, están alcanzando ya las fronteras de esa utopía.

31. La aparición de esta nueva manera de pensar se interpreta, desde algunos círculos, como una disminución del pensamiento. Así Vicente Verdú, en su artículo "El incesante vuelo de la atención" (El País, 21-9-06), nos informa sobre el síndrome CRC (Continuous Partial Attention) que sería el resultado del uso de las tecnologías contemporáneas, las cuales promoverían este vuelo superficial de la atención de un sistema a otro. Evidentemente, la aparición de este síndrome es un síntoma de un cambio social que la interfaz formaliza a través de su dispositivo, si bien éste no va dirigido a un pensar menos en profundidad, sino en la posibilidad de seguir pensando en profundidad en un ámbito completamente distinto.

## 12. CONCLUSIONES

Nos encontramos habitando, por consiguiente, un nuevo paradigma perceptivo y estamos siendo a la vez interpelados por formaciones complejas de carácter audiovisual que nos llevan a relacionarnos con la realidad de forma distinta a cómo creemos hacerlo por nuestras inercias cognitivas, así como por la propia rutina de los medios de comunicación al uso. El sustrato del imaginario occidental ha cambiado drásticamente, pero hay una capa del mismo que conserva las formas del escenario anterior de manera que nos hace creer que éste se halla todavía vigente. Ello afecta no sólo nuestra comprensión de la realidad como personas, que se ve mermada por el desconocimiento de las verdaderas dimensiones de aquella, sino también los proyectos científicos que investigan gran parte de las fenomenologías sociales y comunicativas actuales. Muchas de estas investigaciones se plantean todavía como si nada hubiera cambiado epistemológica y metodológicamente desde el siglo XVIII. Lo cual es grave, sobre todo si tenemos en cuenta que este siglo XVIII, tal como se vislumbra desde nuestra perspectiva, es una entelequia que nunca existió, una utopía invertida que se fundamenta en la creencia de que la esencia de las cosas y nuestra relación con ellas no cambian nunca. Se trata de la actitud naturalista que ya denunciaba Husserl y que ha servido de base a la estética clásica: "El mundo se representa como invariable en sus fundamentos, por mucho que su apariencia local pueda modificarse a lo largo de la historia; la historia es concebida como un asunto de la superficie y prácticamente epidérmico. Será inevitable, por lo tanto, que la pintura, cuya función es atender a la superficie y dar cuenta detalladamente de sus manifestaciones locales, dé la impresión de un cambio constante a nivel de contenido: vestidos, arquitectura y los alrededores inmediatos del cuerpo humano están en continuo flujo, y la pintura captará este flujo con devota atención" (Bryson, 1983:5). Es decir, que la representación visual típica no se preocupa de unos cambios estructurales, relacionados con la comprensión del espacio y el tiempo, a los que tiende a ignorar, sino que se dedica a expresar las variaciones superficiales como si la historia estuviera anclada en ellas, mientras que la fábrica de la realidad y nuestra relación con la misma no variara nunca. Las nuevas

visualidades nos informan, sin embargo, de todo lo contrario y nos obligan a prestar atención a la complejidad de lo real, sustentada por distintas concepciones del espacio tiempo. Es necesario tomar conciencia de ello y obrar en consecuencia, si queremos avanzar en la comprensión de los fenómenos que nos ocupan. Como sea que las novedades no surgen de la nada, hay que tener en cuenta siempre las filiaciones de lo nuevo para llegar a comprender verdaderamente su alcance, no sea que el fulgor deslumbrante de su novedad nos impida comprender su radical diferencia.

## BIBLIOGRAFÍA

- ARNHEIM, Rudolf (1971): Pensamiento visual. Buenos Aires, Editorial Universitaria.
- BAQUÉ, Dominique (2006): Pour un nouvel Art Politique (De l'art contemporain au documentaire), París, Flammarion.
- BACHELARD, Gaston (1974): La formación del espíritu científico, Buenos Aires, Siglo XXI.
- BAKHTINE, Mikhaïl (1978): Esthétique et théorie du roman, París, Gallimard.
- BENJAMIN, Walter (1973): "La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica" en Discursos Interrumpidos I, Madrid, Taurus.
- BENJAMIN, Walter (1972): Iluminaciones/2, Madrid, Taurus.
- BERGSON (1992), Henri: Duré et simultanéité, París, Presses Universitaires de France.
- BREA, José Luis (2005): Estudios visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización, Madrid, Akal.
- BRYSON, Norman (Ed.) (1994): Visual Culture. Images and Interpretations, Hanover, University Press of New England.
- BRYSON, Norman (1983): Vision and Painting. The Logic of the Gaze, New Haven, Yale University Press.
- BURNETT, Ron (2004): How Images Think, Cambridge, The MIT Press.
- COYNE, Richard (1997): Designing Information Technology in the Postmodern Age, Cambridge, The MIT Press.
- CRARY, Jonathan (1999): Suspensions of Perception. Attention, Spectacle, and Modern Culture, Cambridge, The MIT Press.
- DASTON, Lorraine (Ed.) (2000): Biographies of Scientific Objects, Chicago, The University of Chicago Press.
- DEBRAY, Régis (2001): Cours de médiologie générale, París, Gallimard.
- DELEUZE, Guilles (1984): La imagen-movimiento. Estudios sobre cine, Barcelona, Paidós.
- DELEUZE, Guilles (1987): La imagen-tiempo. Estudios sobre cine, Barcelona, Paidós.
- DELEUZE, Guilles (1986): Foucault, París, Les éditions de Minuit.
- DIKOVITSKAYA, Margaret (2006): Visual Culture, Cambridge, The MIT Press.
- DRAAISMA, Douwe (1998): Las metáforas de la memoria: una historia de la mente, Madrid, Alianza Editorial.
- ELKINS, James (2003): Visual Studies: A Skeptical Introduction, Londres, Routledge.
- FLUSSER, Vilém (2001): Una filosofía de la fotografía, Madrid, Síntesis.
- FLUSSER, Vilém (2002): Filosofía del diseño, Madrid, Síntesis.
- GENETTE, Gérard (1969): Figures II, París, Éditions du Seuil.
- GONZÁLEZ REQUENA, Jesús (1995): El discurso televisivo, Madrid, Cátedra.
- GONZÁLEZ REQUENA, Jesús (1995): El spot publicitario. La metamorfosis del deseo, Madrid, Cátedra.
- FINKIELKRAUT, Alain (1990): La derrota del pensamiento, Barcelona, Anagrama.
- HALL, Edward T. (1966): La dimensión oculta, México, Siglo XXI.
- HARAWAY, Donna (1995): Ciencia, cyborgs y mujeres; Cátedra, Madrid.
- HARVEY, DAVID (1990): The Condition of Postmodernity, Cambridge, Blackwell.
- HOCKNEY, David (1988): Hockney on Photography (Conversations with Paul Joyce), Nueva York, Harmony Books.
- HOLLANDER, Anne (1989): Moving Pictures, Nueva York, Alfred A. Knopf.
- JAMESON, Fredric (1991): Postmodernity or the Cultural Logic of Late Capitalism, Duke University Press.

JOHNSON-LAIRD, Philip (2000): El ordenador y la mente, Barcelona, Paidós.

KERN, Stephen (1983): The Culture of Time and Space (1880-1918), Cambridge, Harvard University Press.

LASH, Scott (2005): Crítica de la información, Madrid, Amorrortu.

LÉVI-STRAUSS, Claude (1994): Mirar, escuchar, leer, Madrid, Siruela.

LÉVY, Pierre (1990): Les technologies de l'intelligence (L'avenir de la pensée à l'ère informatique), París, La Découverte.

MANNONI, Laurent (1995): Trois siècles de cinéma. De la lanterne magique au cinématographe, París, Cinémathèque française.

MAREY, Étienne-Jules (1994): Le mouvement (aparecida en 1894), Nîmes, Éditions Jacqueline Chambon.

MIRZOEFF, Nicholas (1998): Visual culture reader. Londres, Routledge.

MUÑOZ, Blanca (2000): Theodor Adorno. Teoría Crítica y cultura de masas. Madrid, Fundamentos.

NIETZSCHE, Friedrich (1990): El nacimiento de la tragedia, Madrid, Alianza.

PANOFSKY, Erwin (1992): Estudios sobre iconología. Madrid, Alianza.

PANOFSKY, Erwin (1973): La perspectiva como forma simbólica, Barcelona, Tusquets.

PICON, Antoine (2001): "Imaginaires de l'efficacite, pensee technique et rationalisation, Réseaux, nº 109.

RAMIREZ, Juan Antonio (1993): Duchamp. El amor y la muerte, incluso, Madrid, Siruela.

RASKIN, Jev (2000): The Humane Interface. New Directions for Designing Interactive Systems, Boston, Addison-Wesley.

RENAUD, Alain (1990): "Comprender la imagen hoy. Nuevas imágenes, nuevo régimen de lo visible, nuevo imaginario", en VV.AA., Videoculturas de fin de siglo, Madrid, Cátedra.

RORTY, Richard (1995): La filosofía y el espejo de la naturaleza, Madrid, Cátedra.

SHAPPIN, Steven y SCHAFFER, Simon (1985): Leviathan and the Air Pump. Hobbes, Boyle and the Experimental Life, Princeton University Press.

SIMMEL, Georg (1977): Filosofía del dinero, Madrid, Instituto de estudios políticos.

STOICHITA, Victor I. (2006): Simulacros. El efecto Pigmalión: de Ovidio a Hitchcock, Madrid, Siruela.

TARKOVSKI, Andrei (1991): Esculpir en el tiempo: reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine, Madrid, Rialp.

TAYLOR, Charles (2004): Imaginarios sociales modernos, Barcelona, Paidós.

WALSH, John (Ed.) (2003): Bill Viola, The Passions, The Paul J. Getty Museum, Los Angeles, in association with The National Gallery, Londres.

WRIGHT, Elizabeth (1990): "The Uncanny and Surrealism", en Collier, P. y Davies J. (Eds.), Modernism and the European Unconscious, Polity Press.

## REVISTAS

[Artnodes](#), Intersección entre arte, ciencias y tecnología, Barcelona, UOC.

[ctheory multimedia](#), Cornell University.

[Estudios visuales](#), Crítica de la cultura visual y el arte contemporáneo, Murcia, CENDEAC.

[Leonardo](#), The MIT Press.

[Visual Studies](#), Routledge.

Original disponible en: [http://portalcomunicacion.com/lecciones\\_det.asp?lng=esp&id=24](http://portalcomunicacion.com/lecciones_det.asp?lng=esp&id=24)

PDF creado en: 29/04/2011 11:47:37

Portal de la Comunicación InCom-UAB: El portal de los estudios de comunicación, 2001-2011

Institut de la Comunicació (InCom-UAB)  
Edificio N. Campus UAB. 08193 Cerdanyola del Vallès (Barcelona)  
Tlf. (+34) 93.581.40.57 | Fax. (+34) 93.581.21.39 | [portalcom@uab.cat](mailto:portalcom@uab.cat)



