

Pantalla total: espacio relacional del mundo contemporáneo

María Teresa García G. Besné
Universidad Autónoma de Querétaro

Resumen. Este artículo busca hacer un tema el cómo la evolución de la imagen y la pantalla, trastocadas por el uso tecnológico, infiere en la comprensión de nuestro espacio, cultura y bagaje visual. Dichas reflexiones son trasladadas a ejemplos y momentos claves de la situación contemporánea. La pantalla como filtro de la realidad se ha instituido, pero las teorías al respecto no coinciden en los efectos sociales que ésta ha provocado y sigue provocando en el desarrollo y conformación de las globalizadas sociedades contemporáneas. Proponemos exponer las condiciones que definen el vínculo entre ciudad y pantalla en este espacio-tiempo contemporáneo que inevitablemente reconfigura nuestras formas de percepción y crítica.

Palabras clave: 1. pantalla, 2. imagen,
3. tecnología, 4. tiempo real.

Abstract. This article thematizes on how the evolution of the image and the screen, affected by technological use, inferred in the understanding of our space, culture, and visual baggage. Those reflections are transferred to examples and key moments in the contemporary situation. The screen as a filter of reality has been instituted, but the theories about it don't match the social effects it has provoked and keeps provoking in the development and conformation of contemporary societies in a global level. We propose to expose the conditions that define the link between city and screen in this contemporary space-time that inevitably reconfigures our ways of perception and critique.

Keywords: 1. screen, 2. image,
3. technology, 4. real time.

culturales

VOL. VIII, NÚM. 15, ENERO-JUNIO DE 2012
ISSN 1870-1191

Culturales

El devenir de la edad hipermoderna es inseparable de la gran aventura de la pantalla: siglos XX y XXI: una odisea de la pantalla...

Gilles Lipovetsky y Jean Serroy

EL CONCEPTO DE “PANTALLA TOTAL” QUE DA origen a este artículo se define así por su condición de universalidad: ya sea como soporte de una imagen, testigo de lo visible –aunque sea pasajero–, o como espacio relacional, lo comprende todo en su especie; incluso, la mirada de un individuo que recorta o separa un plano que le permite acceder a otra realidad enmarcada por su propio campo visual es, en cierta forma, una pantalla. Este fascinante artilugio de dimensiones cambiantes –cada vez más plano y sofisticado gracias a la carrera tecnológica– ha encontrado la forma de reconfigurar muchos aspectos del mundo contemporáneo; ahora ya no se trata del soporte al que se fijó la imagen de manera permanente, sino del visor por el que pasan imágenes y escenas, mundos y circunstancias donde la permanencia pareciera no tener cabida. La adaptabilidad de la pantalla a lo efímero y lo pasajero la han hecho vital y necesaria. Es ella quien el día de hoy posibilita espacios relacionales y configura nuevas formas de vivir y ser.

Pantalla y, consecuentemente, imagen serán el punto de reflexión que desde un esquema evolutivo, guiados por José Luis Brea y Lev Manovich, nos permitirán definir y proponer un camino teórico del objeto en cuestión. Brea, en su reciente publicación *Las tres eras de la imagen*, reafirma y confirma muchos de los planteamientos manejados en otros de sus libros en torno a la imagen; pero, además, el libro define momentos clave en la genealogía de la imagen y, por ende, en los soportes de ésta. Manovich, en su clásico *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*, toca en uno de sus capítulos el tema de la pantalla desde una perspectiva cronológica y también desde su vínculo con el cuerpo. Brea deja implícito en cada apartado el papel de la pantalla en relación con la imagen y los diversos cambios de ésta ligados lógicamente a lo que la imagen ha ido marcando

Pantalla total: espacio relacional del mundo

en sus diversos esquemas. Manovich, por su parte, hace un recorrido por las pantallas y coincide con el esquema manejado por Brea, lo cual no es una casualidad tomando en cuenta que ambos manejan momentos paradigmáticos en la historia de las imágenes y, por tanto, de los soportes que las contienen.

Entonces, Brea nos lleva de la imagen-materia al film para finalizar en la e-image, y con Manovich vamos de la pantalla clásica a la dinámica para llegar a la pantalla de la computadora. Seguir este esquema evolutivo hará posible centrar parte de nuestras aportaciones y conclusiones en la pantalla de la computadora y en la e-image. Así, nos abriremos a nuevas concepciones y discursos críticos que colocan a la pantalla más allá de la idea de ser un simple soporte y a la imagen por encima de ser el concepto fijo a un soporte. Nuestro interés estará enfocado en una pantalla que si bien ya no es “fija” sigue siendo un visor idóneo de imágenes volátiles o pasajeras, y que como tal continúa siendo lugar, escenario líquido, “captor” y, sorprendentemente, espacio desterritorializado. Este último punto es esencial en el desarrollo de la presente investigación, pues tiene relevancia en que son las múltiples pantallas en torno al espacio público, junto con el devenir de las imágenes, sus confluencias, los discursos criticistas (parafraseando a Brea) y también los que no lo son, los temas que nos ocuparán principalmente.

Pantalla-imagen

Como ya mencionamos, Lev Manovich recorre las diversas etapas de la pantalla en una genealogía que va de la pantalla clásica a la de la computadora, representando cada una en un subtipo de aquella que le sigue: “En mi genealogía, la pantalla del ordenador representa un tipo interactivo, que es un subtipo del tipo de tiempo real, que es un subtipo del tipo dinámico, que es un subtipo del tipo clásico” (2001:155). Las etapas a las que se refiere responden a temporalidad y espacialidad, siendo

–evidentemente– “la clásica” aquella pantalla cuya superficie se inserta en nuestro espacio como una ventana hacia otro espacio, que es el de la representación, y que además se percibe a escala diferente a la habitual en la que se vive; a este perfil responden desde una pintura de caballete hasta el reciente iPad.

La pantalla dinámica, que en ningún momento vino a sustituir a la anterior, sí agregó un nuevo componente: imágenes en movimiento. Ya Walter Benjamin, refiriéndose al cine, sostenía: “Con las ampliaciones se expande el espacio; con las tomas en cámara lenta, el movimiento” (2003:86). Efectivamente, el cine trajo cambios sustanciales en la forma de percepción del espacio-tiempo; entre otras cosas, la pantalla cinematográfica fija en un punto y un espacio oscuro al espectador, que la tiene enfrente como una ventana donde las escenas ocupan todo el espacio, provocando esa sensación de ilusión, de que no existe nada fuera de los límites enmarcados. No es el caso de la televisión y el video, los cuales son partícipes de otra dinámica. Por ejemplo, con el *zapping* ya existen visos de interactividad, de decisión, donde, aunque la escena o las imágenes ocupan la totalidad de la pantalla, no existe el espacio oscuro obligatorio. Además, hay una convivencia perfecta de diversos espacios o escenarios, como pueden ser el salón, las habitaciones privadas, la cocina, que comparten con el acontecimiento televisado. En definitiva, la interacción del individuo con la pantalla televisiva, y por ende con el video, se dan definitivamente en otro contexto.

Sin lugar a dudas, es la llegada de la computadora la que supondrá uno de los cambios más radicales en la percepción del mundo. Entre otras cosas, esta nueva pantalla despliega más de una ventana a la vez, lo cual, por primera ocasión, logra que el espectador deje de concentrar su mirada en un único objetivo o imagen al ser capaz de colocar en igual o en diversas jerarquías distintos escenarios. Esta multiplicación de ventanas en la pantalla será tan relevante en el camino de las nuevas percepciones y reconfiguraciones espacio-temporales como el surgimiento de la realidad virtual.

Pantalla total: espacio relacional del mundo

Esto va en plena concordancia con las tres eras de la imagen que constituyen el planteamiento de Brea, que él repasa no con referencia a la pantalla sino de la imagen, quedando implícito en cada uno de sus apartados el papel del soporte. El soporte tradicional de una imagen (lienzo, papel, papel fotográfico, etcétera), que ha tenido como principal función albergar una promesa de duración en un objeto del que la imagen resulta inseparable, es el primer régimen del que habla nuestro autor, el de la imagen-materia. Da cuenta de archivo rescatable, de imágenes producidas, de imagen inscrita en su soporte, soldada a él, indisolublemente apegada a su forma materializada (Brea, 2010:37).

Este primer encuentro con la imagen que no atiende al presente, que se mantiene en un pasado perpetuo, sufrió la gran conmoción cuando apareció el film. “Ver, ciertamente, ya nunca será lo mismo” (Brea, 2010:37), afirma el autor cuando define las condiciones de este segundo régimen visual o de la imagen. Las imágenes han abandonado el encierro de la materia sin llegar todavía a lo fantasmagórico de la pantalla pura, pero en el que la imagen ya no está fija (cosida, pegada a su soporte, cual memoria REM);¹ ahora acepta lo pasajero, lo volátil, el movimiento, dando paso a una película que se superpone a los soportes que la alojan.

Por último, habla de “fantasmización”, término con que define las cualidades de nuestra e-image; son las electrónicas, espectros ajenos a todo principio de realidad, memoria RAM,² imágenes-tiempo. La e-image está siempre yéndose, es efímera, transitoria: “Si, al decir lacaniano, lo Real es lo que vuelve, las imágenes electrónicas carecen de toda realidad, por falta de la menor voluntad de retorno” (Brea, 2010:67). La imagen electrónica más bien se superpone con otras millones de imágenes que están a la espera de que otros millones de soportes-pantallas las capturen, las atrapen por instantes; ésta es la constante,

¹ Es memoria de sólo lectura; se utiliza para almacenar programas que ponen en marcha la computadora.

² Son las siglas de *random access memory*; es la memoria de la computadora a la que se puede acceder aleatoriamente.

si podemos usar dicha palabra para diagnosticar a la imagen electrónica que nos trae Brea.

Finalmente, llegamos al punto que en esta investigación resulta significativo en torno a la e-image y que aclara algunos conceptos que han entorpecido nuestra forma de percepción y dificultan la distinción entre las imágenes de cosas y las imágenes mentales. Por ello exponemos: las imágenes, al “modo de ser clásico de las imágenes”, han hecho al individuo incapaz de diferenciarlas de las “cosas”³ y de concebirlas únicamente como representación mental, pues son materializadas en un soporte. Por tanto, en este nuevo régimen la condición de la imagen se vuelve a su condición mental; ya no vemos pasar las imágenes vueltas objetos, y el concepto inmaterial se entiende y permite al individuo distinguirlas como tales: “(...) separando el ser de éstas del sistema de los objetos, y permitiendo, al tiempo, que el propio ser diferencial de las ‘imágenes de cosas’, su viajar autónomo por los mundos reales, recupere una escenografía propia (...)” (Brea, 2010:68).

Si bien es cierto que se ha modificado nuestra percepción del mundo, también hemos encontrado nuevas posibilidades y experiencias, y es en ello en lo que establecemos las bases de este estudio, en donde la técnica ha jugado un importante papel que, vinculado con las reflexiones anteriores, nos permite plantear interrogantes como si es posible hablar de sentido crítico en la era de la simultaneidad o si hemos encontrado en la web el discurso que nos lleve a la discusión, al activismo en los diversos mundos en los que circulamos de manera aleatoria, o si se puede en la Telépolis encontrar respuestas, soluciones, convergencia y colaboración ciudadana.

Pantalla-ciudad

En este campo de estudio de imagen y pantalla no podemos dejar de lado el papel que la técnica ha tenido como contribución única.

³ Brea define imágenes de cosas como rebotes por el mundo en modo luz.

Pantalla total: espacio relacional del mundo

Desde la imagen-materia, en donde la habilidad y el trabajo manual colocaban a la imagen en el campo de la *techne*, soportada en una pantalla clásica a la que hemos llamado “lienzo”, “papel”, “piedra”, etcétera, hasta tiempo después, cuando el desarrollo de esa labor produjo la invención de la cámara cinematográfica y la consecuente posibilidad de mirar en la pantalla imágenes no estáticas, bajo sensación de movimiento, que son tiempo expandido, cinemático, no único, el film... En los últimos años, el camino del desarrollo tecnológico nos ha llevado de cara a la pantalla dinámica e interactiva. Diferente al “aquí y ahora” de la presencia corpórea, sí posibilita la interacción en “tiempo real”, lo que ha convertido a nuestro artefacto-pantalla en un lugar más de encuentro.

Esa condición de transitoriedad, de fluir, es la consigna de este nuevo régimen. De ahí que lo que siga es plantearse en dónde y cómo, en esta nueva configuración dada por la multiplicidad de pantallas, colocamos a la “ciudad” como espacio de confluencia, espacio para el discurso reflexivo, relacional, de forma de vida. ¿Cuál es, por tanto, nuestra experiencia con la ciudad contemporánea? ¿Podemos establecer o, en su caso, dar continuidad a nuestras tradicionales formas de relación social y de toma de los espacios?

Desde el surgimiento de la imagen electrónica y la consiguiente proliferación de pantallas, de la ubicuidad de las imágenes, los lugares, los objetos y los individuos, la ciudad puede “vivirse” (si se nos permite el término) desde diversos frentes. Esto nos coloca en un nuevo sistema de interacción: ahora, llevar vidas paralelas fuera y dentro de una pantalla no es novedad; es factible participar en distintos espacios desde diversas y múltiples formas. Por lo tanto, parece que el planteamiento que presentábamos unos párrafos arriba sobre hacia dónde es que hay que dirigir la discusión resulta más claro; está en el cómo definir nuestros comportamientos de experiencias múltiples, de la omnipresencia que los caracteriza y, por lo tanto, de acciones diversas, de vínculos infinitos, de posibilidades inimaginables... ya que lo único que sí es evidente es que nunca habíamos tenido tantas pantallas para ver el mundo y menos para vivirlo.

¿Podemos hablar en la actualidad de enajenación subjetiva, cuando la pantalla se alza como interfaz general que comunica con el mundo, nos proporciona información incesante, nos da la oportunidad de expresarnos y dialogar, jugar y trabajar, comprar y vender, aumentar la interactividad de las imágenes, los sonidos y los textos? La red de las pantallas ha transformado nuestra forma de vivir, nuestra relación con la información, con el espacio-tiempo, con los viajes y el consumo: se ha convertido en un instrumento de comunicación y de información, en un intermediario casi inevitable en nuestras relaciones con el mundo y con los demás. Vivir es, de manera creciente, estar pegado a la pantalla y conectado a la red (Lipovetsky y Serroy, 2009:271).

Si como afirma Gilles Lipovetsky, la constante es el fuerte vínculo que hemos creado con las pantallas, si gran parte de las relaciones que entablamos ahora con el mundo son a través de estos objetos, lo que interesa aquí es exponer en qué consiste esta nueva reconfiguración y proponer nuevas formas de percepción. Gran parte de la cultura visual contemporánea centra su reflexión en la experiencia de la ciudad a través de estos monitores diversos y múltiples que han dejado de ser una herramienta para el trabajo o el ocio para convertirse en el visor de imágenes más grande en términos de conexión con el mundo gracias a la aparición de la web, el generalizado uso del internet y las tecnologías de información y comunicación, lo que los convierte en ese espacio de interacción –del que ya hablábamos– que sitúa al mundo en una nueva dinámica que ha modificado nuestra forma de vida, nuestra relación con el entorno y con el espacio-tiempo.

Esa proliferación de pantallas está dominando todos los ámbitos en los que se mueve el ciudadano. Efectivamente, en poco tiempo podremos convertir cualquier cristal en pantalla gracias a la tecnología OLED.⁴ El mundo “físico” empequeñece,

⁴ *Organic light emitting diode*, por sus siglas en inglés. La tecnología OLED, basada en la emisión de luz, a partir de un diodo orgánico que reacciona a una corriente eléctrica, permite construir pantallas más ligeras y delgadas que cualquier otra.

Pantalla total: espacio relacional del mundo

ha sentenciado de mil formas Paul Virilio (2001:45). Tenemos absolutamente toda la información que deseamos o necesitamos en la palma de la mano, en la pequeña pantalla de un teléfono celular o en las grandísimas pantallas-edificio de importantes ciudades del mundo.

Por lo tanto, aquí cabe la reflexión, no ya en torno a la validez o no de estos objetos presentes en nuestra vida, sino respecto a cómo los utilizamos y configuramos sus posibilidades. Las pantallas son portadoras de múltiples discursos, y justamente en este trabajo proponemos el análisis de tres propuestas visuales que nos permiten definir como ésta (la pantalla) es un medio válido a través del cual podemos entender, actuar, representar y dialogar con la ciudad en una nueva configuración espacio-temporal.

Por ello, el tema, la pantalla total, la que nos posibilita estar aquí y ahora en tiempo real, ocupar lugares sin territorialidad, tener nuevas experiencias con el entorno, borrar fronteras y negociar con las imágenes que nos rodean, es también la pantalla universal. En ella la diversidad y la multiplicidad son las condiciones, y el espacio público (el habitable, el real) debe estar en concordancia con estos principios.

Distancia crítica y tiempo real

La posibilidad de comunicarnos en tiempo real no es precisamente una novedad; le debemos al telégrafo –surgido en 1835– esta gran fantasía. Consistente en enviar información de un continente a otro en un lapso de tiempo brevísimo, se podría decir que los datos llegaban en el instante mismo en el que se enviaban, casi simultáneamente. Poco tiempo después se sumaron a este nuevo sistema de comunicación el teléfono, el radio, la televisión y el internet (este último con funciones muy por encima de las tecnologías anteriores). Todo esto ha ido contribuyendo a que se den importantes cambios en las estructuras sociales y culturales,

y por ende, en las urbanísticas, arquitectónicas y de diseño de espacios –tanto públicos como privados–.

Contribuir con algunas reflexiones acerca del papel que la ciudad juega en el uso de la tecnología con su correspondiente contracción espacio-temporal es importante para este análisis. ¿Cómo es que desde la privacidad el individuo vive, mira y crea espacios en la pantalla –la mayoría de las veces en tiempo real, mediado tal vez, pero aun así paralelo–? ¿Y cómo es que al mismo tiempo vive, mira y crea en los espacios públicos físicos poblados de pantallas? Estamos hablando acerca del mirar la ciudad con o a través de las ventanas que nos ha provisto la tecnología y lo que esto significa. Marchán Fiz, en “Entre el retorno de lo real y la inmersión en lo virtual” (2005:55), nos dice que es esta desrealización mediada por un monitor la que desprovee de ciertos atributos a las imágenes o escenas –se refiere a reportajes bélicos, o a otros muy violentos, a los que la simple distancia dada por la pantalla diluye de realidad–.

Hablamos, pues, de otro tiempo y espacio; por tanto, de otras formas de interacción y otras formas de ciudad. No nos referimos solamente a la manera en que se percibe, sino a modos de vida urbana. Así, cuando se habla de los cambios que generó el surgimiento del automóvil en la vida social de la época, no es erróneo decir que modificó sustancialmente el estilo de vida; de la misma manera podemos entender los grandes cambios en la actualidad con relación a los espacios que habitamos y a la manera de verlos. Ahora se habla de conexión más que de encuentro, y lo que nunca: la interactividad, el tiempo real, los mundos virtuales, la realidad virtual... son formas de interacción con el resto de la humanidad. La aceleración es la condición.

Esta aceleración del mundo nos lleva otra vez a las apreciaciones de Virilio respecto a la velocidad, la desaparición del espacio físico, la contracción del tiempo y el espacio, etcétera, justamente las reinterpretaciones conceptuales que nos permiten constatar que hablar de tiempo en la actualidad es referirnos a velocidad, por tanto a simultaneidad, y cuando ésta se entien-

de como una categoría se puede hablar también de “tiempo real” de existencia comunicativa. Por su parte, la supresión de las distancias geográficas no provoca que el espacio físico desaparezca, pero sí produce un fenómeno extraño: estamos interconectados “ahí” pero no en el “aquí y ahora”. Es decir, perdemos la noción de distancia física y temporal; espacio y lugar no son lo mismo (entendiendo por lugar en el que estamos localizados física y geográficamente, y por espacio, aquel en el que interactuamos). Así que bajo estas apreciaciones nuestro tiempo y nuestro espacio están ligados absolutamente a las nociones de espacio virtual y, por supuesto, de tiempo real. Esto puede quedar más claro si diferenciamos los eventos que se suceden en el “aquí y ahora” de los que se suceden simultáneamente y los que se dan en sitios distintos en tiempo real. Resumiendo, todo aquello que pasa aquí y ahora sucede en un mismo espacio físico sin mediación alguna. Cuando ocurren sucesos de manera simultánea en sitios distintos, éstos se dan en tiempo real. Cualquier evento en “tiempo real” va mediado por una pantalla o monitor que integra de una u otra forma nuestras distintas experiencias del mundo: “no hay ninguna manera de acceder al ciberespacio en diferido, tanto en el sentido estrictamente temporal de simultaneidad del término tiempo real como en su sentido de tiempo mediado” (Gómez, 2008). La nueva unidad formada por el espacio virtual y el tiempo simultáneo da como resultado el Ciberespacio-Tiempo Real.

Estas apreciaciones, que parten de las reflexiones de teóricos como Giddens, Virilio o Castells, y que Marisa Gómez expone con claridad, nos permiten poner de relieve la interesante aportación de ciertas prácticas culturales y discursos visuales que utilizan estas nuevas tecnologías de comunicación e información para definir el papel que juegan en las nuevas configuraciones espacio-temporales, concretamente encaminadas a cuestionar, jugar, interactuar o delimitar el espacio físico y las relaciones del resto de nuestros otros espacios con éste y el tiempo real. Cabe aquí tomar como ejemplo el trabajo de Wolfgang Staehle,

Culturales

quien, teniendo como referente a Andy Warhol, registra durante días un sitio “real” determinado. Recordemos que Warhol colocó una cámara fija frente al Empire State a lo largo de ocho horas. La película consistió en una grabación sin cortes, un solo plano-secuencia rodado desde un rascacielos a 16 manzanas del edificio.

Ilustración 1. Andy Warhol, Empire, 1964.

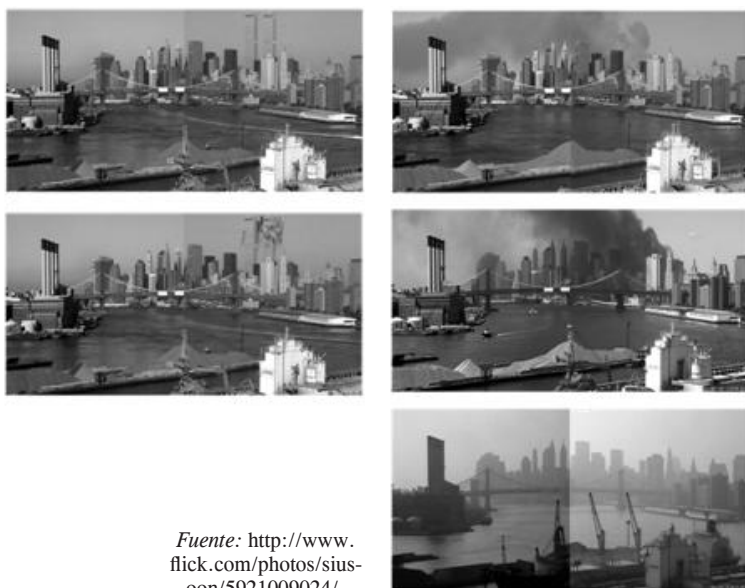


Fuente: http://www.moma.org/collection/object.php?object_id=89507.

La gran diferencia entre la captación de imágenes de estos artistas radica en que Staehle coloca cámaras web que transmiten a cualquier otro sitio del mundo –en tiempo real– las escenas que en ese momento están transcurriendo en el lugar al que están dirigidas las cámaras –volvemos a los conceptos de simultaneidad y virtualidad relacionados con tiempo y espacio–. Ver la cinta *Empire* de Warhol, apuntando al emblemático edificio neoyorkino, supone entender la distancia temporal que da el tiempo diferido.

Pantalla total: espacio relacional del mundo

Ilustración 2. Wolfgang Staehle, 2001, 2001.



Fuente: <http://www.flickr.com/photos/sius-oon/5921009024/>.

En la obra *2001*, de Staehle, la cámara apuntaba al emblemático símbolo de la ciudad de Nueva York, el World Trade Center; una extraordinaria casualidad desembocó en la captura de los atentados del 11 de septiembre (el artista instaló las cámaras días antes del suceso). Haciendo justicia al trabajo de este artista, más allá del significado de haber congelado –esto supone ya lo diferido– uno de los eventos más violentos del siglo veintiuno, es el trabajo reflexivo sobre los conceptos de los que hemos venido hablando. Staehle nos dio la oportunidad de mirar a través de un monitor el “transcurrir” en simultáneo.

Un tercer ejemplo es el de la imagen fija de Jerry Spagnoli, fotógrafo neoyorquino que también captó la caída de las Torres Gemelas. Los cuestionamientos y análisis que de la imagen hace Miguel Ángel Hernández Navarro en su artículo *La imagen-(contra) tiempo* parten del formato: el medio técnico que utilizó

Culturales

el artista (curiosamente) es el daguerrotipo: “Un presente empujado hacia el futuro y convertido instantáneamente en pasado. *Un dejá vu radical*” (Hernández Navarro, 2010).

Ilustración 3. Jerry Spagnoli, Sin título, 2001.



Fuente: M. A. Hernández, La imagen-(contra) tiempo (en línea), 2010.

El acontecimiento al que nos referimos –la caída de las torres del WTC– nos permite hacer una serie de observaciones y preguntas que tienen que ver con el tema que nos ocupa. Marchán Fiz, en “Entre el retorno de lo real y la inmersión en lo virtual”, contextualizando entre la escena real y virtual en la que se desenvuelve la humanidad, rememora el derrumbe del World Trade Center y concretamente detalla el momento en el que la humanidad entera presenció en tiempo real el impacto del segundo avión sobre la torre norte. ¿Estábamos viviendo una ficción de lo posible o presenciábamos la cruda realidad? (Marchán Fiz, 2005:57). Ciertamente, como bien lo señala el autor, en este caso la realidad superaba con creces a la ficción. “Asistíamos” a un evento desmesuradamente espectacular en todos los sentidos, pero ¿es verdad que al ser mediado por una

Pantalla total: espacio relacional del mundo

pantalla y aparentar estar situado en los límites de la ficción, e incluso frente a la ausencia de lo humano, todavía se hacía menos factible de entender como real?

Ya sabemos que lo acontecido el 11 de septiembre de 2001, sin ir más lejos, representa el paroxismo de esa relación perversa entre la producción tecnológica más sofisticada y la realidad más cruda: el atentado terrible planificado al minuto para su retransmisión televisiva en directo y en horario de máxima audiencia. La primera matanza de la historia del mundo concebida matemáticamente (incontables víctimas entre los escombros, aún más incontables testigos frente a la pantalla) para convertirse en el programa estrella de la televisión entendida como ente propagandista de su propio poder sobre el orden de la realidad. El mayor espectáculo del mundo, ahora sí, de verdad, en plena sociedad del espectáculo masificado (Ferré, 2010).

Valdría la pena remitirse a Gilles Lipovetsky cuando cuestiona la fuerza y poderío de la pantalla-espectáculo en la era de las múltiples pantallas, de la interactividad en donde se puede elegir qué información se quiere ver y por qué vía (Lipovetsky y Serroy, 2009:272). Consecuentemente, son muchos los medios y opciones de los que dispone el individuo para “crear que se eligen” datos e información; sin embargo, hay eventos de magnitudes desbordadas que en un momento dado acaparan las mil pantallas de las que disponemos –las que están dentro de nuestras casas, las que encontramos en la ciudad, las móviles, etcétera– y donde nuestra creencia de posibilidad de elección casi se anula (ese casi es en el que podríamos sostener algunos de nuestros argumentos y encontrar la diferencia). En los últimos tiempos, ejemplos de lo mencionado han sido precisamente el derrumbe del wtc, la invasión a Afganistán, la guerra emprendida por Bush contra Irak, el juicio a Saddam Hussein –del cual faltó poco para que viéramos en tiempo real su ejecución– y la espectacular muerte de Michael Jackson; todo absolutamente en tiempo real, provocando confusión entre la ficción y la realidad, distorsionando las percepciones que se tienen de los sucesos y

escenas que se contemplan. Esto responde a lo que establece Pierre Bourdieu cuando afirma:

Hay temas que son impuestos a los telespectadores porque antes lo fueron a los productores, precisamente por la competencia con otros productores. Esta especie de presión simultánea que los periodistas ejercen unos sobre otros tiene una serie de consecuencias que, a su vez, se traducen en elecciones, ausencias y presencias (1997:38).

La diferencia puede estar determinada por la distancia entre las mismas imágenes. Entre las de CNN, Spagnoli y Staehle, por ejemplo, la de este último sin manipulación, sin búsqueda ni espera de un hecho específico, sólo registrando el paso; lo que deja como resultado una exploración impecable del acontecer real vivido en tiempo real: la cámara que estaba antes y permanece después, lo demás es desmesurado, espectáculo. Situación muy distinta es la de la imagen de Spagnoli, y citamos a Hernández Navarro:

Del 11- S se ha escrito que seguía la lógica de un *dejá vu*, que ya había sido visto y convertido en imagen mucho antes que tuviera lugar. El cine y la imaginación contemporánea habían imaginado el desastre, de modo que el tiempo real no era ni mucho menos tiempo-presente, sino un tiempo-repetido, cíclico, que daba forma y sangre a aquello que tiempo-atrás ya ocupaba un lugar en la retina.

[...]

Pero ahora el *dejá vu* se hace literal. El presente aparece como pasado. Y el acontecimiento contemporáneo por excelencia, a imagen del ahora, del “está pasando”, entra en la memoria por la puerta de atrás. Una imagen a destiempo, algo del ahora que acontece a través del ayer (2010).

Al respecto, Virilio expone a partir del concepto por él denominado “Big Optics” un punto que puede resultar sumamente interesante para su discusión. Al ser destruidas las distancias, la inmensidad del espacio real y la eliminación del tiempo que permite la distancia entre el suceso y nuestra reacción, la re-

flexión crítica para tomar decisiones correctas no existe frente al tiempo real.

El régimen de las Big Optics conduce inevitablemente a la política de tiempo real, la política que requiere reacciones instantáneas a sucesos transmitidos con la velocidad de la luz, y que últimamente sólo pueden ser manejados eficientemente por ordenadores que responden a cada uno (Manovich).⁵

Consideramos válido a partir de lo anterior insistir en el análisis con respecto a si es posible la actitud crítica cuando la percepción del presente es permanente. Es claro, por una parte, que el continuo presente nos provee de datos, imágenes, eventos, secuencias, escenas que reemplazan de manera eficaz a las inmediatas anteriores a ritmos insospechados, dejándonos siempre en un eterno ahora y aquí que también podemos traducir en un nunca ahora y aquí, en el que la contracción de la que hablábamos cobra sentido. Flujos acelerados, incesantes y vertiginosos nos conducen a un urgente presente y la velocidad aparentemente impide las posibilidades de reflexión. Pierre Bourdieu también nos advierte que el vínculo que se establece con la televisión y las condiciones que la definen no permiten una relación correcta entre pensamiento y tiempo. O más bien, que la relación que se da con ella es la de pensamiento y velocidad, y frente a la presión de esta última (la velocidad) no se puede pensar. No se recapacita cuando se es atenazado por la urgencia y la velocidad; así que lo que flota en el ámbito televisivo son “ideas preconcebidas”, emitidas por *fast thinkers* que manejan ciertos tópicos y, por tanto, tienen resuelto el problema. La comunicación es, según Bourdieu, instantánea porque no existe. En este mismo sentido encontramos la reflexión de Álvaro Cua-dra, quien señala que es fundamental que “tengamos presente esta relación entre velocidad y pensamiento en lo que respecta al shock de imágenes y sonidos que supone el flujo televisivo,

⁵ Cita de texto en línea que carece de fecha de publicación. Fue consultado por última vez el 29 de enero de 2011.

pues esta cuestión está estrechamente ligada a la posibilidad misma de concebir un distanciamiento crítico”.⁶

Las afirmaciones de Cuadra están en plena concordancia con las teorías de Frederic Jameson respecto a esa distancia crítica que en la posmodernidad pareciera ser un asunto totalmente obsoleto. Y como diría Baudrillard: “Ya no buscamos en esas imágenes una riqueza imaginaria; buscamos el vértigo de su superficialidad, el artificio de su detalle, la intimidad de su técnica” (Cocimano, 2003). Estas reflexiones se enfocan principalmente en el ámbito televisivo; pero si damos un salto hacia los planteamientos de Pierre Lévy (2007) con respecto al ciberespacio –clásicos que están claramente rebasados por la actualidad pero de los que es importante dar cuenta, entre otras razones, por lo que de alentadores tienen–, el autor señala que éste (el ciberespacio), efectivamente, puede traer tanta basura como información valiosa. Lo interesante es que en este enorme flujo de datos no hay imposición de criterios, no hay mediación entre el conocimiento y el público; es tan global que recibe todo tipo de información que ya no está acotada, por lo que es más libre y queda lejos de la forma televisiva del enfoque de realidades. La cibercultura es inteligencia colectiva, comunidad que comparte, opina, decide, debate, sugiere, es participativa, está informada, y puede convertirse en una sociedad regida por otros sistemas. Es aquí donde podemos empezar a hablar de interacción y conectividad, que vienen determinadas por los nuevos medios y se dan justamente cuando el espectador deja su lugar al usuario y cuando la televisión no es el monitor dominante en la cultura. La interactividad llegó para quedarse –lo cual no significa que nuestras posibilidades de decisión sean realmente libres de toda imposición, como puede sostener Levy–. Han pasado algunos años, y estamos conscientes de las limitaciones e imposiciones que se dan en las infinitas redes comunicacionales con las cuales construimos nuestro actual sistema de vida.

⁶ Cita de texto en línea que carece de fecha de publicación. Fue consultado por última vez el 29 de enero de 2011.

A manera de conclusión

Tras algunas de las aseveraciones expuestas por importantes teóricos frente al cuestionamiento central de este artículo, nuestras reflexiones se encaminan a determinar que, frente a un presente permanente y viviendo en la era de la simultaneidad, los ritmos, las espacialidades y las nuevas configuraciones espacio-temporales sí han establecido “otras” formas de pensar y vivir, pero no han anulado la capacidad de análisis cuando el discurso visual está respaldado por un pensamiento crítico, como es el caso de las propuestas con las que ejemplificamos nuestro estudio y sobre las que nos sostenemos.

Cada una de ellas pone de relieve la importancia de la pantalla cuando está ligada al espacio público y al acontecimiento social. Tiempo real, diferido, emisión abierta, son factores que las definen y que determinan su validez haciendo del espacio público un escenario significativo y permitiendo en el individuo una actitud crítica. No podemos, por tanto, poner en duda que la humanidad ha encontrado salidas para seguir haciendo de la ciudad –incluso mediada por una pantalla– su mejor ambiente, otorgándole incluso en este mundo aparentemente sin *delate* un tiempo y espacio para reflexionar frente a un discurso visual serio y propositivo.

Bibliografía

- BENJAMIN, W., *La obra de arte en la época de la reproductividad técnica. Discursos interrumpidos*, Taurus, Madrid, 2003.
- BOURDIEU, P., *Sobre la televisión*, Anagrama, Madrid, 1997.
- BREA, J. L., *Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-image*, Akal, Madrid, 2010.
- COCIMANO, G., *Sexo virtual. El deseo en la era cibernética*, 2003, en http://www.lettra.org/spip/article.php?id_article=549. Consultado el 8 de noviembre de 2010.

- CUADRA, A., *La obra de arte en la época de su hiperreproductibilidad digital*, en <http://www.e-torredebabel.com/Estudios/Benjamin/Benjamin3.htm>. Consultado el 15 de noviembre de 2010.
- FERRÉ, J. F., *GPS 3 / El arco iris de la televisión*, 2010, en http://salonkritik.net/09-10/2010/05/post_13.php. Consultado el 5 de noviembre de 2010.
- GÓMEZ, M., *Ciberespacio y tiempo real. Lo virtual más allá de la pantalla*, 2008, en <http://interartive.org/index.php/2009/06/ciberespacio-tiempo-real/>. Consultado el 10 de noviembre de 2010.
- HERNÁNDEZ, M. A., *La imagen-(contra) tiempo*, 2010, en http://salonkritik.net/09-10/2010/07/la_imagencontratiempo_miguel_a.php. Consultado el 24 de noviembre de 2010.
- JAMESON, F., *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*, Paidós, Barcelona, 1991.
- LEVY, P., *Cibercultura, la cultura en la sociedad digital*, Anthropos, Barcelona, 2007; Universidad Autónoma Metropolitana Iztapalapa, México.
- LIPOVETSKY, G., Y J. SERROY, *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*, Anagrama, Barcelona, 2009.
- MANOVICH, L., *Distancia y aura*, en <http://aleph-arts.org/pens/distance.html>. Consultado el 10 de marzo de 2010.
- , *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*, Paidós, Barcelona, 2001.
- MARCHÁN FIZ, S., “Entre el retorno de lo real y la inmersión en lo virtual”, en S. Marchán Fiz (comp.), *Real/Virtual en la estética y la teoría de las artes*, Paidós, Barcelona, 2005.
- MARCHÁN FIZ, S. (comp.), *Real/Virtual en la estética y la teoría de las artes*, Paidós, Barcelona, 2005.
- VIRILIO, P., *El ciber mundo, la política de lo peor*, Cátedra, Madrid, 2001.

Fecha de recepción: 31 de enero de 2011
Fecha de aceptación: 30 de marzo de 2011