



IBERESPACIO Y MUNDOS VIRTUALES ¿OCASO DEL PRINCIPIO DE REALIDAD?

5

*Alicia A. Poloniato**

Mediante el análisis crítico entre representaciones, imágenes "tradicionales" e imágenes de síntesis, así como entre diferentes dispositivos de representación, este trabajo ofrece fundamentos epistemológicos para dirimir aspectos que conciernen a la redistribución de funciones y posiciones de la imagen y lo real, debido a la expansión de tecnologías electrónico-digitales. A partir del supuesto de un cambio de episteme que opera en el mundo contemporáneo, se exploran las condiciones por las cuales el orden discursivo visual de dichas tecnologías implica la suspensión del principio de realidad.

Cyberspace and Virtual Worlds. Decline of the Principle of Reality?

Through critical analysis between representations, "traditional" images, and synthesizing images, as well as between different representation devices, this work offers epistemological foundations aimed to settle some questions concerning the redistribution of roles and status of image and of the real derived from the spreading of electronic-digital technologies. Taking as a starting point the assumption of a change of episteme at work in contemporary world, conditions through which discontinuation of the principle of reality is entailed by the visual discursive order of such technologies are explored.

Cyber-espace et mondes virtuels. Déclin du principe de réalité?

À travers l'analyse critique des représentations, images traditionnelles et images de synthèse, comme des différents dispositifs de représentation, ce travail fournit des fondements épistémologiques pour régler certains problèmes qui concernent la redistribution des fonctions et positions de l'image et du réel du fait du développement des technologies électronique-digitales. Partant de l'idée qu'un changement du mode de connaissance s'opère dans le monde contemporain, nous avons exploré les conditions dans lesquelles le type de discours visuel de ces technologies implique la suspension du principe de réalité.

* Profesora-investigadora del Departamento de Educación y Comunicación de la UAM-Xochimilco.

Las tecnologías electrónico-digitales, relativas a la infografía y la infocomunicación, que hacen posibles computadoras, internet, videojuegos, cámaras digitales, sistemas varios de transmisión instantánea, sistemas multimedia, etc., su invasión de otros territorios de imágenes (fotografía, televisión, radiofonía, teatro, cine, pintura), así como su inserción en múltiples actividades laborales, recreativas, comerciales y de servicios, nos hacen pensar que la topología de la experiencia humana ha adquirido dramáticamente una nueva colocación, y con ella, los imaginarios colectivos.

La logística técnico industrial empleada por las llamadas *nuevas tecnologías de la información y la comunicación (ntic)* o las *nuevas tecnologías de la imagen (nti)*, comprende tanto los soportes digital-electrónicos, *hardware*, como una serie de códigos informáticos y los programas o *software*, en los cuales —interesa subrayarlo— no hay textos legibles o, dicho de otra manera, no hay imágenes visuales ni imágenes sonoras. Los dispositivos de pantalla, con luz emitida desde dentro, son los responsables de transformarlos en *textos legibles*, al “traducir” las señales electrónicas y los códigos digitales en palabra escrita y signos gráficos diversos, imágenes fijas, imágenes en movimiento y sonidos, y permitir su operación. Son las capacidades digital-electrónicas automatizadas las que hacen posible fabricar, almacenar, transportar, reproducir y, en síntesis, sostener la creación de flujos de información.

Una metáfora adecuada para aludir a los espacios-tiempo imaginarios instituidos por las *ntic* es la de ciberespacio. La expresión, acuñada por el novelista William Gibson en *Neuromancer* (1984), definida en la novela como “líneas de luz situadas en el no-espacio de la mente, racimos y constelaciones de *data*”, se ha adoptado por lo general en referencia a las interacciones comunicativas vía internet. En el mundo posible de *Neuromancer*, los personajes viven en dos planos de realidad: uno es el cotidiano; el otro, aquel en el que pueden tener otra existencia al conectar sus mentes. Hoy es grande la tentación de denominar “realidad virtual” a ese plano alterno de realidad imaginado por Gibson.

El término virtual tiene una larga tradición tanto en lógica como en filosofía y ética, pues se asocia con el sentido etimológico de la palabra latina *virtus* (fuerza, potencia). El sentido que le otorga Pierre Levy (1999) para abordar las capacidades de virtualización de las nuevas tecnologías se vincula en parte a esa tradición. Así, “virtual no se opone a real sino a lo actual” (Levy, 1999: 18); es, en definitiva, lo que reclama actualización, no como un conjunto de posibilidades sino de potencias. En ese orden de ideas, “la virtualización puede definirse como el movimiento inverso a la actualización. Consiste en el paso de lo actual a lo virtual, es ‘una elevación a la potencia’ de la entidad considerada” (Levy, 1999: 19). Vista de esa manera, la memorización digital es una potenciación.

Sin embargo, no parece ser esa acepción la que se vislumbra en la expresión antitética “realidad virtual”. Vasseur lo explica con bastante precisión, al iniciar el capítulo correspondiente a ese tema:

Pasearse por Marte, vivir la batalla de Inglaterra, tomar átomos para asociarlos uno por uno en nuevas moléculas [...]. Tales son algunas aplicaciones imaginables de la “realidad virtual”. Detrás del término, tan diluido como el de multimedia, se hallan las nuevas técnicas de simulación, que apuntan a hacer aparecer como una realidad el mundo fabricado de las imágenes informáticas [Vasseur, 1993: 75].¹

Ciberespacio —y otros términos derivados de la cibernética—² o realidad virtual (rv), entre otros, si bien no revisten un carácter plenamente “científico”, han condensado

¹ La traducción es nuestra.

² *Cibernética*, voz que Norbert Wiener inventó —según sus propias palabras— posiblemente en

imaginativamente expectativas, deseos y proyecciones, algunos más o menos infundados, pero siempre inquietantes. Respecto de la RV, Gubern señala cuáles son las expresiones preferidas por los científicos para el conjunto de las nuevas técnicas de simulación interactiva:

La expresión "realidad virtual" fue creada por Jaron Lainer en 1986, pero la comunidad científica prefiere las más exactas de "entornos virtuales" (*virtual environments*), "entornos reactivos" (*responsive environments*), "entornos sintéticos" (*synthetic environments*) y "realidad artificial" (*artificial reality*) [Gubern, 2000: 201].

Los innumerables discursos que circulan sobre el tema, con diferentes propósitos, para diferentes públicos, en diferentes medios, y en éstos, con los más dispares tratamientos de género y calidad de contenidos, dan la pauta de una intensa expectativa social. Buena parte de esos discursos revela la necesidad de responder a variados intereses inmediatos —comerciales, de entretenimiento, de información, o bien de resolución de problemas prácticos, etc.—, sin estar exentos de reflejar mitologizaciones en la mayoría de los casos. Pero también están los discursos³ que indican inquietudes, perplejidades, deseos de indagar sobre los problemas que las *ntic* plantean —o ponen de relieve de nueva cuenta— en diferentes órdenes y ámbitos: antropológicos, políticos, económicos, estéticos, semióticos y epistémicos. Estos discursos que ofrecen tanto miradas "positivas" —con reservas o no— como otras sumamente críticas se sostienen en un común esfuerzo desmitificador.

Y es precisamente en este espacio discursivo donde la polémica sigue abierta en el que deseamos situar este trabajo. Dentro de los límites de su concepción, se hace deudor de semejante afán esclarecedor.

Como presupuesto inicial asumimos que un cambio de episteme, es decir, de modelo de saber y actuar, tiene lugar en las sociedades contemporáneas. Este cambio está vinculado en gran medida con las *ntic*, aunque no sea el único factor. Sin embargo, quedan muchos puntos oscuros en tal afirmación. Entre ellos se halla la necesidad que A. Renaud señala de "asumir epistemológicamente [...] la redistribución de las posiciones y de las funciones del Concepto, de la Imagen y de lo Real" (1990: 12).

Sin pretensiones de exhaustividad, y reconociendo su carácter exploratorio, el propósito de este artículo se centra en el señalamiento de algunos factores que podrían dar cuenta de la "redistribución de posiciones y funciones", de la imagen y de lo real que conlleva la expansión de las tecnologías digital-electrónicas. En primer lugar, transitamos por la noción de representación en general y por las de las imágenes visuales en particular, para poner de relieve cómo y de qué manera son mediadoras de conocimiento. Esta visión se compara a su vez con las características más sobresalientes de las nuevas imágenes. En segundo lugar, y de manera complementaria con el punto anterior, caracterizamos las mediaciones que interponen los dispositivos de representación.

Órdenes epistémicos y discursividad

La palabra episteme o epistema, derivada del griego *episteme*, significa, de acuerdo con esta etimología, saber, inteligencia, conocimiento, entre otras palabras más o menos

1948, para expresar "el conjunto de ideas" que dieron fundamento y posibilidades a los sistemas electrónicos y digitales de información (Wiener, 1969: 15).

³ Aquí destacan no solamente ensayos diversos y trabajos de investigación de tipo socio-antropológico, semiótico, estético y filosófico, sino también películas y novelas que plantean inquietudes esenciales sobre el destino humano.

un cambio
de la discursividad
en un periodo
histórico dado se
vincula,
por consiguiente,
con otra manera de
ver, de definir, de
actuar, de conocer

afines. En el trabajo de Michel Foucault *Les mots et les choses* (1966) adquiere, sin embargo, sus propios contornos, aunque conserva parte del sentido original. Se refiere a una suerte de modelo de conocimiento o paradigma desde el cual se organiza el mundo y el pensamiento, y que se modifica de un periodo histórico a otro. De acuerdo con Foucault, entonces, *episteme* puede entenderse como la estructura inconsciente que circunscribe el saber y el conocer, y que determina la manera en que los objetos son percibidos, clasificados y definidos. Dicho de otro modo, es "el lugar" donde el hombre queda instalado y desde el cual conoce y actúa.

Episteme y discurso —en el sentido en que este último es concebido por el mismo autor—

están más que relacionados. Si aquella lo gobierna con sus reglas, éste marca, da cuenta del orden en el cual se circunscribe el campo de la experiencia, el saber y la acción. De ahí que orden epistémico y orden del discurso, desde nuestro punto de vista, terminan por resultar conceptos equivalentes.

Ambos órdenes cambian y se modifican por igual de un periodo histórico a otro. El discurso no responde —según Foucault— a una lógica universal, por tanto sus órdenes o reglas se modifican y con ellas el conocer, los saberes. Visto así, el conocimiento es discontinuo.

Hablar de un *cambio de la discursividad* en un periodo histórico dado se vincula, por consiguiente, con otra manera de ver, de definir, de actuar, de conocer, es decir, supone un orden nuevo del discurso y, con él, asimismo, un cambio de episteme.

Las nuevas relaciones con lo visible y con las imágenes (por el paso de la producción de la imagen analógica a la fabricación digital de imagen) a que dan lugar las *ntic*, sumadas a las técnicas de transmisión, nos colocan en un régimen de discursividad diferente y, por tanto, de saber: tanto por la integración de la visualización en la metodología científica como por la construcción expansiva de otro modo de percibir, de conceptuar, de acreditar cosas "reales".

Podríamos preguntarnos cómo es posible que un cambio de discursividad termine por ser responsable del cambio epistémico que se configura en un nuevo orden del discurso. Una explicación del fenómeno puede sintetizarse como sigue. Si la noción de discurso de Foucault (con frecuencia bastante ambigua) se traduce en términos de *interdiscursividad* —donde cada discurso y cada tipo de discurso se inscribe y guarda una posición en esa totalidad— se entiende que ningún ámbito del quehacer humano escapa del "orden" interdiscursivo en un determinado periodo histórico. Todos los discursos circulantes se inscriben, de una u otra manera, en ese orden.

La hoy llamada sociedad posindustrial se define como un nuevo modo de producción capitalista donde lo que cuenta —válgame el contrasentido— no es la producción sino la información. ¿No se habla también de un nuevo orden económico mundial o economía global, deudor consecuente de las *ntic*?

Este cambio de órdenes del discurso, pero también el cambio de prácticas, es decir, de modelos de acción, son claros en lo económico, en la toma de decisiones, en parte importante del quehacer científico, como empiezan a serlo también en el terreno del arte. El mayor peso de la construcción expansiva de otra manera de ver y actuar se percibe en la cotidianidad: no sólo por la cantidad de servicios que se brindan por tal vía, sino por el número de computadoras personales, en conexión con internet, ciertamente explosivo en el último quinquenio y —guardando las proporciones— en casi todos los países. Mediante los chats, la visita a diferentes portales, los cd-roms, se producen otras formas de entrete-

nimiento, de relación con los demás y con el mundo. La televisión, a pesar de no ser interactiva, de haber incorporado parcialmente la digitalización para la transmisión, y de emplear de manera esporádica imágenes de síntesis, ha desempeñado y desempeña un papel destacado en el cambio de las percepciones del tiempo y el espacio, así como al otorgar valor de verdad a lo que se hace visible.

A pesar de tales evidencias, resta aún mucho por indagar en torno a este actual cambio de episteme.

De representaciones, imágenes y conocimiento

En esta sección trazamos un itinerario que toma como punto de partida el universo de las *representaciones*, en tanto éstas se definen como instrumentos de conocimiento y de comunicación. Luego trasladamos la discusión al campo específico de las *imágenes visuales* que forma parte de aquél, de manera más amplia de la que suele concedérsele. Por último, cerramos el itinerario con *las nuevas imágenes*, donde se ponen de relieve rasgos que las separan y diferencian de las anteriores.

Como señala Jean-Blaise Grize (1987: 14), sobre la noción de representación:

...se desprende una constante. Hay representación cuando algo se hace presente (representación de *El enfermo imaginario*) y algo se pone en el lugar de cualquier otra cosa (Su Excelencia representa al país). Así, el mapa Michelin representa la red carretera, la ecuación

$$e = 1/2 gt^2$$

representa la ley de la caída de los cuerpos y *Cómo veo el mundo* de Albert Einstein representa lo que dice el título de la obra. De ello se desprende que las representaciones son a la vez instrumentos de conocimiento y de comunicación.⁴

Toda representación se instituye por un proceso mediante el cual un representante —signo— se hace presente y ocupa el lugar de lo representado, con ciertas reglas. Lo representado también posee valor de signo al formar parte de procesos humanos de semiosis, es decir, de relaciones de significación intencionales (conscientes o no). Sin embargo, lo representado no siempre estará directamente asociado con manifestaciones sensibles explícitas, o bien éstas no son abarcables. La red de carreteras de un país no es abarcable, en cambio su representante, el mapa, sí lo es. Los significados sociales o las imágenes mentales de las personas existen como relaciones de significación, pero no tienen manifestación sensible en tanto ésta no sea provocada de alguna manera. La obra de Molière *El enfermo imaginario*, en cambio, que es la base de su representación teatral, es en sí misma una representación de acciones, ideas, sentimientos y conductas de los personajes, inscrita en un tipo de discurso particular.

El representante traduce, interpreta, sustituye a lo representado, pero cada tipo de representación opera de acuerdo con ciertas reglas. En los ejemplos proporcionados por Grize, es claro que se aplican diferentes reglas. Una representación teatral será juzgada como tal en la medida en que opere de acuerdo con determinadas reglas, propias del lenguaje teatral.⁵ De modo similar, la ecuación $e = 1/2 gt^2$ aplica las reglas del lenguaje de la lógica y la matemática.

⁴ La traducción es nuestra.

⁵ Aunque es impropio llamar lenguaje a medios o sistemas de comunicación porque da lugar a suponer que poseen elementos y reglas del mismo tipo de las lenguas humanas, lo usamos en este caso y los siguientes para simplificar la exposición.

*Hacer de una
representación —sea cual
fuere— instrumento
de conocimiento implica,
en el nivel más sencillo,
una tarea signica doble
o triplemente mediada,
y poner en juego de nueva
cuenta capacidades
de abstracción*

Las representaciones son para Grize instrumentos de conocimiento y de comunicación. En relación con su papel como instrumento de comunicación parece no haber duda, por lo menos en un primer nivel. La duda surge en la medida en que lo representado puede no tener manifestación explícita, o no ser directamente perceptible; en caso contrario, la representación lo comunica de otra manera.

En cambio, para llegar a ser instrumento de conocimiento, debemos asumir en primera instancia que *el conocimiento es una tarea signicamente mediada*. El trabajo signico está presente de modo previo al de su representación —haya tenido o no manifestación sensible. Pensamientos, ideas y sentimientos, de alguna manera (no siempre clara) nos hablan de proce-

sos de semiosis a los que no es ajeno el "medio ambiente", donde social y culturalmente tienen lugar.

Hacer de una representación —sea cual fuere— instrumento de conocimiento implica, en el nivel más sencillo, una tarea signica doble o triplemente mediada, y poner en juego de nueva cuenta capacidades de abstracción. De ahí que, desde nuestro punto de vista, sólo será potencial o "virtualmente" un instrumento de conocimiento para otros al depender de las *competencias* previas de lectura de esos "otros". Por otra parte, si comunicarse significa, entre otras cosas, entender, ambos niveles están correlacionados.

Conviene realizar una digresión sobre este punto. En relación con la internet, se suele argumentar que posee un valor social, porque representaría la "democratización del conocimiento". Si el contrargumento se limita a señalar el acceso desigual a las computadoras en las diferentes regiones del planeta, es insuficiente. El analfabetismo real y funcional y la ausencia o insuficiencia de competencias previas en ciertos saberes forman parte de los obstáculos más serios.

Las imágenes visuales

Pasemos ahora a otro ámbito: el de las representaciones que intuitivamente denominaríamos *imágenes visuales*, a las cuales en los ejemplos de Grize sólo el mapa de la red carretera hacía justicia —aunque otras, escritas, no dejen de formar parte de lo que podemos considerar comunicación visual y, por tanto, seguir siendo útiles para nuestra argumentación.

Las imágenes siempre han tenido un atractivo y un poder especial en diferentes culturas, aunque hayan sido usadas de modo diferente y sus significados varíen con el tiempo: desde mágico e incantario hasta dramático; desde ornamental hasta didáctico; a veces, fuente de goce y de *aisthesis*, otras, y por ello mismo, materia de discusión o de prohibición.

La imagen es sentida en conexión próxima con el mundo visual, del que evidentemente se nutre, pero con frecuencia se interpreta como su mero reflejo. Sin embargo, la percepción del universo visual es por un lado limitada, y por otro, siempre cambiante: depende de los desplazamientos de nuestro cuerpo, de la movilidad de los ojos, de la mayor o menor cantidad de luz, y se asocia además con rasgos psicológicos y culturales que determinan y seleccionan.

La imagen implica que alguien haya visto "por mí" —dice Eco; y agregamos, que alguien haya seleccionado, traducido o, mejor, interpretado en relación con las posibilidades del medio de que dispone (Gombrich, 1993; Poloniato, 1999).

Eco (1997; 1998) destaca la diferencia entre la percepción del mundo y la que proporciona la imagen como instrumento para reconocerla como un estímulo sustituto del estímulo "natural". Por razones de espacio, no nos detendremos en argumentar nuestro rechazo a aceptar que la imagen se considere un estímulo sustituto.

Sin embargo, consideramos muy pertinente otro razonamiento que Eco deriva de las condiciones antedichas: sólo de mediar esas condiciones se puede hablar de imagen como *ícono* y, por consiguiente, de *signos icónicos*. Acerca de este punto nos interesa destacar de manera especial la diferencia entre "ver" simplemente y la construcción de conocimiento (o de tipos cognoscitivos, según la conceptualización de Eco) a partir de lo que se ve. Para este propósito, Eco trae a colación los numerosos y diferentes dibujos (íconos de verdad) de Saturno que Galileo hizo, pero en los cuales no acertaba a discernir lo que el telescopio le mostraba. En cambio, sus dibujos de la Luna no revelan el mismo desconcierto. En lo que se refiere a la Luna, Galileo había tenido siempre la posibilidad de verla directamente como todo el mundo, a lo que hay que agregar las numerosas descripciones de otros astrónomos. Por consiguiente, al verla a través del telescopio contaba ya con el discernimiento de los rasgos pertinentes. En cambio, en el caso de Saturno, como éste era imposible de ver a simple vista, otros astrónomos posiblemente tampoco lo habían detectado con sus telescopios o estaban en un desconcierto semejante al de Galileo. Por consecuencia, Galileo no sabía bien a bien lo que veía y en sus sucesivos dibujos muestra esa incertidumbre. Por fin, en una carta de 1616, se halla el dibujo que hoy podríamos reconocer que representa a Saturno (ya que nosotros, mediante diferentes contactos con dibujos, fotografías o descripciones escolares, hemos desarrollado competencias de identificación). Lo que para Galileo representó más o menos seis años de mirar y mirar por el telescopio para construir una imagen más próxima y acertada de lo que veía, para nosotros no representa ningún esfuerzo puesto que hemos elaborado un tipo cognoscitivo.

No hay pues *ícono* o *signos icónicos* en la imagen del telescopio, como tampoco en las que nos devuelve un espejo o las que nos proporciona un microscopio, a pesar de su fidelidad en "retratar" aquello que la vista no alcanza. Estos instrumentos pueden ser considerados *prótesis* porque extienden "el radio de acción de un órgano" (Eco, 1997: 420) que en este caso es la vista. Así, no construyen por sí mismos relaciones de significación, excepto las que les busquemos o atribuyamos.

Esas "imágenes", por principio, *no representan sino presentan*, pues contravienen el principio mismo que sustenta la idea de representación: "estar en el lugar de otra cosa", y donde representar no requiere un grado de fidelidad o semejanza con lo representado.

Hemos considerado pertinente recuperar este razonamiento, ya que, por el momento, es útil para reconsiderar ciertas ideas en extremo apegadas a la figuratividad, con las que se aborda el problema de las representaciones visuales. Más adelante nos servirá como puente para hablar del carácter protésico más complejo de las nuevas imágenes en relación con los efectos de realidad.

Existe una fuerte tradición entre historiadores y críticos de artes plásticas, de fotografía y de cine, así como entre ciertos psicólogos y semiólogos —muy respetables todos— que consiste en distinguir entre *imágenes representacionales* (figurativas) e *imágenes no representacionales* (abstractas).

Entre las primeras se clasifican las que muestran *semejanzas* con objetos, seres y situaciones reconocibles del mundo visual y de mundos posibles (centauros, la Esfinge, Batman, el E. T.). En pocas palabras, y de acuerdo con la vertiente francesa de Algirdas Greimás, por ejemplo, las imágenes figurativas son imágenes representacionales, cuya iconicidad "se mide" como el grado más avanzado de operaciones de figurativización (Zunzunegui, 1985: 55-57). De manera correlativa, la iconicidad se opondría a los grados de mayor abstracción.

Esta crítica no invalida en absoluto el hecho del atractivo de la figurativización —realista y no realista— tanto en la Antigüedad, entre diferentes culturas, como en el mundo moderno. El éxito de la fotografía primeramente y poco después del cine se debe a esa apetencia de semejanza con la "realidad" que ambos medios proporcionan en un grado mayor que cualquier otro, a excepción de la televisión.

*negar a las imágenes
no figurativas su status
representativo equivale
a negar la relación
entre representación
y significación a partir
de la cual se construye
el nivel simbólico*

Sin embargo, la condición de representación no se define por imitación, ni por copia, ni siquiera por las de "real" o "verosímil". ¿En qué se parecen, por ejemplo, la ecuación $e = 1/2 \, gt^2$ —que representa la ley de la gravedad— y la ley misma a la que aquélla representa, con la manzana que, al caer de un árbol, "cumple" la ley? Si acudimos a R. Arnheim (1986) para explicar el problema planteado, *la ecuación en su combinatoria de elementos* —no los elementos aislados, porque éstos aunque proporcionen contenidos no reflejan visualmente sus características— *visualiza*. Esta "imagen", de acuerdo con su conceptualización, funciona para el "pensamiento visual" como representación y como símbolo.

Negar a las imágenes no figurativas su *status* representativo equivale a negar la relación entre representación y significación a partir de la cual se construye el nivel simbólico. Por su carácter transitivo, se estaría suprimiendo ese nivel en las imágenes "representacionales". ¿Cómo resuelven esa cuestión algunos expertos que sostienen tal separación? E. H. Gombrich, eximio historiador del arte y psicólogo de la percepción, dice de ciertas obras plásticas figurativas, en su *Historia del arte*, que "representan más de lo que representan". Ese plus de representación que no puede sujetar a la semejanza, siente que de algún modo ha sido representado y, por consiguiente, representa.

Rudolf Arnheim —a quien ya hemos mencionado líneas antes—, en su libro *El pensamiento visual* (1986) aporta a nuestra discusión el punto de vista de alguien que, dentro de los estudios sobre el arte y cercano a la *Gestalt*, fundamenta la relación entre percepción (en particular, percepción visual) y cognición.

Uno de los aspectos de ese trabajo que nos interesa destacar por ahora concierne a las funciones de pensamiento que las imágenes cumplen. Esas funciones son tres, lo cual no equivale a sostener la existencia de tres clases de imágenes. De hecho, considera imágenes visuales de muy diferentes tipos, muchas de las cuales, sin embargo, no entrarían en lo que intuitivamente reconocemos como tales.

Sobre la imagen que funciona como signo⁶ no nos ocuparemos, puesto que para Arnheim no es un medio para el pensamiento visual. En cambio, son muy importantes las otras dos.

La imagen que funciona como *representación* posee diferentes y variados niveles de abstracción, desde la aparentemente mínima abstracción de un retrato fotográfico hasta la enorme de un mapa.

Una fotografía o un paisaje holandés del siglo xvii pueden ser muy veraces y, sin embargo, seleccionar, disponer y casi imperceptiblemente, utilizar su tema de manera

⁶ Para Arnheim, "una imagen sirve meramente como signo en la medida en que denota un contenido particular sin reflejar sus características visualmente" (Arnheim, 1986: 150). Tal es el caso de los elementos aislados de la ecuación, que dan cuenta de un contenido convencional en física y matemáticas.

tal, que se centre en algún aspecto de su esencia. Por otra parte, una configuración geométrica totalmente *no mimética* de Mondrian puede apuntar a constituirse en representación del torbellino del Broadway neoyorkino. Un niño puede captar el carácter de una figura humana o un árbol mediante unos pocos *círculos, óvalos o rectas sumamente abstractos* [Arnheim, 1986: 151].⁷

Desde este punto de vista, nuestro ya socorrido ejemplo de la ecuación es una imagen que actúa para el pensamiento como representación y también como símbolo.

La imagen que funciona como *símbolo* es la que da cuenta de un nivel de abstracción superior al del símbolo mismo. La función simbólica se ejerce sobre la base de las imágenes como representación, así sean figurativas o sumamente abstractas. Estas últimas pueden simbolizar las configuraciones dinámicas que están en la base de ideas e instituciones; los centelleos y los fundidos en el cine, al mismo tiempo que representan —aunque habitualmente son considerados no representacionales— también simbolizan. Son célebres por estos motivos los centelleos del cine de Eisenstein y Hitchcock como, entre otros notables, los fundidos en azul, precisamente de *Azul*, parte de la trilogía *Tres colores* de Kieslovsky.

13

En referencia a la pintura figurativa, el autor demuestra que la función símbolo se superpone a la anécdota representada. En el retrato de un rey puede simbolizarse la monarquía, pero también

cualidades tales como la brutalidad, la fuerza, la exuberancia, que están situadas en un nivel de abstracción más alto que la pintura. La pintura, a su vez, es más abstracta que la apariencia visual del rey de carne y hueso, pues agudiza los rasgos formales de forma y color que son análogos de las cualidades simbolizadas [Arnheim, 1986: 152].

Se toca así un problema crucial que va más allá de la discusión en torno a imágenes representacionales y no representacionales. Sin importar su grado de abstracción, las imágenes siempre se remiten a *objetos de referencia* que, para Arnheim, se encuentran en el mundo de la experiencia, donde cuentan asimismo diferentes niveles de abstracción. Desde el punto más alto de abstracción hasta el más bajo, ordena en escala, y correlaciona imágenes y experiencia.

Para el universo de la *imagen*, Arnheim establece la siguiente escala: *forma no mimética/objetos estilizados/réplicas*. Estas formas, que funcionan complementariamente en diferentes escalas de abstracción como representación y como símbolo, se remiten al mundo de la *experiencia*. En cuanto a los objetos de referencia, de acuerdo con la escala de mayor a menor abstracción, quedan ordenados de la siguiente manera: *fuerzas, ideas/vehículos simbólicos/géneros/particularidades*.

Hemos encontrado en este planteamiento una ayuda para comprender la tan escurridiza noción de lo *real*. Noción que, aunque no mencionada, queda implícita, creemos, en la de la experiencia, porque ésta abarca el "principio de realidad".

¿Cómo asumir la noción de lo real? ¿Acaso es real sólo lo que los sentidos nos proporcionan? ¿O bien se puede extender a los productos del pensamiento? ¿O, por el contrario, es el tejido que se construye entre mente, cuerpo y experiencias del mundo?

Sin pretender resolver esta cuestión, que lleva siglos discutiéndose, nos sentimos autorizados a concluir que los *referentes* de las imágenes, como de otras representaciones, se ubican entre lo *real concreto* y lo *real abstracto*, en una escala de grados en la que el grado máximo de abstracción no equivale a lo irreal o inexistente. Ambos extremos se sostienen en el "principio de realidad". De acuerdo con la conceptualización que hemos manejado anteriormente, los signos icónicos se remiten a otros signos, a otros procesos

⁷ Las cursivas son nuestras.

semióticos, que surgen del mundo de la experiencia; o bien, como otros autores señalan, de comunidades de interpretación. Por principio, entonces, la función signica *no* es autorreferente.

Podríamos convenir, asimismo, en que hay representaciones que no funcionarían visualmente para el pensamiento o que lo harían de manera muy imperfecta. Esta idea, si se quiere muy logocentrista, es mayormente compartida por quienes ejercen el pensamiento teórico y desconfían de los sentidos. Así, por ejemplo, G. Sartori, en referencia al "empobrecimiento de la capacidad de entender" que atribuye a los efectos de la televisión, declara:

casi todo nuestro vocabulario cognoscitivo y teórico consiste en *palabras abstractas* que no tienen ningún correlato en cosas visibles, y cuyo significado no se puede trasladar ni traducir en imágenes. [...] Y toda nuestra capacidad de administrar la realidad política, social y económica en la que vivimos, y a la que se somete la naturaleza del hombre, se fundamenta en un *pensamiento conceptual* que representa —para el ojo desnudo— entidades invisibles e inexistentes [Sartori, 1998: 45-46].

14

Por encima de otras consideraciones, es importante recuperar la coincidencia en destacar dimensiones abstractas máximas de "lo real", aunque para Arnheim muchas de esas dimensiones puedan ser visualizadas —su extremismo en torno al pensamiento visual no era tan grande—, y para Sartori exista un amplio sector de referentes abstractos irreductibles a la visualización.

Por otra parte, Arnheim apunta a una cuestión asociada de manera indirecta con los efectos que Sartori atribuye a la televisión; efectos relacionados con la disminución de la capacidad de entender. Los contextos resultan determinantes para apuntar a la significación y la comprensión consiguiente de las imágenes. La ausencia de contexto, así como sus alteraciones profundas, entre otros factores, son responsables de que aquellas no se adecuen a sus funciones, y se afecte nuestra capacidad de entenderlas.

Esto crea un problema en una civilización que constantemente une cosas que no se corresponden o las coloca en lugares que no se ajustan a su función. *Toda la movilidad, el transporte, la transmisión y la comunicación de nuestro siglo sacan las cosas de su ubicación natural y, por tanto, entorpecen su identificación y eficacia* [Arnheim, 1986: 156].⁸

Después de este itinerario conceptual nos sentimos en mejores condiciones para dar cuenta del horizonte al que nos remiten las nuevas imágenes.

Las nuevas imágenes

"Simular y/o crear realidades" (Esté, 1997: 28)⁹ y hacerlas visibles en la pantalla, suspendiendo el tiempo y el espacio, constituye la esencia de las nuevas imágenes, de la imagen digital. Como antes decíamos, si pensamos en la computadora, el soporte digital electrónico no contiene imágenes, como tampoco existen en la señal de video, ni el sonido en la señal audio de la televisión, digitalizadas o no. Los dispositivos de pantalla

⁸ Las cursivas son nuestras. Lo hemos destacado porque las *ntic* representan el grado máximo de deslocalización, por comparación a las que Arnheim se refiere.

⁹ "Simular y/o crear realidades", aseveración que tomamos de Aquiles Esté, refleja la lógica paradójica que se inserta en la apreciación de las capacidades de virtualización.

—como pequeñas ventanas—, los cascos de visualización, "leen", descodifican, recodifican y actualizan en textos legibles la intangible reserva.

Si en páginas anteriores distinguíamos entre lo susceptible de ser considerado imagen de otras maneras de comunicación visual, sólo hasta cierto punto hablamos de formas susceptibles de forjar imágenes visuales: en las pantallas todo es imagen. Los textos apelan principalmente al sentido de la vista, aunque la combinación con audio sea cada vez más frecuente. Juntos, pero de

manera principal por lo visual, estos sentidos son capaces de provocar sensaciones en otros órdenes sensoriales, o mejor, en ese tipo difuso de orden sensorial que se ha dado en llamar "el sentido del cuerpo". La extensión táctil, que aparece hacia mediados de la década de 1980, empieza a difundirse comercialmente, pero acompañada de lo visual.

Todo parece indicar que tiene lugar un replanteamiento de las funciones de la imagen, así como de su naturaleza misma.

Al poseer capacidades de activación de mecanismos de simulación, mediante la elección y combinación de elementos de *software* (en computadoras, cascos de visualización, guante de datos, internet, videojuegos, etc.), imágenes y otros datos sensoriales se vuelven *autorreferentes*: *los signos se remiten a sí mismos*. "Esta propiedad forma parte del estatuto técnico [...] sin embargo, hay casos en los que la infografía exaspera y convierte en tema esta característica" (Garassini y Gasparini, 1995: 62). Éste es el caso opuesto a los examinados antes, donde los signos icónicos siempre remiten a otros signos, constitutivos de su referencialidad.

Se puede argüir, sin embargo, que si la autorreferencialidad se deriva del estatuto técnico, el usuario en conexión con la pantalla o inmerso en el ambiente virtual —ambos operables, dadas sus propiedades interactivas— construye referentes con los flujos de datos: *referentes*, sí, pero *deslocalizados, descontextualizados*. Ahora bien, cuando la interactividad se pierde por el traslado de imágenes de síntesis a otros medios (como el cine o la televisión) "es simulada con una serie de huellas que remiten a la manipulación de objetos sintéticos, a su virtualidad" (Garassini, *ibidem*), lo que implica en ese caso autorreferencialidad temática.

"La simulación numérica puede fabricar auténticos falsos Mondrian, no auténticos falsos Velázquez", dice Debray (1994: 241). ¿Qué significa esto? La escritura de un programa codifica digitalmente los márgenes del *diagrama* y el *esquema*. Al recordar algunos rasgos de las pinturas de Piet Mondrian —acusado geometrismo, asunción completa de la bidimensionalidad del cuadro, colores planos— entendemos la razón por la cual no sólo se pueden hacer, sino que se han hecho auténticos falsos. En cambio, no sería posible reproducir mediante la simulación los sutiles cambios en las líneas, las reverberaciones de luz, los matices, que hacen de cualquier Velázquez un Velázquez. Y lo que resulta de ello: el palpitante humano tras lo representado.

Las imágenes de síntesis logran ser muy "fieles" con volúmenes abstractos (logos, diseños arquitectónicos, industriales, científicos, entre otros) y en la representación de materia inerte (madera, plásticos, metales). En escala decreciente, lo logran hasta cierto punto con animales pero muy poco con vegetales.

Mediante diagrama y esquema se "sintetizan" las posibilidades de elección y combinación ofrecidas por el *software*, que activan los mecanismos de simulación de lo real virtual.

Es asunto diferente el tratamiento informático de señales analógicas para su transformación en digitales, por ejemplo fotografías, dibujos, sonidos. Como ya se sabe,





la digitalización de fotografías y dibujos, por ejemplo, la computadora la realiza hoy automáticamente; por otra parte, la existencia de cámaras fotográficas y de televisión digitales simplifica aún más la tarea de incorporación.

A su vez, mediante la aplicación de un *software*, las posibilidades de cruzamientos de textos de diferentes medios y de manipulaciones de ellos son enormes: las caricaturas se dotan de movimiento y se les añaden parlamentos verbales; una fotografía *flo* puede hacerse más nítida o a la inversa, como también superponerse con otras, fragmentarse, recombinarse, etc. En el cine, la codificación por computadora de las tomas de una película permite la comparación de la calidad de las imágenes obtenidas

—con su consiguiente selección— y el ensayo experimental de gran cantidad de combinatorias de montaje. La computadora simplifica la tarea y reduce el tiempo de trabajo: el talento para la selección y el montaje siempre está del lado del hombre que maneja la computadora. Las *competencias previas* al uso del artefacto son determinantes para el logro de una buena realización. Esta observación también es válida respecto del trabajo con cualquier *software*.

En la creación de *efectos de realidad* se conjuga todo el arsenal de las imágenes de síntesis y los procesos a los que se pueden someter las señales analógicas digitalizadas, en correlación con las técnicas de transmisión a distancia. Tanta importancia adquieren éstas que, en medios que usan poco esas imágenes y no son interactivos, como es el caso de la televisión, provocan algunos de esos efectos.

Los simuladores de vuelo, los guantes y los trajes de datos, los videojuegos y la computadora hacen participar, además de la vista y el oído —algunos también el tacto—, algo que se ha dado en llamar el "sentido del cuerpo": se experimentan vértigo y mareos, pero también muchos otros efectos placenteros como impresiones de viaje, excitación erótica, tercera dimensión, etc. La "realidad virtual" parece crear realidades que no están próximas a lo real concreto ni a lo real abstracto, deudoras del "principio de realidad", sino "otras" que están fuera de esa dimensión.

A este propósito es conveniente recordar algunas de las expresiones preferidas por los científicos ya mencionadas antes. Los "entornos reactivos" (*responsive environments*) o "entornos de síntesis" (*synthetic environments*) se basan en la psicología conductista, y después en psicologías cognoscitivistas, cuyos principios se han empleado para ocasionar determinadas reacciones. No olvidemos que estas ramas de la psicología surgieron en la posguerra, y se desarrollaron plenamente, aunque con discreción, en el extenso periodo de la guerra fría. Una logística de la percepción, como señala Paul Virilio, que es muy conveniente para fines de dominio.

"Los 'universos' preparados e introducidos en el ordenador se abren al usuario, que entra simbólicamente en ellos, pero con un elevadísimo efecto de realidad, en virtud de una materialización (virtual) protésica de todo su cuerpo", afirma Bettetini (1995: 33). No se trata, pues, de una prótesis que extiende el radio de acción de un órgano, como es el caso de telescopios, microscopios o espejos (asunto que consideramos a propósito de la

no iconicidad de sus imágenes). *La computadora puede concebirse como una prótesis extensiva e intrusiva*. Por un lado, extiende el radio de acción de varios sentidos, aun los difusos; por otro, su conexión intrusiva se aplica al cerebro. "Los 'universos' preparados" responden a "entornos reactivos", calculados para hacer posible la extensión como intrusión. Desde este punto de vista, el carácter sígnico o icónico de sus imágenes entra en discusión.

En referencia a internet, Gubern señala: "Ha transformado la ilusión audiovisual —del cine y la televisión— de viajar con la mirada en la realidad de viajar con el pensamiento" (2000: 122). En la anulación de toda distancia y en tiempo "real", viajar con el pensamiento es síntoma de *desterritorialización* y *deslocalización* que, desde nuestro punto de vista, poco o nada tiene de comparable con el que produciría la escritura, como Pierre Lévy pretende (1999: 37-38). Sin soporte aparente y sin otra persistencia que la memoria visual mental e instrumental, la imagen virtual otorga preminencia al "efecto de realidad" sobre el principio de realidad (cf. Virilio, 1989: 77-80).

Finalmente ha entrado en crisis la idea de representación en favor de la *presentación*. Actuales, en un perenne presente, en disponibilidad permanente, las imágenes analógicas de la televisión y las imágenes de síntesis de la computadora nos hacen encontrar a distancia la presencia "del objeto o del ser que suple su misma existencia, aquí y ahora" (Virilio, 1989: 83).

De medios y mediaciones: los dispositivos de representación

Llámense técnicas de transmisión, medios de comunicación, dispositivos de representación —si bien no son sinónimos—, es casi un lugar común en la literatura poner de relieve que sus evoluciones, cambios radicales y prolongadas permanencias son de alguna manera emblemáticos para caracterizar una época, una cultura, una manera de pensar.

Por un lado, cada nuevo medio parece arrojar luz, iluminando el anterior. Por ejemplo, la invención de la fotografía y su rápida expansión hizo reflexionar a los pintores, y si hubo algunos que decidieron cambiar de oficio, tanto o más significativos fueron los que sintieron la necesidad de plantear otro modo de pintar. La televisión hertziana permitió ver con más claridad no sólo la misión del cine sino que incorporó a éste algunos de sus recursos estilísticos. Por otro lado, el medio novísimo se compara con el precedente y en cierta forma a veces a tientas se le magnifica o condena.

*el medio no es sólo
un elemento con mayores
o menores capacidades
de transmisión, difusión,
alcance, perdurabilidad,
etc., sino una instancia
de mediación*

El medio no es sólo un elemento con mayores o menores capacidades de transmisión, difusión, alcance, perdurabilidad, etc., sino una instancia de mediación. Y es mediador en varios sentidos; por ejemplo, por su estrecha relación con la forma del texto. En artes plásticas, por otra parte, Gombrich indica que "el artista solamente puede traducir [lo que ve] en los términos propios del medio de que dispone" (Gombrich, citado por Eco, 1978: 231). Desde otro punto de vista, el medio es instancia de mediación de interacción comunicativa, al sustentar un tipo de la relación entre los sujetos y el texto. Por fin, el medio ejerce una función mediadora sobre las maneras de ver al mundo.

De acuerdo con lo planteado en dos obras, *Historia de la percepción burguesa* (Lowe, 1986) y *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente* (Debray, 1994), haremos un recorrido que muestre la sustancia y el método (el qué y el cómo) de tales mediaciones.

Donald Lowe (1986) ha trazado una interesante correlación entre los medios predominantes en periodos históricos de diversa extensión, así como la jerarquización de los sentidos que implican y su relación con órdenes epistémicos.

En cada periodo, la cultura de los medios forja el acto de percibir; el sujeto queda delimitado por una diferente organización jerárquica de los sentidos, y el contenido de lo percibido le ofrece un conjunto distinto de reglas epistémicas. Por consiguiente, el campo perceptual constituido es una formación histórica, que difiere de un periodo al siguiente [Lowe, 1986: 31].

18



Su *Historia de la percepción burguesa* se construye con base en dos puntos de vista teórico-metodológicos. El primero, y principal a nuestro juicio, arraiga en la *Fenomenología de la percepción* de Merleau-Ponty, cuya tesis central sostiene que la percepción es el vínculo vital por el cual el ser humano se conecta con el mundo. El segundo concierne al marxismo porque —según el autor— el campo de la percepción y los medios están determinados por la estructura social entendida como una totalidad.

En función de ambos enfoques, se entiende la razón por la cual —en la relación de sentidos y medios dominantes— el autor se concentra en la construcción de las nociones de espacialidad, temporalidad y cuerpo (entre encarnación y desencarnación), construcciones que no son ajenas a las formaciones históricas y que difieren de ellas. En la "sociedad burguesa" (del último tercio del siglo XVIII hasta el primer decenio del XX, cuyo medio predominante fue "la tipografía completada por la fotografía"), la característica principal es la *linealidad* de la percepción y la noción de *desarrollo del tiempo*.

La supremacía visual y la razón objetiva, apoyadas por la cultura tipográfica, aislaron ciertos fenómenos percibidos como causa y otros como efecto. La conexión lineal de causa a efecto impuso un orden positivo a la realidad intersubjetiva [Lowe, 1986: 211].

El orden lineal de la sociedad burguesa se quiebra con una verdadera revolución perceptual que, concentrada entre 1905 y 1915, da cuenta de un nuevo orden caracterizado por Lowe como de *multiperspectividad*. Éste imprimirá un sello cultural diferente al siglo XX, es decir, a la formación histórica reconocida como "sociedad burocrática de consumo controlado". El proceso, observado en campos disciplinarios diferentes y no relacionados, en las vanguardias artísticas —literarias y plásticas— y en el cine, conlleva sus propias consecuencias. "Con el desplazamiento de la linealidad por la multiperspectividad, el tiempo, el espacio y el individuo ya no son las coordenadas absolutas de la percepción" (Lowe, *op. cit.*, p. 215).¹⁰

Sin embargo, el panorama de perspectivas múltiples no permanece inalterable. Después de la Segunda Guerra Mundial, la televisión y la nueva publicidad —inscrita en los medios eléctrico-electrónicos— desarraigan a las imágenes audiovisuales de sus contextos específicos, y así, se vuelven un valor en sí mismas.

La multiperspectividad espacio-temporal del cine tuvo, como contexto, el marco

¹⁰ Las cursivas son nuestras.

construido por cada filme. En este marco se recrea, para el receptor, en las imágenes proyectadas en la sala a oscuras. En cambio, en la televisión, pasa a formar parte del espacio cotidiano y el tiempo (el tiempo de la programación) es un flujo ilimitado. Si la imagen con perspectivas múltiples del cine dependía de sus objetos de referencia y de su propia contextualización espacio-temporal, las imágenes de la televisión, de los anuncios y las de síntesis valen por sí mismas.

Si Lowe se centró en la historia de la percepción y los medios en relación con las etapas del capitalismo, Debray, en cambio, prefiere trazar una *Historia de la mirada* (1994) cuyo hilo conductor son las imágenes. De acuerdo con la evolución de las técnicas de transmisión que implican a su vez modalidades de producción, circulación y recepción diferentes, dibuja "ecosistemas de la visión" en conexión con los "medios" de imágenes. Sus ecosistemas se resuelven de acuerdo con tres medioesferas: logosfera, grafosfera, videosfera.

Cada una de estas esferas dibuja un medio de vida y pensamiento, con estrechas conexiones internas, un ecosistema de la visión y, por lo tanto, un horizonte de expectativa de la mirada (que no espera lo mismo de un Pancrator, de un autorretrato y de un clip [Debray, 1994: 176].

En cada una de las medioesferas se acomodan "régimenes" de pensamiento y tipos de apropiación de mirada, cuya ordenación y cronologías responden a las funciones imaginarias de las imágenes, sin atender a pautas de estructura social que las determinen. Más aún, los tres tipos de regímenes y "miradas" con frecuencia se confunden.

<i>Medioesfera</i>	<i>Régimen</i>	<i>Mirada</i>
Logosfera	Ídolo	Mirada sin sujeto
Grafosfera	Arte	Sujeto detrás de la mirada
Videosfera	Visual	Visión sin mirada

A pesar de que foto y cine hayan significado una ruptura dramática en las condiciones sociohistóricas de producción, circulación y consumo así como en cualidades perceptivas, Debray los incluye en la grafosfera. Extenso periodo que arranca en el Renacimiento, en coincidencia con el descubrimiento de la perspectiva geométrica y la invención de la imprenta, y que hace concluir en la segunda mitad del siglo xx, para dar paso a la videosfera.

De acuerdo con este autor, una de las razones que justifican la inclusión de la fotografía y la cinematografía en la grafosfera es que ambos fenómenos ingresaron, con pleno derecho, en el régimen del arte, sumándose a los vínculos directos o indirectos con la escritura, la grafía.

Existe una suerte de continuidad "tecnológica" entre la construcción de un espacio homogéneo y constante, que marcaba el punto de vista del pintor renacentista, y la construcción óptica de las cámaras, que operan, sin embargo, desde el punto de vista del fotógrafo, del cineasta. Detrás de la lente de la cámara, de "su ojo de cíclope", está la mirada del sujeto.

Aunque parece no haber punto de comparación entre las capacidades de circulación de pinturas, libros y grabados y las de fotos y filmes, estos últimos también requieren tiempo para ser puestos en circulación, si se toman en cuenta los procesos que intervienen para ello. Desde este punto de vista, la contraposición viene por el lado de la *videosfera*. En ésta no hay tiempo que medie entre producción, circulación y recepción. Lo que distingue a la televisión, por ejemplo, del dispositivo de representación del cine, se resume en la *instantaneidad* de la transmisión.

Régis Debray fija el comienzo de la era visual, la *videosfera* —tal vez de manera bastante arbitraria—, cuando se registró la transmisión televisiva de los Juegos Olímpicos de Invierno de 1968, que reunió a toda Europa en "tiempo real" con la ciudad de Grenoble, y demostró la capacidad de *ubicuidad* del medio por encima de las fronteras nacionales.

Puesto que fue necesario ingresar en la videosfera, cuyo núcleo conceptual lo constituye la televisión, hemos de seguir en ella puesto que, así sea de manera provisional, las nuevas imágenes y los nuevos sistemas comparten buena parte de sus características y efectos. Ubicuidad, instantaneidad e inmediatez son los atributos que, tradicionalmente asignados a la divinidad —dice Gubern—, justifican que el internet sea visto como un nuevo continente virtual con propiedades míticas. ¿No son acaso esos mismos atributos los que distinguieron a la televisión, antes aun de sus transmisiones por satélite o por fibra óptica?

La caracterización de esas capacidades permite hacer más nitido el acercamiento entre ambos medios. La ubicuidad se traduce en la disipación del espacio físico en que se halla el usuario, y su traslado a infinitud de otros lugares, especie de "no lugares" de la mente. La instantaneidad, como ya señalamos, se realiza mediante la capacidad de transmisión en tiempo real de cualquier evento, o acontecimiento, o bien, desde otro punto de vista, por la velocidad pura que representa la conexión. Finalmente, la inmediatez puede definirse tanto por la disponibilidad de acceso como por las características de aprehensión inmediata y emotiva de las imágenes. Como puede observarse las diferencias a este respecto son de grado pero no sustanciales.

La televisión difiere, sin embargo, por no ser interactiva, y por emplear sólo ocasionalmente imágenes de síntesis, excepto en el videoclip. Las imágenes analógicas conforman la parte más importante de lo que en ella se transmite.

En tanto dispositivos, los medios se asemejan también por los distintos papeles de los sujetos sociales, predeterminados por el ritual de la pantalla, y las redes de poder invisibles que genera su propio funcionamiento. Sin embargo, el grado de libertad que se asocia al internet y a las computadoras, por ejemplo, no tiene parangón con el de la televisión. Lo que quizá queda oculto es que forman parte del mismo negocio, de la misma expansión del mercado perceptual.

Videosfera, videocultura, dromosfera —sea cual fuere la denominación preferida para el "ecosistema"— nos hablan de la recolocación del campo discursivo en el régimen visual, en la modalidad del tele-ver. En este régimen la imagen vale por sí misma. Ajeno a contextos y referentes, lo visual configura su propia realidad. De nueva cuenta nos encontramos con ideas de Arnheim, Lowe y Virilio, entre otros.



¿Por qué una nueva forma de apropiación de la mirada se resuelve en *una visión sin mirada*? Los argumentos anteriores debían bastar para responder esta pregunta. Sin embargo, se puede objetivar todavía más si asumimos que los objetos nos miran. La expresión figurada —acuñada, hasta donde sabemos, por Paul Virilio, y de la que Debray se apropia—, sugiere que la máquina se hace cargo de la “percepción”, por lo tanto, no hay mirada humana que la construya.

*la máquina se hace cargo
de la “percepción”,
por lo tanto, no hay mirada
humana que la construya*

A modo de conclusión

Luego del recorrido prometido y de las comparaciones a que ha dado lugar, hemos cumplido nuestro propósito de tocar algunos aspectos que, desde los mundos virtuales que fabrican las nuevas imágenes y los sistemas de transmisión, hablan de la revaloración de las funciones de la imagen, de los saberes y de lo real.

El hilo conductor nos indica que uno de los núcleos centrales del cambio de episteme en el mundo contemporáneo señala el ocaso ¿o quizás acoso? del principio de realidad como principio de existencia. Esta condición es puesta de relieve en el orden del discurso validado por las tecnologías electrónico-digitales de comunicación. Los “efectos de realidad” sustituyen al principio de realidad, fundado en la experiencia y la memoria. Desde este principio se nos “permite aprehender lo real, ver, comprender” (Virilio, 1989: 80).

Si nos atenemos a las características examinadas con anterioridad, tanto las nuevas imágenes como los dispositivos electrónicos de transmisión nos alejan de la realidad. Aunque los efectos se presentan combinados, preferimos analizarlos por separado.

Por un lado, tenemos la autorreferencialidad signica dominante, las resoluciones perceptivas automatizadas, la descontextualización espacio-temporal por deslocalización, desterritorialización y fragmentación, así como un funcionamiento que tiene el objetivo de presentar y no de representar. Por otro lado, están los dispositivos de transmisión con sus propiedades de ubicuidad, instantaneidad e inmediatez, que “sacan a las cosas de su ubicación natural” (Arnheim, 1986: 156). No hay contexto, como tampoco distancia ni tiempo que medie entre un punto y otro. Un régimen de velocidad pura, desencarnado, donde lo visual vale por sí mismo.

Cortados los lazos con el principio de realidad, una concepción diferente de lo real se construye a partir de los mundos virtuales. Sin embargo, si lo real no es una entelequia, la puesta en discusión del principio de realidad y su suplantación por “efectos de realidad” nos colocan en una encrucijada en torno a saberes y entendimiento.

Por esa razón hemos insistido, desde diferentes enfoques, en que referencialidad y contexto son necesarios para el entendimiento, así como para el desarrollo de competencias que es necesario emplear para la comprensión en cualquier campo. Los tres elementos forman parte del mundo de la experiencia, de los sucesivos procesos de semiosis y de las construcciones del significado. Las capacidades para la abstracción transforman las representaciones en instrumentos de conocimiento. Así como leer y leer no hace al sabio, ver y ver no se traduce en entender, ni construye saberes.

Debray nos recuerda que “lo visual opera con el principio de placer, mientras que la imagen funcionaba por el principio de realidad” (1994: 255). En la medida en que *lo que no veo no existe*, la anulación del mundo de la experiencia puede ser muy agradable, algo semejante a vivir en esa otra realidad de los personajes de *Neuromancer*.

El fenómeno, para muchos, no es alarmante, puesto que reflejaría un panorama similar al de otros medios. En última instancia, la responsabilidad del empleo y selección de

estos instrumentos recaería en el usuario, quien tiene a su disposición por lo menos cuatro posibilidades: usos prácticos, de entretenimiento, informativos y educativo-culturales. Sin embargo, ¿cómo asegurar que para muchos llegue a ser instrumento de conocimiento y no meramente de información y entretenimiento?

En este sentido, y a pesar de las opiniones entusiastas en contrario, los caminos no parecen estar del lado del nuevo régimen visual. El desarrollo de competencias previas en el mundo y con el mundo parece ser insoslayable. De no ser así, las nuevas tecnologías significarán una nueva forma de elitismo, en lugar de ser una fuente de democratización del conocimiento.

BIBLIOGRAFÍA

22

- Arnheim, Rudolf, *El pensamiento visual*, Barcelona, Paidós, 1986.
- Bettetini, Gianfranco, "Tecnología y comunicación", en G. Bettetini y F. Colombo, *Las nuevas tecnologías de la comunicación*, Barcelona, Paidós, 1995.
- Debray, Régis, *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente*, Barcelona, Paidós, 1994.
- Eco, Umberto, *Kant y el ornitorrinco*, España, Lumen, 1999.
- , "Reflexions à propos du débat sur l'iconisme (1968-1998)", *Visio*, Revue internationale de sémiotique visuelle, vol. 3, núm. 1, 1998.
- Esté, Aquiles, *Cultura replicante. El orden semiocentrista*, Barcelona, Gedisa, 1997.
- Garassini, S., y B. Gasparini, "Representar con los nuevos media", en G. Bettetini y F. Colombo, *Las nuevas tecnologías de la comunicación*, Barcelona, Paidós, 1995.
- Gombrich, E. H., *Historia del arte*, México, Diana/Conaculta (1a. reimp. de la 16a. ed. inglesa de 1995).
- , *La imagen y el ojo*, 2a. reimp., Madrid, Alianza Editorial, 1993.
- Grize, Jean-Blaise, et al., *Salariés face aux nouvelles technologies. Vers une approche des représentations sociales*, París, CNRS, 1987.
- Gubern, Roman, *El eros electrónico*, España, Taurus, 2000.
- Lévy, Pierre, *¿Qué es lo virtual?*, Barcelona, Paidós, 1999.
- Poloniato, Alicia A., "Imágenes y transformaciones culturales: apuntes para una reflexión", *Tecnologías y comunicación educativas*, México, año 13, núm. 29, 1999.
- Renaud, Alain, "Comprender la imagen hoy. Nuevas imágenes, nuevo régimen de lo visible, nuevo Imaginario", en Anceschi et al., *Videoculturas de fin de siglo*, Madrid, Cátedra, 1989.
- Sartori, Giovanni, *Homo videns. La sociedad teledirigida*, España, Taurus, 1998.
- Vasseur, Frédéric, *Les médias du futur*, París, Presses Universitaires de France (col. Que sais-je?), 1993.
- Virilio, Paul, *La máquina de la visión*, Madrid, Cátedra, 1989.
- , *Cibermundo, ¿una política suicida?*, Santiago de Chile, Dolmen, Garnica, 1997.
- Zunzunegui, Santos, *Pensar la imagen*, Madrid, Cátedra, 1989.

