

# VIDEOCULTURAS DE FIN DE SIGLO

ANCeschi • BAUDRILLARD • BECHELLONI  
BETTETINI • BRUNO • CASETTI • COLOMBO  
GALLINO • GRANESE • MUNARI • PERNIOLA  
RENAUD • VIRILIO • VOLLI

**CATEDRA**  
**Signo e imagen**

Director de la colección: Jenaro Talens

Título original de la obra:  
*Videoculture di fine secolo*

Traducción: Anna Giordano

© Liguori Editore, Srl., 1989  
Ediciones Cátedra, S. A., 1990  
Josefa Valcárcel, 27 28027-Madrid  
Depósito legal: M. 36.561-1990  
I.S.B.N.: 84-376-0964-X  
*Printed in Spain*  
Impreso en Lavel  
Los Llanos, nave 6. Humanes (Madrid)

## Prefacio

Este libro nace con la intención de atraer la reflexión teórica sobre las innovaciones electrónicas de los lenguajes expresivos. Lo han promovido las cátedras de Sociología de las comunicaciones de masas y de Pedagogía y Psicología de las comunicaciones de masas de la facultad de Letras de la Universidad de Nápoles, en el curso de su trabajo de investigación, de su actividad de seminarios y del anual Congreso Internacional «Videoculture».

Pero no se trata de «actas» de congresos ya consumados; quizá *Videoculturas de fin de siglo* es una manera de proponer futuros encuentros, empezando por «Videoculturas 1989». En efecto, tan sólo la aportación de Jean Baudrillard consiste en la publicación de su intervención en el congreso de 1988. Además de la aportación de Paul Virilio que, aunque sea inédita en Italia, es la traducción de un ensayo ya publicado en Francia («Le dernier véhicule» *Les temps de la réflexion* 1987, núm. 8, págs. 79-88); por lo demás hemos recogido reflexiones inéditas aunque variadamente concebidas en su metodología, en su rama disciplinaria, en su campo de interés y en su escritura.

La subdivisión en tres partes es, precisamente, el intento de ordenar los materiales en un primer acercamiento al tema general, la individualización filosófica y sociológica del escenario; en una «pausa» teórica más amplia, debida a la amabilidad de Gianfranco Bettetini que nos ha ofrecido un ensayo sobre los temas en que está trabajando actualmente; en una sección con varias voces, en la que el nivel multidisciplinario y la multiplicidad de los razonamientos han hecho muy difícil e inevitablemente «aproximado» el orden de sucesión.

Todos los autores afrontan la revolución electrónica de los lenguajes y de los valores de la comunicación sobre el fondo vasto y com-

plejo de la mutación de la era que nuestra cultura vive en la sugestiva pero inquieta transición de la civilización industrial a la civilización postindustrial.

La literatura científica sobre la imagen-vídeo ha ido evidenciando cada vez más, en el curso de este último decenio, el proceso de derrealización y de visión fantasmal de la realidad. En el discurso sobre la civilización de la imagen, sobre la dimensión «pantallística», sobre los «simulacros», se han ido entrelazando los discursos sobre la moda, sobre lo efímero, sobre la publicidad. Las cuestiones sobre la pérdida progresiva de sentido, sobre la disolución de los sujetos y de los objetos de la comunicación en las formas de producción y de consumo del sistema televisivo están todavía profundamente unidas a la tradición teórica y política de la cultura de masa, hoy en día radicalmente en crisis no sólo formal sino también ideal, social, productiva.

La revolución electrónica abre nuevas perspectivas gracias al decisivo paso de la imagen analógica a la digital, gracias a inéditas posibilidades de selección y de reorganización de la memoria, gracias a una más potente síntesis entre cuerpo y tecnología. Vuelve a ser crucial el problema de los valores, es decir de los «puntos de vista» con los que controlar la productividad y también la «peligrosidad» de innovaciones especialmente dúctiles e invasoras; releer el «clásico» conflicto entre ficción y realidad; «decidir» sobre sustancias y elecciones que van mucho más allá del mundo de la imagen. Es una época, ésta, en la que emerge con extraordinaria potencia, con dramática urgencia, con desesperada necesidad, el interrogante sobre nuestro Destino: frente a la imagen, que ha funcionado como «raíz» de la reproducibilidad técnica, se imponen ahora la palabra y la acción.

AGATA PIROMALLO

ALBERTO ABRUZZESE

*Además de a la Editorial Liguori se dan las gracias a cuantos han hecho posible este conjunto de ensayos, proporcionando recursos y trabajo: Yves Saint Laurent Parfums, Fime Leasing y Mario Valentino, por los recursos; S. Brancato, F. Iannucci, G. Paci, M. Petti, A. Pisapia, M. Stazio, por el trabajo de organización, investigación y redacción del que deriva esta y otras iniciativas de «Video-culturas».*

*Las traducciones de los textos de Renaud, Baudrillard y Virilio (del francés al italiano) son de Gabriella Paci y Marialuisa Stazio.*

## PRIMERA PARTE



# Comprender la imagen hoy Nuevas Imágenes, nuevo régimen de lo Visible, nuevo Imaginario

ALAIN RENAUD

•No copiéis los ojos•

DZIGA VERTOV

CAMPO PROBLEMÁTICO

## 1. *Aspecto logístico, técnico e industrial*

Nacidas del arte militar y de sus imperativos estratégicos, las Nuevas Tecnologías de la Imagen (desde ahora escribiremos NTI para más comodidad) construyen nuevas relaciones con lo visible, con la imagen: ésta permite anticipar activamente lo Real físico, re-producirlo y manipularlo mediante simulación interactiva. La Imagen se hace «imagerie» (producción de imágenes) dinámica y operacional que integra el sujeto en una situación de experimentación visual inédita (y todavía más hoy en día, cuando la simulación se apodera de los otros registros de la sensibilidad corporal, en especial del sentido del tacto —cfr. la extraordinaria experiencia realizada en los laboratorios de la NASA, sobre la simulación táctil combinada con la simulación visual).

Como bien ha argumentado Paul Virilio, la percepción se transforma en un problema de «logística»<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Cfr. Paul Virilio, *Logistique de la perception* (Guerre et Cinéma) París, Gallimard, col. Cahiers du Cinéma et Cinéma et L'Espace critique ed. Bourgois, París, 1984.

Al mismo tiempo, en el aspecto industrial (Invención Asistida y Concepción-Fabricación asistida por ordenador), la imagen numérica permite un proyecto dinámico e interactivo de los objetos cualesquiera que sean (de la carrocería del automóvil a una construcción, incluso a un barrio urbano); también aquí, como en las aplicaciones militares antes citadas, la imagen numérica construye concretamente una relación «manipuladora» experimental y dinámica con lo real mediante la operatividad de la simulación visual. El «simulacro interactivo»<sup>2</sup> se sustituye a la Imagen Espectáculo, trasladando radicalmente el conjunto de las relaciones con lo real constitutivas de la Imagen clásica y de todo el pensamiento dominante sobre la Imagen, especialmente la relación central de Representación. La imagen, objeto óptico de la mirada se convierte en *imagerie*, praxis operativa de una visibilidad agente.

## 2. Aspecto epistemológico y científico

Las NTI definen un nuevo régimen de discursividad, por tanto de Saber, traducándose en la integración generalizada de la imagen en la metodología científica (experimentación numérica y simulación visual de los objetos físicos o teóricos); lo discursivo, orden del concepto, construye/instruye lo visible (orden de la imagen calculada a partir de la escritura de un modelo matemático) al cual aporta una nueva identidad de tipo epistemológico: la Imagen contiene y despliega plenamente una cuota de Saber; inversamente, la visibilidad, asumida por la imagen, incorpora, materializa iconológicamente el concepto, al cual aporta la dimensión de una información estética, sensible.

Consecuentemente, comprender la Imagen hoy es, en primer lugar, asumir epistemológicamente (en el seno de una *épistème* por crear y desarrollar filosóficamente) la redistribución fundamental de las posiciones y de las funciones del Concepto, de la Imagen y de lo Real, volver a pensar su enunciación en la producción de los saberes.

## 3. Aspecto estético y artístico

Indican (aunque discretamente) los confines de un nuevo régimen de sentido, de goce y de *aisthésis*: hacia una estética de procedimientos en los que el proceso predomina sobre el objeto: la forma cede el

---

<sup>2</sup> Cfr. tesis no publicada de Jean-Louis Weissenberg, *Le simulacre interactif*, París, VIII, 1987.



paso a la morfogénesis; vivimos el fin de la hegemonía del espectáculo cerrado y estable: la escenografía se subordina a la escenología. Hacia relaciones inéditas entre el Cuerpo, la materialidad y lo Artificial, hacia el traslado tecno-estético del orden representativo analógico.

#### 4. *Aspecto antropológico*

Éstas se inscriben en un proceso de transformación cultural global, que por su eficacia, llevan a la más alta potencia. El conjunto de los gestos culturales se encuentra modificado, desplazado, reestructurado, ya se hable del tratamiento del ejercicio social del saber, de la producción material (cfr. más arriba), de la memoria, de la comunicación o de la creación.

Ya en 1934, Paul Valéry, diagnosticando «cambios próximos y muy profundos en la antigua industria de lo bello» continuaba así:

Ni la materia ni el espacio ni el tiempo son, de veinte años a esta parte, lo que siempre habían sido. Hay que esperar que innovaciones tan grandes transformen toda la técnica de las artes, actuando allá sobre la invención misma, quizá llegando hasta modificar maravillosamente la noción misma del Arte.

Terminaba con una profecía sorprendente:

Como el agua, como el gas, como la corriente eléctrica vienen desde lejos hasta nuestras moradas para satisfacer nuestras necesidades, mediante un esfuerzo casi nulo, así seremos alimentados por imágenes visivas o auditivas, que nacerán y se desvanecerán al mínimo gesto, casi con una seña... No sé si un filósofo ha soñado alguna vez con una sociedad para la distribución de la Realidad sensible a domicilio<sup>3</sup>.

En realidad habrá que considerar las tecnologías informáticas contemporáneas para medir la exactitud de una premonición tal y comenzar a valorar la importancia y el alcance de los cambios

---

<sup>3</sup> Paul Valéry, *Pièces sur l'art -La conquete de l'ubiquité* (1934) Ouvres complètes col. Pléiade NRF París, 1960.

científicos y técnicos anunciados: después de las cifras, las letras y los sonidos, las nuevas tecnologías asaltan irresistiblemente, progresivamente, todos los lugares de la Imagen (pintura, fotografía, cine, vídeo, TV); objeto de investigaciones puntuales y de demostraciones prestigiosas pero excepcionales, la producción de imágenes numéricas (análisis y síntesis de las imágenes y sus nuevos soportes de almacenamiento y canales numéricos de difusión) alcanzan hoy la edad socio-industrial: salen del laboratorio y parecen capaces, no sólo de proponer nuevos utensilios para la producción y la comunicación audiovisual existente, sino también de generar socialmente, con la generalización y el afinamiento del dispositivo original que las crea —la máquina numérica, el ordenador gráfico— las condiciones de un cambio radical de las prácticas, de los conceptos y de los puntos de apoyo culturales más estables.

#### LAS NUEVAS IMÁGENES, MÁS QUE IMÁGENES: OTRO «RÉGIMEN DE VISIBILIDAD»

En el bello libro dedicado a Michel Foucault, el filósofo Gilles Deleuze<sup>4</sup> nos recuerda la importancia que conviene dar a las condiciones que «abren la visibilidad» gracias a las cuales «una formación histórica da a ver todo lo que puede». Por tanto, una configuración cultural producirá, propondrá, incluso impondrá el conjunto de las condiciones materiales, semánticas y estéticas en las que y por las cuales lo social (se) da a ver al mismo tiempo que aquéllas en las que y por las cuales (se) enuncia. Discursividad y visibilidad se ensamblan estrechamente; se refuerzan, se sostienen mutuamente. Palabras e imágenes constituyen, por tanto, desde este punto de vista orgánico, no ya clases de objetos bien delimitadas, como «puntos notables» de una *praxis* y de una *épistème* culturalmente ensambladas, históricamente definidas, según los juegos entrelazados de los registros variables de enunciados (registro de la racionalidad) y de visibilidad (registro de la estética).

*Esta renovación filosófica necesaria, urgente, de la problemática de lo visual, que ponga en primer plano no ya el concepto de imagen, gravado históricamente por todo el peso de la tradición metafísica, sino aquél mucho más global de visibilidad cultural, es esencial*

---

<sup>4</sup> Gilles Deleuze, *Foucault*, ed. de Minuit, 1986. Cfr. también *Logique du sens* (apéndice de *Platon et les simulacres*) del mismo editor 1969, págs.300 y ss.

para *comprender la imagen hoy*<sup>5</sup>, a la altura de los datos originales que se imponen cada vez más en todo el espacio social, y que el vocablo cómodo, pero demasiado restrictivo, de «audiovisual» no permite ya circunscribir adecuadamente.

Una vez más verificamos que en esta cuestión de «nuevas tecnologías» de la Imagen, como por otra parte cada vez que se impone un nuevo objeto de pensamiento, *lo que cuenta es la diagnóstico, la buena problematización de los datos*<sup>6</sup>.

Por esto se ha convenido denominar las «nuevas imágenes», (objeto nuevo aunque su novedad no esté allí donde se la espera, en la calidad de las imágenes ofrecidas a la vista), y que intentamos comprender *filosóficamente*, sin reducir su especificidad, la valoración y la reflexión no deberían ser conducidas como el contexto industrial y comercial nos empuja a hacer, desde el único punto de vista (tecnicista, adaptativo) de las prestaciones instrumentales crecientes del instrumento infográfico<sup>7</sup>; lo que aquí nos importa principalmente son los acercamientos cualitativamente nuevos y las posiciones (epistemológicas, estéticas, sociológicas) que califican y sobrentienden las producciones de imágenes (imagerie) contemporáneas, y precisamente son éstos los factores que permanecen ampliamente enmascarados por la presentación técnica, industrial y comercial inmediata, en la cual, en innumerables congresos y exposiciones dedicados a ellos, las NTI se muestran y se demuestran abundantemente<sup>8</sup>.

Si se acepta salir del punto de vista miope y reductivo del pensamiento técnico inmediato para adoptar un punto de vista global —lla-

---

<sup>5</sup> Para plagiar un célebre título de Pierre Boulez, *Pensare la musica oggi*.

<sup>6</sup> Se releerán útilmente a propósito de esto las célebres páginas de Gaston Bachelard «respecto a lo real, lo que se cree saber ofusca lo que se debería saber. Cuando se presenta a la cultura científica, el espíritu no es nunca joven, él es también muy viejo porque tiene la edad de sus prejuicios (...) Ante todo hay que saber plantear los problemas. Cualquiera cosa que se diga, en la vida científica los problemas no se plantean solos. Es precisamente este sentido del problema la marca del verdadero espíritu científico. (*Formation de l'esprit scientifique*, ed. Vrin, París, 1965, pág. 14). Sería mejor hablar de una radical novedad epistemológica, ya que por lo que concierne al «objeto-imagen», su ancianidad cultural y filosófica hacen de él uno de los objetos más difíciles de pensar, por lo mucho que la palabra «imagen» pertenece al vocabulario más arcaicamente fundado.

<sup>7</sup> Los resultados que éste ha obtenido ya son muy notables si se le juzga a través de los más recientes desarrollos científicos e industriales.

<sup>8</sup> De esto se puede constatar hasta que punto la mayoría se contenta con gestionar los datos científicos y técnicos más inmediatos sin la mínima tentación, la más pequeña distancia crítica; prueba, si fuese necesario, de la enfermedad filosófica, epistemológica y cultural reinante. Es justamente a partir de esta falta y de la voluntad de resistir a las tendencias cientistas y tecnicistas dominantes, cuando he propuesto y creado en 1986 en Saint-Etienne, con un grupo de docentes, de investigadores y de estudiantes de la Ecole d'architecture y de la Universidad, una manifestación interdisciplinaria internacional alrededor de un concepto polémico de «imaginario numérico»; desde entonces el concepto vive bien e riega de manera «nómada», fluida, encuentros y debates, allá

mémoslo antropológico— sobre estos procedimientos tecnológico/numéricos de producción generalizada de imágenes (análisis y síntesis numérica de las imágenes, imágenes compuestas, sin olvidar la revolución de los soportes y de las superficies de almacenamiento y de difusión: memorias ópticas, transmisión vía satélite, Alta Definición...), la «revolución de las imágenes» —no se puede ya representar ni ver como antes (que es al mismo tiempo la de la textualidad— no se puede escribir ni leer como antes —y de la musicalidad— no se puede componer ni escuchar como antes)— es revolución *stricto sensu*, no inmediatamente relativa a lo que nos es posible ver aquí o allá en las pantallas televisivas o del cine, sino como extensión de un régimen y de registros inéditos de visibilidad sobre la base de los cuales generar (y/o degenerar) una nueva figura, tecnológica, de lo Imaginario. En este lugar de máquinas y de números se realizarán, en la y por la visualidad, antes que en todos los demás ámbitos de la *aisthêsis*<sup>9</sup> los potentes efectos, simultáneamente materiales, conceptuales y estéticos, de lo que banalmente se llama Informática; más que cualquier otra técnica adoptada actualmente por las sociedades (con excepción de la Escritura Alfabética), la tecnología informática —dispositivo completo y no sólo equipamiento inerte (hay que recordar aquí la tesis tan perspicaz de Marshall McLuhan concierne a la valoración del hecho tecnológico—<sup>10</sup> combina la arquitectura mate-

---

donde sean bien acogidas las cuestiones y las orientaciones; una red flexible y progresivamente europea de investigadores y creadores se teje poco a poco, discreta pero eficaz y debería constituir al final el núcleo de una nueva reflexión, a la altura de los datos tecno-culturales y de sus apuestas. Se subrayará, en el mismo orden de ideas, el trabajo insustituible de pioneros infatigables como, entre otros, (y los no citados me perdonarán) René Berger (Lausana), Michel Bret, Edmond Couchot (París, VIII), Philippe Quéau (Imagina), Jean Zeitoun (CIMA) que, en términos teóricos y/o prácticos, en el dominio polimorfo de las NTI y especialmente de la imagen de síntesis, enriquecen la dimensión de un indispensable punto de vista crítico...

<sup>9</sup> Cfr. a propósito de esto, las experiencias hechas en USA sobre la simulación informática de las sensaciones táctiles. Revista *Pour la science* número especial 122, diciembre, 1987 *L'informatique du futur*, cfr. especialmente el artículo de James Foley, *Les communications entre l'homme et l'ordinateur*, págs. 64-74.

10

•Todas las tecnologías tienden a crear un nuevo ambiente humano (...). Las tecnologías no son simplemente inertes contenedores de seres humanos: son procesos activos que remodelan igualmente los seres y las otras tecnologías (...). Cuando una sociedad inventa o adopta una tecnología que da predominio o nueva importancia a uno de sus sentidos, la relación de los sentidos entre ellos se transforma. El hombre se transforma (...). M. McLuhan, *La galaxie Gutenberg*, París, Gallimard, 1977.

Esto es lo que hace todavía muy fecunda la (re)lectura de obras clásicas como las de Rudolph Arnheim *La pensée visuelle* o también de André Leroi-Gourahn *Le geste et la parole*. que hoy parecen de una frescura y de una fecundidad teórica intacta.

rial (dura: el *hardware*) de una máquina a aquélla (mórbida y dúctil: el *software*) de una escritura formal (algoritmo) y se impone como una formidable «palanca cultural» capaz de reorganizar radicalmente, según su propia lógica (la modelización, el cálculo, la simulación, la interactividad), toda la topología social, material y semántica, que desde la Edad Clásica regula y reproduce históricamente la distribución del sentido y de las funciones de las palabras, de las imágenes y de las cosas (orden de la Representación).

#### HACIA UN CAMBIO «TECNOCULTURAL», EPISTEMOLÓGICO Y ESTÉTICO

Así, detrás de la aparente constancia de palabras que permanecen iguales, a despecho de la resistencia feroz de las formaciones históricas consolidadas (discursos, instituciones, representaciones dominantes) para conservar en sí mismas su sentido, y mantener el orden que las hace posibles y legítimas, las nociones de «arte», de «ciencia», de «técnica», de «hombre», de «espacio», de «tiempo», de «materia», de «cuerpo», de «realidad», etc., se abren a significaciones profundamente renovadas; habiendo sido preparado históricamente el terreno social desde hace casi un siglo por la «explosión» y por las críticas violentas de la modernidad industrial, científica y artística, toda axiología de los lugares y funciones de las Prácticas culturales de Memoria, de Saber, de Imaginario y de Creación, conoce hoy una seria reconstitución; poco a poco se vuelven obsoletas las distinciones, las subdivisiones y las oposiciones milenarias que el viejo estribillo metafísico/dualista reproduce y repite incansablemente: Concepto o Imagen, Imaginación o Razón, Arte o Ciencia, Pensamiento o Materia, Naturaleza o Artificio, etc., otros tantos *obstáculos epistemológicos* (para hablar aún como G. Bachelard), de naturaleza más ideológica que filosófica que, no solamente bloquean toda renovación creativa de un pensamiento de la *Tekné*, de la *theoria* y de la *aisthêsis*, sino que también hipotecan ampliamente la regeneración práctica de estos ámbitos<sup>11</sup>. Ya desde ahora se puede percibir en acción un deslizamiento general y profundo, *tecno-cultural*<sup>12</sup> de las socie-

---

<sup>11</sup> Así por ejemplo, no dudamos absolutamente de ello, *habrá que pagar un precio filosófico elevado por pagar por pensar, practicar, asumir plena y culturalmente (que quiere decir todo lo contrario que técnicamente) la Inteligencia Artificial, la Robótica y más generalmente la Máquina nueva y las relaciones Hombre/Máquina de mañana.*

<sup>12</sup> Parece que se deba este fecundo neologismo al crítico de arte René Berger, muchas de cuyas obras del cual subrayan y analizan la importancia de los procesos técnicos, especialmente la informática, en el campo artístico y social; cfr. entre otros, *L'effet des changements technologiques*, ed. Favre, Lausanne, 1983.

dades industriales que, progresivamente, tiende a desestabilizar el panorama constituido por las prácticas y los conceptos. Consecuentemente, si la mutación numérica, que ha alcanzado hoy el «momento imagen», puede medirse ingenuamente, por no decir «estúpidamente», a los ojos de alguien, desde el único punto de vista de las prestaciones de eficacia científica y técnica que hace efectivamente posibles, en el fondo es una cosa muy diferente: *tocar las imágenes por medio del ordenador, significa, cambiando las imágenes, cambiar en relación a la Imagen y, en conclusión, cambiar cualitativamente de imaginario. No se trata sólo de añadir o yuxtaponer «nuevas imágenes» a las existentes, se trata de integrar el movimiento de un imaginario específico, orgánicamente unido a la historia de la Representación Figurativa, sus posiciones, sus avatares y sus crisis, en otro tipo de imaginario, unido a un orden visivo completamente diferente: el orden numérico, sus dispositivos y sus procedimientos.*

#### POR UNA ANTROPOLOGÍA CULTURAL DE LAS SUPERFICIES

Sin duda, no se han tomado suficientemente en consideración, en las ciencias sociales, estos problemas de procedimientos materiales concretos que «maquinan» constantemente, en todas las culturas, de manera variable: las palabras, los sonidos, las imágenes. Sería necesario, por ejemplo, cuestionarse más a propósito de estas operaciones técnico-lingüístico-estéticas de puesta en superficie que se llaman «Escena» (teatro/ópera), «Cuadro» (pintura, grafismo), «fachada» (arquitectura), «cliché» (fotografía) o pantalla (cine, televisión, vídeo, infografía).

A una tradicional y sin duda limitada, si no caduca, aproximación metafísica de lo Imaginario, siempre más o menos postulada implícitamente como una facultad, una «naturaleza» —la Imaginación— separada de sus condiciones técnico-materiales de producción y de funcionamiento, convendría, por tanto, oponer políticamente el punto de vista de *una antropología cultural de las Superficies*, capaz de rendir cuentas de las mediaciones visuales, al mismo tiempo técnicas, semánticas y estéticas que organizan (especular y especulativamente) la producción y la reproducción de los Sujetos humanos concretos de una Cultura especial; de esta manera se podría hablar de algo así como, por ejemplo, el «Hombre-Cuadro», o el «Hombre-Cliché», o también del «Hombre-Pantalla» (de forma parecida a como McLuhan hablaba de «Hombre tipográfico»): por ello, bajo la unidad de esta misma noción —el «Hombre»— estaríamos obligados a tomar profundas diferencias de identidad internas y externas entre reales

humanos que se completan según procedimientos ópticos/iconográficos radicalmente diferentes<sup>13</sup>.

Detengámonos un poco en este punto esencial: en esta historia aparentemente superficial de *superficies* se dirían sin duda cosas muy profundas. En el seno de estos dispositivos de visión, la Superficie-Pantalla merecería sin duda un examen especialmente afinado; porque hay diferentes clases de pantallas: así de la pantalla-cine a la pantalla-informática se podría demostrar que no hay continuidad, sino ruptura cualitativa; esta última, en efecto, procede del borrado, incluso de la desaparición, del dispositivo «Superficie» —del orden óptico que lo realiza: el Analógico— mientras que otro dispositivo —el sistema del interfaz— instala otro orden en el campo de la visibilidad: el Numérico<sup>14</sup>.

#### LA IMPORTANCIA ESTRATÉGICA DE UNA RELECTURA DE LA HISTORIA DE LAS ARTES VISIVAS

Reinterpretar a la luz de esta problemática de las visibilidades culturales y de los dispositivos de puesta en superficie, la historia del Arte, de la Pintura en especial, podría proporcionarnos informaciones interesantes sobre las variaciones de los juegos y de las posiciones antropológicas (la Identificación); efectivamente, lo pictórico, lo arquitectónico, representan dispositivos complejos, de las «maquinaciones» socialmente estratégicas que organizan históricamente las culturas en visibilidad y las administran por su propia eficacia; así el

---

<sup>13</sup> Cfr. a propósito de esto J. Lacan citado por Paul Virilio en los *Cahiers du Cinéma*, *Le Cinéma instrumental*, junio 1986: «Se ha fundado un entero sistema de metafísica sobre la geometría y la mecánica, buscando en ellas modelos de comprensión, pero no parece que hasta hoy se hayan aprovechado enteramente las potencialidades de la óptica». Leyendo algunas obras recientes que recuerdan deliberadamente la problemática propuesta por Michel Foucault, parecería que esta pista haya sido tomada en consideración; cfr. especialmente la apasionante obra de Gérard Simon, *Le Regard, l'Être et l'Apparence*, ed. Seuil, col. Travaux, París, 1988; cfr. también C. G. Dubois, *L'Imaginaire de la Renaissance*, ed. PUF, coll. Ecritures, París, 1985.

<sup>14</sup> La definición del concepto científico de analogía y de la distinción analógico/digital nos permite ver todo el perfil filosófico que podemos sacar: es analógica una señal físicamente en relación directa de proporcionalidad con el fenómeno del cual procede: así la imagen fotográfica sobre el papel es lo análogo, químicamente hablando, de lo que se representa: es la grabación química del objeto. Con el ordenador el Numérico sustituye el Cálculo en la grabación analógica de los datos físicos: ya sea que la imagen analógica (fotografía, imagen cinematográfica o vídeo) sufra un tratamiento de conversión numérica (de digitalización de la imagen) que permita su manipulación, como que ésta resulte simplemente de un modelo numérico escrito y calculable, generador de visibilidad (síntesis de la imagen); en ambos casos, pero sobre todo con la síntesis que hace desaparecer todo origen físico-óptico de la imagen para sustituirle el origen matemático del Modelo, se entra en un orden visual totalmente diverso que ya, con consecuencias sin duda «incalculables» (¡sic!), subordina la esfera de la Óptica a la de la modelización y del cálculo.

orden discursivo y óptico de la Representación, de la que Foucault ha mostrado la construcción tan magistralmente y la función matricial en el *épistème* de la Edad Clásica<sup>15</sup>, no es comprensible independientemente de la construcción de un orden visual específico, que asuma un nuevo régimen y nuevos registros de racionalidad, de sentido y de placer impuestos, en última instancia, por la óptica geométrica y por sus juegos: la Dióptrica o ciencia de los espejos<sup>16</sup>. La historia de la pintura contemporánea, en especial el arte americano de los años 60-70 (especialmente Pop Art, Hiperrealismo) y la obra de Andy Warhol, no proporcionarían para este fin, mediante las obras mismas y los procesos iconográficos que las han originado, datos plásticos esenciales sobre las puestas en crisis, las derreglamentaciones sutiles y profundas de este orden óptico clásico de la Representación, cuya muerte, olvidando las armas (lógicas) de la Abstracción, se verificará, a través de la Imagen, en el corazón de la Figuración, haciendo jugar paradójicamente *contra la Figura*, contra la Representación, reducidas irónicamente a la dimensión de una pura «imagerie», *la única superficie* del cuadro, cuyo efecto destructor será llevado a su plena potencia técnicamente, por la producción en serie, la serigrafía<sup>17</sup>. Se verán pintores como Rauschenberg, Rosenquist, trabajando en la misma operación «superficial» de destrucción plástica (¡destruyendo la Representación figurativa con la Imagen!), jugando resueltamente con los efectos de trama, de textura, con el criterio (siempre la «imagerie») de la bi-dimensionalidad y de los encuadres tipo BD, otros tantos gestos iconográficos ya «fuera de la pintura», en los cuales no se nos puede impedir el ver, retrospectivamente, unas prefiguraciones casi intuitivas de la estética numérica de las sucesivas imágenes-pixel (tra-

---

<sup>15</sup> Cfr. *op. cit.*

<sup>16</sup> Cfr. la importancia cultural y no solamente científica, del concepto de «proyección» en el pensamiento y las prácticas de la Imagen y de lo Imaginario nacido de la Óptica clásica.

<sup>17</sup> Cfr. Warhol «Mirad la superficie de mis cuadros, no hay nada detrás» o también «Yo no leo más que la textura de las palabras. Yo lo veo todo de este modo, la superficie de las cosas, una especie de Braille mental...» citado por Otto Hahn, *Warhol*, ed. Hazan, París, 1972 y la puntualización tan perspicaz, tan importante de John Coplans «Él ha hecho visible lo que estaba por suceder a todos nosotros, en una parte de nosotros mismos» cit. por O. Hahn, *op. cit.* La Figura humana podrá permanecer visible (Marylin, Liz Taylor y toda la serie de retratos célebres de Warhol) ésta ya no es más que una forma-superficie sin espesor, que atestigua una existencia alusiva, una identidad «pelicular»; no se nos puede impedir aquí recordar las últimas líneas de *Les mots et les choses* (ed. Gallimard, París, 1963) de Michel Foucault: «Si tales disposiciones tuviesen que desaparecer como han aparecido, si como consecuencia de algún acontecimiento del que podemos todo lo más presentar su posibilidad pero del cual no conocemos por ahora ni la forma ni la promesa, precipitaran, como a finales del siglo XVIII sucedió con el pensamiento clásico, podemos sin duda apostar que el hombre sería anulado, como en la orilla del mar un rostro de arena.»



tamiento y síntesis numérica de las imágenes); está a punto de realizarse un cambio de principio de la Imagen, que deriva de una obsolescencia cultural de las antiguas Superficies: el principio ya no es, por ejemplo en Warhol, el principio «óptico» (especular, narcisista) de las superficies de proyección en las cuales visiblemente —es el momento de decirlo— él ya no cree; sus *imagerie* preparan, anuncian el principio «an-óptico» (especulativo, demiúrgico) de los *interfaces de conversión*, deslizamiento conceptual decisivo hasta ahora todavía muy poco pensado...

#### DEL ORDEN ÓPTICO DE LAS SUPERFICIES AL ORDEN NUMÉRICO DE LOS INTERFACES

No nos equivoquemos: la difusión rápida, irreversible de la noción de interfaz fuera del vocabulario científico y técnico que la ha forjado, significa la instalación social discreta de nuevos datos semánticos, que derivan de una renovación importante de la memoria, del saber, de la comunicación y de la creación<sup>18</sup>; gestos culturales que la misma nos permite comprender de forma muy diversa<sup>19</sup>; entre los sonidos, las palabras, las imágenes, registros estéticos y semánticos, en su fondo diferentes morfológicamente, lo Numérico —todo puede ser escrito con los 0 y los 1— hace objetivamente posibles situaciones inéditas, conversiones, hibridaciones sorprendentes que desembocan, por ejemplo, en imágenes-sonidos o palabras-imágenes<sup>20</sup>. Al mismo tiempo el Sujeto (plural) de los interfaces no es ya sin duda el Sujeto (único) de las serenas Superficies y la pantalla terminal del ordenador indica a su vez un «Sujeto terminal» (el cual no es, por otra parte, necesariamente, como algunos quieren hacernos creer, el fin del sujeto, sino otra figura de la subjetividad)<sup>21</sup>.

---

<sup>18</sup> Un nuevo concepto de Comunicación está sin duda a punto de emerger y excede ampliamente del viejo concepto porque incluye datos completamente impensables hasta hoy, como por ej. la «comunicación hombre-máquina» que se consideraría sin razón una metáfora abusiva, o una práctica degradada de la comunicación auténtica (humana, intersubjetiva), una pseudo-comunicación. La comunicación será desde hoy en adelante pensable ya no en los únicos términos de una comunidad dada de elementos, sino en los contruidos, de una relación entre elementos dispares, entre series heterogéneas.

<sup>19</sup> Cfr. a propósito de esto, lo que G. Deleuze nos sugiere en *Logique du sens*, cit.

<sup>20</sup> Ya hoy algunos creadores son capaces de producir gestos sonoros, gestos imágenes; cfr. por ej. el bonito trabajo electrónico con el material sonido de Jean François Prigent en *Opéra Solo* presentado en la época del último Festival des Arts Electroniques de Rennes.

<sup>21</sup> Cfr. el artículo de Jean Zeitoun «Codes et langages pour un sujet terminal» *Traverses*, núm. 26, octubre 1982, Seuil C.C.I. París.

Volvamos a la Imagen: caracterizada de esta manera, la máquina numérica (desde la escritura de modelos y de algoritmos a las imágenes computerizadas) no se contentará con continuar con otros medios el proceso técnico de producción de imágenes (*imagerie*) comenzado con las primeras<sup>22</sup> «máquinas de visión», (máquinas para dibujar del Renacimiento, aparato fotográfico, más tarde cámara de cine y vídeo) que proceden todos ellos del orden óptico analógico (cosa que no excluye diferencias profundas que convendría examinar más minuciosamente); porque ahora la visibilidad ha mudado de régimen *cualitativamente*, cambiando el modo de producción (como el de almacenamiento, de intercambio y de uso social): aquí más que una «toma de vistas», lo visual —la Imagen terminal— constituye el perfeccionamiento de una «toma de lo real» que ha comenzado no en el objeto<sup>23</sup> —(el viejo referente de los semiólogos existe aún, pero como la Marilyn de Warhol: de forma alusiva, casi irónica)— sino dentro de la escritura formal de un «objeto de pensamiento» (el modelo y sus reglas formales de manipulación, objeto específico que haría falta estudiar cuidadosamente, puesto que ha llegado a ser hoy el gran problema estratégico de la praxis numérica) que los interfaces permitirán visualizar, «pantallizar»<sup>24</sup> y manipular en la pantalla; los mecanismos (ampliamente inconscientes) de la proyección especular (principio último o primero del orden óptico/analógico que hace que en el fondo la Imagen se ignore como tal) se subordinan a operaciones ampliamente controladas y controlables<sup>25</sup>: la *imaginación espe-*

---

<sup>22</sup> El A. usa aquí *premiè-res*, evidenciando en el plural de *premier* una posible duplicación del sentido del adjetivo, que debe entenderse también como subrayado del carácter de *res* de las «máquinas de visión» (N.D.T.)

<sup>23</sup> Salvo en los procedimientos de «tratamiento numérico de los datos», en el análisis de imagen, y también aquí ya no juega completamente el mismo papel, porque la imagen ya no tiene la misma definición ni la misma función en relación con lo Real, del cual sigue derivando, pero que permite moldear de otro modo.

<sup>24</sup> Concepto fecundo tomado en préstamo del cineasta ruso S. M. Ejzenstein; cfr. *La non-indifférente Nature* prólogo de F. Albéra, ed. Bourgois, col. 10/18, París, 1978.

<sup>25</sup> No podemos más que preguntarnos sobre los efectos de este control reforzado, en el campo de la estética; así el cineasta Wim Wenders confrontándose en el curso de su trabajo con los procedimientos tecnológicos (no se trata aún de imagen de síntesis, sino de nuevos procedimientos —fundados en el vídeo— que F. F. Coppola quería aplicar a la realización del film *Hammett*) expresará su imposibilidad casi física para trabajar así cfr. W. Wenders a propósito de las tomas de *Hammett*, número especial *Cahiers du Cinéma*.

cular y sus juegos de miradas, se subordina a la *imagerie especulativa*<sup>26</sup>, escritura, génesis, manipulación controlada de imágenes-acontecimientos a partir de un «modelo numérico»; las imágenes de síntesis interactivas (por ejemplo, en la simulación de vuelo) no son por tanto, en su base, imágenes espectaculares —ciertamente esta dimensión puede permanecer, pero profundamente renovada—, son «imágenes-acciones», puntos notables, operativos, partícipes de una verdadera «logística de la percepción», para seguir una vez más con la bella expresión de Paul Virilio. Aquí, como escribió Jean Louis Weissberg<sup>27</sup>, el guionista predomina sobre el espectador, la escena se organiza en un espacio de juego que incluye el recorrido abierto a todo un campo de posibles visualizables; lo imaginario contemplativo integra a un imaginario operativo, demiúrgico. La escenografía (Representación Clásica) se transforma en escenología (*Imagerie* numérica).

Las producciones de imágenes (*imagerie*) numéricas (análisis y síntesis de imágenes) desarrollan por tanto una situación iconográfica completamente nueva: la Imagen informática ya no es el término visivo de un corte o de un encuadre óptico que manifiesta, por proyección —en el orden de la Representación— una esencia objetiva atribuida anticipadamente al mundo y revelada por la Mirada de un Sujeto universal y soberano (cfr. los numerosos estudios sobre la representación clásica y su espacio-tiempo: el Cuadro-Ventana de Alberti); aquélla ya no es el «paso desde el Fondo a la Superficie» —modelo romántico de la Forma Loca que subvertirá la representación clásica— sino un acontecimiento aleatorio, final de un proceso, que remite al juego de toda una serie de mediaciones específicas que lo traducen y conducen hasta el estadio de «imagen» terminal. Como hemos recordado en la introducción de este análisis, la novedad de las «nuevas imágenes», se sitúa, por tanto, no inmediatamente en los «resultados imágenes» dados a ver, sino en los procedimientos, en la morfogénesis que las hace posibles, como bien ha analizado Edmond Couchot<sup>28</sup>.

Así se hallará en estos lugares nuevos donde generalmente cada uno se apresura a no ver más que imágenes entre las otras, la cualidad de una morfogénesis original que se inserta sobre una antropogénesis global, a la luz de la cual el objeto-imagen (y quizá hasta el mismo sujeto que imagina) hecho visible, no es, en el fondo, más que una pura eventualidad; en efecto, la máquina comprende, potencialmente, bajo forma de modelo numérico, mucho otros posibles, indis-

---

<sup>26</sup> Distinción muy interesante tomada en préstamo de C. G. Dubois *L'imaginaire de la Renaissance*, cit.

<sup>27</sup> *Op. cit.*

<sup>28</sup> Edmond Couchot, *Images, de l'optique au numérique*, ed. Hermès, col. Technoculture, París, 1987.

tintamente imágenes, sonidos o textos, sin identificarse definitivamente con ninguno de ellos.

A partir de esto, se debe admitir que la novedad de las «nuevas imágenes» no es inicialmente artística en el sentido clásico de la palabra «arte»: los escultores, los pintores, harán bien ignorando o burlándose de estas imágenes sin memoria pictórica, sin potencia creadora, que remedan el hiperrealismo<sup>29</sup>. Novedades de tal género parecerán muy mediocres en comparación con las audacias pictóricas de todos los visionarios y de las vanguardias que, en el seno de la pintura, desde «Cézanne al Suprematismo», por decirlo como Malévitch, han quebrado (hasta cierto punto solamente, *pictóricamente, pero no culturalmente*) la Representación clásica; todo en estas imágenes demasiado limpias, pulidas, como para ser honestas, empezando por sus orígenes militares, por sus colusiones con los imperativos de la comunicación (publicidad, televisión) y del mercado de lo audiovisual, todo en ellas parece demostrar hasta que punto rechacen, excluyan en su misma naturaleza, cualquier finalidad y consecuentemente cualquier innovación artística; confinadas por una parte en un discurso elogiador que en ellas aprecia sólo el atrezzo sofisticado (lo que son, de hecho), dotado de formidables potencialidades industriales, y por otra en un discurso metafísico que, a causa de esta misma eficacia técnica y de su éxito comercial, las rechaza soberbiamente, las «nuevas imágenes» son hoy casi impensables, impracticables lo mismo que en el marco de estas representaciones, en las cuales el pensamiento y las prácticas dominantes (de las ciencias y de las artes legítimas) intentan ya aprisionarlas.

A la luz de la noción de morfogénesis antes evocada podemos justamente imaginar ya desde ahora, con las «nuevas imágenes», otras modalidades estéticas de creación y de placer. No hay duda, por ejemplo, de que esta «(r)evolución» tecno-lógica de los objetos y de las imágenes hacia la inteligencia simulada, el automovimiento, trastoque profundamente factores importantes de la dramaturgia, de la puesta en escena... Así el sitio y los juegos del cuerpo humano en el espectáculo viviente podrían encontrarse modificados radicalmente; coreografía, teatro, ópera... artes del drama por excelencia, ven abrirse, por tanto, delante de sí mismos, no solamente las posibilidades de un ilusionismo tecnológico más fuerte, sino sobre todo la de

---

<sup>29</sup> Éstas denuncian demasiado a menudo la ingenuidad, la in-diferencia artística de autores informáticos empujados «naturalmente» por incultura estética hacia formas estereotipadas o performances gratuitas. Afortunadamente no es el caso de todos, pero cómo podría en general ser de otro modo, en los ambientes informáticos, teniendo en cuenta la posición social marginal de las artes y de su enseñanza, mientras que éstas constituyen, al contrario, verdaderos «laboratorios experimentales» de la sensibilidad y del pensamiento visual.

otro tipo de Espacio/Tiempo que evoca la expresión de un nuevo tipo de corporeidad, de una nueva materialidad<sup>30</sup> —otro campo de «aisthesis»— que incluirá relaciones inéditas de «hibridación» y de diálogo en el seno de un «hiper-artificialismo» operativo; y esta situación estética, lejos de no traducir otra cosa que el devenir-Imagen de lo Real —la era desesperante de los «simulacros» cara a Jean Baudrillard— consagrando también el devenir-Real de la Imagen, podría anunciar la era feliz de imposibles demiurgos (¡y «hay que imaginar un Demiurgo feliz!»).

Las «nuevas imágenes» participan ante todo de estas cuestiones prácticas, concretas y globales (culturales) que condensan el hecho imaginario y sus visibilidades como hechos antropológicos «no circundables»: ¿cuáles tipos de «identidad» y de «diferencia», cuál registro de «realidad», los modos tecnológicos de inscripción de lo real humano y de la materialidad física son aptos para producir y hacer emerger históricamente, integrando y cambiando simultáneamente todos los gestos de la memoria, del saber, de la comunicación y de la creación? Porque precisamente es en lo real de las culturas, en la materialidad de las sociedades, de los sujetos y de sus *praxis*, donde la cuestión concreta, actual, de un «imaginario numérico» de pleno derecho ha empezado a *operar* en profundidad. El problema es saber si debemos diagnosticarla —y denunciarla— como desembocando ineluctablemente en un proceso de «derrealización», de desaparición o cancelación, de los hombres y de las cosas, en una especie de «autismo» cultural —¿qué haría de cada uno de nosotros esta «fortaleza vacía» que Bettelheim describía para caracterizar el vaciado catastrófico de una subjetividad reificada, o en un nuevo estado de realidad y de subjetividad dotado de nuevas posibilidades de vida y de creación?—. No hay duda de que las «nuevas imágenes» expresan al mismo tiempo estas dos direcciones de existencia: tecnificación, industrialización de lo imaginario por una parte, por tanto aplastamiento del sujeto cultural, que produce imágenes como puros síntomas de su desaparición; pero también, al mismo tiempo, *imaginario tecno-cultural* activo, creativo, capaz de hablar culturalmente (y no sólo manipular técnicamente) las técnicas y los procedimientos del momento, de abrir nuevos espacios/tiempos para una nueva era de lo sensible; por esto, al contrario de lo que algunos profetizan demasiado rápidamente —fascinados y plegados por las apariencias más inmediatas de la *crisis generalizada de lo visible* y de la *aisthesis*

---

<sup>30</sup> Cfr. algunas apasionantes exploraciones de la Ópera, como por ej. el reciente trabajo escenográfico visual de Marc Sigaud de la Société Française de Production sobre el *Tancredi* de Monteverdi; o también las investigaciones coreográficas de Rebecca Allen, de Patrice Regnier en Nueva York.

(diferente de la desaparición de lo real... ¡vieja historia!)— las nuevas escenas de lo imaginario que se anuncia, no excluyen ni anulan el viejo régimen de visibilidad y materialidad y sus prácticas; más bien las transponen en un nuevo registro de significación y de placer ligados a inéditas materialidades.

Un gran problema antropológico en vías de constitución es el de la naturaleza de la pareja Memoria/Creación del mañana (y que no es sólo Patrimonio de los políticos): el imaginario tecno-cultural estará en condiciones de no repetir morbosamente en el balbuceo llamado postmoderno... las grandes Trazas estéticas, sino de hacerlas actuar en nuevas escenas a partir de un replanteamiento del debate fuerte, peligroso pero apasionante: ¿qué pictórico, qué arquitectónico, qué teatralidad, qué cinematografía nueva, qué ficción, etc., para qué existencia?

## Videosfera y Sujeto Fractal

JEAN BAUDRILLARD

La trascendencia ha estallado en mil fragmentos que son como las esquirlas de un espejo donde todavía vemos reflejarse furtivamente nuestra imagen, poco antes de desaparecer.

Como fragmentos de un holograma, cada esquirla contiene el universo entero. La característica del objeto fractal es la que toda la información relativa al objeto está encerrada en el más pequeño de sus detalles. De la misma manera podemos hablar hoy en día de un *sujeto fractal* que se difracta en una multitud de egos miniaturizados todos parecidos los unos a los otros, se desmultiplica según un modelo embrionario como en un cultivo biológico, y satura su medio por escisiparidad hasta el infinito. Como el objeto fractal se asemeja punto por punto a sus componentes elementales, el sujeto fractal no desea otra cosa más que asemejarse en cada una de sus fracciones. Envuelve más acá de toda representación, hacia la más pequeña fracción molecular de sí mismo. Extraño Narciso resulta: no sueña ya con su imagen ideal sino con una fórmula de reproducción genética hasta el infinito. Semejanza indefinida del individuo a sí mismo ya que se resuelve en sus elementos simples. Desmultiplicado por doquier, presente en todas las pantallas, pero en todas partes fiel a su propia fórmula, a su propio modelo. La diferencia cambia de sentido de golpe. Ya no es la diferencia entre un sujeto y otro, es la diferenciación interna del mismo sujeto hasta el infinito. Y la fatalidad que lo gobierna es del orden del vértigo interior, de la explosión en lo idéntico, del espejismo no ya de su propia imagen, sino de su propia fór-

mula de síntesis. Alienados, nosotros ya no lo estamos a los otros y por los otros, lo estamos a nuestros múltiples clones virtuales. Es como decir que ya no lo estamos del todo... El sujeto actual ya no está alienado, ni dividido, ni lacerado.

El horizonte sexual y social de los otros ha desaparecido virtualmente y el horizonte mental se ha restringido a la manipulación de las imágenes y de las pantallas. Por tanto tiene todo lo que necesita. ¿Por qué debería preocuparse por el sexo y el deseo? Pendiente de las redes nace el desafecto de los demás, de sí, contemporáneo a la forma desértica del espacio generado por la velocidad, de aquella de lo social generado por la comunicación y por la información, de aquella del cuerpo generado por sus innumerables prótesis.

Todo lo del ser humano, de su cuerpo biológico, muscular, animal, ha pasado a las prótesis mecánicas. Nuestro mismo cerebro ya no está en nosotros, fluctúa alrededor de nosotros en las innumerables ondas hertzianas y ramificaciones que nos circundan. No es ciencia ficción, es simplemente la generalización de la teoría de McLuhan sobre las «extensiones del hombre». Simplemente, a fuerza de hablar de la electrónica y de la cibernética como extensiones del cerebro, de alguna manera es el cerebro mismo el que se ha transformado en una extensión artificial del cuerpo, *y que por tanto ya no forma parte de él*. Se ha exorcizado el cerebro como modelo, para accionar mejor sus funciones. Se ha formado una prótesis en el interior mismo del cuerpo. Así es la espiral del ADN: una verdadera prótesis en el interior del individuo, de cada una de sus células. Y esto vale para todo el cuerpo, es el cuerpo mismo el que se ha transformado en una extensión artificial de sus mismas prótesis.

McLuhan ve todo esto, de una forma muy optimista, como universalización del hombre a través de sus extensiones mediatizadoras... En realidad en lugar de gravitar alrededor de él en un orden *concéntrico*, todas las partes del cuerpo del hombre, comprendido su cerebro, se han satelizado alrededor de él en un orden *excéntrico*, se han puesto en órbita por sí mismas y, de golpe, con relación a esta extroversión de sus mismas tecnologías, a esta multiplicación orbital de sus mismas funciones, es el hombre el que se hace exorbitado, es el hombre el que se hace excéntrico. Respecto a los satélites que ha creado y ha puesto en órbita es el hombre el que hoy, con su cuerpo, su pensamiento, su territorio, se ha hecho exorbitante.

Ya no está inscrito en ningún sitio. Está exinscrito en su propio cuerpo, en sus propias funciones.

Desde hoy, sin hablar de la desmultiplicación genética, existe una desmultiplicación fractal de las imágenes y de las apariencias del cuerpo.

Vistos muy de cerca, todos los cuerpos, todos los rostros, se asemejan. El primer plano de un rostro es tan obscuro como un sexo



visto desde cerca. Es un sexo. Cada imagen, cada forma, cada parte del cuerpo vista desde cerca es un sexo. La promiscuidad del detalle, el aumento del zoom toman un valor sexual. La exorbitancia de cada detalle o aun la ramificación, la multiplicación serial del mismo detalle nos atraen.

Promiscuidad extrema de la pornografía, que descompone los cuerpos en sus mínimos elementos, los gestos en sus mínimos movimientos. Y nuestro deseo se dirige a estas nuevas imágenes cinéticas, numéricas, fractales, artificiales, de síntesis, porque todas son de mínima definición. Casi se podría decir que son asexuadas como las imágenes porno, por exceso de verdad y de precisión. Pero de cualquier forma ya no buscamos en estas imágenes una riqueza imaginaria, buscamos el vértigo de su superficialidad, el artificio de su detalle, la intimidad de su técnica. Nuestro verdadero deseo es el de su artificialidad técnica y de nada más.

Lo mismo para el sexo. Exaltamos el detalle de la actividad sexual como, sobre una pantalla o bajo un microscopio, el de una operación química o biológica. Buscamos la desmultiplicación en objetos parciales, y la satisfacción del deseo en la sofisticación técnica del cuerpo. Así como ha cambiado en sí mismo por la liberación sexual, éste ya no es más que una diversibilidad de las superficies, un pulular de objetos múltiples, donde su finitud, su representación deseable, su seducción, se pierden. Cuerpo metastásico, cuerpo fractal sin esperanza de ninguna resurrección.

El que se desliza sobre el *skate-board* con su *walk-man*, el intelectual que trabaja con su *word-processor*, el «rapper» del Bronx que gira frenéticamente en el Roxy o en otro lugar, el «jogger», el «body-builder»: en todas partes la misma blanca soledad, la misma refracción narcisista, ya sea que se dirija al cuerpo o a las facultades mentales.

En todas partes el espejismo del cuerpo es extraordinario. Es el único objeto sobre el que concentrarse, no como fuente de placer o de sexo, sino como objeto de responsabilidad y desolado esmero, con la obsesión del aflojamiento y de la contra-prestación, signo y anticipación de la muerte, a la cual nadie sabe ya dar otro sentido que el de su prevención perpetua. El cuerpo se mima con la certeza perversa de su inutilidad, con la certeza total de su no-resurrección. Ahora el placer es un efecto de resurrección del cuerpo, algo por lo cual el cuerpo sobrepasa este equilibrio hormonal, vascular y dietético obsesivo en el cual se le quiere encerrar, este exorcismo de la forma y de la higiene. Por tanto hay que hacer olvidar al cuerpo el placer como gracia actual, su metamorfosis posible en otras apariencias y consagrarlo a la conservación de una juventud utópica y, de cualquier modo, perdida; porque el cuerpo que se plantea la cuestión de su existencia ya está medio muerto, y su culto actual, mitad yoga y mitad éxtasis, es una preocupación fúnebre. El cuidado que se toma

con él mientras está vivo prefigura el *maquillage* de las «funeral-homes», la sonrisa *insertada* sobre la muerte.

Porque está todo ahí, en la inserción. No se trata de ser y ni siquiera de tener un cuerpo, sino de estar *insertados* sobre su propio cuerpo. Insertados sobre el sexo, sobre su propio deseo. Conectados con vuestras funciones como sobre diferenciales de energía o pantallas de vídeo. Hedonismo insertado: el cuerpo es un escenario cuya curiosa melopea higienista circula entre los innumerables gimnasios de reeducación, de crecimiento muscular, de estimulación y simulación que describen una obsesión colectiva asexual.

A la que hace eco la otra obsesión: la de estar insertados sobre el propio cerebro. Lo que la gente contempla o cree contemplar en la pantalla de su *word-processor* o de su ordenador es la acción de su propio cerebro. Hoy ya no es en el hígado o en las vísceras y ni siquiera en el corazón o en la mirada donde se trata de leer, sino simplemente en el cerebro, del cual se quisieran hacer visibles sus millones de conexiones, y asistir a su actividad como en un vídeo-juego. Todo este esnobismo cerebral y electrónico es de una gran afectación. Lejos de ser el signo de una antropología superior no es más que el síntoma de una antropología simplificada, reducida a excrecencia terminal de la médula espinal. Pero asegúrenos: todo esto es menos científico y operativo de lo que se piensa. Todo lo que nos fascina, es el *espectáculo* del cerebro y de su funcionamiento. Quisiéramos que nos fuese permitido contemplar el proceder de nuestros pensamientos —y esto es una superstición.

Así el universitario trabajando con su ordenador, corrigiendo, retocando, adulterando sin pausa, haciendo de este ejercicio una especie de psicoanálisis interminable, memorizándolo todo para huir del resultado final, para rechazar la fecha de la muerte y, la fatal, de la escritura, gracias a un eterno *feed back*, a una eterna interacción con la máquina, cuyo funcionamiento se identifica con el del mismo cerebro. Maravilloso instrumento de magia esotérica: efectivamente, cada interacción se reduce siempre a un diálogo sin fin con una máquina. Mirad al niño y su ordenador en la escuela: ¿creéis que lo hemos hecho interactivo, que lo hemos abierto al mundo? Sólo se ha logrado crear un circuito integrado niño-máquina. El intelectual ha encontrado finalmente el equivalente de lo que el *teen-ager* había encontrado en la cadena musical y en el *walk-man*: ¡una desublimación espectacular del pensamiento, la videografía de sus pensamientos!

En el Palace, el vídeo domina la pista como las pantallas dominan una sala de radiomando o como la cabina de los técnicos domina el estudio televisivo o radiofónico. Y la misma sala es un ambiente fluorescente con una iluminación puntiforme, efectos estroboscópicos,

danzantes barridos por los haces de luz —los mismos efectos de una pantalla—. *Y todos son conscientes de ello.*

Hoy en día en ninguna dramaturgia del cuerpo, en ninguna *performance* puede faltar una pantalla de control; no para verse o reflejarse con la distancia y la magia del espejo, sino como refracción instantánea y sin profundidad. En todas partes el vídeo no sirve más que para esto: pantalla de refracción estática que ya no tiene nada de la imagen, de la escena o de la teatralidad tradicional, que no se utiliza de ninguna manera para interpretar o contemplarse, pero que empieza a ser útil por doquier —a un grupo, a una acción, a un acontecimiento, a un placer— a *estar insertados sobre sí mismos*. Sin esta inserción circular, esta red breve e instantánea que un cerebro, un objeto, un acontecimiento, un razonamiento crean insertándose sobre sí mismos, sin este vídeo perpetuo, nada tiene sentido hoy. *El estadio vídeo ha reemplazado al estadio del espejo.*

No es narcisismo y se yerra abusando de este término para describir este efecto.

No es un imaginario narcisista el que se desarrolla alrededor del vídeo o de la estéreocultura, es un efecto de autoreferencia desolada, es un cortacircuito que inserta inmediatamente el idéntico en el idéntico y por tanto subraya, al mismo tiempo, su superficial intensidad y su profunda insignificancia.

Es el efecto especial de nuestro tiempo. Semejante es también el éxtasis de la polaroid: tener casi simultáneamente el objeto y su imagen, como si se realizara esta vieja física, o metafísica de la luz, en la cual cada objeto segrega copias, clichés de sí mismos que captamos a través de la vista. Es un sueño. Es la materialización óptica de un proceso mágico. La fotografía polaroid es como una película estática desprendida del objeto real.

En el corazón de esta videocultura siempre hay una pantalla, pero no hay forzosamente una mirada. La lectura táctil de una pantalla es completamente diferente de aquella de la mirada. Es una exploración digital, donde el ojo circula como una mano que avanza según una línea discontinua incesante. La relación con el interlocutor en la comunicación, con el saber en la información, es del mismo orden: táctil y exploratoria. La voz por ejemplo, en la nueva informática, o también por teléfono, es una voz táctil, una voz nula y funcional. Ya no es exactamente una voz, así como para la pantalla ya no se trata exactamente de una mirada. Todo el paradigma de la sensibilidad ha cambiado; porque esta tactilidad no es el sentido orgánico del tacto. Ésta significa simplemente la contigüidad epidérmica del ojo y de la imagen, el final de la distancia estética de la mirada. Nos acercamos infinitamente a la superficie de la pantalla, nuestros ojos están como diseminados dentro de la imagen. Ya no tenemos la distancia del espectador con relación a la escena, ya no hay convención escénica.

Y si caemos tan fácilmente en esta especie de coma imaginario de la pantalla, es porque ésta delinea un vacío perpetuo que estamos prontos a colmar. Prosemia de las imágenes, promiscuidad de las imágenes, pornografía táctil de las imágenes. No obstante, paradójicamente, la imagen que aquélla presenta está siempre a años-luz de distancia. Siempre es una tele-imagen. Está situada a una distancia muy especial que no se puede definir más que como *insuperable para el cuerpo*. La distancia del lenguaje, de la escena, del espejo, es superable para el cuerpo: y es en esto en lo que permanece humana y se presta al cambio.

La pantalla misma es virtual, y por tanto intraspasable porque no se presta más que a esta forma abstracta, definitivamente abstracta, que es la comunicación.

En el espacio de la comunicación, las cosas, los hombres, las miradas están en estado de contacto virtual incesante, y no obstante esto no se tocan jamás. Porque en aquél ni la distancia, ni la proximidad son las del cuerpo en relación a lo que lo rodea. La imagen virtual está demasiado cercana y demasiado lejana al mismo tiempo; demasiado cercana para ser verdadera (por tener la proximidad verdadera de la escena), demasiado lejana para ser falsa (por tener la fascinación del artificio). De ello resulta que no es ni verdadera ni falsa y que crea una dimensión que no es ya exactamente humana. La pantalla del ordenador y la pantalla mental de nuestro cerebro están en una relación moebiana, cogidas en la misma espiral entrelazada de un anillo de Moebius. Porque la información, la comunicación vuelven siempre sobre sí mismas, en una especie de circunvalación incesuosa: funcionan en una continuidad superficial del sujeto y del objeto, del interior y del exterior (del acontecimiento y de la imagen, etc.) que no puede resolverse más que en un anillo, simulando la figura matemática del infinito.

Así, tomad al Hombre Virtual con su aparato fotográfico: no es esclavo de ello como lo sería de una máquina. Ni libre, por otra parte; es un servidor objetivo, asignado al aparato como el aparato le es asignado, por una involución del uno en el otro, una refracción virtual del uno por el otro. El aparato hace lo que el fotógrafo quiere que haga, pero este último no realiza de nuevo más que lo que la máquina está programada para hacer. Es un operador de virtualidad, y su función no es más que, en apariencia, la de captar el mundo, en realidad es la de explorar todas las virtualidades de un programa, como el jugador aspira a agotar todas las virtualidades del juego. Está ahí, por otra parte, la diferencia entre un uso «subjetivo» de la fotografía donde el sujeto permanece armado de una visión reflexiva y estética del mundo, y la fotografía *virtual*, la fotografía como máquina virtual, cuya responsabilidad frente al mundo es nula, pero las posibilidades de juego innumerables. Éstas ya no son las del sujeto que

capta al objeto, son las del objeto que explota la virtualidad del objetivo. En esta perspectiva, el aparato fotográfico es una máquina que altera toda voluntad, que cancela toda intencionalidad, y no deja trans-lucir más que el puro reflejo del hacer fotografías. Borra también la mirada, porque le sustituye el objetivo, que es cómplice del objeto y, por tanto, de una inversión de la visión.

La ciudad que habéis fotografiado durante una jornada, ya no la veis. Y es esta cancelación, esta involución del sujeto en la caja negra, esta devolución de su visión a aquella otra, impersonal, del aparato, las que son mágicas. En el espejo, es el sujeto el que juega su real y su imaginario. En el objetivo, y en todas las pantallas en general, y con la ayuda de todas las técnicas «mass-mediáticas», es el mundo el que se hace virtual, es el objeto el que se libera «en potencia» y el que se da en espectáculo. Porque, en la fotografía, todas las imágenes son posibles. Y a la inversa, no hay acto ni acontecimiento que no se refracte en una imagen técnica, ni una acción que no desee ser fotografiada, filmada, grabada, *virtualizada*, que no desee confluír en esta memoria y hacerse en ésta eternamente reproducible. La compulsión virtual es la de existir en potencia, en todas las pantallas y en el centro de todos los programas, y se transforma en una exigencia mágica.

¿Dónde está la libertad en todo esto? Es nula. No hay elección fotográfica ni decisión final. Toda decisión es serial, parcial, fragmentaria y fractal. Sólo la sucesión de las decisiones parciales, la serie microscópica de las secuencias y de los objetos parciales constituye el recorrido fotográfico (como el del ordenador y de las máquinas análogas). La estructura del gesto fotográfico es «cuántica», un conjunto aleatorio de decisiones puntiformes.

Y cada fotografía no será nunca más que una de las virtualidades del programa entero, respecto al cual todas las fotografías son posibles e iguales entre ellas.

Éste es el vértigo de la caja negra. Y es este vértigo, esta incertidumbre de la caja negra, lo que pone término a nuestra voluntad.

¿Soy un hombre, soy una máquina? Hoy ya no hay respuesta para esta pregunta. Real y subjetivamente yo soy un hombre; virtualmente soy una máquina. Estado original de duda antropológica, completamente comparable al de duda sexual en otra esfera, y a la duda radical relativa al estatuto del sujeto y del objeto en las micro-ciencias. En la relación entre el trabajador y los objetos técnicos y las máquinas, no hay ninguna duda: el trabajador siempre es de algún modo extraño a la máquina y consecuentemente está por ella alienado. Conserva su cualidad de hombre alienado. Mientras que las máquinas virtuales, las nuevas tecnologías, no me alienan en absoluto. Forman conmigo un circuito integrado (es el principio del interfaz). Ordenadores, calculadoras, televisiones, vídeos, y también el aparato foto-

gráfico son como lentes de contacto, prótesis transparentes, como integradas en el cuerpo, hasta formar parte de él casi genéticamente, como los estimuladores cardiacos (o también aquella famosa «pápula» de Philip K. Dick, pequeño implante publicitario insertado en el cuerpo humano en el nacimiento, que sirve como señal de alarma casi biológica). Voluntario o no el lazo con un terminal «inteligente» es del mismo orden: estructura sometida (no alienada), circuito integrado. La cualidad de hombre o de máquina es indecible. Generalmente lo virtual no es ni real ni irreal, ni inmanente ni trascendente, ni interior ni exterior, borra todas estas determinaciones. El fantástico éxito de esta videocultura, como el de la inteligencia artificial, ¿no se deriva quizá de esta función de exorcismo, del hecho de que, en último término, el eterno problema de la libertad ya no se plantea? ¿Soy un objeto, soy un sujeto? ¿Soy libre, soy un alienado? ¿Con las máquinas virtuales ya no hay problemas! Ya no sois ni sujetos ni objetos, ni libres ni alienados. La cuestión de la libertad ya no se puede plantear en un espacio interactivo. En el interfaz de la comunicación desaparecen acción y pasión. Libertad, acción, pasión, y generalmente todas las categorías de la voluntad y de la representación, suponen una trascendencia, un traslado proyectivo en una temporalidad que no sea inmediatamente recurrente. La libertad es precisamente la posibilidad de actuar de una forma *evenemencial*, siempre futura, rival del tiempo mismo, y la posibilidad de desafiar al tiempo y anticipar sus resultados. Toda forma de recurrencia inmediata, de *feed-back*, de control y de autocontrol, de retroacción inmanente, como es la de la información y la comunicación, mata la acción, aniquila la dimensión de libertad de la acción.

Del mismo modo la retroacción, el interfaz de todos los momentos del tiempo, obligados también ellos, como los individuos, como todos los puntos del espacio, como todos los segmentos de una red, a comunicar, a permanecer en contacto, aniquila la posibilidad del *tiempo libre*. Sintomáticamente, la problemática del *loisir*, que hizo los mejores días de la pre y post guerra mundial, ha desaparecido por completo. Porque ya no hay posibilidad, y tampoco razón, de arrebatarse al tiempo algún fragmento, de abrir allí algún paréntesis, de apartar al tiempo mismo de su actuación. El consumo gozoso (o tedioso, poco importa) del tiempo libre era aún el disfrute de un tiempo alienado por los apremios, que tenía un valor de cambio como el dinero, según el célebre adagio, y que por tanto se podía economizar para fines útiles. El tiempo libre, el *loisir*, acariciaba aún el sueño de la desalienación, la utopía de una «vacación» del tiempo, donde también el vacío de las actividades tenía su aspecto maravilloso. En la interacción o en el interfaz, no se trata ya de alienación, ni de ruptura: ¿como queréis separar las dos caras de una membrana invisible?

Ya no creemos en una esencia propia del tiempo. Ya no creemos

en la libertad de un sujeto que gozaría de su propio vacío, de su ausencia, aun efímera, en el *loisir*. Ya no creemos en la propiedad del tiempo, ni por tanto en la apropiación, feliz o infeliz, del tiempo vacío. Ya ni siquiera conocemos, en teoría, tiempos muertos en el flujo de la comunicación. La circulación pura, la interacción pura ponen fin a los tiempos muertos y al mismo tiempo ponen fin al tiempo mismo.

El ente comunicativo, el ente interactivo ya no toma vacaciones. Es absolutamente contradictorio con su actividad, porque ya no puede abstraerse, ni siquiera mentalmente, de la red operacional en la cual actúa. Como máximo puede hacer una estancia en el Club Méditerranée o un crucero por las Antillas: no demasiado larga, a riesgo de ser despiadadamente desconectado, equivaliendo esta breve interrupción más a un síncope, a un infarto, que a las vacaciones.

En el *loisir* el tiempo está como puesto en un marco y colgado a la pared; la gente pasa su tiempo contemplando su tiempo vacío. Y sabemos que la fatalidad del *loisir*, por detrás de cualquier actividad lúdica, es *la imposibilidad de perder su propio tiempo*.

Se renueva constantemente allí el tiempo como tiempo inútil, algo que es profundamente enervante. Pero, en conjunto, se tiene en todo caso la impresión de estar alienados, y esto ya es algo.

Una cosa diferente es un campo interactivo, donde la cuestión del tedio, de la pasividad forzada, de la inutilidad del tiempo no puede ser ya ni siquiera planteada. En la interactividad, ya no os aburrís, ya no hay pausa, no hay más que metástasis, vuestro tiempo transcurre pendiente de las redes, en ramificaciones potencialmente infinitas. El tiempo ya no es apremio o lujo: es vuestro *partner*, que siempre os recibe.

Prohibido desligaros, en la vida social activa, interactiva, informativa. Y también en vuestro lecho de muerte: prohibición de arrancar los tubos aunque tengáis gana. El escándalo no está tanto en la desobediencia a vuestra vida como en la desobediencia a la red, a la conexión, a la medicina, a las tecnologías modernas. El mismo principio de la red y de la comunicación implican la obligación moral absoluta de permanecer conectados.

Las consecuencias de este paso a la vídeo-ética de la conexión continua son graves.

Lo que se puede temer en un primer tiempo es que la videosfera llegue a ser un sistema de control (sobre vosotros y vuestra intimidad). Pero lo que hay que temer mucho más en un segundo tiempo, es el control *que se os da* sobre el mundo externo. El primer peligro es evidente y banal: es el tradicional de la alienación. El segundo es más sutil y perverso: es el que, a través de la presencia-pantalla en todas sus formas (hasta el amor por teléfono), concursa a la inutilidad

potencial del mundo externo. El interfaz vídeo sustituye toda presencia real, hace superflua toda presencia, toda palabra, todo contacto, solamente en favor de una comunicación-pantalla cerebro-visual: acentúa por tanto la involución en un microuniverso dotado de todas las informaciones, del cual ya no hay ninguna necesidad de salir. Nicho carcelario con sus paredes-vídeo.

El viejo temor es el de ser expropiados porque se sabe todo sobre vosotros (Big Brother y la obsesión policíaca del control). Pero hoy el medio más seguro para neutralizar a alguien no es el de saberlo todo sobre él, sino el de darle los medios para saber todo sobre todo. Ya no lo neutralizaréis con la represión y el control, sino con la información y la comunicación, porque lo encadenaréis a la única necesidad de la pantalla. Lo paralizaréis de forma mucho más segura con el exceso de información sobre todo (y sobre sí mismo) que privándolo de información (o reteniéndola sin su conocimiento). Así las estrategias del sistema se han invertido, pero también las de la resistencia. Después de las antiguas resistencias al control, vemos llegar las nuevas resistencias a la información forzada, a la hipercodificación de las relaciones a través de la información y la comunicación.



## El último vehículo

PAUL VIRILIO

Mañana, aprender el espacio  
será tan útil como aprender  
a conducir un automóvil

WERNER VON BRAUN

En Tokyo se puede ver una nueva piscina dotada de una cubeta con fuerte corriente donde los nadadores hacen *surplace*... Un plano de agua en movimiento que impide al que lo afronta el avance y exige del bañista una potencia de desplazamiento para permanecer parado... Como en un *home-trainer* o en un *tapis roulant* utilizado contracorriente, la dinámica de los fluidos de la cubeta japonesa no tiene otra función que la de inducir a los nadadores de competición a combatir esta energía que atraviesa el espacio en contra de ellos, esta energía que sustituye las dimensiones de la cubeta olímpica, como los rulos del *home-trainer* reemplazan al velódromo...

Así, el que aquí se ejercita, se transforma menos en un mueble que en una isla, un *polo de inercia*. Como en la escena, todo se concentra en el mismo sitio, todo se juega en el instante privilegiado de un acto, instante desmesurado que suple la extensión y las largas sesiones. No ya un campo de golf, sino un «vídeo-performance», no ya un circuito vial, sino un simulador de carreras: el espacio ya no se extiende, el momento de inercia sigue al cambio continuo.

Por otra parte, se observa una tendencia análoga en la puesta en

escena museográfica. Demasiado distantes, los conjuntos más amplios de exposición han llegado a ser recientemente reducciones temporales, inversamente proporcionales a sus dimensiones generales: el doble del espacio por recorrer, la mitad del tiempo donde permanecer.

La aceleración de la visita se mide sobre la amplitud de los cimacios, demasiado espacio, tiempo no suficiente, el museo se sumerge en inútiles extensiones que ya las obras no consiguen llenar. Probablemente porque estas últimas intentan extenderse todavía más, dividirse en el espacio de estas lejanas superficies ya faltas de atracción, a la manera de las grandes perspectivas de la era clásica.

Edificados como recuerdo de obras considerables, observados ampliamente por los visitantes atentos para con el pasado, nuestros monumentos están actualmente superados por la excesiva premura de tiempo del espectador, este "apasionado" que, por tanto, sería necesario detener, parar por más de un instante y que huye tanto más velozmente, cuanto más imponente es la amplitud de los volúmenes propuestos.

Monumento de un momento donde la obra se eclipsa, más de lo que se exponga, el museo contemporáneo intenta vanamente ensamblar, reunir bajo la mirada estas obras, estos trabajos que normalmente se apartan, dentro del taller, en el obrador, laboratorios de una percepción profunda que no es nunca la del visitante, este «visitante-pasajero» distraído por la tensión que lo anima. Bajo esta perspectiva de retención, de restricción del tiempo de paso, señalamos otro proyecto manifiesto: se trata de la reconstrucción en miniatura del Estado de Israel donde «con toda seguridad y con un mínimo desplazamiento físico, los visitantes podrían admirar la copia exacta del museo del Holocausto, un trozo del Muro de las Lamentaciones y la reconstrucción a escala reducida del lago de Tiberíades, con algún metro cúbico del agua de origen», a todo lo cual los dirigentes de la fundación creada para esta ocasión añadirían la exposición de los materiales y de los componentes electrónicos producidos por la industria israelita. Esta manifestación de extraterritorialidad tendría lugar en la plaza de Douarnenez, en la isla de Tristán, finalmente cedida por Francia al Estado hebreo...

Aunque tal utopía no tuviera que concretarse, sin embargo traiciona de modo ejemplar esta *contracción telúrica*, esta improvisada «superexposición» que atañe hoy a la extensión de los territorios, a la superficie de los objetos más amplios, además que a la misma naturaleza de nuestros últimos desplazamientos. Desplazamientos en el lugar, aparición de una inercia que es al paisaje como el congelador de imagen es al film. Advenimiento, además, de una última generación de vehículos, medios de comunicación a distancia, sin medida común con los de la revolución de los transportes, como si la con-

quista del espacio se revelara, para acabar, aquélla de las únicas *imágenes* del espacio. En efecto, si el siglo XIX en declive y los comienzos del XX han visto la llegada del *vehículo automóvil*, vehículo dinámico, ferroviario, viario por lo tanto aéreo, verdaderamente parece que el final del siglo anuncia una última mutación, con la próxima llegada del *vehículo audiovisual*, vehículo estático, sustituto de nuestros desplazamientos físicos y prolongación de la inercia domiciliaria que verá, al final, el triunfo del sedentarismo, esta vez de un sedentarismo definitivo.

A la transparencia del espacio, transparencia del horizonte de nuestros viajes, de nuestros recorridos, sucederá entonces esta *transparencia catódica*, que no es más que la conclusión perfecta de la invención del vidrio, hace cuatro mil años, del espejo, hace dos mil años, y de este «escaparate» objeto enigmático que marca también la historia de la arquitectura urbana, desde la Edad Media hasta nuestros días o, más exactamente, hasta la reciente realización de este *escaparate electrónico*, último horizonte de nuestros trayectos, de los que el «simulador de vuelo» representa el modelo más completo.

Por otra parte la reciente evolución de los parques de atracciones lo prueba exhaustivamente: laboratorio de sensaciones físicas con sus carruseles, sus fuerzas centrípetas y centrífugas, modelo de referencia para el adiestramiento de los aviadores y cosmonautas, el parque de atracciones, según los mismos responsables, se dirige también él hacia la experimentación colectiva de sensaciones sólo mentales e imaginarias. Después de haber sido, en el siglo pasado, el teatro de las sensaciones fisiológicas perdidas por una población obrera desposeída de actividades enriquecedoras y diversificadas, el parque de atracciones se prepara para ser la escena de las únicas ilusiones ópticas, el lugar de una generalización del no-lugar de la simulación de los trayectos ficticios en condiciones de procurar a cada uno una alucinación electrónica, una ebriedad... «pérdida de vista» que sigue a la pérdida de las actividades físicas del siglo XIX. Sin embargo es cierto que paralelamente a las prácticas de feria del volteo y del vértigo, los «panoramas», los dioramas y otras formas de cine, habían abierto ya el camino al «panorama», a la «Geode», cine hemisférico prefigurado por el «globo Cineorama» de Grimoin-Sanson, formas arcaicas de nuestros actuales vehículos audiovisuales, de los que las *Hale's Tours* americanas debían precisar el proyecto, desde el momento en que entre 1898 y 1908, algunas de éstas fueron efectivamente financiadas por compañías de ferrocarril. Recordamos que estos films, rodados delante de una locomotora o detrás de un tren sobre la plataforma panorámica, fueron después proyectados al público en salas que imitaban con exactitud los vagones ferroviarios de la época. Algunos de estos cortometrajes fueron realizados por Billy Bitzer, el futuro jefe-operador de D. W. Griffith.

Llegados a este punto, sin embargo conviene remontarnos a las fuentes de la ilusión motora, a los hermanos Lumière, a «L'entrée d'un train en gare de la Ciotat», en 1895, y sobre todo a aquella primavera de 1896 que vio la invención de Eugène Promio de la primera grúa absolutamente móvil. Escuchémosle:

Es en Italia donde por primera vez he tenido la idea de las visiones panorámicas. Llegado a Venecia y yendo en barco de la estación al hotel, en el Canal Grande, observé las orillas que se deslizaban delante del casco y pensé entonces que *si el cine inmóvil permite reproducir los objetos en movimiento, quizá se podría invertir la proposición y probar a reproducir con la ayuda del cine móvil objetos inmóviles*. Rodé en seguida una película, que envié a Lyon, con el ruego de que me refirieran qué pensaba Louis Lumière de este intento. La respuesta fue favorable.

Para comprender bien la importancia de este comienzo del «cine móvil» o, dicho de otro modo, del primer vehículo estático, remontemos una vez más el curso de la historia. Sin llegar hasta los «clichés aeroestáticos» de Nadar (1858), origen de la ausencia de gravedad fílmica, señalamos que será necesario esperar hasta 1910 para realizar la primera «toma aeronáutica» a bordo de un avión Farman. En cuanto a la ya tradicional «grúa» montada sobre un andén, inseparable del cine contemporáneo, nacerá cuatro años más tarde, en el momento de las tomas de «Cabiria» de Giovanni Pastrone. Recordemos también los trenes del AGIT PROP, entre 1918 y 1925, la utilización del deslizamiento ferroviario de Dziga Vertov, entrado en el «cine-comité de las actualidades» de Moscú, en la primavera de 1918 y que esperará al año 1923 para promover la creación de una «sección de automóviles cinematográficos» para utilizarlos en caso de urgencia, para cubrir acontecimientos importantes, antepasado de las «direcciones vídeo móviles» de la televisión. Con este acoplamiento vehicular, con esta realización de un cruce entre automóvil y audiovisual, es finalmente nuestra percepción del mundo la que cambia: la óptica y la cinemática se confunden. La teoría del punto de vista de Albert Einstein, llamada después «teoría de la relatividad restringida» nació en 1905. A ésta le seguirá, unos diez años más tarde, la de la relatividad generalizada, habiendo hecho un gran llamamiento, ambas, por su comprensión inmediata, a la metáfora del tren, del tranvía y del ascensor, vehículos de una teoría física que les debe todo o casi todo, ya que se verá, en el curso del mismo período histórico, que la revolución de los transportes acompañará una mutación característica de la *llegada*, con la progresiva negación del intervalo de tiempo, la retención acelerada del tiempo de paso que separa la salida de la llegada. La distancia de espacio, cediendo de repente el sitio sólo a la distancia de

tiempo, los viajes más lejanos no son casi nada más que intermedios.

Pero, como hemos indicado precedentemente, si el siglo XIX y buena parte del XX han asistido efectivamente al exordio del vehículo automóvil en todas sus formas, la mutación vehicular está lejos de estar acabada porque conducirá, como antaño, pero más de prisa, desde el nomadismo a rienda suelta a la inercia, al sedentarismo definitivo de las sociedades.

En efecto, a partir de los años Treinta, contrariamente a las apariencias, es el vehículo audiovisual el que se impone, con la radio, la televisión, el radar, el sonar y la óptica electrónica naciente. Antes, en la guerra y después, no obstante el desarrollo masivo del automóvil individual, después de la guerra, en la paz, esta paz «nuclear» que verá la *revolución de la información*, la informática telemática indispensable para el mantenimiento de las diversas políticas de disuasión, militar y económica. A partir del decenio 1960-1970, lo esencial no se jugará ya tanto en las vías de comunicación de un territorio geográfico determinado (y de aquí la *deregulation*, la derreglamentación de tarifas de los transportes públicos), como en el éter, el éter electrónico de las comunicaciones.

*Ya todo llega sin que sea necesario partir.* A la llegada limitada de vehículos dinámicos, móviles, después automóviles, sucede bruscamente la llegada generalizada de las imágenes y de los sonidos en los vehículos estáticos del audiovisual. La inercia polar empieza. El interfaz instantáneo se sustituye a los intervalos de tiempo relativos a las más largas duraciones del desplazamiento. Después de la llegada de la *distancia-tiempo* en perjuicio de la del espacio, en el siglo XIX, ha llegado ahora la *distancia-velocidad* de la producción electrónica de imágenes: *el congelador de imagen sucede al estacionamiento continuo.*

Según Ernst Mach, el universo estaría misteriosamente presente en cada punto y en cada instante del mundo. En efecto, si cada vehículo móvil (o automóvil) vehicula una visión específica, una percepción del mundo que no es otra cosa que el artefacto de su velocidad de desplazamiento en el seno del ambiente terrestre, marino o aéreo, al contrario, toda visión, toda imagen (óptica, sonora) percibida del mundo representa a su vez un «vehículo», un vector de comunicación inseparable de su velocidad de transmisión, y esto, a partir de la instantaneidad telescópica del enderezamiento de la imagen, en la óptica pasiva de las lentes del anteojo de Galileo, hasta nuestros modernos «medios de telecomunicación», la óptica activa de la videoinformática.

Por tanto, ya no se puede distinguir claramente entre el vehículo dinámico y el vehículo estático, el automóvil del audiovisual, la reciente primacía de la llegada sobre la salida, sobre todas las salidas y por tanto sobre todos los trayectos, realiza una misteriosa conjura-

ción —inercia del momento, de cada punto y de cada instante del mundo presente que se parece finalmente al principio de la no-separabilidad y completa el de la indeterminación cuántica.

Aunque hoy se asista a un intento de mezcla tecnológica de los dos vehículos, por ejemplo, con la utilización sistemática en Japón de los vídeo-paisajes en los ascensores de los rascacielos, aunque la aviación comercial, los transportes de larga distancia vayan ya a la par con la proyección en vuelo de largometrajes, esta conjunción momentánea llevará inevitablemente a la eliminación del vector menos performativo en materia de velocidad de propagación: la actual fuga hacia delante del tren de alta velocidad y del avión supersónico, como la derreglamentación de la que son ambos objeto, indican mejor que cualquier previsión que el vector, el vehículo amenazado es, justamente el de la automovilidad terrestre, marina y aérea.

La era del tiempo intensivo ya no es la del medio de transporte físico. Ésta es, contrariamente a la del tiempo extensivo de antaño, exclusivamente la del medio de telecomunicación, dicho de otro modo: la del *surplace* y de la inercia domiciliaria. La reciente evolución del automóvil, así como la de las carreras de Fórmula 1 lo demuestran: no pudiendo hacer una seria competencia a las proezas de lo audiovisual, se modifican constantemente las prestaciones del automóvil de carreras, las reglas de la competición, el peso de los vehículos, la reserva del carburante, hasta limitar a veces la potencia de los motores, ¡lo que es el colmo! Finalmente, el vehículo dinámico terrestre más sintomático de tal involución deportiva, es el *dragster* (y las *hot roads*) cuyo eslogan podría ser: «¿Cómo ir hacia ningún lugar, y de todos modos, siempre menos lejos (400, 200 metros), pero siempre más velozmente?»

La tendencia extrema de esta competición intensiva conduce quizás a hacer coincidir línea de llegada y línea de salida, realizando así una proeza análoga a aquella de *en directo* en el interfaz televisivo. En cuanto al vehículo doméstico, su evolución es del todo idéntica, ya que existe ahora una especie de autosuficiencia del automóvil que lo hace cada vez más semejante a una pieza separada de la morada. De aquí este traslado, esta duplicación de los accesorios, de los muebles, instalación hi-fi, radio-teléfono, télex, vídeo-móvil, el medio de transporte a distancia que se vuelve insensiblemente en medio de transporte en el lugar, vehículo de transporte de la alegría, de la música, de la velocidad...

De hecho, si los vehículos automóviles, todos los vehículos terrestres, marinos y aéreos, ya son menos que «monturas» en el sentido ecuestre del término, que *monturas* en el sentido de los fabricantes de gafas, de los ópticos, es porque el vehículo semoviente se hace menos vector de desplazamiento físico que medio de representación, el soporte de una óptica más o menos rápida del espacio circundante.

La visión más o menos lejana de nuestros viajes cede así poco a poco el sitio a la previsión más o menos rápida de una llegada a destino, llegada generalizada de imágenes, de información, que ya suple nuestros desplazamientos continuos. De aquí esta secreta correspondencia que se establece entre la estática arquitectónica de lo inmóvil, y la inercia mediática del vehículo audiovisual, con la emergencia de la *morada inteligente*, ¿qué digo?, ¡de la ciudad inteligente e interactiva!, del *telepuerto* sucesor del puerto, de la estación y del aeropuerto internacional.

A la pregunta indiscreta de un periodista acerca de su domicilio, una célebre actriz contestó: «Vivo en todas partes». Mañana, es seguro, con la estética, la lógica de la desaparición de lo arquitectónico, viviremos todos en todas partes, como estos animales del «vídeo-zoo», presentes sólo con su imagen en una pantalla, imágenes registradas aquí o allá, ayer o antesdeayer, en lugares sin importancia, periferias desmedidas de una derrealización filmica donde la velocidad audiovisual será finalmente, para la arquitectura de interior de nuestras viviendas, lo que la velocidad automóvil era ya para la arquitectura de la ciudad, para el plan de desarrollo de todo el territorio. Entonces los «simuladores de tierra» sustituirán a los de vuelo. Encerrados en nuestros *escaparates catódicos*, nos volveremos teleactores, las teleactrices de un cine viviente cuyo reciente desarrollo de las manifestaciones «sonido y luz» señala el momento, bajo el pretexto constantemente repetido, a partir de Malraux hasta Leotard, pasando por Jack Lang, de salvaguardar nuestro patrimonio inmobiliario.

*Volverse film* parece por tanto ser nuestro destino común. En especial, desde que el responsable de la Cinéscénie de Puy-du-Fou, en la Vandée, Philippe de Villiers, llegado a ser secretario de Estado de Cultura y Comunicación, se propone realizar aquí y allá «unos recorridos escénicos en las localidades patrimoniales» para intentar reconquistar la atracción de nuestros monumentos históricos, de nuestros museos, y de hacer de este modo la competencia a la importancia de parques del tipo de «Disneyland» cerca de París o «Wonderworld» cerca de Londres.

Después de la escenografía teatral del ágora, del foro, de la plaza de la Iglesia, tradicional acompañamiento de la historia de las ciudades, es ahora la cineescenografía, la mutación secuencial de un ayuntamiento, de una región, de una localidad patrimonial, cuya población activa se metamorfosea, por un instante, en figurantes de una historia que es convenientemente resucitar. Ya sea la guerra de la Vandée, con Philippe de Villiers, o también, los méritos pluriseculares de la ciudad de Lyon, con Jean-Michel Jarre. Sin embargo, es cierto que el predecesor del actual Ministro de Cultura inaugurando una práctica audiovisual más sofisticada, financiando en el cuadro del programa «Salamandre», había sacrificado también él al fenómeno, la realización

de un vídeo disco interactivo, que permite la visita guiada de los castillos del Loira... «sonido y luz» a domicilio donde los antiguos visitantes del pasado turístico se tornarán *video-visitantes*, «tele-amateurs de viejas piedras» que colocarán en sus discotecas, al lado de Mozart y Verdi, Cheverny y Chambord.

«Ya no se sueña, somos soñados, silencio», constataba Henri Michaux en su poema «La Ralentie». La inversión comienza. El film corre al contrario. El agua vuelve a subir en la botella. Nosotros caminamos hacia atrás, pero cada vez más velozmente. La involución, que conduce a la inercia, se acelera. Hasta nuestro deseo, que se endurece en un distanciamiento mediático cada vez más pronunciado: después del escaparate de las prostitutas de Amsterdam, el *strip-tease* de los años cincuenta y el *peep-show* del decenio de los setenta, hay ahora la vídeo-pornografía. Rue Saint-Denis, la lista de los pecados capitales se resume en la de las nuevas tecnologías de la imagen: BETACAM, VHS, VÍDEO 2000, etc., esperando la robótica erótica, la máquina de visión...

Lo mismo sucede en el ámbito de los choques militares: después de los *home-trainers* de los aviadores de la gran guerra, la butaca giratoria para el adiestramiento de los pilotos de la Segunda y la centrífuga de los futuros astronautas de la NASA, test en tamaño real de la aptitud o no, a la ausencia de gravedad, ahora, desde hace diez años, el desarrollo de «simuladores» cada vez más performativos, para los futuros adeptos del vuelo supersónico. Cúpula de proyección de ocho metros de diámetro, geoda para un solo hombre, la más perfeccionada entre ellas presentará pronto una imagen continua en un campo de visión de casi 300°, estando el casco del piloto provisto de un sistema óptico como prolongación de la retina. Para acentuar más aún el realismo de la escena, el que se adiestre aquí vestirá un traje hinchable para simular los efectos de presión de la gravitación, ligados a la aceleración.

Pero lo esencial debe llegar todavía, porque ya se está experimentando un sistema de simulación derivado del oculómetro, que se liberará definitivamente de la esfera-pantalla: la proyección de las imágenes de la batalla aérea se efectuará directamente en los globos oculares del piloto, gracias al uso de un casco provisto de fibras ópticas. Fenómeno de alucinación afín al de los estupefacientes, este futuro material de adiestramiento señala la tendencia a la desaparición de cualquier escena, de toda pantalla, en beneficio de la simple «silla», pero de un *asiento/trampa* para un individuo cuya percepción será programada con antelación por la potencia de cálculo del motor de inferencia del ordenador. Frente a la innovación de este próximo tipo



de vehículo estático, convendría, pienso, reconsiderar la noción misma de energía, de motor. En efecto, si los físicos distinguen siempre dos aspectos de la energética, la energía *potencial* y la energía *cinética*, la que provoca el movimiento, quizá convendría, ochenta años después de la invención de la grúa móvil cinematográfica, añadir una tercera, la energía *cinemática*, que resulta del efecto del movimiento y de su más o menos mayor rapidez, sobre las percepciones ocular, óptica y óptico-electrónica.

En este sentido, la reciente industria de la simulación aparecería como la puesta en acción de esta última reserva energética. La potencia de cálculo de los ordenadores de la última generación, los acerca, en cierta medida, a un último tipo de motor, el motor cinemático.

Pero no se diría lo esencial si no volviéramos a la primacía del tiempo sobre el espacio que se expresa hoy con la primacía de la llegada (instantánea) sobre la salida. Si la profundidad de tiempo vence ya a la profundidad de campo, es porque nuestros viejos regímenes de temporalidad han sufrido una mutación considerable. En efecto, aquí como en otros lugares, en nuestra vida banal y cotidiana, pasamos del tiempo extensivo de la historia al tiempo intensivo de una instantaneidad sin historia, permitido por las tecnologías del momento. Las tecnologías automóvil, audiovisual e informática, van todas ellas en el sentido de una misma restricción, de una misma contracción de las duraciones. Contracción telúrica que no sólo vuelve a cuestionar la extensión de los territorios, sino también la arquitectura de lo inmóvil y de lo móvil.

Si el tiempo es de la historia, la velocidad es sólo su alucinación, una alucinación perspéctica que destruye toda extensión, toda cronología. Alucinación espacio/temporal, resultado aparente de la explotación intensiva de una energía cinemática cuyo vehículo audiovisual sería hoy el motor, como el vehículo, móvil después automóvil lo ha sido ayer, para la energía cinética, porque las imágenes de síntesis han ocupado finalmente el sitio de las energías del mismo nombre, innovadas en el último siglo.

Por tanto, no nos fiemos más: la tercera dimensión ya no es la unidad de medida de la extensión, el relieve ya no es la realidad. Ésta se disimula ya en el achatamiento de las imágenes, de las representaciones teletransmitidas; de aquí el retorno al estado de sede de lo inmóvil, a esta inmovilidad cadavérica de una morada interactiva, hábitat que suple a la extensión del hábitat, en el que el mueble principal sería la *silla*, la butaca ergonómica del subnormal-motor, y ¿quién sabe? la *cama*, un sofá-cama para el enfermo-voyeur, un sofá para ser soñados sin soñar, un asiento para ser circulados sin circular...



## El problema MMMM (Modelos Mentales Mediados por los Media)

LUCIANO GALLINO

El actor social —que no es otro que cada uno de nosotros en el papel de componente de uno o más sistemas sociales— tiende a optimizar su éxito reproductivo global, a un tiempo físico y simbólico, cumpliendo acciones que tienden a aumentar la probabilidad de sobrevivir, persistir y reproducirse de sus referentes: su mismo cuerpo, su sistema de orientación, diferentes clases de afinidades biológicas y culturales<sup>1</sup>. En su horizonte mental, explorando el cual el actor formula sus propios planes de acción, todos esos referentes aparecen únicamente como modelos mentales, es decir como representaciones que de vez en vez pueden asumir forma de imágenes, proposiciones o estructuras analógicas profundas. Estas últimas están dispuestas en más niveles, incluso en el nivel de los procesos sub-cognitivos silentes.

Los modelos mentales, aunque sean alimentados por elementos naturales de la condición humana, son mayoritariamente productos de la cultura; la contribución personal del actor es normalmente mínima. Cada actor social está inmerso ya desde el nacimiento en un fluido de modelos mentales elaborados por las generaciones precedentes, o emergentes de la interacción de otros innumerables actores

---

<sup>1</sup> Para un mayor cotejo debo remitir a mi *L'attore sociale. Biologia, cultura e intelligenza artificiale*, Einaudi, Turín, 1987.

coevos a él. Para él no existen alternativas. Incluso el cuerpo, con su materialidad tan directamente probada, puede comprenderse sólo a través de los modelos mentales propuestos por la cultura.

Propuesta obviamente selectiva, diferenciada según la posición que el actor ocupa en los sistemas sociales fundamentales: el sistema económico, el sistema político, el sistema de reproducción socio-cultural y el sistema de reproducción biopsíquica. Dentro de tales sistemas, la posición que un actor ocupa funciona como observatorio, una estrecha tronera que le permite observar y utilizar, en la indefinida región de la cultura que se extiende allá fuera, sólo determinados modelos mentales. Además de la selección «visual» inducida por la posición del actor, diversas formas de control social orientan y condicionan, en toda sociedad, la elección de los modelos mentales con los cuales y a través de los cuales, éste se comprende a sí mismo y a los otros referentes de su acción.

Ni la función de los modelos mentales se detiene aquí. Los actores sociales emprenden acciones porque desean ir de situaciones problemáticas a otras más prometedoras, desde el punto de vista de las probabilidades de sobrevivir, persistir y reproducirse de sus distintos referentes. A tal fin utiliza, además de los modelos que representan estos últimos, otros tipos de modelos mentales, como representaciones de situaciones; esquemas interpretativos; planes de acción; valoración anticipada de las consecuencias; verificación de lo que está sucediendo en el curso de la acción que el sujeto ha decidido realizar.

Siendo las únicas estructuras cognitivas disponibles para comprenderse a sí mismo y a los otros, para concebir y realizar planes de acción, para representar e interpretar situaciones presentes, pasadas y futuras, los modelos mentales son, cerca de uno de los dos polos de atracción del espacio de la acción, elementos centrales tanto de la identidad social y personal, como del individualismo. En el polo opuesto, éstos son elementos centrales del sentido de afinidad con otros actores sociales, de todos los seres que nos permiten, o nos imponen, utilizar un «nosotros» como expresión de una identificación más o menos profunda.

Llegamos así a la cuestión de los valores en relación con los media y especialmente con la videocultura. Los media difunden sin tregua modelos mentales, en una medida y con una capilaridad nunca vista precedentemente.

A través de esta vía contribuyen al máximo a estructurar la identidad como el individualismo, el sentido de sí mismo como el sentido de la comunidad. Por tanto está en juego un valor esencial: la libertad del actor para construirse tales estados mentales. Libertad que hay que entender de modo específico como posibilidad de separarse con adecuada vigilancia crítica de los modelos mentales que la cultura le propone —en este caso mediante los media— para elegir, reflexio-

nando, los que hay que adoptar para sus propios fines de formación y defensa de la identidad, de individualización, de elaboración de afinidades culturales.

Para tal propósito es necesario defenderse de la fascinación de la tradición. La libertad que se señalaba anteriormente no ha existido nunca, al menos para las masas. En la sociedad tradicional, los modelos mentales eran impuestos en parte por la iglesia y por el poder político; en parte derivaban de la cultura de las comunidades de aldea y, antes bien, se hacían un todo con la misma. Las artes y las técnicas, de la literatura a la medicina, producían modelos mentales que restringidas élites del poder se aplicaban tanto a sí mismas como a las masas. Interiorizados en sus primerísimos años a causa de los procesos de socialización e inculturación, era virtualmente imposible para el actor común tomar las distancias de ellos; de todos modos estaba dispuesto, para imperdírsele, un macizo aparato de control social. Sólo individuos raros, los grandes innovadores, conseguían de vez en cuando por fuerza propia o por fuerza de las circunstancias, inventar y proponer nuevos modelos mentales para comprenderse a sí mismos y a la comunidad.

Por tanto, frente a los modelos mentales mediados por los media, no se trata de defender una libertad que no se constató jamás en el pasado. Quizá se trate de establecer si los media son aptos para ofrecer una nueva forma de libertad, que en abstracto parecería muy grande; o una nueva forma de ocupación por parte de fuerzas externas de los espacios mentales en los que el actor social se representa sus propios referentes, sus relaciones con éstos, sus propias acciones y sus consecuencias.

Dados los límites de estas notas, trataré sólo un tipo de modelos mentales: los esquemas interpretativos, con especial interés en los esquemas de situaciones —me referiré especialmente a aquella especial conceptualización de éstos que son los *frames* de Goffman— los coligaré, con fin ilustrativo, con un único caso ya ampliamente debatido desde otros ángulos: la construcción social y cultural de la mente de la mujer.

Con palabras de Goffman, recordémoslo, los *frames* son «definiciones de una situación... construidos de acuerdo con principios de organización que gobiernan los acontecimientos —al menos los sociales— y nuestra implicación subjetiva en los mismos»<sup>2</sup>. Como todo otro tipo de modelos mentales, los *frames* existen desde cuando existen mentes en condiciones de efectuar elaboraciones icónico-lingüísticas y tienen generalmente un origen externo al actor: están ela-

---

<sup>2</sup> E. Goffman, *Frame Analysis: An Essay on the Organisation of Experience*, Harper & Row, Nueva York, 1974, págs. 10-11.

borados trans-individualmente por la cultura —más bien los primarios emergen del inconsciente colectivo— para ser después seleccionados, cuando son necesarios para usos individuales, por la estructura social, es decir por la posición en la que el actor está colocado dentro de la misma.

Sin embargo, la sociedad de los medios de comunicación de masa ha introducido mutaciones radicales en la producción y en la circulación de los *frames*. Ha revolucionado, por así decirlo, su ecología. En la sociedad de los media, la mayor parte de los *frames* ahora circulantes en la mente de cada actor social están sistemáticamente contruidos y difundidos por una tecnología específica, cualquiera que sea eventualmente su fuente original o primaria. Aunque la estructura arquetipo de un determinado modelo mental queda aparentemente inmutada, cuando sea ofrecido por el vídeo llega a constituir un proceso cognitivo diferente, en varios niveles, respecto al mismo modelo propuesto por «otros significativos» en una relación interpersonal.

La tecnología de los media tiene un doble carácter. Dados sus costos y su complejidad planetaria, aparece globalmente sometida —en el sentido cibernético del término, antes todavía que en el político— a los fines subdeterminantes del sistema político-económico mundial, con sus componentes capitalistas o no. Lo es en los hechos, sin que sea posible establecer quien haya definido alguna vez tales objetivos, y sin que ningún usuario de la misma tecnología, cualquiera que sea la posición que ocupa en el circuito serpenteante de las producciones-fruición, pueda pensar en sustraerse a los mismos; ni siquiera para sujetarlos a la más dura de las críticas, ni siquiera en los países socialistas.

Además, se trata de una tecnología fuertemente autotélica, es decir que ha llegado a ser objetivo para sí misma, auto-centrada y autorreproductiva. Como y más que otros sistemas tecnológicos, con el fin de sobrevivir, persistir y reproducirse la tecnología de los media no puede evitar construir, reconstruir y difundir incesantemente *frames* que están «normalizados» con métodos industriales, desde el proyecto a la fruición, con el intento de organizar de modo prefijado la experiencia de los lectores-oyentes-espectadores.

Volviendo a la terminología de Goffman, se puede describir lo que ha ocurrido diciendo que también los *frames* primarios están ahora sujetos, a causa de la mediación efectuada por los media, a toda especie de «armadura de clave» (expresión del léxico musical que me parece la más apta para traducir la intraducible *keying*) y de «fabricaciones». Volvamos a ver las tres definiciones de Goffman. Los *frames* primarios son aquéllos que «los que los aplican no estiman depender de, o reenviar a, alguna interpretación precedente u original»<sup>3</sup>. La

<sup>3</sup> *Ibidem*, pág. 21.

armadura de clave «provee un modo básico con el cual una secuencia de actividad puede ser transformada, es decir, puede servir de modelo pieza-por-pieza para alguna otra cosa. Dicho de otro modo, la armadura de clave representa uno de los modos fundamentales en el que la actividad es vulnerable»<sup>4</sup>.

Al contrario, la fabricación concierne a otro tipo de vulnerabilidad de la acción. Con tal término Goffman se refiere «al esfuerzo intencionado de uno o más individuos de presentar una actividad de modo tal que otros, un individuo o un grupo, se vea inducido a tener una falsa creencia en relación con lo que está ocurriendo. Un diseño nefasto está aquí implícito...el cual lleva —cuando lo consigue— a falsificar una parte del mundo»<sup>5</sup>.

Perseguir personalmente los objetivos últimos de sobrevivir, persistir y reproducirse, como entidades físicas y como entidades simbólicas, en un universo mediatizado donde la mayor parte de los *frames* circulantes entre/en las mentes de los actores son «fabricados» artificialmente por medio de una tecnología específica que persigue objetivos propios, o de todas formas objetivos ignorados por el actor, plantea nuevos problemas. Las situaciones, los referentes de la acción presentes en las mismas, los planes de acción capaces de transferir al actor de una situación a otra, aparecen todos ellos enmarcados preventivamente por *frames*, es decir, por esquemas *interpretativos* elaborados mediante refinadas técnicas de proyecto y construcción, con el fin de establecer un orden simbólico reflectante a un tiempo del orden político-económico y de los intereses autotélicos de la tecnología de los media. Echada —justamente— de la puerta de la literatura, la teoría del reflejo, del *Wiederspiegelung* superestructural, vuelve a entrar, así, incluso con una doble cara, por la ventana de los media.

A los *frames* prefabricados, les es aún más difícil huir, respecto a los naturales. Trátese de *frames* representantes e interpretantes un cuerpo que pide reproducirse, o una afinidad cultural que pide al actor que contribuya a sus probabilidades de sobrevivir y persistir, o un sistema de orientación que exige sobrevivir también a costa de hacer perecer el cuerpo, el actor social se encuentra cada vez más a menudo dominado por la oferta mediatizada de modelos mentales que son completamente extraños, a causa de los correlativos procesos de adquisición subjetiva que transforman de todos modos, su naturaleza y su estructura, por los contenidos no menos que por los procesos mediante los cuales éstos se formaban tradicionalmente en su mente.

Por un lado, esto sucede porque los nuevos *frames* son produci-

---

<sup>4</sup> *Ibidem*, pág. 83.

<sup>5</sup> *Ibidem*, pág. 83.

dos por una tecnología entendida para sustituir con la máxima racionalidad y frialdad los esquemas interpretativos naturales, ya residentes en la mente del actor, con otros esquemas artificiales. Por otro lado, está el hecho de que los nuevos *frames* «fabricados» están fabricados con el máximo grado de generalidades posibles, con el fin de inducir comportamientos análogos por parte de la mayoría de actores: no sólo sin respeto hacia la especificidad de sus culturas y situaciones, sino con el propósito, calculado con todo detalle, de superponer a éstas una cobertura interpretativa homogénea.

¿Entonces qué ofrecen las videoculturas: una nueva libertad, gracias a una gama de propuestas mucho más variada, de elegir reflexivamente sus propios esquemas interpretativos, o duradera y más incisiva manipulación de los contenidos mentales efectuada con nuevas tecnologías? El caso de los modelos mentales representantes e interpretantes del cuerpo, de la mente y del papel bio-social de la mujer ofrece muchas ideas, no ciertamente para construir ya desde ahora una respuesta, sino quizá para empezar a delimitar el espacio conceptual dentro del cual buscarla. Me refiero, obviamente, dado su indiscutible dominio en nuestra cultura —pero ciertamente no sólo en ésta: piénsese en la cultura islámica— en los modelos que los varones aplican y por así decirlo sobreimprimen a la mujer; pero en el juego de la historia de las culturas la mujer ha aplicado ampliamente, y todavía aplica, también a sí misma.

La vicisitud histórica de los mencionados modelos se ha ido desarrollando a través de bastantes estadios. Hasta hace pocos decenios, a la mujer y a las situaciones juzgables adecuadas o inadecuadas para ella, normales o anormales, se han aplicado *frames* generados sobre todo por el imaginario masculino, aunque a la elaboración de muchos de éstos ha contribuido en cierta medida también el imaginario femenino. Esto ha ocurrido tanto en el trabajo como en la política, en el sistema educativo como en la familia, en la medicina como en las ciencias humanas; ya se sabe que pocos rasgos de cultura son tan machistas como la ginecología o el psicoanálisis.

Como se sabe, la presupuesta naturalidad de tales *frames* ha sido cuestionada por diversas olas de movimientos feministas y con especial vivacidad por el movimiento de liberación —no ya sólo de emancipación— de las mujeres en los años 60 y 70. De tales movimientos ha tomado impulso un proceso todavía no acabado, pero sin precedentes por amplitud y difusión mundial, tendente a la parificación de los papeles femeninos y masculinos. Las cifras demuestran los éxitos del igualitarismo inter-sexo e inter-género. De hecho la proporción de mujeres en la instrucción superior, en la política profesional, entre los dirigentes de empresa, entre los científicos y los periodistas, no ha sido nunca tan elevada y todavía está en fuerte crecimiento.

Sin embargo, en términos de *frames*, el proceso —empiezan a



pensar ahora muchas mujeres— no ha sido igualmente positivo. Los *frames* igualitarios adoptados por las mismas mujeres para afirmarse son, de hecho, justamente los *frames* de la cultura masculina, desde tiempo inmemorable aplicados por los varones ante todo a sí mismos. El proceso de parificación de la condición femenina con la masculina parece realmente haber seguido unas líneas con resultados que recuerdan bastante, cambiado el contexto y la edad de referencia, una afirmación —aunque sea discutible— de Freud contenida en una lección sobre *La feminidad* (en la *Introducción al psicoanálisis*, nueva serie): «Con el ingreso en la fase fálica, las diferencias entre los sexos pasan a segunda línea respecto a las concordancias. Debemos ahora reconocer que la niña es un hombrecito.»

Como lugar en el que se proponen visiblemente modelos de acciones y situaciones o mediante la actividad profesional que aparece en el vídeo, o mediante los mensajes por éste difundidos como propias fabricaciones, la televisión ha desarrollado una función relevante en la promoción de la igualdad entre los sexos —concebida como adopción por parte de mujeres de papeles hace tiempo exclusivamente masculinos. Lo ha hecho mostrando en vivo, mediante la exhibición sea de su propio personal como de los huéspedes de innumerables transmisiones y sujetos de entrevista, cómo la mujer puede desarrollar tan bien como un hombre (cuando no mejor) el papel de periodista o de comentarista, de director o de dirigente de empresa, de científico o de político.

Con una consecuencia que, como se decía, empieza a no gustar a muchas mujeres: en la mayoría de los casos, y no obstante que la feminidad haya aportado cuños originales a viejas partituras, la parificación tendencial de los papeles ha querido decir asumir papeles de hombrecito, más que crear papeles verdaderamente nuevos, mejor adaptados a las especificidades de lo femenino. Ciertamente potencia del poder masculino; pero también de los *frames* que enmarcan toda actividad humana y son un factor dominante en la reproducción socio-cultural, con tanta o mayor fuerza cuanto más se subvaloran.

Por esta razón el acento va ahora desplazándose, en la cultura de las mujeres, a la búsqueda de una efectiva diversidad, de una auténtica especificidad femenina. ¿Qué función podría desarrollar en tal búsqueda la videocultura, o una pluralidad de videoculturas? Si se habla de descubrir el «verdadero ser» de la mujer, nos encontramos en seguida con diversos problemas. Ante todo está el problema de los puntos de apoyo. Para construir nuevos *frames*, se acaba casi inevitablemente por confrontarse con los *frames* preexistentes, con el resultado de que los nuevos tenderán a presentarse como copias, aunque especularmente invertidas, de los viejos: según lo que está descubriendo, en el momento en el que frente a los sucesos del movi-

miento por la parificación de los papeles femeninos y masculinos están emergiendo nuevos sentimientos de frustración.

Además, para descubrir el «verdadero ser de la mujer», sería necesario o saltar fuera de la cultura, sin la cual, sin embargo, no existe ningún tipo de ser humano, o lograr traducir rápidamente en nuevos rasgos de cultura, en primer lugar en nuevos esquemas interpretativos, aspectos de una condición natural, la femenina, que habrían quedado cubiertos hasta ahora por la superposición de espesas capas de cultura masculina. Y aquí se encuentra el problema de la inevitable artificiosidad de los *frames* producidos o difundidos por la videocultura; del hecho de que éstos son conscientemente fabricados, en el sentido de Goffman, para otros fines.

El que sea posible fabricar *frames* artificiosos para contribuir al desarrollo de una cultura de la naturalidad femenina, no se puede excluir a priori. Cómo esto sea posible, es quizá un desafío a la imaginación psico-sociológica y antropológica más audaz. Pero es también un desafío al que las videoculturas no podrán sustraerse, si quieren empeñarse de algún modo en tratar con sus propios medios, construyendo y mediando en nuevos modelos mentales, un conjunto de valores que no atañen sólo a la otra mitad del cielo.

## ¿Televisión-Espectáculo o Televisión-Narración?

GIOVANNI BECHELLONI

DOS PUNTOS DE VISTA SOBRE LA TELEVISIÓN: EL DE PRIMER IMPACTO  
Y EL DE LOS HIJOS DE LA TELEVISIÓN

Hemos llegado a un punto de la historia de la presencia de la televisión en nuestra cultura como para poder reflexionar sobre las consecuencias de un largo período. La mayor parte de las reflexiones y de los conceptos con los que seguimos razonando sobre televisión es, en cambio, tributaria de los efectos de primer impacto. Esto podría atribuirse al hecho de que los que escriben y teorizan sobre televisión pertenecen —anagráfica o culturalmente— a generaciones que no son hijas de la televisión.

Se puede ser *hijos de la televisión* de dos maneras: o porque la primera socialización ha sentido fuertemente la influencia de la televisión o porque la televisión ha intervenido de modo arrollador y se ha introducido establemente en el horizonte cultural de una persona. Una tal experiencia concierne hoy en Italia a la mayoría de los que —pero no a todos— han nacido a caballo de los años sesenta y después: por tanto los jóvenes y los muy jóvenes, y una parte —difícilmente cuantificable— de la población adulta, de origen social medio-inferior, de sexo femenino, de edad avanzada, que vive en condiciones de relativo aislamiento social.

La mayoría de los intelectuales que escribe y teoriza sobre televisión no pertenece a la categoría de los hijos de la televisión. Esto significa que nadie, o casi nadie, de los que escriben sobre televisión

tiene con la misma aquella relación de simbiosis, de naturalidad, que es típica de los «hijos de la televisión». Mientras que para éstos la televisión es un utensilio —una presencia— que penetra en los ritmos de la vida cotidiana, para los demás —y sobre todo para los que escriben sobre televisión— la televisión es, según los casos, una emergencia, un punto de vista desde el cual se observa la sociedad, un *lugar del espectáculo*.

Los discursos que atañen a la televisión están hechos por personas que —por razones anagráficas o culturales— no tienen experiencia directa de la cotidianeidad de la relación con la televisión; sus autores no saben muy bien qué significa el hecho de que la televisión haga parte del utensilio mental cotidiano de otras personas y, en perspectiva, de la mayor parte de las personas.

Reflexionando sobre esta observación se puede pensar que la televisión cotidiana —rutinizada— *ya no sea un lugar del espectáculo* —salvo ocasional y excepcionalmente— sino que sea preferentemente otra cosa. Por ejemplo que sea sobre todo un *lenguaje*.

La televisión cotidiana se transforma en lenguaje con el que se habla y se nos representa la sociedad, una especie de clave permanente para la lectura «naturalista» de la sociedad. Como si el lenguaje televisivo fuera un lenguaje natural, un lenguaje materno, de parentesco, familiar.

Si esto fuese cierto —si esta hipótesis mía pudiese demostrarse fundamentalmente— la televisión ya no podría ser juzgada como una especie de teatro, de circo, de pantalla cinematográfica que produce —emite— espectáculos y representaciones, sino como algo distinto —*sui generis*— que puede asemejarse a lugares preexistentes sólo a los ojos de los que no son hijos de la televisión y que han tenido una fuerte experiencia de tales lugares preexistentes.

Para los hijos de la televisión la pantalla televisiva no se define —no se aferra— por sus rasgos de parecido con lugares preexistentes sino, *iuxta propria principia*, como pantalla televisiva, como entidad originaria y *sui generis* que tiene poco o nada en común con categorías preexistentes —como las del periodismo del papel impreso o del cine de sala o del espectáculo en general— a los cuales incesantemente remiten críticos televisivos y operadores televisivos que, no siendo hijos de la televisión, sienten la necesidad de definirse o de definir la televisión, con categorías extrañas, externas o precedentes, a la misma televisión. Estamos en presencia de un clásico *sistema de domesticación*.

Amplias huellas de tal sistema son visibles o audibles en la televisión y en la radio, sobre todo de la RAI; por ejemplo cuando los periodistas hablan o muestran los telediarios o las noticias de la radio como si fuesen periódicos, usando el lenguaje de éstos: paginar, antepágina, hojear, cubierta...

Las consecuencias de este razonamiento se hacen en seguida evidentes. Si miramos la televisión como uno de los contemporáneos lugares del espectáculo debemos preguntarnos más bien sobre el significado que atribuimos a la palabra espectáculo.

Cuando se habla de «espectacularización de la política» o de «sociedad del espectáculo» me pregunto si tales expresiones pueden asumirse como descriptivas de situaciones reales y no más bien como el reflejo y la consecuencia de aquella mirada negativa a la televisión construida por sus críticos elitistas y apocalípticos en los años de la llegada de la televisión y de su rápida generalización. En otros términos me pregunto si es cierto lo que está implícito en tales expresiones, es decir que la gente mire la televisión como un lugar del espectáculo y por tanto mire la política y el mundo como si éstos fuesen espectáculos y no imágenes de la realidad construidas con el lenguaje televisivo.

A mí me parece que el uso y el abuso de los términos «espectáculo» y «espectacularización» está fuertemente desemantizado, impropio; los dos términos están connotados negativamente, sobrecargados de significados éticos e ideológicos que tienen poco que ver con sus propios significados originarios.

Para deshacer el nudo es necesario preguntarnos mejor por el significado que la presencia de la televisión ha venido asumiendo, según se ha ido generalizando su uso con el aumento de los hijos de la televisión, con la formación de competencias de audiencia y de lectura típicamente televisivas, tributarias del medio y no derivadas de la transferencia a la televisión de competencias adquiridas en otro lugar: en el cine o en la lectura.

Ya otros han evidenciado un doble movimiento: la televisión tiende a entrar en cada habitación, la televisión tiende a permanecer encendida casi todo el día independientemente de lo que se hace delante de la pantalla. Se van generalizando fenómenos de consumo televisivo distraído y personalizado que coexisten con las experiencias más tradicionales, que tienden aún a rutinizarse también cuando en el esquema mental de la cita fija se introduce el mecanismo de la elección, activado por la guía de los programas o, cada vez más, por el mando a distancia.

Por tanto la televisión funciona de muchos modos distintos y a menudo funciona más como caja de sonidos —como radio— más que como depósito de imágenes o como *livre de chevet*, como archivo de palabras, de sonidos y de imágenes al que se recurre para alimentar su propia imaginación.

En esta tipología de la escucha televisiva: personalizada, distraída, intermitente, rutinizada, ¿podemos todavía mantener la definición del oyente como la de un espectador? ¿Del espectador que disfruta de un espectáculo?

¿O no es más bien posible pensar que para los hijos de la televisión la pantalla televisiva funciona como una *ventana* por la cual entran los rumores de la calle y a la cual de vez en cuando se asoman para observar «el espectáculo de la vida» que la calle pone en escena? Pero, y éste es el *quid* ¿en la expresión «espectáculo de la vida» la palabra espectáculo tiene el mismo significado que tiene para la gente del espectáculo o para los que han inventado o usan las expresiones «sociedad del espectáculo» o «espectacularización de la política»? Me parece evidente que no es así.

Nos hallamos frente a tres bien distintas acepciones de la palabra espectáculo.

*En la primera acepción* la palabra espectáculo tiene un significado «técnico», exacto, remite a una traducción; se refiere a espectáculos que son concebidos como tales respetando o infringiendo reglas codificadas, usando lenguajes especiales; son representados en lugares establecidos atrayendo a personas que se definen como público o como espectadores manifestando esta propia intencionalidad.

La doble intencionalidad —del productor y del espectador y su recíproco reconocimiento— parece ser la condición sociológica para la atribución del significado técnico y circunscrito a la palabra espectáculo.

*En la segunda acepción*, como hemos señalado antes, la palabra espectáculo tiene un significado moral y ético. La etiqueta de espectáculo y de espectacularización se pega a todas aquellas técnicas y a todos aquellos movimientos que se utilizan para atraer la atención de la gente y comunicarles noticias y hechos, estados de ánimo y sentimientos. Es el resultado de un doble juicio negativo: sobre la gente y sobre sus limitados horizontes, sobre quien construye tales mensajes y tales lenguajes (sobre sus intenciones manipuladoras, sobre su gusto, etc.).

*En la tercera acepción*, la palabra espectáculo tiene un significado genérico e indeterminado pudiendo aplicarse a todo lo que entra en el campo de observación o de escucha de un actor social; la palabra espectáculo se hace casi sinónimo de vida o de naturaleza (exactamente «el espectáculo de la naturaleza»).

Si los tres distintos significados de la palabra espectáculo aquí pro-

puestos parecen convincentes podemos comprender mejor el sentido de la presencia de la televisión en nuestra cultura. Instrumento de democratización de nuestra vida social —dilatador de los sentidos, erogador de lenguajes para hablar de la sociedad y para construir identidades— más que lugar de espectáculo.

#### LA COTIDIANIZACIÓN DE LA ESPECTACULARIDAD MATA AL ESPECTÁCULO

Por tanto me parece proponible una imagen invertida: la cotidianización —la rutinización— de la espectacularidad mata a la espectacularidad misma, transformando lo que en origen se presentaba como espectáculo —que como tal aparece todavía a los intelectuales— en vida, en «naturaleza».

Sólo ocasionalmente, caso por caso, según los programas y las disposiciones subjetivas de quien los mira se determina aquel encuentro de dos intencionalidades que permite reconocer la televisión también como lugar del espectáculo. Por ejemplo con ocasión de partidos de fútbol que tienen un significado fuerte para la identidad colectiva. O para ciertos *serials* y *soap operas* igualmente relevantes desde el punto de vista de las identidades individuales, de género y de generación. O, también, para ciertos espectáculos como «Drive-in» o «Quelli della notte» que permitían reconocimientos en términos de identidad, como ya se ha observado.

Sin embargo, como estos ejemplos aclaran, también en estos casos es muy probable que un atento reconocimiento de los mecanismos de la escucha y de la visión activados en la audiencia esté en condiciones de revelar intenciones distintas y más complejas que las típicas de un espectador de espectáculos.

Para comprender mejor la línea de razonamiento que estoy proponiendo puedo sugerir esta analogía; la cotidianización de la espectacularidad es un mecanismo análogo al de la cotidianización del carisma. El carisma cotidianizado pierde su aura y asume un sentido diverso. Podría decirse que el espectáculo cotidianizado es un espectáculo sin carisma, es decir, ya no es un espectáculo, acontecimiento que se contrapone a la cotidianeidad, momento de fuerte ruptura o de inversión de la normalidad. También aquí: sobre todo para la gente, para la inmensa mayoría de la gente.

Y la televisión —siendo el más democrático de los instrumentos de comunicación, siendo un mecanismo regulador de la cotidianeidad— debe ser mirada e interpretada, desde el punto de vista de las funciones sociales y culturales que desarrolla —con los ojos de la gente, con los ojos— la sensibilidad y la cabeza —de los hijos de la televisión.

La mirada sociológica a la televisión —ésta es mi hipótesis—

puede revelar que la televisión no es un lugar del espectáculo, no es la matriz, el lugar de origen, de una supuesta espectacularización de la sociedad y de la política. El «espectáculo cotidiano» de la televisión anula simbólicamente al espectador. Al contrario de lo que generalmente se dice, no es la realidad, la política y el mundo los que se espectacularizan en la televisión sino que es el espectáculo el que se anula acercándose a la vida, tornándose en espectáculo de la vida, es decir, en no-espectáculo.

#### DEL CONCEPTO DE ESPECTADOR AL CONCEPTO DE USUARIO

Este razonamiento que he propuesto aquí no es un fin en sí mismo. Es el primer movimiento para reestructurar el campo de las investigaciones sobre la audiencia y sus metodologías de observación y de relevación. La hipótesis es que hasta ahora la investigación ha construido un objeto de estudio —el o la que se sirve de la televisión— que sólo parcialmente existe en la realidad. De la pluralidad de modos de constituirse y de definirse como usuario de la televisión se han privilegiado los que tienden a ver al usuario como público, como espectador, como consumidor. De este modo, se han utilizado definiciones sacadas de otros contextos y de otros campos. No se ha trabajado suficientemente en la dirección de individualizar tipologías diversas, más diversificadas, más específicamente coligadas con lo que la televisión ha llegado a ser o está llegando a ser para los hijos de la televisión.

La entrevista, los diarios, los *meters* de la RAI, la misma observación casi naturalista de una situación experimental son todas ellas técnicas que construyen, implícita o explícitamente, un marco —un *frame*— que canaliza el sistema de esperas o de memorización del objeto de investigación, para seleccionar algunos componentes de la experiencia televisiva, los inscritos en otros tipos de experiencias o de relaciones, sacados normalmente del campo del espectáculo o de aquél del consumo.

Pienso que a partir de los razonamientos aquí empezados se puede mirar la televisión de otro modo y volver a interrogarnos sobre textos televisivos: los objetivamente vehiculados y los mentalmente reconstruidos por las decodificaciones más o menos distraídas, de una amplia gama de usuarios de la televisión. Es decir, se puede mirar la televisión como campo televisivo y la pantalla —el vídeo— como lugar polimorfo y polivalente atravesado por una pluralidad de lógicas.

Mi hipótesis es que la lógica del espectáculo es sólo una de las lógicas que atraviesa y define el vídeo y ciertamente no la más importante, no la que instituye y define la relación entre la pantalla y su usuario.



UN PASO ATRÁS: LOS CAMPESINOS DE LOS AÑOS CINCUENTA  
EN SU PRIMER IMPACTO CON LA TELEVISIÓN

En el intento de profundizar la reflexión comenzada anteriormente he pensado que fuese de alguna utilidad volver a leer un «clásico» italiano de la investigación empírica sobre las relaciones que la televisión activa en la audiencia: Lidia de Rita, *I contadini e la televisione* (Il Mulino, Bologna, 1964). Se trata de una investigación sobre el primer impacto con la televisión por parte de 70 familias de jornaleros compuestas por 390 individuos, mayoritariamente analfabetos o semi-analfabetos y, en todo caso, de baja escolarización.

El trabajo de campo se condujo desde febrero a septiembre de 1959 (cinco años después del inicio de las transmisiones de TV en Italia) observando el comportamiento de las personas que iban a ver y a escuchar la televisión en el único local público que disponía de ésta. Las personas debían pagar un pequeño peaje, podían acceder al local sólo en un determinado horario —generalmente de 19 a 22 horas— y no pocos debían recorrer, a pie o en bicicleta, incluso dos o tres kilómetros. Además, la investigadora condujo coloquios y entrevistas tanto con los oyentes habituales como con los no oyentes. Las condiciones de escucha son, de alguna manera, excepcionales y ciertamente no de las mejores; estamos muy lejos de las condiciones de «naturalidad» y de «cotidianización» que se realizarán veinte o treinta años después de aquel lejano 1959. «Se va» a ver la televisión como se va al cine. Sin embargo, la televisión activa en aquel tipo de espectador un mecanismo que entonces se juzgó «perverso», «atrasado», sustancialmente incomprensible. De hecho, los resultados de la investigación se interpretaron entonces como una prueba del atraso cultural de los campesinos, juzgados incapaces de instruirse a través de la televisión.

Sin embargo, la investigación se revela interesante porque, junto con una serie de datos cuantitativos dirigidos a «medir» el volumen y la tipología de la exposición televisiva, contiene no pocos balances de coloquios y no pocas observaciones etnográficas. De tal modo que los resultados se prestan a una doble lectura: una relectura atenta consigue leer entre líneas algo que la investigadora de entonces —aun turbada por sus descubrimientos y apresada por alguna ambivalencia— no estaba en condiciones de comprender sus significados más profundos.

La televisión no sólo era extraña a la cultura de las familias y de las personas que la investigadora observaba e interrogaba, sino que lo era también a la sensibilidad cultural de la investigadora. De tal modo que ésta observa los comportamientos de escucha y recoge los testimonios sin conseguir comprender por qué aquel único aparato

televisivo a disposición de toda una comunidad estaba en condiciones de fascinar e inquietar al público rural.

Más de uno de ellos intenta explicar, a su manera, que con la televisión aprenden «a vivir», «a conocer el mundo», que están fascinados por la narración, por la historia, que aman las «novelas» y las «escenas». «No es diversión —dice uno de ellos— es comodidad porque te abre las ideas. El corazón te llora» (pág. 98) Para ellos la televisión es la «modernidad», es «allá es diverso», son «los tiempos modernos» (pág. 224). En la página final de su libro la investigadora-intelectual parece haber cogido lo específico de la televisión cuando escribe: «los jóvenes y los muchachos (por la televisión, *Nda*) son... casi todos conquistados y sin reservas, sin defensas de ningún género, excepto por las enormes esperanzas en el porvenir que los llevan ya lejos de su aldea y los hacen vivir en un mañana que está mucho más cerca del «tiempo» del mundo televisivo que al de sus padres.» (pág. 231).

En las pocas citas que he mencionado están condensados dos motivos de fondo que, a mi parecer, explican el éxito «generalizado» de la televisión: el hecho de que ésta se vive y se aprecia en sus dimensiones de narración, en su capacidad de narrar historias y el hecho de que se ve como una ventana al mundo y especialmente al mundo de la modernidad.

Por tanto, la vuelta a la investigación de De Rita permite una reflexión ulterior que parcialmente corrige —o mejor integra— lo que he escrito en la primera parte de este ensayo. Los campesinos lucanos —faltos de una consistente experiencia de espectador de espectáculos— han visto ya desde el inicio, en la televisión, algo diverso respecto a lo que veían en ella los intelectuales o los críticos, los estudiosos de las artes del espectáculo. La misma investigadora de entonces —aun cuando estuviese afinada por su sensibilidad psicológica y antropológica— no oculta que mira la televisión y la relación que con ella establecen los campesinos con ojo intelectual. El ojo del intelectual que aprecia la información, las transmisiones culturales e instructivas y mira con destacada superioridad la parte espectacular de la televisión, las cancioncitas, los concursos, los films o las telenovelas.

Los campesinos lucanos observan en la televisión, ya desde el inicio, algo que tiene que ver por un lado con una experiencia suya antigua: el arte de la narración, del narrar o cantar historias, y por el otro con algo que ellos no conocen, pero saben reconocer: la «modernidad», y que aprenden a conocer a través de la televisión.

Como señalaba arriba, el hecho de que los campesinos leyeran la televisión como una serie de cuentos ha sido interpretado siempre en clave negativa; como el resultado de una falta por parte de ellos: faltaban las competencias lingüísticas y de género para leer la televisión como una serie de espectáculos o como una serie de transmisiones. No se ha reflexionado jamás, sobre lo que, de positivo, los campesinos

lucanos señalaban también: aquella capacidad suya de reconocer una forma arquetípica, la narración, y la modernidad de los contenidos.

#### LA FUNCIÓN BÁRDICA DE LA TELEVISIÓN

Entonces, se puede intentar coligar las consideraciones aquí desarrolladas, haciendo una observación final que cualquiera puede hoy hacer observando los palimpsestos de las televisiones privadas del verano de 1988 y, volviendo atrás en los años, de las televisiones privadas ya desde el origen de su éxito —constatando cuánta parte de tales palimpsestos está alimentada por una más o menos atenta selección de textos de ficción (films, telfilms, seriales, soap operas, telenovelas...)— se dará cuenta que los «campesinos» lucanos de hace treinta años habían señalado ya lo que aún hoy muchos profesionales de televisión y muchos intelectuales se resisten a reconocer: la televisión, tanto y más que el cine, es una caja mágica que tiene la gran función de narrar historias.

Entonces no es la metáfora de la «aldea global» la que nos puede ayudar a comprender la televisión, ni mucho menos la idea de que la gente ame la televisión porque ama el espectáculo. El espectáculo es sólo una parte de la televisión, así como lo es la información; y, mirándolo bien, también en el espectáculo y en la información lo que consigue estar en el centro de la atención colectiva es justamente la dimensión de la narración, de la historia.

Observando los debates que han caracterizado la estación televisiva recién cerrada y observando los palimpsestos estivales de 1988 tengo la impresión que no se ha desarrollado todavía un suficiente reconocimiento alrededor de lo que alguien ha llamado la *función bárdica de la televisión*, remitiendo a aquella necesidad permanente que las sociedades humanas han expresado siempre ya desde las comunidades más antiguas: la de narrar y escuchar historias, más o menos fantásticas, más o menos verosímiles. Aquellas historias que, de pronto, fascinaron tanto a los campesinos lucanos de los años cincuenta.

Con este final no quiero excluir que la televisión no sea *también* espectáculo, *también* periodismo de actualidad, *también* televisión de servicio, sino activar una reflexión más atenta sobre la «naturaleza» de la televisión a partir de los tres elementos aquí evidenciados, y en parte sólo esbozados:

— la cotidianización de la relación con la televisión (negadora del espectáculo)

— la función narrativa de la televisión (que crea la forma narración, fábula,...)

— la acentuada presencia de contenidos que son referibles a la «modernidad», aunque sea en una amplia gama de acepciones.



## SEGUNDA PARTE



# Por un establecimiento semio-pragmático del concepto de «simulación»

GIANFRANCO BETTETINI

## 1. INTRODUCCIÓN

La historia de la expresión humana se ha dividido siempre entre dos proyectos fundamentales: el de reproducir por medio de signos materialmente diversos del objeto el mismo objeto destinado a la representación y el de experimentar, en cambio, las posibilidades de autonomía de los signos y de los lenguajes que los estructuran, para producir significados de algún modo motivados por los objetos o incluso independientes de ellos. Se trata de una dicotomía que está en la base de elecciones teóricas y, al mismo tiempo, de elecciones lingüísticas; en la base de especulaciones, por ejemplo, sobre los orígenes de los lenguajes y de asunciones poéticas que han marcado consistentes períodos de la historia, a veces con implicaciones ideológicas y políticas.

Cualquiera que sea el material usado para expresar ideas o para formular prácticas discursivas de género diverso, se acaba siempre por atribuir instancias de privilegio o a la fruición referencial de los lenguajes (la que se refiere, justamente, a la delegación representativa respecto al objeto) o a la función poética (referible a las formas planteadas por el mismo lenguaje). En el caso del recurso a signos icónicos, la instancia reproductiva se entrecruza espontáneamente con las problemáticas que fundan el aparato expresivo puesto en acción, hasta asumir papeles de imprescindible funcionalidad en los media que recurren a la fotografía, a la fotografía en movimiento, a la imagen electrónica.

Se podría decir que la imagen viva ha tenido siempre dentro de sí —desde las pictografías a la televisión y a la gráfica computarizada— un fuerte compromiso reproductivo, que quizá ha sabido remover o sublimar, pero con el que, de todos modos, ha tenido que ver. En fin, se podría decir que la producción icónica, al lado de sus experiencias de autonomía poética, se ha comprometido siempre en una actitud para la definición de la cual no es quizá atribuible un término más apropiado (y, al mismo tiempo, más semánticamente abierto y, como veremos, implicatorio) que el de «simulación». Cualquiera que sea la elección estilística o de género, simula el pintor, simula el fotógrafo, simulan los operadores del cine y de la televisión, simula el “grafista” en el ordenador.

Pero es justamente la ambigüedad semántica conexcionada con el uso del término «simulación» la que se vierte en todos los tipos de actividades discursivas y que, según nuestro parecer, permite un análisis interesante y rentable. Porque, por muy autónomo que pueda ser un lenguaje, su sistema y sus elementos deben de algún modo conservar cierto tejido de relaciones con la realidad, para no dispersarse en las sombras de la insignificancia: sobre todo cuando esta realidad —como en el caso puesto en evidencia por la «simulación»— es la del lenguaje mismo, de sus modalidades de funcionamiento, de sus operaciones de mediación representativa y cognoscitiva.

Si «simulación» significa muchas cosas, ideas y conceptos, a veces, al menos aparentemente, en contraste recíproco, su aplicación en el ámbito expresivo implica una análoga articulación en aspectos diversos (y en valores diversos) del fenómeno analizado. No se puede utilizar este término en cualquier campo sin tener en cuenta los efectos de arrastre semántico que su historia y su «sitio» en el ámbito de la significación ponen automáticamente en acción. Lo saben muy bien las ciencias exactas, que han pensado inmediatamente en distinguir una simulación física de una lógica y de una lógico-matemática<sup>1</sup>. «Simular» significa imitar, representar, reproducir; pero significa también fingir, engañar, mentir.

De esta manera el arte de la «simulación» conlleva la habilidad ejecutiva del retrato, de la estatua, de la representación de la idea; pero también la de saber fingir, la de la estratagema. Además, para complicar las cosas, se manifiesta como pretendiente a sus derechos semánticos también el componente temporal de la raíz «simul», que abre el espacio de los significados en juego hacia perspectivas de contemporaneidad o, incluso, metafóricamente, de equivalencia cuantitativa: perspectivas interesantes el ámbito de los audiovisuales y, más espe-

---

<sup>1</sup> Véase A. Adriano, *Le applicazioni pratiche della simulazione nella gestione aziendale*, F. Angeli, Milán, 1983.



cíficamente, el de la televisión en directo. El simulacro, la construcción ficticiamente sustitutiva respecto a la realidad, vale «como» la misma realidad, sobre todo si le es contemporánea o si sus tiempos de aparición están de todos modos estrechamente coligados con los del objeto sustituido: porque la raíz «simul» significa también «no apenas», «en cuanto que», «inmediatamente que»<sup>2</sup> y remite tanto a la obvia, inmediata simultaneidad, como a la apremiante y compacta consecutividad.

Pero aquí es necesario poner orden y establecer un horizonte correcto de análisis y de definiciones a lo largo del cual puedan colocarse todas las diversas perspectivas semánticas de la «simulación» y, al mismo tiempo, todos los diversos tipos de riqueza de significados que el término asume en las diversas pertinencias de uso a las cuales se subordina. No queremos ciertamente decir que existe una simulación buena y una simulación mala, por ejemplo, pero es cierto que, mientras que cada lenguaje está implicado *siempre*, sobre todo en cuanto a sus significados y sobre todo si es icónico, en problemas de simulación, también cuando entiende construir significados adecuados a los referentes de su *performance* expresiva (simulación como imitación, como analogía, como representación), existen casos específicos en los que el lenguaje es intencionadamente inadecuado respecto a la realidad de la que habla, casos de mentira, de trampa, etc. (simulación en la más tradicional acepción de engaño, hipocresía, de ficción pretextuosa). Es decir, un lenguaje *debe* simular, aunque con gradaciones diversas, que van de la imitación lo más convincente posible de un referente sobre el cual se oculta todo el plano de sus significados a la construcción de significados atendibles, a los que no corresponde ningún referente; pero un lenguaje *puede* también simular en el sentido negativo del término, tendiendo a implicar a los eventuales destinatarios en operaciones de persuasión respecto a los significados falsos o, de todos modos, objetivamente inatendibles. A pesar de las apariencias, estas dos perspectivas de valor y de uso no son del todo convergentes la una respecto de la otra y, sobre todo, no son recíprocamente extrañas, porque la segunda no podría actualizarse sin la primera. Si no fueran posibles la actividad signica y, por tanto, el trabajo de simulación respecto a la realidad no serían ni siquiera posibles el engaño y la trampa o, al menos, lo serían sólo en virtud del recurso a la «fuerza» y sobre todo a la «violencia» del impacto de las cosas.

Se hablaba poco antes, hipotéticamente, de simulación buena y de simulación mala: la oposición no es del todo aceptable o, al

---

<sup>2</sup> Véase, por ejemplo, la voz «simul» y derivadas en L. Castiglioni, S. Mariotti, *Vocabulario della lingua latina*, Loescher, Turín, 1973, 12, págs. 1357-58.

menos, su validez se reduce al ámbito de la trampa y del embrollo, por cuanto respecta a su segundo elemento, porque existe todo un universo expresivo de ficción al cual pueden faltar referentes y objetualidades correspondientes a la representación, sin que sea automáticamente menoscabado ningún elemento del sistema de verdad puesto en acción. Se trata del ámbito de la composición fantástica y de la ficción poética: de la literatura, de la narrativa, del cine y de la televisión de ficción, de la pintura, de la misma fotografía. Aquí la simulación como corrupción de lo real puede indudablemente ser implícita y puede incluso dominar la misma producción de sentido, pero no porque el universo al cual la manifestación discursiva remite es inexistente en cualquier concreción dimensional; es, más bien, el universo semántico propuesto el que no se adecua a alguna manifestación de la realidad y que, más bien, sustituye arteramente un aspecto propio.

Quizá, la distinción más correcta entre los diversos modos de hacer referencia a la noción de «simulación» pasa a través de una subdivisión en dos grandes categorías, que no son tanto para-éticas (es decir, que no implican un juicio de valor), como más bien exquisita y tradicionalmente lingüísticas y/o semióticas: la del significante-expresión y la del significado-contenido. Es decir proponemos el recurso a un análisis que tienda inicialmente a separar todos los fenómenos y todos los problemas conexiónados con la simulación en dos universos, inscritos respectivamente en el ámbito de la simulación-significante (que llamaremos SSn) y en el de la simulación-significada (SSt). El primero atañe a cualquier tipo de semiosis y es especialmente emergente en el ámbito del iconismo y de los problemas que están conexiónados con él; el segundo es relativo a algunas semiosis y es concerniente al ámbito del juicio de verdad, o viceversa, de la intencionalidad falsificante, que no siempre, como veremos, conlleva un juicio éticamente negativo (no lo conlleva automáticamente, por ejemplo, en la así llamada *prueba simulada* de Greimas-Courtés<sup>3</sup> a la cual volveremos más adelante.

## 2. SIMULACIÓN SIGNIFICANTE

Nos encontramos, en este caso, en el ámbito de un fenómeno generalizado, que conlleva el recurso a la simulación como instrumento fundamental de significación. Se simula una acción de suplencia respecto a la realidad para producir un proceso semiótico, un acto

---

<sup>3</sup> Véase A. Greimas, J. Courtés, *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, París, Hachette, 1979.

representativo. El recurso al término «simulación», en este caso, no es simplemente sustitutivo de los tradicionalmente utilizados en los estudios semióticos, como «analogía», «similitud» o «iconismo». Cuando se habla de simulación se hace referencia, en primera instancia, a la constitución de un *modelo* (hipótesis teórica) interpretativo respecto a una cierta realidad y, en segunda instancia, a la *verificación empírica* de la funcionalidad y de la adecuación de este modelo; la verdadera simulación, aun poniéndose en el cruce entre la construcción teórica que preside la formulación del modelo y la sucesiva experimentación, se coloca sobre todo por el lado de esta última<sup>4</sup>.

Entonces digamos que la construcción del modelo tiene un fin cognitivo y que su validez debe someterse a verificación: la simulación que deriva de la combinación entre hipótesis teórica y experimentación es una construcción teórico-empírica. Otros autores hablan de ella como de una aproximación empírico-deductiva<sup>5</sup>, pero las cosas no cambian: se trata, de cualquier modo, de una técnica empírica «que no garantiza apriorísticamente, como las ciencias exactas, la solución óptima»<sup>6</sup>.

Por tanto desde un punto de vista semiótico se tiene simulación cuando el plano de los significantes se subordina a una hipótesis interpretativa respecto a cierta realidad o a cierto proyecto de significado, cuando hace expresar a esta hipótesis un modelo representativo y cuando, finalmente, deduce de este modelo una *performance* semiótica destinada, obviamente, a la verificación del uso. Y ya que todo esto se manifiesta en cualquier semiosis, icónica o no, en el sentido de que toda construcción signica es *también* el fruto de una hipótesis teórica que produce un modelo cognitivo y que se somete al juicio de la verificación signica, podemos decir que con el término «simulación» es posible recubrir justamente este aspecto del fenómeno semiótico: la teorización, la hipótesis y la subordinación con verificación que están presentes en *todas* las manifestaciones signicas y, obviamente, en todas las *performances* discursivas. El recurso a los signos por parte del hombre no es nunca neutral e ingenuo: también en las manifestaciones más simples, más referenciales, más espontáneas se verifica un cruce de procedimientos, de abstracciones, de inferencias y de experimentaciones que quizá alcancen pocas veces el umbral de la conciencia por parte de los sujetos interesados en el intercambio comunicativo (destinadores o destinatarios), pero que implican siempre una estrecha relación con el fenómeno de la simu-

---

<sup>4</sup> Véase U. Norlén, *Simulation Model Building*, Almqvist & Wiksell Informationindustri Goteborg, Uppsala, 1972, pág. 15.

<sup>5</sup> Véase A. Andriano, cit., pág. 13.

<sup>6</sup> *Ibid.*, pág. 24.

lación. Si quiero representar una cierta realidad, estoy obligado a simularla en mi proyecto semiótico, con todas las consecuencias de las que hemos hablado poco antes, para hacer comunicable su representación; pero estoy obligado a la simulación también en los casos en los que el referente no exista o, al menos, no exista en una concreción suya y es localizable sólo en un universo de ideas o de construcciones mentales: entonces, la simulación, (como en el caso repetido y más de una vez considerado del «unicornio») se manifestará respecto a las notas y a las características de simulacro (justamente) a las cuales el proceso semiótico entiende remitir.

Todo procedimiento significativo procede al reenvío a un plano de significados que es siempre (por norma) alcanzable, también en el caso de ausencia de uno o más referentes. Puede caer la referencia, pero queda de todos modos la representación<sup>7</sup> y, por tanto, la simulación. Antes bien, desde un punto de vista claramente semiótico el referente puede también no interesar, porque la ciencia de los signos focaliza sobre todo los aspectos de la significación en perjuicio de los gnoseológicos: pero, en todo caso, toda producción significativa remite al significado que «le toca» ya que es elemento de un sistema dentro del cual asume «un valor específico»<sup>8</sup>; y para poder realizar este reenvío necesita el componente simulativo en su proceso. También cuando el signo no se funda en relaciones de semejanza, también cuando no se inscribe en el universo de los iconos. Para conocer es necesario pasar a través de procedimientos semióticos, aunque el conocimiento no se reduzca a alguna semiósis; por tanto, para conocer es necesario pasar también a través de la simulación. Ninguna semiósis garantiza la existencia material del referente, sino, al máximo, de la «posibilidad de verificación de su posibilidad de existencia»<sup>9</sup> toda semiósis, al contrario, necesita un proceso de simulación: siempre, pero sobre todo en los casos de recursos a materialidades significantes de naturaleza icónica. En el icono el proceso de simulación es más evidente: hay quien sostiene que, en el caso del icono, no se transmite tanto una asociación entre significante y significado, como una secuencia de estímulos<sup>10</sup>, estímulos que se fundan y se originan precisamente en el trabajo simulativo del significante. Pero, como se ha dicho ya, esta situación se verifica, aunque no esté gratificada por la evidencia que la distingue en el ámbito del iconismo, en cualquier tipo de acontecimiento semiótico, en el interior

---

<sup>7</sup> Véase G. Derossi, *Semiologia della conoscenza*, Armando, Roma, 1976, página 140.

<sup>8</sup> *Ibid.*

<sup>9</sup> *Ibid.*, pág. 142.

<sup>10</sup> *Ibid.*, pág. 181.

de cualquier proceso semiósico. Los signos se conexionan recíprocamente y producen sentido en virtud de una cierta autonomía, en virtud de las reglas que presiden las manifestaciones del lenguaje del que hacen parte; pero las construcciones significantes a las que responden deben de todos modos conservar cierta referencia con la realidad (concreta o abstracta, existente o fantástica, material o espiritual) de la que hablan; y es justamente la simulación, entendida como prueba representativa a la cual se somete el significante, la que tiene viva y funcional esta relación. Por otra parte, se sabe como toda manifestación significativa debe hacer las cuentas, desde el punto de vista pragmático, también con la concreción y con la realidad del intercambio comunicativo. Es decir, se sabe como en toda *performance* de significación se deben distinguir un componente locutivo (cuanto es «dicho», el sentido potencialmente producido por el texto), un componente ilocutivo (la acción que se cumple expresando algo; promesa, amenaza, información, etc.) y un componente perlocutivo (el efecto obtenido «diciendo» sobre el destinatario)<sup>11</sup>. ¿Qué sucede con la simulación y con sus implicaciones en el paso de uno a otro de estos tres niveles de funcionamiento y de análisis del fenómeno comunicativo?

2.1. La simulación de la que hemos hablado hasta este punto concierne al nivel locutivo: con el fin de producir un sentido (o, mejor, de predeterminar de algún modo el cierre de sentido que accionará el destinatario empírico en el ámbito del intercambio comunicativo) se debe recurrir también a una representación simulativa del referente o, de algún modo, del significado. Se trata de una simulación funcional a la semiosis y, consecuentemente, al procedimiento cognoscitivo puesto en acción. En efecto, si se entiende por conocimiento la presencia intencional de la forma del objeto conocido (o conocible) en el interior del dominio intelectual del sujeto conocedor, toda semiosis es también un instrumento cognitivo y la simulación locutiva que es después la que verdaderamente concierne al significante) es uno de los elementos más importantes e imprescindibles de esta instrumentación. Esta simulación puede ser semánticamente correcta o incorrecta, verdadera, aproximada o falsa: se trata de consideraciones que en esta parte de nuestro tratado no nos interesan y que serán objeto de análisis más adelante. Sin embargo, en esta ocasión, nos interesa individualizar los riesgos a los cuales la así llamada SSn (simulación significativa) puede someterse en la implicación ilocutiva y en la perlocutiva que la comunicación pone en

---

<sup>11</sup> Véase una síntesis de estos problemas en G. Bettetini, *L'occhio in vendita*, Marsilio, Venecia, 1985.

acción. En efecto, si la simulación es correctamente funcional para una aproximación cognoscitiva a cierta realidad, puede no serlo la dimensión ilocutiva de la utilización que se hace de ella; es decir, es posible que la acción realizada en virtud de una expresión que se funda sobre una SSn adecuada a cierta realidad no sea absolutamente, a su vez, adecuada a la misma realidad o a la situación del intercambio comunicativo, o lo sea sólo parcialmente. Así, por ejemplo, las imágenes que componen cierto servicio audiovisual de información sobre un acontecimiento pueden ser adecuadas en su efecto simulativo-representativo y puede ser adecuada incluso la simulación que se construye en virtud de su montaje; pero, no obstante esto, pueden actuar de forma inadecuada y falsificadora sobre el receptor mucho otros elementos que constituyen la así llamada «fuerza ilocutiva» del texto<sup>12</sup> por ejemplo, el ritmo, la colocación contextual del fragmento (incluso la contextual, si se considera una entera colección de minitextos, véase el caso ya claro del telediario, como un único texto), la voz fuera de campo, el modo según el cual está construido simbólicamente el sujeto enunciatario en el interior del texto, los eventuales efectos paratextuales que lo acompañan, etc. En fin, es posible simular «muy bien» en el caso del significante y trastornar esta intencionalidad representativa en el caso de la ilocución puesta en acción. Es decir, es posible fingir y mentir (mejor, convencer según lógicas diversas de las de verdad) también mediante materiales significantes verdaderos, correctamente simulados. Naturalmente, es imposible, y quizá más obviamente habitual, que una ilocutividad inadecuada se haya preparado ya y sea ayudada por una locutividad incorrectamente simuladora: es decir, es posible que una simulación engañosa conlleve fácilmente una utilización ilocutiva igualmente falsa. Pero sobre estas temáticas, ya lo hemos dicho otras veces, nos detendremos más adelante. Queda el caso del nivel perlocutivo, que sin embargo no es de estricta pertinencia semiótica: la semiótica, como se sabe, no va más allá del texto y se preocupa sólo de las predeterminaciones de sentido y de comportamiento presentes en el interior del texto; es decir, el análisis semiótico puede efectuar previsiones sobre el comportamiento del receptor empírico ocupado con el texto, pero no puede afirmar nada sobre su concreta efectualidad. Con este estrechamiento de perspectivas, se pueden repetir a propósito del nivel perlocutivo, más o menos, todas las cosas escritas a propósito del locutivo: los efectos de un intercambio comunicativo sobre

---

<sup>12</sup> Lo mismo, *ibid.*, págs. 20-34. Véase también T. A. Van Dijk, *Text and Context. Explorations in the Semantics and Pragmatics of Discourse*, Longman Group Ltd., Londres, 1977.

el receptor empírico pueden aportar fuerza y beneficio, en la fraudulencia que eventualmente intenciona el procedimiento que los produce, de simulaciones inadecuadas para el nivel locutivo (SSn) y, en este caso, también al ilocutivo; así como podemos hallarnos frente a episodios comunicativos en los que es correcta la simulación en el caso del significante, pero es incorrecto el uso ilocutivo efectuado, con la consecuencia de un riesgo mayor de incorrección y de falsa convicción en el caso del efecto final comportado por la perlocución.

Se podría también considerar el caso de una SSn inadecuada, pero utilizada correctamente, de «buena fe», en el caso ilocutivo: por ejemplo, imágenes «falsamente» simuladoras de un cierto referente, pero utilizadas con la convicción de que son adecuadas y, por tanto, correctamente subordinables a cierta intencionalidad ilocutoria. ¿Qué ocurrirá con una estructura semi pragmática de este género en el caso perlocutivo? Aunque sea más bien fácil prever que la inadecuación inicial del proceso sufra un reforzamiento de credibilidad del ámbito de ingenuidad que preside la transformación del intercambio comunicativo en una acción y que, por tanto, el efecto final sobre el destinatario sea un determinante condicionamiento para «creer lo falso», no se puede decir nada seguro y definitivo sobre el cierre del circuito de comunicación. Afortunadamente, la libertad de cada receptor empírico puede pasar de cualquier condicionamiento subordinado a simulaciones inadecuadas: tanto en el caso locutivo, como en el ilocutivo. Al contrario, en este último caso, antes de concluir este rápido *excursus* en los campos de la pragmática, sería necesario contar con un tipo de simulación más desplazada hacia las formas de la misma significación. Hasta este punto de nuestro discurso, en efecto, nos hemos basado en una noción de simulación relativa al significante, y sobre todo al significante de naturaleza icónica, que tiene que ver con procesos de representación y, por lo tanto, de imitación respecto a cierto referente, también en los casos en los que este referente no existe o es formalmente diverso respecto a la producción de su simulacro que se verifica en el proceso semiótico. Pero cuando entramos en el universo pragmático, que conlleva la necesidad de tener en cuenta los aspectos de «acción» del intercambio comunicativo fundado sobre la semiosis considerada, la simulación implicada por el significante debe extenderse también al ámbito del nivel ilocutorio. Si la intención es la de cumplir una cierta acción, es necesario que los aspectos simulativos del componente pragmático del texto estén en armonía con este proyecto: es decir, es necesario que a la SSn del material empleado en el proceso de significación se añada una simulación activa en el ámbito del comportamiento comunicativo al cual se pretende dar curso en virtud del intercambio del texto (y del potencial de significación que le es inmanente). Si, por ejemplo,

se entiende con una cierta frase o con un texto visual o con una *performance* audiovisual prometer algo al destinatario del mensaje, es necesario que la así llamada «fuerza ilocutiva» del texto sea adecuada a la intención y, por tanto, que el sujeto enunciador (fuente y origen simbólica del intercambio comunicativo, producido por el sujeto enunciador empírico y por el mismo texto) efectúe *en el texto* agudezas simulativas de una actitud creíblemente comprometida con la manifestación de una promesa atendible. Estas consideraciones pueden concerner a elementos diversos de la textura textual, elementos interesados más en la interacción comunicativa, obviamente, que en la verdadera producción de sentido. Así, en el caso de manifestaciones comunicativas de carácter oral estos aspectos simulativos se concentran en el nivel de la así llamada «sobresegmentalidad» del texto, es decir, de aquellos elementos que no pueden subdividirse en unidades o en componentes dimensionalmente definitivos y que inciden, al contrario, semióticamente en toda la extensión de la manifestación significativa o en algunas partes, a su vez, a menudo, difícilmente delimitables: es el caso, por ejemplo, de la entonación con la que se emiten frases o discursos; o el de la gestualidad que se acompaña con el habla, comprendiendo en esta dimensión también aquella importantísima de la mirada. A la sobresegmentalidad del discurso oral corresponden otros tipos de agudezas en el discurso escrito: la puntuación, algunos grafemas especiales, las interjecciones, los déicticos... Y corresponden elementos de ilocutividad en el discurso visual y en el audiovisual, como el juego de las miradas de los personajes representados, las perspectivas, los ángulos, la definición del «corte» de la imagen, los movimientos de la cámara tomavistas o de la videocámara, etc. Se trata, en conjunto, de agudezas y de instrumentaciones que tienden a la construcción textual de un enunciatario simbólico adecuado a las intenciones del sujeto enunciador<sup>13</sup> y, por tanto, también disponible respecto a la acción, más o menos convencional, que el mismo enunciador pretende cumplir respecto a él comunicándole un cierto texto. Es justamente en el caso de estos elementos, no directamente interesados en la producción del sentido, sino focalizados hacia la interacción comunicativa (rasgos sobresegmentales, miradas, ángulos, etc.), donde se debe desarrollar una oportuna y funcional simulación, finalizada para el «éxito» de la comunicación misma. Se trata de una simulación diversa de la activa en el espacio del significante e inspirada más en principios de convencimiento, de utilitarismo subjetivo, que en instancias de semejanza y de imitación. Una simulación de actitud respecto a cuanto se

---

<sup>13</sup> Véase G. Bettetini, *La conversazione audiovisiva*, Bompiani, Milán, 1984. (Trad. esp. *La conversación audiovisual*, Madrid, Cátedra, 1986).



dice más que relativa a la relación entre «dictum» y referente. Una simulación que podría, por tanto, estar de pleno derecho comprendida en el ámbito de las modalidades enunciativas. Significando se simula una actitud en relación con la representación semiótica realizada para conseguir el resultado al cual se quiere intencionadamente llegar por medio de la acción-comunicación.

Este tipo de simulación activa en la dimensión pragmática es el que encuentra su realización más pertinente y completa en el comportamiento del actor, es decir del sujeto que finge, más o menos institucionalmente, ser otro, que representa a otro: institucionalmente cuando se le delega para practicar una *performance* sustitutiva en un lugar escénico (teatro, pantalla cinematográfica o televisiva) o en un lugar que adquiere una legitimización para hospedar acciones de ficción, de suplencia y de reenvío semiótico; no institucionalmente, cuando actualiza su *performance* en el espacio normal de lo cotidiano, asumiendo artemente las características de un papel diverso del que le concernería. El actor-simulador toma el aspecto de otro, imita su comportamiento, en primera instancia, precisamente para atribuir fuerza ilocutoria a la *performance* realizada.

Como ya hemos tenido modo de afirmar y de discutir en otro lugar<sup>14</sup> en el caso de las instrumentaciones semióticas que concurren en la representación (teatro, cine, TV, fotografía, comic, etc.) el decir se construye sobre un hacer, la acción precede y funda la expresión, expresión, a su vez, que, como todas las actividades comunicativas, está destinada a la producción de otra acción respecto al receptor-espectador. Este privilegio de la acción hace que el componente simulativo del que estamos hablando aquí, el relativo a la dimensión ilocutoria del acto expresivo, tenga un papel especialmente importante en los casos en los que el sujeto portador del discurso sea el producto de un acto sustitutivo y mimético respecto a otro sujeto (existente o no): en fin, cuando se pueda hablar explícitamente de simulación escénica o de simulación comportamental (en este caso, generalmente engañosa) en el ámbito de la vida de cada día: pero esto no significa que la intervención de la simulación ilocutiva se reduzca a los territorios de la ficción: cualquier interacción comunicativa recurre, en grados diversos, también a esta tipología de simulación, destinada precisamente al éxito que se entiende conseguir aquí.

De todos modos es oportuno formular dos observaciones, antes de concluir esta breve investigación de carácter pragmático. Ante todo no se debe pensar que la apertura hacia la dimensión ilocutiva y el consiguiente paso a la zona de la *performance* actoral nos hayan conducido al exterior del territorio semiótico. Cuando hemos hablado

---

<sup>14</sup> G. Bettetini, *L'occhio in vendita*, cit.

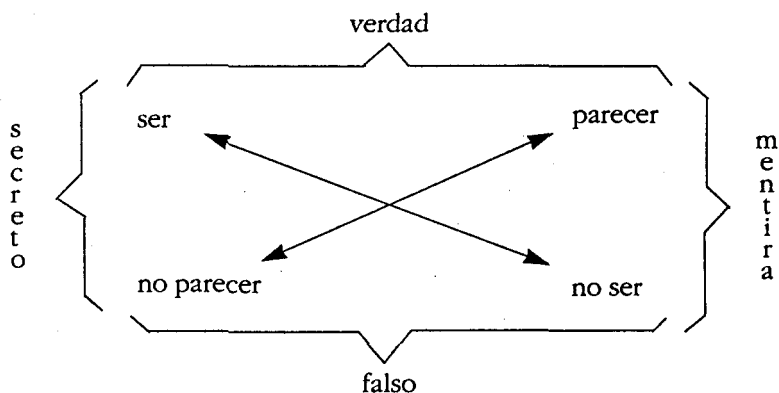
de acción, de intención, de actitud nos hemos limitado rigurosamente a considerar las huellas de estos procesos o de estos hechos sólo en el interior de la máquina textual, en la concreción de presencias pertinentes para la investigación semiótica. Justamente por esto nos hemos mantenido alejados de una consideración más amplia —y en esta ocasión forzosamente genérica, por no decir banalmente hipotética— del nivel perlocutivo. En el fondo, también el nivel ilocutivo, por lo que atañe a su presencia en el tejido textual, puede y debe ser considerado como un especial tipo de semiosis, que trata y se cruza con la semiosis destinada a la producción de las potencialidades de sentido del mismo texto. Hay una trama de signos destinada a la producción de cierto «dictum» y hay otra de signos (huellas, indicios) destinada a la expresión de cierto «modus»: como ya se ha dicho poco antes, es justamente en el ámbito de la modalidad, donde se manifiesta la actitud del sujeto enunciador respecto al dictum, donde se puede colocar la instancia ilocutiva *presente* en el texto y, por tanto, la parte de simulación que interviene para definirla. Por tanto hay una simulación textual relativa al dictum y hay una simulación *textual* relativa al poder ilocutorio del mismo texto: las dos simulaciones, aunque estructural, material y ontológicamente diversas la una respecto a la otra, son recíprocamente correlativas en el proyecto del sujeto enunciador.

En cambio, la segunda observación concierne a la naturaleza lógica de la simulación implicada por la dimensión ilocutiva del texto. En el párrafo precedente (2) se ha visto como la simulación, en aquel caso entendida sobre todo en la versión activa en el nivel del material signifiante, es el fruto de una hipótesis teórica interpretativa (modelo) y de una consecuente verificación empírica y como se coloca sobre todo por la parte de ésta última; se ha hablado también de aproximación empírico-deductiva. Es posible afirmar que estas observaciones conservan su valor también en el caso que estamos considerando aquí, el de la acción realizada comunicando. De hecho, tal acción necesita una intención, que a su vez debe traducirse en un proyecto; pero cada proyecto implica el recurso a una hipótesis teórica, destinada en este caso a interpretar preventivamente el comportamiento del receptor empírico respecto al texto. La simulación ilocutiva presente en el texto se funda en parte en el modelo de la relación texto-fruidor elaborado por la hipótesis teórica que lo ha producido y en parte en su concretización en elementos empíricos del mismo texto, destinados después a la verificación durante la verdadera interacción comunicativa. Nos encontramos una vez más frente a una aproximación empírico-deductiva, cuyo porcentaje de empirismo está sin embargo subdividido semióticamente entre lo que de simulativo el texto contiene concretamente en la perspectiva ilocutoria y lo que se traduce en acto en la acción entre el texto y su receptor. Por

otra parte, también la pertinencia semiótica subdivide en dos ámbitos la dimensión empírica de la otra SSn, la activa en el nivel de la producción de sentido.

2.2. La SSn, tanto en su dimensión ilocutiva, como (y es éste el caso que sobre todo nos interesa aquí) en la relativa a la producción de sentido, puede actuar, por tanto, en ausencia y, en algunos casos, en presencia de un *referente verdaderamente existente*, respecto a los cuales la semiosis ejerce una acción de suplencia y de representar-representación. El problema de la relación simulativa se torna, entonces, un problema de correspondencia adecuada entre la construcción realizada por el material significante y el aspecto, la parte o la pertinencia del mismo referente que la semiosis entiende privilegiar en su trabajo.

Tomemos como referencia valorativa el cuadrado semiótico propuesto por Greimas a propósito de la noción de verdad<sup>15</sup> que proponemos aquí:



A lo largo del lado horizontal superior (el del ser y del parecer) se pone obviamente la dimensión de la verdad. Yo parezco o, mejor, parezco lo que soy realmente. A lo largo del lado vertical izquierdo (el del ser y del no-parecer) se pone la dimensión del secreto. Intento no parecer lo que soy. A lo largo del lado vertical derecho (el del parecer y del no ser) encontramos la dimensión de la mentira. Intento parecer lo que no soy. A lo largo del lado horizontal inferior, finalmente, Greimas y Courtés colocan la dimensión de la falsedad: una

<sup>15</sup> Véase A. J. Greimas, J. Courtés, *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, cit., pág. 419.

colocación a nuestro parecer criticable, porque no se comprende cómo se puede definir como generadora de «falso» la presencia al unísono del no parecer y del no ser. Si el texto, por ejemplo, construye una representación inadecuada, un no-parecer, de una realidad que sin embargo no es como el texto habría tenido la intención de representarla en el caso de una relación de verdad, es difícil afirmar que el texto actúe en un nivel de falsedad. Si intento no parecer lo que no soy, no cumpla un acto falso, sino un acto insignificante, original, loco, incalificable o, al contrario y paradójicamente, un acto inscribible en una perspectiva de verdad. Si no soy e intento no parecer lo que no soy no ofendo la verdad: al contrario, me pongo en situación de respetarla. Si un texto no representa una realidad que no existe se coloca más fácilmente en la dimensión de lo verdadero (aunque se trate de un verdadero por ausencia) que no en la de lo falso. Esta dimensión de lo falso, por otra parte, ya está comprendida en la de la mentira, representada por el eje vertical derecho del cuadrado. Entre las relaciones de oposición aquélla entre no parecer y no-ser es una típica relación *sub-contraria* <sup>16</sup>, en el sentido de que las dos situaciones enunciadas no pueden ser «al mismo tiempo falsas, pero pueden ser ambas verdaderas»: por tanto, con mayor razón, esta relación opositiva entre no-parecer y no-ser se coloca más por la parte de la verdad que de la de lo falso, porque no hay falsedad en el no-ser y en el no-parecer al mismo tiempo y pueden ser separadamente verdaderos el no-ser y el no-parecer expresados en el texto.

Volvamos de todos modos a la simulación en el caso de la existencia del referente, utilizando las relaciones opositivas propuestas por el cuadrado semiótico de Greimas sólo por cuanto concierne a las primeras tres dimensiones antes enunciadas: de hecho, la SSn puede colocarse a lo largo del eje de la verdad, a lo largo de aquél del secreto y a lo largo de aquél de la mentira; esta disponibilidad compleja interesa tanto al nivel de la producción de sentido, como al de la ilocución conexcionada con la enunciación del texto.

En el primer caso (verdad) la simulación se funda en una aproximación teórica correcta al referente y, por tanto, en un modelo que, puesto a prueba en la verificación empírica finalizada cognitivamente, se demuestra instrumentalmente adecuado. Esta simulación puede estructurarse icónicamente en el caso de lenguajes fundados preferentemente en elecciones y en materiales icónicos, pero puede también tener una naturaleza diversa, por ejemplo conceptual o intelectual, en el caso de lenguajes que son sólo en parte icónicos, y, a menudo, en pequeñísima parte, como el lenguaje verbal.

---

<sup>16</sup> Véase J. J. Sanguinetti, *Lógica*, Ed. Universidad de Navarra, Pamplona, 1984.

En el caso del secreto, la SSn tiende a enmascarar una verdad escondiéndola: el proyecto teórico que lleva a la construcción del modelo utilizado en el proceso semiótico está entonces más atento y subordinado al no-parecer que al ser, al enmascaramiento que a la relación con el referente. Entonces asume una gran importancia, precisamente en la definición del procedimiento de secreto, el aspecto ilocutivo del texto y el relativo componente de simulación. De hecho, si se quiere esconder algo, la intención de secreto resbala más fácilmente sobre el proyecto de acción cumplida comunicando que en el nivel simplemente locutivo del texto. En efecto, es precisamente en esta perspectiva cuando Greimas y Courtés hablan de la así llamada «prueba simulada», a la cual nos hemos referido ya poco antes. Según estos dos autores, de hecho, se tiene una prueba simulada, cuando el enmascaramiento (el camuflaje, «que consiste en negar, partiendo de lo verdadero; el término *parecer* y en producir así un estado de secreto»<sup>17</sup> es seguido por una manifestación discursiva, por una *performance*: precisamente en este caso se constituye una unidad sintagmática que toma el nombre de prueba simulada. Greimas y Courtés ponen como ejemplo el caso en el que el papel del anti-sujeto (es decir del opositor al sujeto de la narración) haya sido asumido por el mismo destinador (podríamos utilizar, a propósito de esto, el término más familiar para nosotros y quizá más adecuado de sujeto enunciadador) o por un delegado suyo: entonces el enmascaramiento es realizado por el destinador-enunciador que es, pero que no quiere parecer ser, el antagonista del sujeto de la narración y que lo somete a una prueba cuya simulación consiste precisamente en el secreto que recubre su origen, su fuente; la prueba es simulada, porque las intenciones del anti-sujeto destinador van más allá de las apariencias y porque, de este modo, se finge una acción que esconde otra o que, al menos, no tiene las finalidades que una primera aproximación de superficie a sus formas podría inducir a hacer creer. Los dos autores mencionados ponen, de hecho, como ejemplo el cuadro de Delacroix, en el cual se ilustra el episodio bíblico de la batalla entre Jacob y el ángel: en realidad, el patriarca afronta a Dios.

Pero podríamos citar también numerosos episodios de fábula, en los cuales un opositor revela ser un ayudante secreto en una prueba simulada, o episodios literarios y cinetelevisivos del género de espionaje o del «policíaco», en los cuales un sujeto se encuentra sometido a una prueba de la que después se descubre su simulación, detrás de la atenta dirección de un antisujeto que se identifica con el mismo «autor» del mensaje narrativo o con un sujeto sobre el cual el enunciadador ha cumplido una acción de «débrayage». Un film como «North by

---

<sup>17</sup> Véase A. J. Greimas, J. Courtés, cit. pág. 354.

Northwest» («Con la muerte en los talones») de A. Hitchcock<sup>18</sup> es rico en episodios de este tipo: episodios que, es necesario marcarlo con claridad, se colocan en el nivel de la manifestación discursiva y, por tanto, en el plano de los significantes, que es el afrontado en esta parte de nuestro trabajo y eventualmente en el de las huellas ilocutivas del texto (que de todos modos forman parte del nivel de la expresión). La prueba se simula en primera instancia para el destinatario (enunciario) del texto: no nos interesa aquí saber si el héroe tiene más o menos conciencia de la simulación; la simulación a la que aludimos también a través de la noción de «prueba» concierne a una relación con una realidad referencial filtrada a través de la reja del secreto y una interacción comunicativa entre destinador y destinatario, así como es intencional y proyectualmente representada en el texto, a su vez eventualmente subordinada a una inscripción dentro de una lógica del secreto. Nos movemos, es el caso de repetirlo, siempre en el nivel del material significante.

En fin, en el caso de la mentira, la SSn adquiere todo el valor negativo que le ha asignado la tradición: la relación con el referente es falsa y la fuerza ilocutiva presente en el texto puede a su vez conquistarse una dimensión de inadecuación respecto a la realidad del mismo referente, exasperando la dimensión mentirosa del caso.

Por lo que respecta al nivel de la producción de sentido, la simulación mentirosa, que hace parecer lo que no es, puede verificarse en diversos niveles de compromiso con el referente. Es sabido (y ya lo hemos discutido en un precedente ensayo nuestro, al que nos remitimos)<sup>19</sup> que se puede mentir tanto enunciando lo falso, como no respetando la plenitud de la representación, como recomponiendo la enunciación de los hechos y de las cosas según un orden discursivo que es a su vez productor de sentido y de un sentido no congruente con el correspondiente a la instancia de verdad. La simulación realizada por la manifestación discursiva será completamente inadecuada respecto al referente en el primer caso; parcialmente adecuada, pero rica en vacíos y en silencios, por lo que se manifiesta, en su complejo, como inadecuada en el segundo caso; construida sobre fragmentos adecuados en sí mismos en el último caso, pero recíprocamente coordinados de modo tal que producen un simulacro significante distorsionador respecto al objeto de la referencia y, por tanto, una vez más inadecuado.

Desde el punto de vista pragmático, las huellas ilocutivas presentes en el texto revisten un papel muy importante en el caso de la mentira; consecuentemente se coloca en una perspectiva de privile-

---

<sup>18</sup> Véase A. Hitchcock, «*North by Northwest*», M.G.M., 1959.

<sup>19</sup> Véase G. Bettetini, *L'occhio in vendita*, cit.

gio la simulación ilocutiva que se acompaña a ella. Si el enunciador quiere, la acción que pretende desarrollar por medio de su interacción comunicativa debe fundamentalmente inspirarse en presupuestos de persuasión, de convicción y, al mismo tiempo, de confianza-legitimación respecto al mismo origen discursivo. Es éste el lugar en el que se explicita con especial evidencia lo que se ha escrito en el párrafo 2.1 a propósito de la simulación de *actitud* respecto a lo que se dice. Es decir, comunicando una mentira, se simula (o, mejor, se puede simular) una actitud de creencia respecto al dictum, se puede actuar semio-pragmáticamente para hacer-crear verdadero lo que se dice manifestando una disponibilidad confiada respecto a él. No es cierto que la simulación ilocutiva expresada en el nivel de la mentira sea siempre de este tipo: por tanto, el destinatario y el enunciador pueden también no tener conciencia de la inadecuación de su práctica significativa respecto al relativo referente, porque pueden limitarse a transferir un saber ya elaborado falsamente por otros y aceptado como verdadero; en este caso, su simulación ilocutiva asumirá configuraciones y tipologías diversas, según el tipo de efecto y de éxito comunicativo que se quiere obtener. Pero, generalmente, la conciencia mentirosa se acompaña a la realidad de la mentira y la correspondiente simulación significativa relativa al nivel ilocutivo tiene las características a las cuales nos hemos referido antes.

2.3 Afrontemos ahora el caso de la SSn desarrollada en la no-existencia de un verdadero referente: es el caso discutido por la lógica clásica a propósito de la noción de «suppositio», que podría traducirse también como referencia de la palabra o del pensamiento a «un tipo concreto de realidad»<sup>20</sup>. En el caso del lenguaje verbal, la «suppositio» puede asumir aspectos y funciones diversas: es solamente verbal, precisamente cuando la palabra es utilizada sólo como tal, como signo autorreferencial; es lógica si «designa la idea misma»<sup>21</sup>; es metafórica, en el caso de que se refiera al objeto representado por medio de un parangón no explicitado; es real, en el caso que hemos afrontado en el párrafo precedente (la «suppositio» real admite diversas modalidades, que en esta ocasión no nos interesan)<sup>22</sup>; y finalmente, situación en la que aquí estamos especialmente interesados, es imaginaria, «en el caso de que *no* exista el sujeto real correspondiente al término»<sup>23</sup>. La lógica moderna se ha vuelto a adueñar de las temáticas relativas a la «suppositio» justamente por medio de la teoría de la refe-

---

<sup>20</sup> Véase J. J. Sanguineti, cit., pág. 54 de la ed. it. Se hará referencia a este texto en todo el sucesivo discurso sobre la «suppositio».

<sup>21</sup> *Ibid.*

<sup>22</sup> *Ibid.*

<sup>23</sup> *Ibid.*, el subrayado es nuestro.

rencia introducida por Frege<sup>24</sup>. Desde nuestro punto de vista, el caso de la «suppositio» imaginaria o de la ausencia existencial de un referente, implica *dos* ámbitos diversos de investigación, a los que corresponden dos diversas tipologías de SSn:

a) el referente no está, pero es como si estuviera; su presencia es sustituida por un saber social difundido de carácter mítico, alegórico o, de cualquier modo, fantástico;

b) el referente no está, ni en el nivel existencial, concreto o abstracto, ni en el cognitivo: en el proceso semiótico éste es sustituido por el St o, de cualquier modo, por el sentido producido por el texto.

En el primer caso, nos encontramos frente a una típica simulación de *verosimilitud*: de hecho, esta categoría cultural implica una referencia de verdad a los principios de la doxa, de la opinión pública dentro de la cual se inscriben los procesos ideológicos, cognoscitivos y discursivos de cierto contexto social en cierta época de su historia. Y, ¿qué hay de más fuertemente doxástico e ideológicamente normativo que el modelo que está en la base de las concretizaciones discursivas actuadas en el mito, en la fábula, en el cuento ejemplar, en la alegoría? La simulación implicada por este tipo de actividad discursiva realiza un proceso de verosimilitud respecto a los objetos que forman parte de un universo cognitivo, de una enciclopedia fantástica socialmente participada. Los referentes «culturales» simulados en la semiosis pueden ser representados a través de sus aspectos «sensibles» (mejor aún, pertenecientes a la categoría de las cosas destinadas a dominar los sentidos) por medio de iconos o a través de sus contenidos inteligibles, por medio de palabras y de signos cuyo significado es un concepto<sup>25</sup>, o en ambos modos: pero, en cualquier caso, la SSn asume diversas graduaciones de verosimilitud en relación con una labor cultural preexistente a la misma semiosis y a la eventual interacción comunicativa que en ésta se funda. Podríamos repetir, a propósito de esta simulación verosímil y de sus instancias de verdad, todas las observaciones desarrolladas en el párrafo precedente a propósito de la simulación ligada a la existencia de un referente verdadero; pero con una diferencia fundamental: en el caso de la sustitución de un universo referencial con uno fantásticamente cognitivo los problemas de la verificación de verdad difuminan los extremos y se transforman, precisamente, en problemas de contingente verosimilitud, perdiendo el rigor de su precedente versión y adquiriendo una notable elasticidad respecto a elecciones culturales que pueden manifestar también notables cargas de transformación e, incluso, de eversión. El mundo

---

<sup>24</sup> Véase G. Frege, «Über Sinn und Bedeutung», 1892, en P. Geach (ed.) *Translations from the philosophical writings of Gottlieb Frege*, Blackwell, Oxford, 1966.

<sup>25</sup> Véase J. J. Sanguinetti, cit., pág. 25 de la ed. it.



de la fantasía es mucho más fácilmente manipulable que el de la realidad y la verosimilitud de sus signos y de sus discursos puede sufrir pesadas intervenciones de reestructuración en el espacio y en el tiempo. La SSn que aquí está conexionada goza entonces de un papel de mayor libertad y de mayor creatividad que la vinculada a la indeformabilidad material o conceptual de un referente existente. Pero la función de la simulación es muy importante, en este caso, también desde el punto de vista de la instrumentación cognitiva realizada por la semiosis. De hecho, cuando existe el referente, la posibilidad de que la semiosis y la SSn tienen de hacer referencia a éste, no está garantizada por esta existencia material en sí misma: nos encontraríamos en el ámbito de un realismo exagerado, radical y de una actividad semiótica imprudentemente reducida al nivel de una especular reproducción. Es «la posibilidad de verificación de la... posibilidad de existencia»<sup>26</sup> del mismo referente que garantiza la posibilidad de relacionarse: es decir, la semiosis y la correlativa simulación se fundan en las posibilidades de conocimiento del objeto. No es absolutamente imaginable una semiótica no comprometida respecto a una gnoseología<sup>27</sup>: aunque se trate de dos realidades científica y ontológicamente diversas, cada cruce entre un plano de la expresión y un plano del contenido tiende a una producción de sentido y, al mismo tiempo, está destinado a cubrir el papel de instrumento cognoscitivo respecto a cierta realidad referencial, recurriendo también a prácticas simulativas dentro de su mismo proceso. Si este referente no existe, existe (al menos en el caso que estamos considerando aquí) un universo cultural fantástico, al conocimiento del cual, lleva su contribución también la SSn implicada en la semiosis.

En el caso del recurso a signos icónicos, la simulación debe ser sobre todo destinada (lo repetimos: por verosimilitud) a lo reconocible, al nivel de la secuencia de estímulos transmitida<sup>28</sup>, del objeto fruto de una elaboración fantástico-cultural al cual remite la semiosis. Pero esta posibilidad de reconocimiento y su sucesiva utilización con finalidades cognoscitivas están garantizadas, fundamentalmente, no tanto por la posibilidad de verificación de la posibilidad de existencia (caso precedente) de algo que no existe, sino por la posibilidad de referirse a otros procesos semióticos, estimulados por aquél tomado en consideración y destinados a realizar la misma relación signica. En pocas palabras, nos encontramos aquí frente a la figura del *interpre-tante*, que también podemos entender, siguiendo las huellas de Peirce, como la definición signica de una relación y objeto, definición

---

<sup>26</sup> Véase G. Derossi, cit., pág. 142.

<sup>27</sup> *Ibíd.*

<sup>28</sup> *Ibíd.*, pág. 181.

que puede recurrir a signos materialmente homogéneos al analizado o a signos de tipo diverso. Si la semiosis icónica hace referencia dinámica e inmediata, a través de los objetos que produce (objetos que, es bueno recordarlo, están semiotizados, son ya el fruto de operaciones cognoscitivas), a un objeto que no existe, los iconos que componen el texto son, en el fondo, signos potenciales<sup>29</sup>: su función súnica es efectuada sólo por la intervención de un interpretante que remite al universo fantástico al que hace referencia el mismo texto. El interpretante es siempre activo, en cualquier tipo de semiósis, pero su intervención se revela *indispensable*, como escribe Derossi<sup>30</sup> en el caso de las actividades imaginarias. Y esta ineludibilidad del recurso al interpretante vale tanto para semiósis de tipo icónico, como para semiósis construidas con signos no-icónicos. Desde el punto de vista de la SSn, el caso más interesante es, de cualquier modo, el que implica a los iconos, que Peirce define justamente como signos que se refieren a la naturaleza del objeto (su fogosidad pragmatista lo lleva incluso a hablar de «esencia»), pero que no nos dan ninguna garantía relativa a su existencia (al contrario del índice). Entonces, en un proceso icónico con referente imaginario la simulación debe tender a la explicitación de un interpretante que pueda hacer de puente entre los mismos iconos y el universo cultural fruto de la imaginación personal o social al cual el texto remite. A propósito de esto, no es casual que los referentes míticos o de fábula o alegóricos o de leyenda o, de cualquier modo, imaginarios, de los cuales es rica la historia de las diversas culturas, lleven consigo siempre una intensa actividad figurativa, a la cual se acompaña una igual e intensa actividad descriptivo-verbal: una especie de repertorio de definiciones, a menudo analíticamente muy exactas (piénsese en los bestiarios, piénsese en los animales alegóricos de la Comedia dantesca), que se revela en perspectiva semiótica justamente como un diccionario de interpretantes activos en el imaginario del lector e inmanentes al del pintor-dibujante o de quien goce de la obra. Y cuando el no-conocimiento directo al nivel social transforma el objeto existente en una invención de la memoria y de la imaginación integrativa de quien lo «ha visto de verdad» (o dice que lo ha visto), Gombrich ha sabido brillantemente demostrar como el interpretante construido, por ejemplo, respecto al rinoceronte domina tanto sus descripciones verbales como las representaciones, insertando elementos inexistentes, deformando otros u olvidándose de otras importantes características del animal<sup>31</sup>. Aquí la SSn se refiere a procesos de verosimilitud respecto a

---

<sup>29</sup> *Ibid.* pág. 226.

<sup>30</sup> *Ibid.*

<sup>31</sup> Véase E. Gombrich, *Art and Illusion. A Study in Psychology of Pictorial Representation*, Trustees of the National Gallery of Art, Washington, D. C. 1959.

una definición-interpretante, que rige hasta que no se desmienta por otro interpretante o, incluso, por la relación directa con el objeto (quizá precedido por el de la mediación icónicamente más fuerte: la fotografía, la imagen cinematográfica o la electrónica).

En cualquier caso, todo el discurso que hemos realizado en este párrafo es fácilmente individualizable como preferentemente orientado hacia el *pasado* y, por tanto, hacia la memoria. Es decir, el caso de la sustitución de un referente inexistente con un saber social difundido implica una simulación dirigida hacia algo que ha ocurrido ya y que ha producido ya sus frutos culturales. En cambio, nos encontramos preferentemente en las perspectivas del presente y del futuro cuando afrontamos el segundo de los dos casos enunciados poco antes: el de la completa inexistencia del referente, en el nivel de la realidad y en el de las ideas.

2.4 Descuidando todo el ámbito de la insignificancia o el del juego expresivo gratuito (que de todos modos tiende a la producción de un sentido), es necesario repetir que la inexistencia de un referente no implica la inexistencia de un significado y que, en esta perspectiva, la SSn se manifiesta en la semiosis como la representación de un posible referente<sup>32</sup>. Entonces la referencia puede interpretarse también como una hipótesis científica respecto a una realidad desconocida<sup>33</sup> y la SSn como experimentación, provisional y de simple naturaleza signica, de esta hipótesis. El significado potencial producido por la semiosis no se manifiesta, en general, como aislado y falto de relaciones, sino como elemento de un sistema «dentro del cual asume un valor específico»<sup>34</sup>, el mismo sistema que estructura la representación, la simulación y el procedimiento significante dentro del cual se inscriben la una y la otra. Son el sistema y la colocación en sus tramas las que garantizan atendibilidad a la hipótesis y las que la rigen hasta su eventual falsificación. Así como es el sistema o, mejor aún, el contexto sistemático en el que están insertadas aquellas argumentaciones erróneas, que ofrecen la apariencia de una buena conclusión y que se definen normalmente como «sofismas» (objeto sobre el cual tendremos posibilidad de volver más adelante), para atribuirles una notable fuerza persuasoria y para hacer difícil su desenmascaramiento<sup>35</sup>. Con esto no pretendemos afirmar que toda el área de la producción semiótica y de la correspondiente simulación faltas de referencialidad directa sea superponible por analogía a la del sofisma. Podemos

---

<sup>32</sup> Véase G. Derossi, cit., pág. 139.

<sup>33</sup> *Ibid.*

<sup>34</sup> *Ibid.*, pág. 140.

<sup>35</sup> Véase J. J. Sanguineti, cit. pág. 151 de la ed. it.

encontrarnos frente a casos de este género, cuya presión de convicción puede ser incrementada por la evidencia espuria de una simulación icónica, pero a menudo la hipótesis de un referente construido por la operación significativa como previsión, por un caso del presente o del futuro, puede demostrarse eficaz y útil para la obtención de cierta respuesta o para la solución de cierto problema. En este tipo de simulación, el significado coincide con el *acto* de ser significativo, de ser codificación en acto<sup>36</sup>, cuyo valor en el paso de la potencialidad a la actuación debe someterse a verificación.

De todos modos, es justamente en esta dimensión de previsión donde la simulación revela sus características de actitud empírico-deductiva, a las que ya se ha hecho referencia. La previsión implica, de hecho, la explotación de una teoría, de una ley, en el nivel de hipótesis, capaz de individualizar un modelo de comportamiento subyacente al caso estudiado; e implica, a un tiempo, como se ha dicho ya, la construcción-verificación de casos empíricos, inspirados en aquel modelo. Naturalmente, la previsión es tanto más atendible, cuanto más la realidad objeto de investigación es formalizable, cuanto más se demuestra disponible a aproximaciones abstractivas y, sobre todo, al tipo de abstracción más fuerte como lo es el matemático. Un fenómeno en evolución en el tiempo es tanto más fácilmente previsible en su comportamiento, lo hemos escrito ya en otra ocasión<sup>37</sup>, cuanto más sus transformaciones diacrónicas pueden asimilarse a una serie matemática de la que se conozca o se hipotetice que se conoce el teorema. Pero éste es un caso límite que en la realidad tiene pocas comprobaciones. Generalmente, nos hallamos frente a casos complejos, en los que difícilmente son separables los elementos que los componen. Entonces es necesario hipotetizar una regla y dar curso a una consecuente serie de simulaciones para verificar posteriormente su valor empírico.

En este párrafo nos hemos referido explícitamente a una instancia cronotópica de presente y de futuro, deteniéndonos sobre un tipo de simulación subordinada a los fines de previsión. No debe sorprendernos el hecho de que la misma metodología puede aplicarse también respecto al pasado, cuando falte toda posibilidad de conocimiento de un eventual referente y cuando nos hallemos frente a algunos datos brutos que necesiten ser interpretados: justamente la instancia interpretativa puede sustituirse, desde el punto de vista temporal, con la de la previsión. La investigación conserva sus puntos de referencia fundamentales, cualquiera que sea el eje del tiempo

---

<sup>36</sup> Véase G. Derossi, cit. pág. 282.

<sup>37</sup> Véase G. Bettetini, *Il segno dell'informatica*, Bompiani, Milán, 1987.

a lo largo del cual se coloca, siempre y cuando la simulación actúe en una situación de inexistencia (al menos, en el nivel cognoscitivo) de su referente y por tanto, siempre y cuando deba colaborar ella misma a hacer posible su existencia, quizá en el nivel hipotético. Es decir, la simulación puede ser instrumento de previsión y, al mismo tiempo, de interpretación: son éstos los dos modos, entre otros, a los cuales recurren los elementos protagonistas del trabajo de simulación en la actual contingencia histórica, toda la informática y, sobre todo, la *Computer Graphics*.

Pero procedamos con orden, antes de afrontar el caso específico de la gráfica con el ordenador, que constituye indudablemente uno de los puntos de llegada, por el momento, del empuje hacia la simulación que se ha entrelazado siempre con las actividades cognitivas del hombre, así como con las expresivas y con las relativas a su comportamiento en la comunicación.

### 3. SIMULACIÓN Y ABDUCCIÓN

Se ha hablado varias veces, en las páginas precedentes e incluso en el último párrafo, de la posibilidad de entender la simulación, desde un punto de vista formal y, por tanto, aplicado a la perspectiva significativa que estamos considerando aquí, como una aproximación de tipo empírico-deductivo<sup>38</sup>. El modelo cognitivo elaborado en función de la prueba simulativa es, de hecho, utilizado en el sentido de una construcción teórico-empírica<sup>39</sup>; La simulación consiste en la experimentación-verificación signica del modelo construido. En el campo de los modelos lógico-matemáticos, por ejemplo, aplicados a la física experimental, se parte de la observación de un fenómeno y se recogen algunos datos; después, se intenta formular una «ley de tipo matemático que tenga carácter general»; finalmente, se intenta sacar «soluciones numéricas correspondientes a las diversas posibles configuraciones del fenómeno»<sup>40</sup>. Si los instrumentos matemáticos disponibles no permiten llegar a una ley general, sobre todo en el caso de fenómenos complejos, se actúa por medio de aproximaciones de carácter empírico, que proponen soluciones alternativas, a su vez generadoras de simulaciones, destinadas a verificación.

En el caso de la gestión empresarial, tratada por el libro aquí

---

<sup>38</sup> Véase A. Andriano, cit. pág. 13.

<sup>39</sup> Véase U. Norlén, cit. págs. 16-17.

<sup>40</sup> Véase A. Andriano, cit. págs. 10-11. Nos referimos a este texto para toda la parte relativa al valor empírico-deductivo de la simulación, porque nos parece muy claro y adecuado a nuestros proyectos.

citado de Andriano, la simulación posee el objetivo de construir un «modelo que, considerando los posibles estados del sistema, provea la alternativa más «económica» (no sólo en términos monetarios, sino, más generalmente, de la utilidad que nos hemos prefijado)»<sup>41</sup>. Es importante observar que el recurso a la metodología de simulación no da ninguna garantía absoluta respecto a la adecuación y a la eficacia de los resultados, ni desde el punto de vista cognitivo ni, mucho menos, del operativo. Sin embargo se trata de un método muy frecuentado y en campos muy diversos el uno respecto al otro, a veces incluso recíprocamente inconmensurables. Un método que recuerda, en virtud de sus selecciones de pertinencia, las relaciones que efectúa, sus fundamentos gnoseológicos y la prudencia que rigurosamente induce en la valoración de sus conclusiones, a la conocida teoría de la *abducción*, elaborada precisamente en el ámbito semiótico por C. S. Peirce.

La abducción, sugerida muy probablemente al estudioso estadounidense por su obsesión triádica, se pone, de hecho, en el cruce entre las dos modalidades inferenciales elaboradas y definidas por la lógica clásica: la deducción y la inducción. Como la inducción, permite formular una predicación general, pero no da ninguna garantía respecto a la posibilidad del resultado<sup>42</sup> como la deducción, hace que su construcción comience por una regla, pero esta regla tiene sólo el valor de una hipótesis. La abducción se halla frente a un resultado y, por tanto, a algunos datos; formula la hipótesis de una regla general y retroduce o, precisamente abduce el caso específico, la eventual causa de aquel resultado. Es un modo hipotético de razonar, casi siempre basado en una fuerte dosis de intuición, que se remonta a los orígenes de un fenómeno, que va del consecuente al antecedente<sup>43</sup>. Peirce la definía como un «rayo de luz» (*insight*) y efectivamente puede considerarse (y lo ha sido) como «el primer paso del razonamiento científico», como «el único tipo de argumento que origina una nueva idea»<sup>44</sup>. Su modo de acercarse a la realidad es arriesgadamente invertido porque tiende a interpretar un dato o un conjunto de datos (un resultado)<sup>45</sup> y a enunciar tanto los casos que han llevado a aquel punto, como el sistema teórico que los ha gobernado. El recurso a la

---

<sup>41</sup> *Ibid.*, pág. 14.

<sup>42</sup> Véase T. A. Sebeok, «One, Two, Three... Uberty» en U. Eco, T. A. Sebeok (ed.), *The sign of Three-Dupin, Holmes, Peirce*, Indiana University Press, Bloomington 1983.

<sup>43</sup> Véase M. A. Bonfantini y G. Proni, «To Guess or not to Guess?» en U. Eco, T. A. Sebeok (ed. *The Sign of three...*, cit., págs. 145 y 151 de la ed. it.

<sup>44</sup> Véase T. A. Sebeok y J. Umiker-Sebeok, «Charles S. Peirce y S. Holmes», en U. Eco, T. A. Sebeok (ed.) *The Sign of Three...*, cit. pág. 36 de la ed. it.

<sup>45</sup> Véase M. A. Bonfantini, G. Proni, cit., pág. 153 de la ed. it.,

abducción se funda en una buena confianza de tipo realista: la de que «existe una afinidad entre la mente de quien razona y la naturaleza suficiente que hace que el intento de adivinar no sea completamente falto de esperanza, a condición de que todo intento sea controlado a través de la confrontación con la observación»<sup>46</sup>. Se admite, justamente, una correspondencia entre orden lógico y orden ontológico<sup>47</sup> y se afirma que «el ser de las cosas es previo al conocimiento, hasta el punto de que la misma noción de conocimiento incluye el ser de los objetos conocidos»<sup>48</sup>. En este clima la abducción manifiesta su sintetismo y su carga innovativa, pero, como se ha dicho ya, manifiesta también su cantidad de riesgo. Postular una regla y abducir su caso a partir de un resultado significa, en el fondo, tratar de adivinar recurriendo de manera inusual a las metodologías deductivas y a las inductivas. Pero es justamente en este punto donde se puede coger un nexo importante y productivo entre abducción y simulación, en el sentido en el que hemos entendido este segundo término en las páginas precedentes. La regla postulada por la abducción se coloca en una perspectiva de casi-deducción; el resultado con el cual la misma abducción se encuentra se coloca en cambio en una perspectiva empírica, así como en una perspectiva empírica se colocan todas las sucesivas verificaciones y observaciones del caso elaborado por la inferencia abductiva. La abducción, como la simulación, implica una aproximación empírico-deductiva. Estamos en el ámbito de las hipótesis generales y de las verificaciones experimentales relativas a su validez.

Se podría encontrar una diferencia en el hecho de que la simulación, como ya se ha dicho, está prevalentemente tendida hacia el futuro, sobre todo en el campo de las ciencias operativas y de la informática; en cambio, la abducción conlleva un «volver atrás», un descubrir las causas de algo que ya ha ocurrido y, por tanto, preferentemente, una dirección de la mirada dirigida hacia el pasado: los hombres están más acostumbrados «a mirar hacia adelante que a volver atrás»<sup>49</sup>, se ha escrito a propósito de las dificultades que conlleva la inferencia abductiva. Pero esta diferencia es más pertinente a la tipología de utilización que se efectúa en los dos procedimientos, que a sus efectivas posibilidades. Como hemos visto que la simulación puede dirigirse hacia el pasado, actuando en una perspectiva de interpretación, así debemos constatar que la abducción puede empujarse hacia el futuro, asumiendo un aspecto de previsión: se tratará de

---

<sup>46</sup> Véase T. A. Sebeok y J. Umiker-Sebeok, cit. pág. 34 de la ed. it.

<sup>47</sup> Véase J. J. Sanguineti, cit., pág. 11 de la ed. it.

<sup>48</sup> *Ibid.*, pág. 14.

<sup>49</sup> Véase M. A. Bonfantini, G. Proni, cit., pág. 146 de la ed. it.

una inferencia que llega a la explicitación hipotética de un caso que no se ha verificado todavía, basándose en resultados también éstos hipotéticos, pero sugeridos por el proceso del fenómeno considerado. Caben en esta perspectiva los procedimientos abductivos típicos de la investigación científica teórica o de la reflexión filosófica: procedimientos que son diversos de los aplicados, por ejemplo, en las investigaciones policíacas por un detective como Holmes<sup>50</sup> y que son obviamente dirigidas, todas ellas, hacia un pasado. Pero ¿y si la policía y el detective quisiesen prevenir más que resolver casos ya concluidos en el tiempo? He aquí abierta también para ellos la puerta de la abducción vuelta hacia el futuro, con finalidades de previsión: una abducción mucho más difícil y arriesgada que la otra, porque debe ajustar cuentas con la libertad de acción de seres humanos, por lo que tienen de pérfidos y malintencionados. Un error interpretativo puede transformarse en un error judicial; en cambio, un error de previsión puede conllevar otros delitos, otro derramamiento de sangre...

Con todo esto no pretendemos decir que la simulación (sobre todo en su acepción relativa al signifiante) y la abducción sean la misma cosa. La primera es una metodología cognoscitiva que conlleva una construcción signíca; la abducción es, en cambio, un tipo de inferencia. Pero nos parece poder afirmar que ambas se fundan en los mismos principios lógicos y en las mismas modalidades operativas. Esto significa que la estructura de los dos procedimientos es, fundamentalmente, la misma y que entre los dos universos culturales definidos por las dos nociones se pueden realizar sugestivas y eficaces superposiciones. La simulación, entendida sobre todo en su perspectiva lógico-matemática, puede verter en la abducción, por ejemplo, sus propias competencias a propósito de los sistemas de probabilidad, (es decir, los que pueden asumir más estados), empujándola a la producción de más casos, en lugar que al clásico y tradicional caso único (esto conlleva naturalmente, que entren en juego también más reglas teóricas). La abducción, por su parte, puede verter en la simulación, sobre todo en su utilización, su propia competencia relativa a la incertidumbre sobre el valor de sus productos, a su espíritu de «pronóstico», entendido como «esperanza posible de regular racionalmente nuestra vida futura»<sup>51</sup>. La creatividad que el operador del ordenador puede manifestar en el nivel de la simulación, dirigida hacia el pasado o hacia el futuro es del mismo tipo de la necesaria al ser racional cuando abduce: arriesgada pero interpretativa, apriorísticamente no garantizada pero potencialmente innovativa<sup>52</sup>.

---

<sup>50</sup> *Ibíd.*

<sup>51</sup> Véase T. A. Sebeok y J. Umiker-Sebeok, cit. pág. 33 de la ed. it.

<sup>52</sup> Sobre estas temáticas de la innovación y de la creatividad, véase G. Bettetini, *Il segno dell'informatica*, cit.



En esta perspectiva, tanto la simulación como la abducción pueden ser aproximadas al modelo que la lógica clásica define como demostración «quia» y que consiste en el paso demostrativo de los efectos a la causa: una demostración basada en el principio de causalidad y fundada en una investigación que «exige un conjunto de intentos, hipótesis, eliminaciones progresivas»<sup>53</sup>. Obviamente, el carácter hipotético de esta investigación no puede considerarse del todo arbitrario: tanto en la simulación como en la abducción habrá siempre hipótesis más probables que otras, porque son más simples o porque permiten «explicar un mayor número de hechos: sencillez y fecundidad explicativa son de hecho criterios plausibles para el reconocimiento de la verdad de una hipótesis»<sup>54</sup>. Ya hemos hablado (véase párrafo 2.3.) de la noción de verosimilitud a propósito de la SSn en el caso de una relación con un referente no-existente, pero sustituido por un saber social, que puede pertenecer a géneros diversos. Podemos volver a aquellas argumentaciones en el caso en el que nos encontramos aquí, hablando de «verosimilitud» de las hipótesis. Es justo afirmar, por ejemplo, que el científico debería tender a elegir las hipótesis más verosímiles<sup>55</sup>, pero se debe también añadir que justamente en esta fase del procedimiento simulativo o del abductivo se pueden insertar todos aquellos componentes doxásticos que condicionan fuertemente el valor de una o de otra operación. Y todo esto puede verificarse ya en la experiencia cognitiva u operativa de lo cotidiano, ya en las ciencias exactas y, sobre todo, en las definidas como humanas. Una verificación rigurosa es siempre necesaria, ya se trate de simulación, de abducción o de demostración «quia».

#### 4. LA SIMULACIÓN SIGNIFICADA

La SSt implica una acepción menos generalizada del término objeto de nuestro análisis; de hecho pretendemos eliminar del área semántica que la palabra «simulación» cubre, en este caso, la zona relativa al orden de la similitud, de la aproximación perceptiva al referente, de la representación, de la tendencial reproducción; aquella zona que hemos visto ser, en el fondo, pertinente al ámbito de cualquier semiosis y que hemos intentado investigar en los párrafos precedentes dedicados al plano del significante. Desde el punto de vista del contenido que todo proceso de significación potencialmente produce, nos colocamos más bien de la parte del valor de verdad y,

---

<sup>53</sup> Véase J. J. Sanguineti, cit. págs. 196-200 de la ed. it.

<sup>54</sup> *Ibid.*, pág. 199.

<sup>55</sup> *Ibid.*

por tanto, de la parte del juicio que la expresión s gnica contiene ya en s  misma o del juicio que es posible formular sobre la relaci n entre el sentido producido y la realidad (concreta o abstracta, efectiva o fant stica) a la cual remite la misma expresi n s gnica. En fin, en el caso del significado pretendemos definir con el t rmino «simulaci n» el  mbito del enga o, de la mentira, de la falsedad o, de cualquier modo, de la intenci n falsificadora (v ase arriba, 1.)

Podemos reconsiderar en una perspectiva sem ntica el cuadrado greimasiano al cual hemos recurrido ya en el p rrafo 2.2. La SSt se puede colocar, despu s de lo que hemos especificado arriba, a lo largo de los dos lados verticales: respectivamente, el del secreto y el de la mentira. Es decir, es posible que el acto de simulaci n pretenda no hacer parecer una cierta realidad por lo que es o hacerla parecer por lo que no es. Hay despu s un tercer caso, que es el de mayor «simulacro» de los tres y que se verifica cuando la simulaci n hace parecer como existente una realidad que precisamente «no es»: nos parece un poco forzado colocar tambi n esta situaci n, de la que se habla tanto, por ejemplo, a prop sito de los usos consumistas y atextuales provocados por la invasi n de la imagen audiovisual, en el  mbito de la mentira. Algunas simulaciones del no-existente pueden ser consideradas como mentirosas, otras, en cambio, s lo como fant sticas o, al m ximo, l dicas. En todo caso, tanto el secreto como la mentira enmascaran su relaci n de inadecuaci n respecto a la realidad y se fingen instrumentos cognitivamente adecuados: quiz , el primero en el silencio y en la elusi n, la segunda en la explicitud y en la aparente plenitud.

Como ya se ha dicho en el p rrafo 2.4., este enmascaramiento recuerda, sobre todo en su versi n mentirosa, el accionado por el sofisma, que pone siempre en juego una apariencia de verdad<sup>56</sup>. El sofisma es una argumentaci n que conduce a un resultado err neo bajo la apariencia de una conclusi n correcta; el error se esconde tras las apariencias de un razonamiento ver dico, que inducen a creer verdadera la conclusi n. La SSt es el producto de un proceso semi tico que enmascara su erroneidad, su no-correspondencia a la realidad o, de cualquier modo, su falsedad, tras las apariencias de una representaci n correcta y ver dica. O bien se trata de un producto semi tico que enmascara su insignificancia tras las apariencias de credibilidad del proceso que lo ha generado.

La tradicional subdivisi n de los sofismas realizada por la l gica del razonamiento los distingue en verbales y en conceptuales<sup>57</sup>: los

---

<sup>56</sup> V ase J. Sanguineti, cit., p gs. 150-155 de la ed. it. Nos referimos a la s ntesis actuada por estas p ginas durante todo el sucesivo discurso sobre el sofisma.

<sup>57</sup> *Ibid.*

primeros explotan la «multiplicidad de significados de las palabras», los otros los defectos del razonamiento mismo.

Entran en el ámbito de la verbalidad, por ejemplo, el equívoco que deriva del uso de la misma palabra con significados diversos; la ambigüedad (o genericidad) característica de algunas palabras, sobre todo abstractas; la confusión generada por «composición y división falsas». Entran en el ámbito de la conceptualidad la referencia a un concepto instituido como premisa y erróneo; el intercambio entre lo que es genérico y lo que es específico; la utilización de los predicados, referidos al mismo tiempo a la realidad de una cosa en sí misma y a sus aspectos accidentales; el paso directo e indebido «del orden cognoscitivo al orden real»; la petición de principio; etc.

La SSt puede, a su vez, manifestarse de formas análogas, ampliando la noción de verbalidad a la de signicidad (es decir, que concierne a la naturaleza de los signos utilizados en la construcción de simulacro) e incluyendo en la de conceptualidad también la de semiosis o de proceso sígnico. Naturalmente, precisamente con el fin de evitar paradójicos y contraproducentes sofismas, es necesario distinguir bien los dos ámbitos y remarcar el aspecto analógico de la relación aquí establecida. SSt no se identifica con el sofisma, aunque en muchos casos el sofisma puede ser considerado en la perspectiva de una SSt: en el fondo, también el sofisma es una producción sígnica engañosa tras apariencias verídicas. Si la misma palabra puede usarse con significados diversos, esto puede verificarse con mayor razón para la imagen, como, por ejemplo, demostraron las conocidísimas experiencias de Kuleshov o las de Michotte o como revelaban los objetos-imágenes de sí mismos en las composiciones pictóricas pop o como muestran las citas-recontextualizaciones de mucha pintura contemporánea. Por otra parte, la ambigüedad es en general más característica del área semántica subyacente a una imagen que a la envuelta por una palabra o por la historia de su uso, que, de todos modos, debe filtrarse a través de la reja de una definición racional. Una ambigüedad aún mayor la encontramos en los sonidos de la música, cuya tesitura con la imagen puede servir para cargar la fuerza ilocutiva del texto hacia la estimulación de aquellas actitudes de emotividad y de sugestión que facilitan la credibilidad de la SSt. Las composiciones y las divisiones «falsas» pueden corresponder a especiales tipos de corte de la imagen y, sobre todo, a especiales intervenciones de montaje, que aproximan arderamente elementos icónicos o que consiguen colocarlos los unos en los otros, construyendo relaciones no adecuadas a ninguna tipología referencial, concreta o abstracta.

Respecto a las afinidades con el sofisma conceptual, es posible afirmar que toda simulación tiene una estructura argumentativa y una vinculación propias con un sistema de ideas, con un universo racional. Por muy débil que pueda ser esta referencia y por muy recubierta

que pueda estar por otras operaciones significantes o por otras funciones expresivas, que huyen de la sintaxis de la mente humana, como en el caso de lo icónico o de otras semióticas representativas y escasamente arbitrarias y/o convencionalizadas, la SSt puede recorrer las mismas vías del sofisma. Puede proceder por un principio-concepto erróneo, puede accionar el intercambio entre lo genérico y lo específico, puede confundir los aspectos sustanciales con los accidentales, etc. Es decir, desde el punto de vista de la estructura lógico-sintáctica de un texto, no es muy significativa, por lo que respecta a la simulación, la naturaleza de los signos utilizados: conceptualmente, se podría decir que el procedimiento del sofisma se manifiesta como transemiótico en los diversos lugares en los que se actualiza la SSt.

La individualización de esta relación de funcionalidad y de intencionalidad entre SSt y sofisma nos permite, por el momento, cerrar nuestro discurso sobre fundamentos teóricos de la simulación. De todo lo que hemos dicho, y de muchas más cosas, se deberá tener en cuenta al afrontar los problemas de fundación y de fenomenología conexionados con las actuales aventuras de la imagen electrónica y, sobre todo, del grafismo computerizado. Toda experimentación, así como toda actividad discursiva y/o interpretativa, de hecho merece un nuevo pensamiento teórico, un punto de referencia construido a través de rigurosas especulaciones. Es lo que hemos intentado hacer, antes de afrontar el grande y confuso mar del iconismo «pantallístico», que está sumergiendo buena parte de nuestra cotidianeidad: en sus aspectos tradicionalmente referenciales y en la autorreferencialidad inmanente a las prácticas de la infográfica.

## TERCERA PARTE



## Solemnes atracciones

MARIO PERNIOLA

En el clima socio-cultural del último decenio, que recientemente ha sido definido como «el imperio de lo efímero»<sup>1</sup> han surgido algunos fenómenos que se mueven en una dirección contraria a la línea de tendencia supuesta como hegemónica: mientras que ésta parece imponer por doquier el triunfo nihilista de la mera apariencia, de la fatuidad y de la ignorancia en la forma de un «espectacular integrado»<sup>2</sup> post-histórico, neo-oscurantista y cripto-criminal, se han manifestado y afirmado como dotadas de fuerza propia también orientaciones opuestas dirigidas a la restauración de las leyes religiosas y morales, al relanzamiento de los ideales humanistas, a la vuelta a la disciplina escolástica y a la seriedad profesional. El fundamentalismo metafísico-religioso, el pacifismo y los movimientos ecológicos, las manifestaciones por la escuela y las luchas por el reconocimiento de las capacidades profesionales, no son sólo residuos de concepciones del mundo ya superadas, ni meras reacciones respecto a una disgregación en acción, y ni siquiera son enteramente reducibles a materiales inertes cínicamente gestionados por los mass-media. Éstos tienen un hueso duro que no se deja disolver en lo efímero, que no es completamente manipulable, que está dotado

---

<sup>1</sup> G. Lipovetsky, *L'empire de l'éphémère. La mode et son destin dans les sociétés modernes*, Gallimard, París, 1987.

<sup>2</sup> G. Debord, *Commentaires à la société du spectacle*, Editions Lebovici, París, 1988.

de una efectualidad propia en parte independiente de la sociedad del espectáculo.

Negar la efectualidad autónoma de los fenómenos «morales» presentes<sup>3</sup> me parece proceder como aquellos exponentes de la Restauración que interpretaban la Revolución francesa como una conjura, o, en tiempos más cercanos a nosotros, como aquellos comentaristas políticos que consideraban la contestación como un complot. Por lo demás hay que estar faltos verdaderamente de sentido histórico para creer ciegamente en una geométrica correspondencia entre la realidad histórica de una época y su imaginario colectivo. Los revolucionarios franceses se travestían de antiguos romanos, los contestatarios del Sesenta y ocho hacían revivir los acontecimientos del movimiento obrero del siglo pasado. Estas imaginaciones, aún siendo del todo inadecuadas a la realidad histórica contemporánea a ellos, sin embargo tenían un gran efecto práctico. Hoy sucede lo mismo con los «movimientos morales». Es muy difícil que los integristas marquen una renovación y un desarrollo original de la experiencia religiosa; sin embargo sus consecuencias prácticas son innegables. Así, de los movimientos por la paz y por la calidad de vida y del ambiente no nace ciertamente un nuevo humanismo; pero éstos proveen palabras de orden en las que centenares de millares de personas se reconocen y tienen un peso relevante en la vida de los partidos. En fin, la petición de una enseñanza que transmita efectivamente conocimientos y saberes, compartida por la casi unanimidad de los padres, no restablecerá ya el sistema científico-profesional del siglo XIX; pero ésta ha señalado una completa inversión de tendencia respecto al espontaneísmo antiinstitucional de los años setenta.

La religión, el ambiente y la enseñanza se han vuelto, como dicen los franceses, *enjeux* de importancia primaria. Son las apuestas, las puestas en juego de una partida que no es todavía religiosa, ni partidista, ni profesional en el sentido tradicional del término. Estos *enjeux* están en un espacio intermedio entre la moda y el movimiento cultural: no son infatuaciones pero ni tan siquiera ideologías. ¿Son quizá «valores»?

Definiéndolos como «valores» no se les hace suficientemente justicia. El problema que éstos plantean no concierne a algo que debe de ser, sino que no es. Al contrario, precisamente éste concierne a algo

---

<sup>3</sup> Al negar efectualidad autónoma a los fenómenos «morales» presentes, Gilles Lipovetski y Guy Debord, aún teniendo de la sociedad actual una concepción opuesta, se encuentran de acuerdo: el primero de hecho reduce toda manifestación social a la forma de la «moda acabada», considerada como instrumento de consolidación de las sociedades liberales y de la afirmación del individuo; el segundo reduce toda manifestación de la vida social contemporánea a un caso de «espectáculo integrado», considerado como la total negación de las tradiciones políticas occidentales.



que tiene un efecto mayor de lo que parece a primera vista posible. Insertarlos en la problemática del «valor» o peor aún de la «valorización» quiere decir hacer depender su realidad de la buena voluntad subjetiva nuestra o ajena.

Nunca como en este caso la crítica al kantismo y a la noción de «valor», conducida por una entera corriente de la filosofía moderna que va desde Nietzsche a Heidegger y a Carl Schmitt parece más pertinente. A este propósito escribe Heidegger: «Se trata de comprender finalmente que justamente cuando se caracteriza algo como «valor» lo que ha sido valorado lo es sólo como objeto de la estima humana... Toda valoración, incluso cuando es una valoración positiva, es una subjetivación»<sup>4</sup>. Igualmente Carl Schmitt observa que la llamada a los valores es una reacción al nihilismo, la cual no permite absolutamente la relegitimación de lo que éste ha negado: al contrario, justifica su degradación, discriminación y aniquilamiento<sup>5</sup>. El así llamado «movimiento moral», a cuyo surgimiento estamos asistiendo, no es un valor a apoyar, sino que es *algo* con el que tenemos que arreglar cuentas; *algo* que no se comprende muy bien como pueda existir, pero que sin embargo se impone, en su desnuda efectualidad no conceptual, también a sus promotores y secuaces. No se trata de auspiciar la llegada de un mundo menos cínico, menos bárbaro y menos ignorante (¡todo esto entra en el ámbito de las buenas intenciones!), sino de comprender cómo en una sociedad cínica, bárbara e ignorante como aquélla en la cual vivimos, una gran cantidad de personas se adhieran a un imaginario religioso, humanista y científico, sin, por otra parte, lograr hacer esta sociedad menos cínica, menos bárbara e ignorante. La efectualidad del «movimiento moral» no concierne a la sustancia de lo que ésta propugna, la cual es más irreal de cuanto lo haya sido nunca, sino a la desnuda existencia de sus consecuencias.

Si la demistificación, el desencanto, la secularización han sido las actitudes más difundidas en el último decenio, el «movimiento moral» no representa, mirándolo bien, una radical inversión de tendencia, sino más bien un completamiento, una adición, un suplemento, que implica sin embargo una revisión de todo el cuadro ético general. En primer lugar éste reivindica la posibilidad en la sociedad actual de comportamientos de «alto perfil» que sin embargo permanecen mundanos, incluso cuando aspiran a la santidad; en segundo lugar, vuelve a diseñar el perfil de los mismos demistificación, desencanto y secularización, diferenciando radicalmente estas actitudes del cinismo, del

---

<sup>4</sup> M. Heidegger, «Lettera sull'umanesimo» (1946), en *Segnavia*, Adelphi, Milán, 1987, pág. 301.

<sup>5</sup> C. Schmitt, *La tirannia dei valori* (1967), Antonio Pellicani Editore, Roma, 1987, pág. 42.

nihilismo, de la vulgaridad. Esto desplaza el centro de gravedad de la efectualidad hacia arriba, pero queda firmemente anclado al éxito práctico, no sale del horizonte mundano. El «inmoral» es excluido, no porque sea transgresivo, sino porque es poco efectual; honradez, eficiencia y competencia son nuevas armas, son *solemnnes atracciones*, no imperativos categóricos, no deberes incondicionados.

El problema fundamental es el porqué los comportamientos «morales» pueden en una sociedad inmoral ejercer una atracción, representar una promesa de éxito, constituir una garantía de éxito. Una primera explicación consiste en recurrir una vez más a la moda: los comportamientos morales y los inmorales se alternarían según recurrencias cíclicas, como el largo de las faldas, estudiado por Alfred Kroeber<sup>6</sup>. Ya Georg Simmel había observado que cuando una moda alcanza las clases inferiores, ésta es abandonada por la *élite*<sup>7</sup> la cual comienza siguiendo otra nueva de signo opuesto: la dinámica de propagación de la moda sería comparable a una serie de ondas concéntricas, de tal modo que cuando una tendencia ha alcanzado el círculo más externo se puede estar seguro de que ésta pertenece ya al pasado. Por tanto, en nuestro caso no habría que extrañarse si, a partir del momento en el que los comportamientos inmorales y fatuos se han vuelto de masa, la lógica de la distinción impone a la *élite* moralidad y seriedad. Sin embargo esta explicación sobrevalora enormemente el poder, la homogeneidad y la compacidad de las *élites* actuales: la moda entendida como expresión simbólica de un *status* social consolidado y como autorrepresentación de las clases dominantes, ha acabado con los primeros años sesenta<sup>8</sup>. Desde entonces la apariencia, la imagen, el traje han adquirido un significado directamente estratégico: la antimoda que considera el traje como creador de *status*, y el *look*, que transforma el cuerpo en una especie de estatua viviente<sup>9</sup> han afirmado en amplia escala una polemología de la mundanidad, que hace tiempo era prerrogativa exclusiva del dandy. El «cuerpo revestido»<sup>10</sup> se ha vuelto el lugar de un conflicto que se opone a cuantos todavía consideran el traje como expresión de un *status*, quedando por esto en la perspectiva tradicional de la moda, y a cuantos lo utilizan como un dispositivo<sup>11</sup> productor de efectos sociales, capaz de instituir inmediatamente un poder a través de la belleza y del *charme*. Con la antimoda y el *look* la problemática del

---

<sup>6</sup> A. Kroeber, *Antropologia dei modelli culturali* (1949), Il Mulino, Bologna, 1976.

<sup>7</sup> G. Simmel, *La moda* (1895), Editori Riuniti, Roma, 1985.

<sup>8</sup> P. Yonnet, *Jeux, modes et masses 1945-1985*, Gallimard, París, 1985.

<sup>9</sup> M. Perniola, «Lo spettatore-cosa» en *Figure. Teoria e critica dell'arte*, 1985, número 12. *L'opera*.

<sup>10</sup> P. Calefato, *Il corpo rivestito*, Edizioni del Sud, Bari, 1986.

<sup>11</sup> A. M. Dugué, «Dispositifs» en *Communications*, 1988, núm. 48 *Vidéo*.

«cuerpo revestido» se libera de la dimensión meramente decorativa y parasitaria de la moda: éste se torna el campo de batalla en el que nuevos actores sociales<sup>12</sup> luchan por el reconocimiento y el éxito. En el curso de los últimos treinta años la belleza y el *charme* se han vuelto *enjeux* políticos, en los que están implicadas necesidades e intereses efectuales: la moda, entendida tradicionalmente, ha producido, en cambio, el *superkitsch*<sup>13</sup>, una caricatura grotesca del gran estilo; la expresión simbólica de una riqueza de proveniencia criminal; pero ya en la anti-moda y en el *look*, no obstante su pobreza cultural, hay un hueso duro que se resiste en formas paradójicas, a la fatuidad y al cinismo.

El «movimiento moral» es la continuación con otro aparato conceptual de la lucha que nuevos actores sociales han comenzado en los años sesenta con la contestación y han continuado en los años setenta con la anti-moda. Si la tonalidad afectiva de la contestación era el triunfalismo, la de los años setenta era la demistificación, hoy la estrategia vencedora parece ser la de la *solemnización*. Por esto son las grandes formaciones históricas de Occidente, la religión, el humanismo, la ciencia las que entran en el horizonte del simulacro, es decir, en una dimensión que por un lado es efectual sin ser real, por el otro comprende la sensibilidad y la afectividad sin ser meramente fantástica. Ya no existen las *élites*, sino que nace *lo elitario*<sup>14</sup>: el mantenimiento de la tradición religiosa, la protección del ambiente, la conservación del patrimonio cultural y científico aparecen como nobles causas susceptibles de favorecer el éxito de actores sociales emergentes; éstas constituyen *solemnes atracciones*, capaces de crear solidaridad y vínculos.

Las preocupaciones actualmente operantes en la cultura del vídeo son una clamorosa confirmación de esta orientación general, porque provienen de una actividad cultural que ha parecido a algunos por excelencia efímera, cotidiana, homologante, libre de hipotecas intelectuales y de condicionamientos institucionales, estrechamente conexiónada con las perspectivas pragmáticas y demistificadoras de la tecnología. Estas preocupaciones son fundamentalmente cuatro.

La primera concierne a la relación entre el vídeo y la televisión. Cada vez más parece evidente que el vídeo no es una televisión alternativa, sino justamente lo opuesto de la televisión entendida como medio de actualidad, de información y de espectáculo. No hay que

---

<sup>12</sup> La expresión «actores sociales» es extraída de C. Donolo - F. Fichera, *Le vie dell'innovazione*, Feltrinelli, Milán, 1988.

<sup>13</sup> M. Perniola, *Presa diretta. Estetica e politica*, Cluva, Venecia, 1986.

<sup>14</sup> AA.VV., *Die veredelte Gesellschaft. Vom Verschwinden der Eliten und der Wiederkehr des Elitären*, Königshausen & Neumann, Würzburg 1988.

dejarse ilusionar por lo común del medium: tanto la poesía como el periodismo utilizan la escritura, pero desde hace un siglo su lejanía no ha hecho más que aumentar, a pesar de las neo-vanguardias de los años sesenta. Muchos artistas y teóricos del vídeo subrayan su virtualidad, su independencia del mundo exterior, su intimidad. Es alrededor de estas nociones donde bulle un importante debate.

De hecho el carácter virtual del vídeo puede entenderse de modos muy lejanos entre ellos. En una primera acepción, que es a mi parecer fundamental, es virtual la imagen grabada en la cinta del vídeo o en el disco del vídeo, la cual, como el libro, puede ser gozada individualmente por iniciativa del espectador aislado: tal utilización se contraponen a la visión actual del programa televisivo la cual presupone la *audience* simultánea de una multiplicidad de usuarios distribuidos en el espacio<sup>15</sup>. Sin embargo, esta acepción de carácter socio-filosófico es diferente de los modos a su vez distintos entre ellos en los que el término es utilizado en los vocabularios técnicos de la óptica, de la holografía y de la informática<sup>16</sup>. Es en fin también extraño al uso estético de la palabra que define como «virtual» la tendencia a disolver, a destruir, a hacer evanescente la imagen, la cual ha sido operativa en las producciones vídeo-artísticas de los años setenta<sup>17</sup>.

En contraposición a la televisión como medio de información y de espectáculo se subraya a menudo la independencia del mundo exterior y la intimidad del vídeo. Su imagen ejercitaría sobre las cosas, sobre los lugares y sobre los mismos mensajes televisivos una desrealización: lo que importa no serían los contenidos, sino el trabajo desarrollado por el vídeo-artista sobre las imágenes<sup>18</sup>. En cuanto a la intimidad muchos artistas ven en el vídeo la ocasión para una confrontación directa con el espectador o lo entienden como una especie de espejo psicológico o, incluso, de confesionario<sup>19</sup>.

En el curso de los últimos tiempos se ha impuesto un segundo problema que incide enormemente sobre la orientación actual: el de la conservación de las obras de vídeo. Como ha sido observado por Marita Sturken<sup>20</sup>, el vídeo existe sólo desde hace veinte años, pero la posibilidad de ver las obras de los comienzos ya es muy dudosa a causa del deterioro de las cintas magnéticas. Además éstas, precisa-

---

<sup>15</sup> M. Perniola, «Virtualité et perfection» en *Traverses*, 1988, núms. 44-5 «Machines virtuelles».

<sup>16</sup> D. De Kerkhove, «Le virtuel, imaginaire technologique» en *Traverses, loc. cit.*

<sup>17</sup> F. De Meredieu, «L'implosion dans le champ des couleurs», en *Communications, loc. cit.* y AA. VV., *Paysages virtuels*, Dis-voir, París, 1988.

<sup>18</sup> W. Herzogenrath, «Gespräch über Video Kunst mit Ulrike Rosenbach» en *Ulrike Rosenbach*, Frankfurt, 1982.

<sup>19</sup> AA.VV., *Video...*, Workshop Press, 1986.

<sup>20</sup> M. Sturken, «Les grandes espérances et la construction d'une histoire» en *Communications, loc. cit.*

mente por los progresos técnicos acaecidos en este tiempo, han adquirido pese a ellas un aura que exalta su dimensión artística: precisamente lo obsoleto del aspecto técnico de estos productos, nacidos en el cuadro de una concepción del mundo orientada hacia la homologación y lo efímero, favorece su solemnización cultural. Es paradójico que los resultados de la actividad artística más inmediatamente reproducible y más dotada de poder de difusión hayan asumido el estatuto de preciosas reliquias.

En tercer lugar, como resalta siempre Marita Sturken, el deterioro físico de las cintas favorece y estimula el surgimiento de una actitud histórica, que establezca la autonomía y la legitimidad de esta nueva forma de arte. Nace así una necesidad de selección que paradójicamente se ejercita en obras que adoptaban generalmente el tiempo real como una provocadora declaración programática de la especificidad técnica del medium. Esta solemnización histórica del vídeo tiene consecuencias también en la producción actual, de la cual se empieza exigiendo un más elevado nivel cualitativo y una completa profesionalidad. En fin, ya no es el tiempo del salvaje vídeo-maker, que viviendo constantemente en la precariedad y en lo efímero encuentra en la videocámara el espejo de su condición<sup>21</sup>. La última paradoja del vídeo es su institucionalización. Ésta es una consecuencia inevitable de su virtualidad, del aura y de la historicización. De hecho si el problema principal llega a ser la conservación de las cintas de vídeo y la garantía de su fruición, sólo la videoteca parece estar en condiciones de asegurar tales prestaciones. Por lo demás, ya desde el comienzo algunos prestigiosos museos y fundaciones americanas han sido productores de vídeo-arte<sup>22</sup>. Los acontecimientos del vídeo de este modo no hacen más que evidenciar una situación socio-cultural general, en la cual —como observa Gene Youngblood, el famoso autor de *Cinema expanso*—<sup>23</sup> las capacidades de destrucción del hombre han llegado a ser enormemente más grandes que sus capacidades de creación. Esta situación permite una nueva reflexión sobre la institución en general y sobre su capacidad de resistir a la disolución, a la destrucción, a la muerte, a la completa desaparición de los horizontes vitales y culturales de enteras generaciones.

En conclusión, es aún importante observar que el elemento propulsor de este renovado interés hacia la institución no es el fundamento intrínseco, sino *la atracción* ejercida por todo lo que es *solemne*. Por esto se cae en la oposición clásica entre institución e

---

<sup>21</sup> Uno de los casos más interesantes de uso «salvaje» del vídeo es narrado por J. Downey, «Noreshi Towai» en *Video 80* (S. Francisco), 1982, núm. 4.

<sup>22</sup> M. Sturken, *loc. cit.*

<sup>23</sup> J. Youngblood, «Vidéo et utopie» en *Communications*, *loc. cit.*

individuo, porque también la persona, individualmente, puede llegar a ser objeto de solemnización<sup>24</sup>, como es especialmente evidente en el caso de los artistas de vídeo. Los caracteres de esta práctica artística, que según algunos autores pueden ser definidos como narcisistas, de hecho parecen favorecer una orientación no tanto autobiográfica, sino propiamente autorretratista. Raymond Bellour, que ha estudiado una serie de vídeos americanos, canadienses, alemanes y japoneses bajo este ángulo interpretativo, poniéndolos en relación con la tradición literaria de la autobiografía y del autorretrato, llega a conclusiones muy interesantes: con el vídeo «el egotismo ya no es materia de recuerdo, sino la nota indeleble de un presente perpetuo y suspendido, según el cual a través de palabras-imágenes, el antes y el después, el interior y el exterior, muestran en superficie la profundidad que hace tiempo estaba garantizada por el efecto de contraste entre diferentes modos»<sup>25</sup>.

El vídeo parece por esto un instrumento que permite la solemnización del presente. Nuestra vida se desarrolla siempre al presente: «el aspecto más sorprendente de nuestra existencia» —observa el vídeo-artista Bill Viola—<sup>26</sup> «es su continuidad». Ésta es un hilo que no se rompe nunca: nosotros vivimos en el mismo momento desde el primer minuto de nuestra concepción. La primacía del presente, que constituye una de las líneas directivas principales de mi trabajo filosófico<sup>27</sup>, encuentra así en el vídeo un punto de referencia y de confrontación muy importante. La idea de publicar las actas de un congreso sobre cultura del vídeo y de la televisión en el mismo momento en el que se desarrolla me parece perfectamente adecuada para sus contenidos; además entra en aquella estrategia de solemnización que se está afirmando como la línea hegemónica del próximo decenio.

---

<sup>24</sup> He estudiado este proceso de solemnización del autor en «Il forte sentire di Carlo Michelstaedter» en *Alfabeta* 1987, núm. 102.

<sup>25</sup> R. Bellour, «Autoportraits» en *Communicatons*, loc. cit.

<sup>26</sup> B. Viola, «Will there be Condomiynms in Data Space?», *Vidéo* 80, 1982, núm. 5.

<sup>27</sup> M. Perniola, *Transiti. Come si va dallo stesso allo stesso*. Cappelli, Bolonia, 1989, 2.

## ¿De verdad o de mentira?

ALBERTO MUNARI

La confusión entre las reglas del juego y el juego de las reglas es el peligro más grave en el que una sociedad puede incurrir<sup>1</sup>.

En realidad, todo grupo organizado se funda en el respeto simultáneo de dos tipos de reglas que deben mantenerse siempre muy distintos: las reglas que rigen los comportamientos individuales y sociales y las que definen los procedimientos a seguir para modificar las primeras. La indiferenciación de estos dos niveles puede llevar al grupo social a la disgregación y al individuo a la locura.

Las diversas sociedades humanas, ya desde los primerísimos estadios de sus evoluciones, se han preocupado siempre de encontrar unas indicaciones especiales e inequívocas, con el fin de materializar y de hacer lo más evidente posible esta distinción fundamental. Casi en cualquier lugar han sido definidos lugares y tiempos especiales, que marcasen la diversidad de nivel de los dos sistemas de reglas. Se destinaron así lugares y tiempos «sagrados», donde estaba permitido decir palabras vedadas, realizar actos prohibidos, subvertir las reglas sociales<sup>2</sup> (aún hoy, dentro de los muros de ciertos templos y en

---

<sup>1</sup> El juego de palabras está inspirado por A. Papaloizos, *Le jeu de la règle*, Ed. Lang, Berna, 1977.

<sup>2</sup> Esenciales, desde este punto de vista, son los análisis que René Girard ha desarrollado en *La violence et le sacré* (Grasset, 1972) y en *Des choses cachées depuis la fondation du monde* (Grasset, 1978). Para profundizar mejor en esta aproximación, a nuestro parecer fundamental para comprender las mutaciones en curso en el modo

momentos muy determinados, es posible realizar actos que podrían ser calificados de canibalismo, aunque sea sólo simbólicamente<sup>3</sup>. Éstos eran muy distintos de los lugares y de los tiempos cotidianos, «normales», donde, al contrario, no estaba permitida ninguna transgresión. Muchos eran los «marcadores de diferencia» puestos para subrayar la diversidad de aquellos lugares y de aquellos tiempos: murallas, fosos, portales, escalinatas, columnatas, dimensiones gigantescas, guardianes, uniformes, modo de vestir, humos, perfumes, luces, fuegos, fuentes, músicas, sonoridad, separación de los sexos, hacer silencio, cubrirse la cabeza, descubrirse la cabeza, quitarse los zapatos, arrodillarse, postrarse, etc. Es interesante observar como casi todos los mismos marcadores se vuelven a encontrar todavía hoy para separar aquellos lugares y aquellos tiempos ya no sagrados, pero todavía destinados al juego de las reglas: cortes, palacios de justicia, gobiernos, ministerios, etc.

Sin embargo, la preocupación de marcar bien la diferencia entre las reglas del juego y el juego de las reglas no se limita sólo a los comportamientos concernientes al respeto de las condiciones de base que permiten la vida individual y social. El peligro de aquella confusión es tal que se ha intentado evitarla también en los niveles más abstractos. Todas las sociedades, por ejemplo, prevén lugares y tiempos precisos para desarrollar la actividad del comercio: entre las diversas actividades humanas, de hecho ésta ha sido considerada siempre como potencialmente subversiva del orden social, cualquiera que sea, porque aun funcionando según ciertas reglas exactas, ésta admite en su propio desarrollo también la discusión de aquellas mismas reglas<sup>4</sup>. Así, tanto en las aldeas africanas como en las ciudades europeas, el mercado se da siempre en un espacio determinado, generalmente cercado aunque no esté cubierto, utilizable mediante pago por los mercaderes que quieren ejercer allí su comercio y donde circulan guardias especiales para controlar que los intercambios tengan lugar en aquel espacio y no en otro lugar<sup>5</sup>. También los tiempos del comercio están reglamentados y están previstas sancio-

---

actual de entender los sistemas de valores, véase *Violence et vérité*, resultado del Coloquio de Cerisy-la-Salle de 1983 consagrado precisamente a R. Girard (Grasset, 1985).

<sup>3</sup> Por ejemplo durante la Misa católica, en el momento de la Comunión.

<sup>4</sup> La contratación, ya sea ésta únicamente verbal y «espontánea» como el regatear, o más formal y estructurada como la definición de un contrato, de hecho no es más que la definición de las reglas que deberán posteriormente regir la transacción económica. Es decir: el juego de las reglas que serán posteriormente las reglas del juego.

<sup>5</sup> Una forma aún más abstracta de este género de control se halla en aquellas comisiones jurídicas de muy reciente institución que controlan las transacciones de bolsa con el fin de evitar las así llamadas «operaciones de iniciados» que son condenables precisamente porque están preparadas fuera de los lugares y de los tiempos de la bolsa.



nes para quien lo hace fuera del horario establecido. Diversos, pero siempre presentes, son los marcadores de diferencia que sirven para indicar que las transacciones en curso son de naturaleza comercial: puertas, verjas, horarios, tickets, rótulos, trajes especiales, escapara-tes, anuncios, bandos, facturas, recibos... y naturalmente dinero, el marcador por excelencia. De hecho, el simple dinero es suficiente para marcar la diferencia entre el comercio del sexo y el amor, entre la consulta del especialista y el consejo amistoso, entre el soporte profesional y el consuelo afectuoso.

Pero entre todos los comportamientos individuales y colectivos, el más arriesgado para la sociedad así como para el individuo es aquella forma sutil de juego de las reglas que constituye la ficción: la demar-cación entre el «actuar de mentira» y el «actuar de verdad» es de hecho tan tenue que el riesgo de confusión y por tanto de desestabilización del orden social y de evaporación del principio de realidad indivi-dual, es siempre muy grande<sup>6</sup>.

Es significativa la colocación social de aquella forma de ficción colectiva organizada que es la representación teatral: de hecho ésta ha sido confinada siempre en lugares y tiempos especiales. Antes reservada sólo a los ministros del templo, fue después, durante largos siglos, ligada de todos modos a lugares y momentos de carácter sagrado, y es aún hoy ejercida sólo en espacios y tiempos expresa-mente dedicados a ella. Las reglas de las sociedades contemporáneas prevén incluso sanciones civiles y penales para quien invadiese el orden cotidiano con la representación teatral sin prever las indicacio-nes espacio-temporales necesarias para hacer muy evidente la distin-ción entre el «actuar de mentira» y el «actuar de verdad». En realidad, también las formas más espontáneas e improvisadas de teatro han puesto siempre cuidado en servirse de diversos marcadores de dife-rencia, como por ejemplo un palco, un recinto, un signo en el suelo, un fondo musical, una iluminación especial, una forma cualquiera de pago, etc. A falta de otra cosa, serán los espectadores mismos los que, colocándose alrededor de los actores, marquen un espacio diferen-ciado.

También el disfraz, forma especial de ficción, está generalmente prohibido en tiempo «normal». Éste está permitido sólo en ciertos períodos bien definidos, como por ejemplo durante el Carnaval en los países católicos. Muy significativas son algunas disposiciones de la policía que regulan el disfraz: en ciertos países, por ejemplo, está vedado a los adultos que se disfracen, mientras que está admitido para los niños<sup>7</sup>; en otros, es necesaria una autorización para organizar

---

<sup>6</sup> La obra de J. Baudrillard y especialmente *Simulacres et simulation* (Galilée, París, 1981), es especialmente iluminadora para este fin.

<sup>7</sup> Como en Ginebra, durante el curso de la *Escalade*.

una fiesta privada de disfraces<sup>8</sup>. En todos los casos, la preocupación es siempre la misma: la ficción debe estar siempre acompañada por marcadores suficientemente explícitos en grado de evitar toda confusión entre el «actuar de mentira» y el «actuar de verdad».

De hecho, el uso de los marcadores de diferencia no ha supuesto nunca grandes problemas hasta cuando los comportamientos «de mentira» y los verdaderos se realizaban en dimensiones espaciales y temporales a la medida del hombre —como precisamente en las representaciones teatrales o en los disfraces. Las cosas se han complicado cuando las nuevas tecnologías han introducido espacios y tiempos fuera de medida respecto a aquéllos de la acción humana.

Por ejemplo, el cine ha introducido notables subversiones en los espacios y en los tiempos de su confección, mientras que ha cambiado muy poco los espacios y los tiempos de su fruición. Para el actor de cine, de hecho, es mucho más difícil que para el de teatro reconocer y seguir los marcadores que diferencian los momentos de ficción de los «verdaderos», dada su interpenetración desordenada respecto al curso «normal» del tiempo. También los marcadores espaciales son más difíciles de identificar, ya que no están agrupados alrededor de un único lugar, generalmente el escenario, sino que son difundidos en varios lugares diversos: en los platós, en falsos edificios, en edificios verdaderos pero de uso ficticio, en la naturaleza verdadera, en paisajes falsos naturales, etc.<sup>9</sup> En cambio, el espectador puede hallar marcadores ya familiares: la proyección tiene generalmente lugar en espacios a ella dedicados, a los cuales se accede mediante pago, en horarios fijos, etc., como para una representación teatral; los comportamientos admitidos en la sala de proyección no son muy dispares de los admitidos en el teatro, comprendidos aplausos y silbidos —aunque los interlocutores directos (autores y actores) estén físicamente ausentes. Sin embargo hay una novedad: mientras que en el caso del teatro todos estos marcadores normalmente garantizan al espectador que asiste a un espectáculo de ficción, en el sentido de que la acción que se desarrolla en un escenario es «por definición» siempre una ficción, en la pantalla del cine, al contrario, se pueden también contemplar documentales, es decir, espectáculos «verdaderos». Así nace la necesidad de hallar nuevos marcadores para evidenciar la diferencia entre filmaciones «verdaderas» y filmaciones de ficción: por ejemplo un intervalo de tiempo «vacío», un desplazamiento

---

<sup>8</sup> Como en Nueva Jersey.

<sup>9</sup> Véase por ejemplo las notables dificultades sufridas por los actores que han trabajado para el reciente film de Zemeckis y Spielberg «*Who framed Roger Rabbit?*», donde las acciones de los protagonistas «humanos» debían ser rodadas en ausencia de los protagonistas «animados». Cfr. también la intervención de F. Pinto en *Videoculture* de 1988 (págs. 84-86).

miento de horario, el «fuera de programa», acotaciones especiales y advertencias al inicio o al final de la filmación<sup>10</sup>, diferencias de precio, etc. A pesar de esto, en muchos casos se han producido confusiones y contaminaciones recíprocas entre filmaciones «de mentira» y filmaciones «de verdad», como por ejemplo trozos de documentales insertados en films de ficción, o reconstituciones «novelescas» en reportajes documentales. Confusiones y contaminaciones se manifiestan también entre la ficción filmada y la realidad cotidiana: por ejemplo son numerosas las polémicas a propósito de la violencia presente en los films de ficción y de su pretendida responsabilidad respecto a la violencia que se manifiesta en la sociedad; también son muy recientes los intentos de boicoteo de un film declaradamente de ficción por parte de quien no lo estima conforme a los acontecimientos «históricos» a los que se refiere<sup>11</sup>.

Pero las cosas se hacen aún más complicadas con la llegada de la televisión: los marcadores necesarios para mantener la diferencia entre ficción y documental, entre representación televisiva y realidad cotidiana se hacen cada vez más difíciles de encontrar y de gestionar; ya no se puede, en especial, basarse en las dimensiones físicas del espacio y del tiempo para construirlos.

Una primera gran dificultad está constituida por el hecho de que la pantalla televisiva se encuentra insertada, confusa, es parte integrante del mismo espacio y del mismo tiempo de lo profano cotidiano. Para ver la televisión ya no se sale de casa y cada vez menos las casas dedican a la televisión una habitación apropiada: muchas casas contemporáneas tienen otros televisores distribuidos en la cocina, en la sala de estar, en el dormitorio. Por tanto, ya no hay marcadores espaciales físicos (puertas, escalinatas, tickets, trajes especiales, etc.) ni simbólicos (actitudes especiales, deferencias, devociones, etc.) que separen el espectáculo que emerge del vídeo de cualquier otro espectáculo observable en el ambiente doméstico o por la ventana de casa. Ni hay marcadores temporales: en cualquier momento del día y de la noche, en días festivos como en laborales, es posible ver la televisión; antes bien, ésta a menudo permanece encendida ininterrumpidamente, mezclándose así y sobreponiéndose a todos los tiempos de lo cotidiano, de lo sagrado y de lo profano, de lo público y de lo privado.

---

<sup>10</sup> Como por ejemplo la acostumbrada declaración «toda referencia a hechos realmente acaecidos es puramente casual...». Sobre el uso de este marcador especial de diferencia valdría la pena por otra parte desarrollar un estudio comparativo profundizado: ¿es suficiente su afirmación para quitar veracidad a la ficción (como en el caso de «*La piovra*», y viceversa ¿es suficiente su negación para afirmar la veracidad de un documento (como en el caso de «*L'orso*»)?

<sup>11</sup> Cfr. «*The last temptation of Christ*» de Scorsese.

Otra dificultad peculiar al medio televisivo se da por el hecho de que la televisión no propone sólo ficciones, como el teatro y en gran medida también el cine, sino que quiere también ofrecer información «verdadera». A la dificultad de localizar marcadores adecuados que diferencien la representación televisiva del contexto físico y simbólico circunstante, se añade por tanto la extremada dificultad de hallar marcadores internos en el medio mismo que diferencien las ficciones de los documentales. Si después se considera también la publicidad, que no es ni ficción ni documental, los problemas se hacen más graves aún. Las figuras de la presentadora, que se inserta entre los diversos programas y del presentador, que caracteriza desde el interior los programas de actualidad, han funcionado durante cierto tiempo como marcadores de diferencia. La publicidad estaba «encuadrada» por una sigla inicial y por una sigla final<sup>12</sup>. Sin embargo hoy, con la aceleración de los ritmos de presentación de los programas y con la distribución más homogénea de los papeles sobre los sexos, también estos marcadores tienden a desaparecer. Por tanto se intenta recurrir a otras estrategias de demarcación, como por ejemplo el uso de siglas musicales características, fuertemente dispares de cualquier otra, para marcar el inicio de las transmisiones de actualidad (y en especial del telediario), o el aumento sistemático del volumen sonoro durante los spots publicitarios; pero se trata siempre de marcadores mucho más «débiles» y menos inmediatos que los usados precedentemente y que requieren un cierto aprendizaje por parte del espectador.

Pero hay más: la competencia creciente entre los media y entre las diversas redes televisivas induce a una cada vez a una mayor espectacularidad de la representación, ya sea ésta de ficción o de actualidad. Las transmisiones de actualidad y en especial el telediario, tienden a ser construidas con criterios cada vez más semejantes a los de la dramatización espectacular, atributo típico de la ficción. La diferenciación entre «actuar de mentira» y «actuar de verdad» se debilita por tanto cada vez más, hasta el punto de que, encendiendo al azar el televisor, se necesitan a veces varias decenas de segundos de observación antes de poder individualizar la naturaleza de la transmisión en curso. También en este caso aparecen nuevas estrategias de diferenciación: el uso constante de subtítulos<sup>13</sup>, una mayor estandarización de la red horaria, la «especialización» de ciertos canales<sup>14</sup>, etc.

---

<sup>12</sup> Como el famoso «Carosello». Lo es aún hoy en las redes suizas y en algunas italianas, mientras ya no lo es en las francesas y en la mayor parte de las redes privadas. (N. de la T.: Carosello: espacio dedicado sólo a la publicidad que normalmente precede los espectáculos de mayor audiencia).

<sup>13</sup> Como en la red americana CNN.

<sup>14</sup> Como aquéllos dedicados únicamente a la información o a los clips musicales, o a los concursos, etc.

Pero también en este caso los marcadores usados son cada vez más abstractos y más finos, y son reconocibles sólo por quien ya está acostumbrado al medio televisivo.

Aparece aquí una mutación cultural importante respecto al uso de los marcadores de diferencia: mientras que al inicio éstos eran «universales», en el sentido de inmediatamente reconocibles por cualquiera, hoy para poderlos reconocer es necesaria cierta cultura específica, cierto nivel de «alfabetización». No hacía falta ninguna cultura especial para comprender que una imponente escalinata daba acceso a un lugar de excepcional importancia, de deferencia y de respeto; en cambio hace falta ya cierta dosis de sensibilidad de los medios sólo para darse cuenta de que el volumen sonoro de los spots publicitarios está sistemáticamente más elevado.

Pero del vídeo, hoy, no salen sólo imágenes filmadas o imágenes de dibujos animados, cuyas diferencias son inmediatamente perceptibles: cada vez más a menudo, aunque sea por ahora sólo en las siglas, en los «clips» y en cierta publicidad, aparecen imágenes de síntesis obtenidas electrónicamente, semejantes a las que aparecen en la pantalla de ciertos ordenadores. Entonces vemos que se debilitan nuevas categorías de marcadores, que hasta ahora diferenciaban la televisión de los otros instrumentos electrónicos: el mando a distancia del aparato televisivo se hincha y se vuelve cada vez más semejante al teclado de un ordenador.

Mientras tanto los ordenadores se hacen cada vez más «amigables» y divertidos: sus pantallas se enriquecen de colores y de movimiento; están en condiciones de emitir sonidos, de producir y de elaborar música, de integrar y de reelaborar imágenes de vídeo, de sintetizar el lenguaje, de responder verbalmente, etc. Con los ordenadores domésticos ya es posible divertirse inventando historias, participando en aventuras apasionantes, simulando guerras, catástrofes, «cracks» económicos, nuevas evoluciones biológicas, viajes interplanetarios, etc.

Y como el ordenador, la televisión se hace cada vez más «interactiva» su usuario ya no es un simple espectador, sino que puede intervenir activamente, por medio de mandos a distancia, cámaras de vídeo, etc., en la elaboración de las representaciones que aparecen en su vídeo.

Paralelamente, el teléfono se provee de un vídeo y de un teclado, el auricular se separa del hilo y se puede llevar en el coche, las voces y las imágenes se digitalizan y corren próximas a datos numéricos, télex y fax.

Dentro de poco, de una única pantalla emergerán boletines de bancos, reportajes de actualidad, juegos de simulación, cartas de amor, telenovelas, llamadas telefónicas, imágenes vía satélite, mensajes privados, publicidad, catálogos, recuerdos de vacaciones y quien sabe qué más. Y todo esto se mezclará con los diversos hechos

pequeños y grandes de la banalidad cotidiana y con las sorpresas alegres y tristes de un futuro cada vez más imprevisible. Con el mismo mando a distancia se podrá cambiar de canal, telefonar, votar al Presidente, cerrar la puerta, sacar dinero del banco, calentar el café, decidir expulsar a los extranjeros, modificar la continuación de la telenovela, jugar al póker, simular un terremoto, activar el antirrobo del coche.

Las mutaciones culturales en curso son indudablemente muy importantes, ya sea porque tocan los aspectos más profundos del comportamiento comunicativo humano, como por la extremada velocidad con la que están manifestándose. Sin embargo no son de naturaleza diversa de la que desde siempre ha guiado la evolución cultural de nuestra especie: también hoy, de hecho, se trata de pasar a niveles de representación y de simbolización cada vez más refinados, del mismo modo que cuando, hace muchísimos siglos, el hombre tuvo la idea de lanzar a su enemigo no ya una piedra, sino un anagrama. Sólo que, al aumentar el refinamiento de las simbolizaciones, aumenta también la finura de las diferenciaciones: si entre una piedra y un insulto la diferencia es evidente, entre una imagen videograbada y una imagen de síntesis, entre un film-catástrofe y una catástrofe filmada, entre una simulación de guerra y una guerra simulada, las diferencias son mucho más sutiles. Sin las competencias necesarias para poder discernir las nuevas categorías de marcadores, el proceso evolutivo parece entonces recursivo y el referente parece evaporarse<sup>15</sup>.

Pero para adquirir estas nuevas competencias es necesario volver a ver la jerarquía de valores a la cual nos queremos referir. Por tanto los cambios más profundos conciernen más bien a la relación que el individuo establece y elabora respecto a la misma cultura: es esta relación con el saber<sup>16</sup> la que de hecho determina, en último término, el uso que se puede hacer de los diversos media, así como la capacidad de reconocer los marcadores de diferencia pertinentes. Sin una relación positiva con el saber tecnológico y lógico-matemático, por ejemplo, el uso del ordenador difícilmente puede alcanzar niveles satisfactorios<sup>17</sup>. Pero la relación con el saber no depende sólo de una elaboración más o menos adecuada de los sistemas de conceptualiza-

---

<sup>15</sup> Como afirma Baudrillard: «Así todo el sistema se torna sin peso, se hace gigantesco simulacro... que no se intercambia ya contra la realidad, sino que se intercambia consigo mismo, en un ciclo ininterrumpido donde la referencia y la circunferencia ya no están en ninguna parte.» («La précession des simulacres», *Traverses*, 1978, 10, pág. 6.)

<sup>16</sup> Junto con Donata Fabbri hemos desarrollado esta temática en más de una ocasión, entre las cuales recordamos: *Strategie del sapere. Verso una psicologia culturale* (Dedalo, Bari, 1984); «Il conoscere del sapere. Complessità di psicologia culturale» (en *La sfida della complessità*, Feltrinelli, Milán, 1985).

<sup>17</sup> También medios mucho menos sofisticados, como el teléfono, pueden presentar serios problemas de uso en ciertos países donde la cultura tecnológica no está

ciones necesarias: ésta implica también los sistemas de valores a los cuales se hace referencia. Es evidente, por ejemplo, que la creatividad científica de un instituto de investigación no depende sólo de la calidad y de la sofisticación de los sistemas de conceptualizaciones usados, sino también de la adhesión auténtica y sincera de los científicos que trabajan allí en valores como el anticonformismo, la libertad de crítica, el deseo de innovación, la originalidad, la espontaneidad, la tolerancia, etc.

La relación con el saber que durante muchos siglos ha caracterizado la cultura nordoccidental estaba basado, al contrario, en valores como el respeto a la autoridad<sup>18</sup>, la búsqueda de la continuidad<sup>19</sup>, la conmensurabilidad entre causa y efecto<sup>20</sup>, la exigencia de la certidumbre<sup>21</sup>, la necesidad de la simplificación<sup>22</sup> y, naturalmente, la infundabilidad entre «realidad» y representación, entre el «actuar de mentira» y el «actuar de verdad».

Si los desarrollos de las ciencias naturales y humanas contemporáneas están llevando a la revisión de muchos de aquellos valores, es indudablemente a la formidable explosión del actual sistema mediático a la que se puede atribuir el desmoronamiento progresivo de los marcadores de diferencia entre «realidad» y representación, y el consiguiente resquebrajamiento de la confianza en un referente último y absoluto<sup>23</sup>.

Por tanto ¿vamos hacia una nueva Babel, la disolución de la socie-

---

todavía suficientemente difundida: por ejemplo, la costumbre que muchos campesinos de África centro-occidental tienen de quemar los campos antes de la siembra, hace que el servicio telefónico quede a menudo inservible porque se queman también los palos que sostienen las líneas.

<sup>18</sup> Y en especial el respeto a la autoridad divina, la única considerada en condiciones de revelar el «verdadero saber».

<sup>19</sup> Basta con pensar en como la convicción de que la naturaleza sufre de «horror vacui» haya condicionado la física durante muchos milenios (cfr. también para las notas siguientes, Morris Berman, *The reenchantment of the world*, Bantam Books, 1984).

<sup>20</sup> Que ha retrasado gravemente la comprensión de los mecanismos de control de los equilibrios ecológicos, y contribuye aún hoy a subvalorar muchos peligros de contaminación.

<sup>21</sup> Responsable del retrasado desarrollo, al inicio del siglo, de las ciencias estadísticas, de la mecánica cuántica, de la formalización econométrica y de todas aquellas disciplinas que estudian fenómenos de fuertes componentes de almacenamiento.

<sup>22</sup> Responsable de haber retrasado hasta nuestros días la comprensión de los fenómenos complejos, y de mantener aún hoy en vigor metodologías pedagógicas inadecuadas para la adquisición de las actitudes necesarias para la supervivencia en el mundo contemporáneo (cfr. el ya citado *La sfida della complessità*, y el análisis crítico de Donata Fabbri en «Il vissuto della complessità»; *Quaderni di Formazione Pirelli*, núm. 61, 1987).

<sup>23</sup> Aunque no sean insignificantes a este propósito las aportaciones de diversas disciplinas científicas: véanse por ejemplo los desarrollos recientes de algunas corrientes de las neurociencias, de la inteligencia artificial y de la psicología cognitiva (cfr. por ejemplo *Autopoiesis and cognition* de H. Maturana & F. Varela, Reidel, 1980; cfr. tam-

dad, la alienación del individuo? No necesariamente, si la indiferenciación entre «realidad» y representación se acompaña con la conciencia de la inevitable multiplicidad de las representaciones posibles. Será indudablemente cada vez más difícil saber quién «actúa de mentira» y quién «actúa de verdad»: sin embargo no habrá necesariamente confusión, si sabemos ver que cada uno «actúa de mentira» en un modo suyo peculiar. Si la identidad de los actores está preservada y reconocible, ¿qué importa entonces saber quién es «de verdad real»?<sup>24</sup> No es «el principio de realidad» el que sirve para distinguir las reglas del juego, del juego de las reglas: éste puede tener lugar en cualquier sitio, en una sucesión de niveles donde el inicio y el final tiene poca importancia. Todo juego de las reglas puede llegar a ser reglas del juego por un juego de nivel superior, y así sucesivamente en la una y en la otra dirección. Poco importa saber cuál es el «verdadero» juego: lo que importa es poder distinguir siempre, localmente, entre reglas y juego.

El mundo contemporáneo, cada vez más conexionado, informatizado y mediatizado, se volverá cada vez más difícil de comprender y de vivir para quien mantenga una relación con el saber basada en la afanosa búsqueda de la separación definitiva entre «res cogitans» y «res estensa», entre sujeto y objeto, entre naturaleza y cultura, entre realidad y representación, entre «verdad» y «ficción», porque los marcadores de diferencia que necesite, estarán cada vez menos disponibles y serán menos creíbles. En cambio, el mundo será fascinante y entusiasmante para quien sepa desarrollar una epistemología operativa<sup>25</sup> sensible a los múltiples y sutiles matices de diferencias y de semejanzas que tejen la densa retícula de interdependencias entre las innumerables representaciones que lo constituyen. Para quien, en especial, sepa no ya despreciar la fecundidad del pensamiento analógico y redescubrir en la metáfora la clave de lectura unificadora de esta nueva «realidad» nuestra<sup>26</sup>.

---

bién nuestros artículos «Soggetto-oggetto: nuovi rapporti di complessità» en *Quaderni di Formazione Pirelli*, 61, 1987, y «Les concepts d'équilibration majorante et d'homéostasie dans la psychogénèse du sujet individuel» en *Archives de Psychologie*, 56, 219, 1988).

<sup>24</sup> ¿Es de verdad importante, para comprender y apreciar plenamente las estrategias en curso en la actual escena política, saber si en un cierto establecimiento del África del Norte se fabrican «realmente» pesticidas o armas químicas?

<sup>25</sup> Junto con Donata Fabbri hemos definido este término en los ya citados *Strategie del sapere y Il conoscere del sapere. Complessità e psicologia culturale*. Véase también «Epistemologia operativa e processi di apprendimento di D. Fabbri, en *La formazione: Modelli e metodi*, Milán, 1988.

<sup>26</sup> Porque «...», la metáfora no es sólo poesía, no es mala lógica o buena lógica, sino que es de hecho la lógica en la cual el mundo biológico se ha construido, la característica fundamental y el cemento organizador de este mundo de procesos mentales...» (Gregory Bateson en G. Bateson & M.C. Bateson *Angels Fear*, Bantam Books, 1988, pág. 30).



## Valores ético-educativos y valores estéticos en la cultura de los media

ALBERTO GRANESE

Como todos los argumentos de alguna relevancia el tema de esta aportación puede inspirar consideraciones de simple «buen sentido» (con todo lo que de extensivo y de limitativo implica este concepto) o reflexiones más elaboradas, complejas y comprometidas, tales como para representarse como un «échantillon» o un «abrégé» de filosofía de la comunicación de los mass-media o de las relaciones sociales consideradas generalmente bajo el perfil y la especie de la comunicación asumida con la plenitud de sentido que hace de ella una categoría fundamental también desde el punto de vista de la organización civil y política y de la definición y realización de los valores democráticos.

Aquí se podría, de forma preliminar y catalogadora, señalar legítimas combinaciones de elementos y subtemas en este discurso. Ya la conjugación de lo ético y de lo estético, de por sí considerada ya en un cuadro de «cumplimientos», ya de finalidades educativas, merecería ser pensada con todo el rigor posible, con referencias a una literatura poco menos que imponente. El sistema de los mass-media induce a volver a ver esta relación y a profundizarla críticamente desde muchos puntos de vista. Por este camino, excluida como inadmisibles una estetización de la ética o una «moralización» de lo estético, quizá quedaría por desarrollar la temática bajo el perfil de una filosofía de la praxis, o quizá mejor aún, de una «filosofía práctica» en cuyo ámbito lo «estético» podría recalificarse (ante todo en el plano de la definición y del análisis) sin perder nada de su especificidad (pién-

sese en las aportaciones de Lukàcs, de Mukarovsky, Arnheim, Gombrich) o en las de filósofos de corriente hermenéutica que asocian en su reflexión una semántica y una teoría del lenguaje con una teoría de la acción (en una perspectiva bosquejada también por G. Dorflès en diversos estudios y quizá más especialmente en un ensayo sobre «proairésis» ya interesante bajo este perfil por su título (*Dal significato alle scelte*)<sup>1</sup>.

Otro subtema (más bien, otro importante grupo de subtemas) concierne al concepto de industria cultural y de cultura difundida. En esta perspectiva el discurso sobre la cultura difundida con medios técnicos (o por decirlo mejor con tecnologías: técnicas coordinadas de eficacia «garantizada» y con resultado cierto) se conjuga con el de la democracia. La relación entre cultura de masa y democracia está muy lejos de estar aclarado satisfactoriamente, ya sea en el nivel teórico o en el práctico, pero algunos aspectos de este problema resultan evidentes (con sus diversas contradicciones y con sus paradojas teóricas y prácticas) ya en un primerísimo análisis. Por una parte una democracia es difícilmente comprensible sin una «información» (en el sentido pleno del término «in-formar») y una comunicación «de masa». Pero por otra la cultura «de masa» (en gran parte coincidente con la que se quiere definir «industria cultural») ha sido sometida a críticas muy severas y en algún caso tendencialmente destructivas precisamente desde el punto de vista de lo que se podría llamar «el espíritu» de la democracia. La reprensión intransigente, y por muchos aspectos apocalíptica, de T. W. Adorno precisamente contra la industria cultural (la ilustración como mistificación de masa) constituye su ejemplo «clásico». Es Adorno, con espíritu «frankfurtiano» el que habla a propósito del «poder total del capital», del «triumfo del capital invertido», del «equivalente estético del dominio», de la «barbarie estética» y de la «barbarie de la industria cultural», de los inconvenientes (evidenciados con más especificidad por W. Benjamin) de la *reproducibilidad*, de la identificación con el poder a través del «amusement», etc.<sup>2</sup> Sería interesante remarcar (pero aquí no es posible hacerlo) los puntos de convergencia del análisis desarrollado por el exponente de una escuela en la que se combinan motivos marxianos y heideggerianos como la frankfurtiana y la (específicamente tematizada como reflexión sobre la democracia) de un jus-positivista como Kelsen, lejano del heideggerismo y de sus derivados y abiertamente crítico respecto al marxismo. Se puede decir que Kelsen, defensor de un principio de democracia «incondicional» ha defendido su tesis con inflexiones

---

<sup>1</sup> G. Dorflès, *Dal significato alle scelte*, Einaudi, Turín, 1973.

<sup>2</sup> M. Horkheimer, T. W. Adorno, *Dialettica dell'illuminismo*, Einaudi, Turín, 1966, págs. 130 y ss.

pesimistas y limitativas: lo que es esencial *en la democracia y para la* democracia (siempre «imperfecta» es «la representación a través de órganos de elección»<sup>3</sup>, trad. it., pág. 193), de tal modo que tendría poco sentido (o sería contradictorio) asociar la democracia a una especial forma de economía o de cultura o a otros factores. Desde este punto de vista en la concepción de Kelsen (o por lo menos en una interpretación plausible de la concepción de Kelsen) los optimismos y los pesimismos acerca de la cultura de masa vehiculada por los media, acaban por compensarse (o mejor por anularse) recíprocamente. La cultura de masa puede verse como un obstáculo al desarrollo de la democracia «sustancial» (como lo es en el caso de Adorno) o viceversa como un «ingrediente» y un factor determinante de la así llamada democracia sustancial. (El hecho —es bueno repetirlo— es el de que no existe para Kelsen una «sustancia» de la democracia más allá del hecho «objetivamente verificable» de la representación a través de órganos de elección.

Algo semejante (una especie de ambivalente pesimismo) se halla, siempre en una conexión posible, si no efectiva, con la así llamada cultura de masa, en el famoso ensayo de Ortega y Gasset titulado *La rebelión de las masas* (1930). Gasset («kelsenianamente») observa que las masas («por definición») «no deben ni pueden dirigir su propia existencia» y después afirma: «Hoy asistimos al triunfo de una hiperdemocracia en que la masa actúa directamente sin ley, por medio de materiales presiones, imponiendo sus aspiraciones y sus gustos.» «La masa arrolla todo lo diferente, ilustre, individual, calificado y selecto. Quien no sea como todo el mundo, quien no piense como todo el mundo corre el riesgo de ser eliminado.» «La soberanía del individuo no cualificado, del individuo humano genérico y como tal, ha pasado, de idea o ideal jurídico cual era, a ser un estado psicológico constitutivo del hombre medio.» También (justamente) por efecto de los media «el contenido de la vida en el hombre de tipo medio es hoy todo el planeta» de tal modo «que cada individuo vive habitualmente todo el mundo». Pero quien vive habitualmente «todo el mundo» (hay aquí un eco de las reflexiones de Kierkegaard o de Litt) en realidad no vive ninguna vida especial y «auténtica»: «el hombre-masa es el hombre cuya vida carece de proyecto y va a la deriva. Por eso no construye nada, aunque sus posibilidades, sus poderes, sean enormes»<sup>4</sup>.

Es fácil, como se decía al inicio, reducir el tema de los valores ético-educativos de la cultura de los media a enunciados catastróficos

---

<sup>3</sup> H. Kelsen, *La democrazia*, Il Mulino, Bolonia, 1984 (véase ed.) pág. 193.

<sup>4</sup> J. Ortega y Gasset, *La rebelión de las masas*, Revista de Occidente, Madrid, 1960.

acerca de la «masificación» en sentido negativo, el detrimento y el deterioro de la «calidad». Como de la ciencia y de la técnica (y sobre todo de la tecnología) se puede decir de los media que «no piensan» y no permiten pensar y que su uso está destinado a la neutralización del pensamiento, a la creación de un *standard* superindividual de calidad sub-individual, que sacrifica al efímero caduco, lo que el «espíritu» produce o podría producir en su «recogimiento». Ciertamente, por muchos aspectos los media (y sobre todo los media «visuales») están destinados a impedir el «recogimiento» a favorecer la «diversión» (en el sentido pascaliano de «divertissement» y la «evasión». de este modo y por este motivo, siempre según Adorno, el *amusement* (el entretenimiento) entorpece y arrebatata el consentimiento. La gran iluminación de los media es lo contrario de aquella luz discreta y difundinada que es para Heidegger más auténticamente «reveladora»: la luz de la «Lichtung», del claro en el bosque.

Sin embargo, hay un aspecto del final del «recogimiento» que tiende a rescatarse como posibilidad de una «revelación» más sustancial que el concedido a un neo-parmenideo que quiera fijar la mirada en la realidad-verdad *ontológica*. Si Heidegger afirma que «lo verdadero ama ocultarse» la pregunta concierne precisamente a las formas del ocultamiento y del no-ocultamiento. La extrema fragmentación de «verdaderos» (la que acaece en el desmenuzamiento y reconstrucción de la imagen, en la desestructuración o en la reestructuración, en la de-codificación, en la recodificación, en el movimiento o en la mutación) puede ser una vía para la autenticidad (lo que «era» *en origen*). El pluriperspectivismo de lo que llamamos lo «efímero», la complicación y la combinación de los lenguajes, la construcción de imágenes a través de dinamismos puede estar más cerca de la realidad y de la «realización» de cuanto no lo esté el permanecer en la sombra de la *Lichtung*. Herman Hesse ha podido proféticamente criticar la cultura de la «tercera página» representando el juego de las perlas de cristal (que nada tiene que ver con los afeites y las «pailletes» de lo efímero) de la mítica *Castalia*, pero mientras tanto se ha dado la evidencia de que la firme «materia» es un rapidísimo recambio de entidades virtuales e incluso de no-entidades. Ciertamente, en parte, el problema de la ética y de la estética de la cultura de masa es el de la ética y de la estética de lo efímero. Históricamente la ciencia (aproximación casi sacralizada, además de consagrada y profanada, a lo real) está vinculada en su origen al pluriperspectivismo «barroco». Lo frívolo e impoético «barroco» desde este punto de vista, lleva más cerca de la «verdad» científica de cuanto pueda hacerlo una metafísica esencialista de tipo parmenideo o neo-parmenideo. Hace años Giovanni Getto, en el contexto en el que habla de la «condición de pluralidad perséptica y en general de problematicidad y de relativismo, propia de la era barroca» señalaba la posibilidad de «definir en sentido barroco» al

mismo Galileo, hallando motivos suficientes «para legitimar una inserción del gran científico en el cuadro de nuestra civilización». Galileo «pertenece por derecho» al espíritu de la edad barroca «justamente por los motivos profundos y nuevos de su pensamiento»<sup>5</sup>. Del mismo modo se han dado a la luz las implicaciones cognitivo-epistemológicas (y de «visión del mundo») del cubismo y del futurismo (el «cubismo analítico» fue «el producto del desmenuzamiento picassiano de la forma, en sus componentes geométricos y de la materialización a través de geometrías igualmente simples por parte de Braque»).

Con esto se ve cuán amplio es el abanico de los problemas y qué complejo es coordinar discursos como éste que anteceden inmediatamente al tema del valor ético-educativo. Sobre la educación hacia la imagen y a través de la imagen se han hecho correr ríos de tinta, pero no es evidentemente (y, sobre todo, no exclusivamente) bajo este título cuando se puede combinar el tema de la educación con el de la mass-medialidad, así como es gravemente limitativo plantearse el único *problema* de qué pueden hacer los «media» para la educación, aunque, desde otro punto de vista (que debe permitir reflexiones e investigaciones mucho más comprensivas, des-estructurantes y reestructurantes también respecto al concepto de educar) precisamente sea éste el problema (télex Piromallo). Bajo este perfil se impone mucha precaución, dirigida por una parte al control de los impulsos desacralizadores, ya del sistema de los mass-media ya de las formaciones discursivas que critican su función. En el informe MacBridge (1977) se remarcaba como «el peso creciente de la comunicación conlleva para la sociedad una responsabilidad nueva respecto a los sistemas educativos: la de enseñar el buen uso de la comunicación, que denuncia ya sea los peligros de una pseudo-cultura audiovisual como la ilusión del poder informativo». Lo que se requiere es «una educación más crítica, susceptible de liberar al individuo de la fascinación tecnológica, de hacerlo más difícil, exigente y en condiciones de fundar mejor sus elecciones y sus discriminaciones entre los diversos productos de la comunicación». Pero ¿de qué forma, en este punto, se puede retomar el discurso de los valores ético-educativos (un binomio perfectamente legítimo, pero desde muchos puntos de vista «sospechosos») y estéticos? Todo impulsa hacia una recalificación de los términos, hacia una verificación severamente filtrante de las combinaciones y de las coordinaciones conceptuales. El lugar común de la coordinación no profundizada entre lo educativo y lo ético por un lado y entre lo educativo y lo estético por el otro y, transversalmente o de cualquier otra forma, entre lo

---

<sup>5</sup> AA. VV., *Manierismo, Rococó, Barocco (Concetti e termini)*, Accademia Nazionale dei Lincei, Roma, 1962, pág. 87.

ético y lo estético (asociados y sin embargo en sus categorías, distintos también como «esfera», según el esquema crociano) revela casi inmediatamente su propia insuficiencia y su propia inadecuación. «Volver a entender» la educación, volver a entender la información, volver a entender la estética (imagen, lenguaje, etc.) se vuelve una especie de imperativo categórico para salir del lugar común. Desde este punto de vista toda la temática (con todas sus articulaciones de «efímero», «espectacular», etc.) tiene un sentido *solamente* (o principalmente) ya que empuja a pensar en lo que todavía no se ha pensado. Más acá de este esfuerzo no puede haber más que combinaciones naturales de los conceptos-términos, el moralismo de las buenas intenciones y de la edificación, con tonalidad de optimismo apologético o de pesimismo denigrador. Piénsese en cuanto optimismo apologético (generalmente implícito y casi tímido) y pesimismo denigrador (generalmente explícito y «agresivo», probablemente por su carácter de discurso «condividido» e inescuchado en la lógica de un «meliora video proboque deteriora sequor») emerja al tratar de los «media» en general y de televisión en especial.

Desde muchos puntos de vista (conocidos porque han sido abundantemente argumentados en mil ocasiones) es la televisión el medium que más de-realiza. El ídolo electrónico es un *big brother* «al revés», cuya mirada «nos» sigue a donde sea. Decimos «al revés» porque el «vídeo» en realidad no ve nada. Durante horas al día (sobre todo después del ocaso, cuando también otras luces se encienden) brilla o centellea transformando en variable luminescencia psicodélica la penumbra de salones, salas de estar, salitas, plantas bajas o escuálidas chozas y «favelas». Su docilidad (disponibilidad) y «discreción» derivan del hecho de ser (más que el complemento o la correlación funcional) lo *contrario* de una videocámara.

No es un extraño, un espía, un delator potencial; se deja gobernar dócilmente, «encender» o «apagar» dejando a los espectadores el «privilegio» de ver no siendo vistos. Lo que Edith Efron, citada por McLuhan, llamaba el «gigante tímido», no tiene ninguna posibilidad de imponer su propia *presencia*. Pero lo que con su timidez induce es un efecto de de-realización que también otros media producen (también el mundo de los media de papel, los libros, precisamente los de la pirandelliana novela «Mundo de papel»), pero, paradójicamente, en medida inversamente proporcional a su «discreción» y a la facilidad con que se les puede hacer callar. En ningún caso (relación con libros, con periódicos, con la misma radio) la relación es tan «falsamente realista» como para hacer correr el riesgo tan alto de de-realización. Se puede vivir una relación ficticia con un mundo de imágenes (sólo secundariamente de sonidos: el sonido permite una relación más paritaria, ya que el destinatario puede de algún modo imitarlo o

reproducirlo, mientras que nada semejante puede suceder con la imagen, ya sea con la simple e ingenua como —con mayor razón— con la elaborada electrónicamente); imágenes construidas con la oferta al espectador de casi tres millones de puntitos por segundo, con un perfil en continua formación de objetos «creados» por un pincel electrónico. Nace un casi-deber de aceptar el sucedáneo vagamente (a veces penosamente) fraudulento de una relación real hecha de «verdaderos» objetos, verdaderas personas, situaciones «vivas» con la relación virtual hecha de sonidos y de las imágenes difundidas por el «big brother invertido», que parece mirar y no ve; con el cristal ciego que induce, en muchos casos, a la angustia vaga o a la paranoia de una soledad sin salida o al menos sin verdaderos atenuantes (pensemos en los ancianos que aceptan esta ficción-de-vida con una resignación sólo vagamente angustiada y con una especie de aflicción difuminada, diversa, —y es porque debe ser diversa por lo que es inquietante— de la angustia y del sufrimiento) así como de los «queridos difuntos» anticipadamente que, sin embargo, respiran todavía y pueden ser, si no vistos y *mirados*, «mirados». El *big brother* electrónico, en la racionalización de los otros «vivos»: los más jóvenes, los más válidos, los «mira» como un gélido robot-«baby sitter» y en este caso se puede decir que paradójica y virtualmente los vivos «ven» a los queridos difuntos a través del ojo ciego del gigante tímido. Quien mira es de algún modo «mirado», quien asiste es de algún modo «asistido».

Pero ¿qué significa «de-realización» (es fuerte la tentación —pero es un deber resistirse a ella— tolerar «especulaciones» *à la Borges*? ¿Quizá hay una realidad «diversa» de la representada y narrada? ¿Son verdaderamente posibles la realidad-y-la-verdad? ¿Y qué tienen que ver con estos problemas (cómo se combinan con estos problemas) las categorías de lo ético y de lo estético (y cómo se combinan o re-combinan entre ellas *en presencia* de estos problemas? Por un lado la ética (con su halo portador de valores educativos) reacciona a la derrealización (en otro contexto se ha hablado mucho —con diversos matices de significado— de «alienación») mientras que la epistemología (piénsese en el declarado «irrealismo» del Goodman de *Ver y construir el mundo*)<sup>6</sup> puede también tolerarla y la estética (en el aspecto de una semiótica que no mira, por definición la estructura o el ser, sino los signos) puede también hacer de ella una cuestión de honor. Representar hiperrealistamente una pipa y escribir debajo «Ésta no es una pipa» como hace Magritte, decir con Matisse «ésta no es una mujer es un cuadro» o con Van Gogh que una pintura debe «decir» lo real de modo incomparablemente más *verídico* que una fotografía, son actitudes que evocan el problema de la de-realización.

---

<sup>6</sup> N. Goodman, *Vedere e costruire il mondo*, Laterza, Bari, 1988.

Los media se acercan a menudo a configurar un sistema de signos y de mensajes sin un cotejo diversamente factual para el destinatario (algo que realmente ha visto, algo de que realmente es partícipe) lo que puede ser desconcertante, pero no lo es siempre, por sí mismo especialmente negativo o escandaloso. Leer un periódico de grandísima tirada significa saber «lo que todos saben» (se debería escribir, más correctamente: *saber* «qué es» lo que todos «saben»), pero no en el sentido objetivo «primario», sino en el sentido derivado e inducido por lo que el objeto del saber es «lo que todos saben»: que esto sea sustitutivo de la información directa y del conocimiento inmediato (*by acquaintance*) está en la naturaleza del sistema de los mass-media cuya fuerza (o si queremos el mérito) es la de dar un conocimiento «*by description*». (Puede ser moralista decir que éste es un gigantesco sistema de manipulación de-realizadora: quizá no hay una «*Realidad*» mayúscula por recuperar, así como no la hay en la física cuando se muestra que las partículas son entidades virtuales, «huellas», dejadas por casi-objetos en una «pantalla de observación»: la cámara de niebla.)

Que todo esto pueda interesar a valores éticos o estéticos parece evidente, pero aquello sobre la que se debe insistir es que lo ético-educativo y lo estético haciéndolos interactuar con esta materia problemática no serán ya los del lugar común. Los media ¿realizan» o de-realizan? ¿Son buenos o malos, o neutros por sí mismos o en relación con el tipo de mensaje? La estética de los media —reproducibilidad, manipulación electrónica, construcción de lenguajes, incluso de nuevos «saberes», a través de los nuevos lenguajes— ¿es válida o fraudulenta? ¿Estamos en una situación de «descubrimiento» o de «ocultamiento»? Lo que quizá pueda interesar más sustancialmente es justamente el tema del «descubrimiento» y del «ocultamiento»: probablemente aquí el tema de los valores educativos y estéticos, de los lenguajes y de los nuevos saberes merece ser tratado a la luz de una «categoría» que por otra parte hoy se vuelve a asomar insistentemente después de un largo olvido: el de la verdad/autenticidad/originariedad (términos-categorías entre ellos, estrecha pero también enigmáticamente, si quisiéramos decir «misteriosa» e «insondablemente» *coligadas*).

Aquí el discurso podría «auténticamente» *tener comienzo*. Con este planteamiento lo que parece el exceso de «viejas» categorías por parte de los media «imponentes», «omnipotentes», «atrevidos» y «entremetidos» (aunque sean discretos o incluso «tímidos») podría ser repro puesto como un *exceso* «excedido» justamente por aquellas categorías «originarias» y resistentes como la «verdad», la «autenticidad», el «saber», el «poder». La misma cuestión de los lenguajes, susceptible de ser



afrontada en una dirección de rapidísimo alejamiento hacia el futuro podría reproponerse como cerrando un círculo cuyo punto de salida existía en un principio (en este caso la categoría ultra-metafísica de el eterno retorno nietzscheniano podría hacer su papel con ambivalencias inevitables y estimulaciones potentes). Las fugas hacia adelante, cuanto más vertiginosas, más pueden interpretarse como un «retraimiento» o retorno comparable a lo que hace el árbol que avanza hacia la profundidad de la que surge y en la que se alimenta con *sus propias raíces*: el árbol no parte de sus propias raíces, sino que «las dirige» y las extiende buscando la profundidad desde la que su aparato exterior —la copa— se aleja al crecer. (Idea «pedagógica» a no subvalorar, si se habla de valores ético-educativos con referencia a los «media», en continuo y vertiginoso alejamiento hacia lo «otro» y hacia el futuro, pero quizá tales como para describir alguna curva «de retorno», de modo que la velocidad de alejamiento —dada la amplitud de la curva— asume un carácter paradójico, enigmáticamente contradictorio).

El discurso puede inspirarse (precisamente para atenerse a la metáfora de las raíces) en una radicalidad como la expresada en las posiciones de McLuhan que parecen compartidas por Baudrillard cuando afirma: «Lo que se comunica a través de los media no es cuanto se transmite por la prensa, por la televisión, por la radio, sino cuanto se reestructura por la forma signo, articulado en modelos, regido por un código; así como la mercancía no es lo que se produce industrialmente, sino lo que pasa a través de la mediación del sistema de abstracción del valor de intercambio.» De tal modo, «comunicación y realidad» se disuelven como entidades distintas para reunirse en un gigantesco modelo de simulación de los elementos del código». Aquí las categorías «radicales» parecen compatibles con la metáfora de la radicalidad de la imagen, del empuje de las raíces en la profundidad (con un equilibrio entre aparato radical y «copa» que hace pensar en el poder de-temporalizador, pero no por esto de-realizador de la hermenéutica, que es —después de todo— la *disciplina*, y también la *práctica* del mensaje). Se ve también como el discurso se podría transferir, ampliándose sin salirse del tema o saltárselo, del valor ético-educativo y estético a una epistemología «difuminada» en la hermenéutica (en la hermenéutica lo «estético» se combina con lo cognitivo de una forma que excluye demasiado drásticas puestas a cero de valor y es característico y significativo que esto suceda precisamente en la dimensión del «mensaje»).

El nexo entre comunicación y realidad (también con los riesgos de derrealización) es típicamente una figura «hermenéutica» (en el doble sentido de disciplina del mensaje y de teoría-y-práctica de la interpretación, que por otra parte no quiere parecer «disolvente», de-realiza-

dora, altaneramente desestructurante o relativista, pero que parece tener muy presente y tener muy firme —como eminentemente se ve en la posición heideggeriana— la categoría del *ser*). Aquí lo «pedagógico» evocado por el sub-tema «valor» (ético) educativo podría estar muy evidenciado por un discurso que concierna a la producción de formas en el sentido de la Bildung-Paideia, a la luz de consideraciones sobre la sustancial identidad de forma-formación (Bildung)-paideia-verdad que Heidegger ha desarrollado en su interpretación del platónico mito de la caverna (que es un discurso sobre apariencia, realidad, formación, discurso-lenguaje-conocimiento)<sup>7</sup>.

Con esto —repitémoslo y afirmémoslo— se está en el «corazón» del problema. Entrando en este laberinto «racional» de conceptos se puede huir (quizá) del lugar común y de la banalización sin eludir lo que de efectivamente problemático éstas ocultan y hacen entrever. El título era: «Valores ético-educativos y estéticos en la cultura de los media.» ¿Cómo suena este enunciado *ahora*, después de que nos hemos detenido, aunque «deslizándose» por los nudos temáticos de los que se ha hablado hace poco? En la perspectiva que resulta de ello, el bajo perfil teórico de la duda sobre la distinción entre una devaluación (o «degradación») estética y las posibilidades de «nuevas» estéticas y de nuevos lenguajes (como de nuevos «saberes») es «excedido» así como es excedido el no alto perfil teórico de la oscilación entre un elogio de los media (también como instrumento de democracia) y su «condena» (como instrumento de de-realización y de alienación, como «asunto», como medio para ejercer el poder sobre otros muchos, con un sucedáneo astuto de la violencia). Es importante resaltar (porque los media «son», en su componente constitutivo estructural e insuprimible «ciencia» y «técnica», o aún más «tecnología») lo que puede haber de común entre las oscilaciones de no alto perfil que conciernen a la valoración de los «media» (de la cultura de los media) y a las oscilaciones, también éstas de no alto perfil teórico, que conciernen a la valoración de la ciencia, de la técnica y de las tecnologías en general y de los efectos que pueden producir, de lo que de «bueno» o de «malo» pueden representar para el hombre en su difusión «universal». Si la ciencia y las técnicas *son* un poder, incrementan el poder (y cuál), tienen «responsabilidades» o no, hacen libres o esclavos son problemas de lo que se puede discutir infinitamente. De la ciencia se ha dicho (E. Agazzi) que el juicio sobre ésta «ha sido en un primer momento incondicionalmente positivo, después positivo, pero también crítico y al final, incluso tendencialmente negativo». Algo semejante se puede decir de los «prodigios de la técnica» (de la ciencia-técnica y de las tecnologías) que han hecho posi-

---

<sup>7</sup> M. Heidegger, *Seignavia*, Adelphi, Milán, 1987, págs. 159 y ss.

ble desde Gutenberg en adelante y con una vertiginosa aceleración en los últimos decenios, la cultura de los media. Se trata de dos aspectos correlativos de una filosofía práctica con fuertes implicaciones pedagógicas que se sitúa entre ética, epistemología y hermenéutica. Con esta aportación se ha querido sólo llegar al *inicio* del discurso que aquí debe concluirse (por motivos de espacio-tiempo) y que *desde aquí* debería iniciarse. También para los discursos a menudo (como dice a otro propósito el poeta) ¡in the end is the beginning!



## Factoides y mnemos: por una ecología semiótica

UGO VOLLI

En uno de sus ensayos más famosos (*Was ist die Wahrheit*, traducido al italiano en la *Rivista di Filosofia*), ya al inicio de los años 50, Hans Georg Gadamer sugería que el conocimiento científico era un campo agitado por «modas» y tendencias, no derivables en cuanto tales por los contenidos específicos del saber científico, sino originadas más bien por el proyecto práctico que sostiene siempre toda empresa cognoscitiva. Esta simple consideración, sin embargo destructiva para toda teoría ingenuamente acumulativa del desarrollo científico, posteriormente ha sido desarrollada ampliamente en la epistemología de los años 60 en adelante, en especial por Kuhn Lakatos y Feyerabend. Todos nosotros sabemos bien hoy que «los hechos están embebidos de teoría» y que lo que se halla en la investigación depende también, dentro de ciertos límites, de lo que se busca, y de cómo. Sin embargo, el hecho científico queda definido de manera bastante precisa por el consenso de la comunidad científica y el relativismo epistemológico no autoriza la trampa ni hace más lábiles los controles.

En un ámbito ciertamente más restringido y teóricamente menos decisivo, la teoría de las comunicaciones de masa ha sabido siempre que los contenidos de los grandes medios estaban sujetos a numerosos filtros y condicionamientos por forma y contenidos y se ha propuesto con notables éxitos estudiar sus mecanismos y comprender sus determinaciones. Así sabemos igualmente que cuando entran en

juego los grandes mecanismos industriales de la comunicación la dimensión pragmática siempre prevalece sobre la puramente informativa, aunque el objeto oficial del medio, y también la ética profesional reconocida de sus operadores hable sólo de comunicación, como sucede en el caso de los diarios, en los «newsmagazines», o de la información televisiva.

El peso atribuido a las diversas noticias, la censura o la que Eco ha llamado «censura aditiva», la lealtad respecto a ciertas constelaciones de valores, el respeto de posiciones de poder, la desinformación pura y simple, el fuerte peso «interior» del comentario sobre la noticia son mecanismos muy conocidos que desarrollan desde siempre esta función pragmática.

Sin embargo, en este plano me parece que la práctica más reciente del sistema informativo, sobre todo en Italia, ha ido bastante más allá y que es necesario ya empezar a pensar en el aparato de la información en el sistema de las comunicaciones de masa en términos diversos y más radicales. El dominio generalizado del sistema de la moda en lo social y en especial en las comunicaciones de masa, junto con la creciente perifericidad de la información entre las mercancías diversas (*gadgets* y loterías diversas) y entre las motivaciones de adquisición ofrecidas al adquirente de los que antaño se proponían esencialmente como órganos de información, ha producido el predominio de un nuevo contenido determinante de los mass media llamados informativos. Es el que siguiendo una propuesta de Sergio Lepri, que es el director de la agencia ANSA, quisiera yo llamar aquí «factoide».

«Factoid —escribe Lepri en su *Scrivere bene e farsi capire. Manuale di linguaggio per chi lavora nel mondo della comunicazione*, (Gutenberg 2000, Turín, 1988)— es un bellissimo neologismo americano para indicar el hecho de crónica novelesco, es decir, narrado de manera adulterada por el cronista: un hecho que parece un hecho y no lo es (el sufijo «-oide» vale por «semejante»; por ejemplo, «intelectualoide» o un extraterrestre «humanoide»); neologismo a adoptar en italiano, considerando cuanto «hechos» leídos en los periódicos son en realidad «factoides»».

La definición de Lepri, retomada por Tullio De Mauro en la sección lingüística que tiene en un semanario que por otra parte no es ciertamente extraño a la confección de factoides como *L'Espresso*, peca evidentemente de ingenuidad teórica y de simplificación massmediológica; pero la propuesta es interesante y ciertamente hay que mantenerla. Sin embargo, no me parece conveniente proponer inicialmente una definición alternativa de principio, que se hallaría inevitablemente tratando con conceptos un poco equívocos y confusos como «la verdad de los hechos», «el conocimiento

del cronista» etc. Probablemente es más oportuno partir con una cierta tipología.

El factoides más difundido recuerda el estilo de la *novela histórica*. Nadie puede saber qué se dijeron Julio César y Bruto en su último coloquio. Pero es un hecho que este discurso tuvo que tener lugar y la psicología elemental, el conocimiento del ambiente y un poco de buen sentido nos permiten una simulación bastante plausible. Después de todo es sobre estos presupuestos donde Shakespeare ha construido sus tragedias. Por tanto, es posible hacer exactamente la misma cosa con una llamada telefónica entre De Mita y Craxi, aprovechándose también de la ventaja de conocer mucho mejor el ambiente y los caracteres de los protagonistas. Este tipo de factoides está muy difundido, no sólo en el periodismo del «cotilleo» y en el deportivo, sino también en la política. Su uso desenvuelto forma parte, en sustancia, de la definición profesional del periodista italiano medio.

Otro factoides, en realidad más raro, es la *invención* pura y simple de un episodio inexistente, con el fin más o menos consciente de alimentar el flujo de los medios de comunicación. La venta de la Olivetti a los japoneses, anunciada con clamor hace algunos años por *Repubblica*, la falsa entrevista a un muchacho drogado que valió a sus autores del *Washington Post* antes un Pulitzer y después su revocación, el caso reciente de los falsos supervivientes armenios son ejemplos de esta categoría.

Este tipo de factoides se parece mucho y en parte se confunde en el último caso con otra categoría, la de las *voces que corren*, como el SIDA de Adjani, el famélico ratón de las Filipinas, o el caso, ampliamente divulgado en los media, de aquel niño de Rovereto —desgraciadamente inexistente— que habría intentado descuartizar a la hermanita para imitar un cierto juego «monstruoso». Sobre este tema, además del libro de J. N. Kapferer, ha habido recientemente una cierta publicidad en la prensa italiana (véase por ejemplo una amplia encuesta en el *Europeo* del 3.2.89), sin embargo con la tendencia a contraponer implícitamente la atendibilidad de la comunicación molecular, sobre la cual se regirían las voces, con la selección que sobre sus propias noticias realizarían las fuentes de información de *broadcasting*, como radio, televisión y periódicos. Es decir, la noticia falsa publicada por un periódico debería leerse según sus efectos políticos, como un acto de desinformación, mientras que las voces se limitarían a «correr», incontroladas e incontrolables. Sin embargo no creo que esta contraposición sea fácilmente sostenible, es decir, no me parece que los mass media sean más fiables, aunque sean más manipulados que la gran red de los intercambios boca a boca. Un análisis empírico sobre las relaciones entre las dos categorías

de factoides, voces e invenciones, de cualquier modo merecería hacerse.

Otro tipo de factoides, más insidioso y nuevo, al menos en la dimensión maciza y omnicompreensiva que ha alcanzado en nuestro sistema, es el factoides *impuesto*. Se trata de anunciar una tendencia, una moda o un «must» como un hecho: este año se lleva la virginidad o lo perverso polimorfo, la minifalda o Heidegger, la nouvelle cuisine o Craxi. Todo el periodismo de los semanarios ya ha elegido este tipo de factoides justamente como objeto privilegiado: dúctil, no desmentible, de rápido consumo, invertible (y de hecho invertido) con frecuencia veloz compatible con el ritmo del medio, a menudo capaz de llegar a ser verdadero por el conocido mecanismo de la autorrealización de las profecías, manipulable a voluntad, el factoides impuesto satisface la necesidad de omnipotencia del operador de los mass media como el de afianzamiento y conformidad de su consumidor, está conexionado con el ciclo general del consumo acelerado que regula nuestra economía, permite por su misma transitoriedad una agradable sensación de ausencia de valores fuertes, ideologías y contrastes, que junto con el desprecio hacia las ideas y hacia las elecciones «duras» es la base de marketing del modo de pensar más difundido, no niega a nadie —ufólogo o músico barroco, teólogo contestatario o feminista radical, coleccionista de sellos y estuprador, *windsurfer* y *jogger*— su propio momento de celebridad. Si después el factoides impuesto falla, como sucede mucho más a menudo de lo que se cree, si por ejemplo la gente va tranquilamente a la playa, descurriendo la prohibición de broncearse como ha sucedido el verano pasado, no es grave. La estructura misma del mercado de los factoides implica la memoria corta, y por definición el mentís, también el pragmático, tiene menos peso que la noticia, aunque sea adulterada. Y un factoides fallido va bien para la próxima vez, dado que el ciclo del hábito es muy voraz y la verdad desgasta la noticia mucho más que la invención.

Esta zoología fantástica podría continuar. Los que vemos más a menudo son factoides espurios, hircocéfalos que difícilmente dejan que se descifre a primera vista su raza. Y una teoría del factoides suficientemente completa como para permitir una tipología completa ciertamente está todavía por escribir. Pero quizá hemos llegado al punto de poder preguntarnos qué son los factoides, cómo viven, cuál es su naturaleza real. Quisiera avanzar una hipótesis, el centro teórico de esta aportación, que me parece sugestiva y útil también como guía para la investigación: *Los factoides son mnemos*.

Para comprender esta fórmula hay que dar un paso atrás. Quizá no sea completamente una casualidad que el único modelo innova-



dor e interesante que se ha presentado recientemente en este campo venga de la biología. Son quizá los «mnemos» propuestos por un estudioso de la teoría de la evolución como Richard Dawkins (*El gen egoísta*, *El relojero ciego*, etc.): se trata de unidades de información, o mejor de cultura que son equivalentes a los «genes» de la teoría evolucionista: puntiformes, capaces de reproducirse e «interesados» sólo en esto, obtienen su influencia y combaten su competencia induciendo comportamientos (o vehiculando creencias, opiniones, conocimientos, costumbres, modas, reglas —lo que es lo mismo). Como los genes no son visibles ni influenciables en el nivel del fenotipo, donde actúan sin embargo las características de las cuales son portadores, así los mnemos no se identifican con las unidades culturales que determinan, sino que son seleccionados a través de éstas, y su capacidad de reproducción y de diferenciación está en la base, según este modelo, de la evolución cultural.

Lo más importante para nosotros es que los mnemos —si existen— constituyen asociaciones, ambientes, esferas ecológicas. En fin, bajo este prisma la noción de «semiosfera» propuesta por Jurij Lotman ya no hay que considerarla una simple metáfora, sino algo de mucho más concreto. Una ciudad, una nación, en general una cultura no son ambientes físicos, sino también ambientes semióticos, verdaderos sistemas ecológicos de mnemos que evolucionan en competencia y en asociación. La comunicación informal no es un simple mercado de objetos semióticos pasivos, sino un ambiente en el que actúan activamente poblaciones de ideas, hábitos, costumbres, con una dinámica propia relativamente independiente. Y la organizada por los medios de comunicación de masas se provee en este mercado de las mercancías semióticas que distribuye abundantemente.

Todo esto es el cuadro para un problema ético y político, además de teórico. Es evidente que la ciudad como nudo comunicativo en el sentido semiótico no funciona hoy mejor que la ciudad como nudo comunicativo de medios de transporte y de personas. Y es igualmente evidente que la producción de bienes inmateriales produce escorias y deshechos como la producción material; sólo que esta masa de residuos contaminantes es por lo general igualmente inmaterial como los productos de los que se origina. Bien entendido, inmaterial no significa inexistente o fantástica; con un poco de atención se pueden encontrar las huellas o los soportes de esta masa de residuos semióticos. Pero la esfera ocupada y sofocada de la que estoy hablando tiene una naturaleza semiótica propia que hay que considerar a parte.

Dicho de otro modo: la ecología de los mnemos es un producto de la cultura humana, pero ha llegado a ser para nosotros una «segunda naturaleza», igualmente frágil y amenazada como la material.

Un viejo prejuicio dice que la información y la cultura pueden expansionarse y multiplicarse sin costes ni prejuicios para nadie, antes bien, con ventaja para todos. Debemos plantearnos este punto de vista confortante. También la información está sujeta a la segunda ley de la termodinámica, como todo sistema físico; nos lo asegura la misma clásica definición matemática de Shannon y Wiener, que identifica la información sobre un sistema y lo recíproco de la entropía de aquel mismo sistema. La entropía no puede disminuir en un sistema aislado si no es descargándose en su exterior bajo forma de residuos, y en cantidad superior al orden alcanzado: esto es lo que nos asegura la termodinámica. Y como todo sistema cerrado —ser viviente, proceso químico, fábrica o sistema ecológico— por esta razón estrictamente general debe descargar sus residuos fuera de sí para no desorganizarse; así sucede —exactamente por las mismas razones— con todo sistema semiótico. Que los residuos sean materiales o informativos, no tiene aquí ninguna importancia: tanto más complejo es un sistema y ricamente estructurado, tanto más conlleva un coste en términos de residuos espontáneos.

¿Qué significa esto en términos concretos? Que nuestra cultura es de por sí un centro contaminante no sólo en el plano material, por las elaboraciones de sus fábricas y los residuos de sus habitantes; también en el plano comunicativo sucede lo mismo. Y la explosión comunicativa e informativa que estamos viviendo es perfectamente equivalente, también a efectos ecológicos, con la explosión industrial y el aumento de la población. Es decir, presenta un riesgo gravísimo y creciente de destrucción de su propio ambiente circunstante.

En efecto, esto es exactamente lo que está sucediendo. La creciente presión informativa —sobre todo del *broadcasting*—, sobre el tejido comunicativo es evidente para todos los que quieran verla. La moda, como organización industrial del gusto, ha ampliado su propio radio de actividad mucho más allá del campo del vestido del que ha nacido. Tras éste triunfan ideas «usa y tira» que cambian vertiginosamente y sin razón aparente; el campo de la información está por tanto sepultado, como hemos visto, por los factoides que siendo una imitación artificial de los hechos resultan mucho menos obstinados y fácilmente manipulables, con el resultado de un «consumo de verdad» siempre creciente. Pero el ser el factoides más suave que todo hecho real, no lo hace biodegradable, sino todo lo contrario. Yo no quiero ni puedo retomar aquí los análisis contenidos en mi libro *Contro la moda* (Feltrinelli Editore, 1988). Me basta con subrayar esta situación efectiva de contaminación semiótica a la que estamos sometidos todos, que pone a dura prueba la resistencia de nuestros códigos informativos y estéticos.

El problema ético y político parte de aquí. De hecho es evidente que es necesaria una toma de conciencia de estos riesgos, que es

necesario intentar confirmar una actitud ecológica también en el campo semiótico. Pero esto no puede ciertamente significar una pretensión de control sobre la cantidad y la calidad, es decir, en definitiva, sobre el contenido de la comunicación. Toda actitud de este tipo, comprendida la famosa propuesta del día sabático semanal en las transmisiones televisivas corre el riesgo de ser leído y quizá usado de manera autoritaria y de no respetar el bien fundamental de toda ecología semiótica, cual es la libertad de las ideas y de sus expresiones.

¿Entonces, qué hacer? Ciertamente se puede luchar personal y colectivamente contra la contaminación semiótica más vulgar, tratar de rechazar las ideas «usa y tira», desenmascarar en el límite de lo posible los factoides, estudiar unos cuadros legislativos que impidan la contaminación lingüística clara, como por ejemplo el constituido por las interrupciones publicitarias de los films en la televisión. Todo esto ciertamente no es suficiente, pero las líneas de una intervención más específica están todavía por elaborar. De todos modos una cosa es evidente. Respecto a la comunicación industrial, del broadcasting, la más difundida y molecular constituye el ambiente. En ésta, que es la base de la interacción cotidiana con los otros y con nosotros mismos, se descargan todos los residuos de la explotación industrial de la semiosfera. Por tanto, es ésta la que se trata de algún modo de defender y de restaurar. Una política de la comunicación informal, que no puede estar muy lejos de la «política de la experiencia» de la que hablaba hace años Ronald Laing, es elemento principal para elaborar un punto de vista ecologista sobre la comunicación.



## La imagen-valor

FRANCESCO CASETTI

### ICONOFILIA E ICONOCLASTIA

Hay un nudo, no fácilmente desenredable, ni fácilmente visible, que marca nuestra cultura: el que ata estrechamente *iconofilia* e *iconoclastia*. Un nudo no fácilmente desenredable: de hecho estamos lejos del partidismo neto, del frente preciso; más bien, lo que está en juego es la mezcla de actitudes y de sentimientos contradictorios, la confianza en la imagen y el miedo a la misma, la pasión y el disgusto. Es un nudo en parte oculto: el debate corriente sobre el cine, la televisión, el vídeo, la ilustración, etc., de hecho parece preferir otros temas, como las técnicas de representación, la posibilidad de construcción de nuevos mundos, la licitud de ciertos contenidos, etc.; el estatuto de la imagen en cuanto tal, y la respuesta que la misma merece, no se ponen directamente en discusión. Sin embargo un nudo está presente. Según las prácticas sociales difundidas, por ejemplo lo vemos emerger por un lado en la extraordinaria importancia que se da al *look*, triunfo de lo visible y de lo aparente, de la figura y de la puesta en escena; por el otro en la exasperada búsqueda de lo *natural*, es decir de cuanto tiene una sustancia más que los adornos, una identidad más que las apariencias. O aún más, según la sensibilidad social, lo vemos emerger por un lado en el gusto creciente hacia el *maquillaje*, ya sea en la forma del efecto especial como en la forma del disfraz, o en la forma del *trompe-l'oeil* como en la forma de la caricatura; por el otro en el rechazo corriente de la *publicidad* y de su trabajo sobre la imagen, ya sea del pro-

ducto, ya sea del consumidor, ya sea de los conocimientos o de las necesidades.

Podríamos seguir largamente: pero las rapidísimas llamadas sirven sólo para decirnos como hoy y como siempre, *iconofilia* e *iconoclastia* entrelazan sus medidas. Es a su relación recíproca y a sus raíces más próximas a las que quisiera dedicar estos apuntes.

#### SUPERPOSICIONES Y ENTRELAZAMIENTOS

Empecemos por su relación recíproca. He dicho como los dos términos no dan lugar a frentes netos, bien trazados: iconofilia e iconoclastia se mezclan ya sea en las estimaciones corrientes como en las prácticas más difundidas, sin que emerjan, por una parte o por otra, adhesiones o rechazos radicales. Se recurre al *look* para parecer más naturales; se repudia la publicidad y de ella se aprende a maquillarse. Por tanto superposiciones y cortacircuitos. Esto significa que si queremos poner al desnudo las dos medidas, debemos ir a interrogarlas en situaciones complejas y contradictorias, en las que éstas se expresan como *síntomas* más que como *elecciones*.

Pensemos en algunos casos especiales. El primero es el *talk-show*. Este género explota la tensión entre dos componentes: por un lado el *exhibicionismo* de los participantes, dispuestos a bajar a la arena, a darlo todo de sí mismos; por el otro la existencia de un límite a su *performance*, o mejor aún de la necesidad de un *pudor*, que hay que vencer poco a poco, pero que no hay que romper del todo, so pena del paso de cuanto el huésped dice como confesión personal a la simple falta de dignidad. Por tanto la tensión está entre un querer mostrar y un deber mostrar, entre una imagen integral y una imagen velada. Ahora en el *talk-show* los dos componentes no son separables: cuando una vida está sometida a un *striptease* integral se hace insoportable, y ni siquiera la más feroz curiosidad en la audiencia consigue hacerla aceptable (para resistir, sería necesario hacer de la escucha una profesión: pienso en el psicoanalista); por otra parte un pudor impenetrable no crea escena (si no es escena muda), y ni siquiera la más profunda renuncia de la audiencia a sí misma lograría justificarlo. Desde aquí hay sólo ligeros desplazamientos: indudablemente asistimos hoy a un aumento del exhibicionismo, pero no al final del pudor, que, más bien, se vuelve un signo de resistencia y con esto una mercancía preciosa. Sobre todo, por aquí hay verdaderos juegos de las partes: el atentado más radical al pudor es cuando éste se exhibe, se vuelve *performance*, se hace pura apariencia; y por otra, a menudo, en la torrencialidad de una exhibición se intuye algo no dicho, un silencio que inquieta. Programas como el *Maurizio Costanzo show* o *Io confesso* son ejemplos perfectos de estos despla-

mientos y de estos juegos de las partes: su fascinación está en el modo en el que se superponen y se trabajan los opuestos.

Segundo ejemplo: pienso en la política-espectáculo. Por un lado ésta se caracteriza por el máximo de la *evidencia*: los protagonistas se asoman a los mass-media, o son seguidos por los mass-media con tal insistencia como para transformarse totalmente en personajes públicos (además que en imágenes de marca de una línea, en etiquetas de un partido: la política-espectáculo es una rama de la publicidad). Sin embargo, por el otro ésta se caracteriza también por el *secreto*: los procesos de decisión, los contenidos reales de la confrontación, las motivaciones en la base de las elecciones se difuminan en lo genérico, cuando no se acallan del todo. Por tanto, por un lado una imagen que celebra, juntamente con el éxito de lo representado, su triunfo, ya que es imagen; por la otra una imagen que en la evanescencia de su sentido registra su propia debilidad, su profunda inutilidad. Ahora, nuevamente, las dos cosas no son separables: cuanto mayor es la evidencia, tanto más sube el ansia del secreto; y cuanto más se intente romper el secreto, tanto más se evidencia. Quizá, lo curioso es que las cosas coexisten perfectamente: como han demostrado espléndidamente Reagan y Gorbachov que se han encontrado ante los ojos el mundo, sobre todo la primera vez, sin que nada de cuanto fundamentaba el encuentro traspasase (excepto, precisamente, el hecho de encontrarse: transformado aquí en un acto puramente autorreferencial).

#### LOS VALORES DE LA IMAGEN

Los ejemplos deberían enfocarse mucho mejor. De todos modos éstos querían sólo demostrar cuanto había empezado diciendo: que en las prácticas más difundidas es casi imposible distinguir entre impulsos iconófilos e impulsos iconoclastas: los dos componentes conviven y se llaman recíprocamente. Deriva de ello un corolario que merece la atención: analizando estas mismas prácticas y tratando de conocer cuáles *valores* movilizan por sí mismas, parece muy difícil reconocer orientaciones o metros estables y recurrentes. Hoy la imagen parece dejarse juzgar sólo *local* o *comparativamente*: pide ser afrontada —desde un punto de vista moral, estético, político, etc.— ya que es una realización individual («esta específica figura es mejor o peor que aquélla»), o al máximo porque es representante de un género («la televisión es peor que el cine, pero mejor que el comic»); no porque es una simple imagen. En otras palabras, más allá de algún ejemplo de optimismo modal (del tipo «lo visual ha adquirido ya el lugar que le corresponde»), o más allá de algún temor igualmente modal (del tipo «lo visual mata ya la reflexión y la lógica»), el universo

de la imagen no parece hoy plantear una propia *axiología* definida y unívoca. (Hablo de valores y de axiologías intrínsecos a la prácticas de representación y, partiendo de estas prácticas, difundidos en la sensibilidad social. Naturalmente sería necesario hablar también de valores y de axiologías que ahondan sus raíces en otros lugares y no en las prácticas y en la sensibilidad social: pero este discurso, que, sin embargo, es ineludible, se sale del cuadro de investigación que me he propuesto aquí.)

Por tanto axiologías «bailarinas». El post-modernismo, dispuesto a apreciar la performatividad de los juegos simbólicos, independientemente de los movimientos y de las fichas, en el fondo no ha hecho más que fotografiar esta situación. Respecto a la cual podríamos decir también que la imagen hoy se presta a tener valores, pero no constituye de por sí un valor seguro.

Ahora bien, no es cierto que una tal situación sea forzosamente negativa: por mi parte, no tengo ni metros seguros de juicio, ni la certidumbre de que aquí convenga un juicio (quizá porque también yo soy algo «bailarín»). Simplemente ésta parece (repito: *parece*) poner fuera de circuito todos aquellos intentos que en el plano teórico han intentado definir un *valor-imagen*: intentos que no han faltado ya sea en nuestro más reciente pasado, como en nuestro presente. Pienso, para entendernos, en aportaciones como la de Bazin, que en la imagen veía el esfuerzo de hacer frente a la muerte (y en la imagen fotográfica la posibilidad de recuperar la esencia del mundo); o como la de Mitry, que en la imagen cogía el punto de encuentro de concreción y abstracción o de contingencia y necesidad (y en la imagen filmica la posibilidad de traducir este enredo en un lenguaje); o como la de Lyotard que en la imagen advertía el dominio de lo energético y de lo pulsional (y en la imagen antirrepresentativa la posibilidad de hacer emerger estas medidas); etc.

Alguien podría objetar que los autores citados han intentado definir la imagen en sí misma, más allá de toda determinación concreta: y que por tanto hay en ellos un riesgo de abstracción que no nos ayuda a solucionar nuestro problema. Entonces recuperamos otro tipo de reflexión, la que sin pretender tocar la totalidad de la imagen, trata de leer de todos modos sus desarrollos de conjunto, el *destino*. Al menos hay cinco posiciones que, tratando de hallar los resultados a los que se enfrenta hoy la imagen, tratan de definir unas unidades de medida; cinco posiciones, podríamos decir, que se forman pro o contra la imagen. Las reconstruiré no recorriendo, nuevamente a la letra, unos textos, sino más bien recuperando unos humores difusos.



La primera posición es la que propone la *imagen-nada*. Su punto de salida es probablemente el análisis de la industria cultural hecha por los frankfurtianos; pero un ejemplo aún reciente es la última intervención de Enzersberger sobre la televisión. Brevemente, el destino de la imagen en nuestra época no diverge de la de cualquier objeto artístico: aquélla se hace integralmente mercancía y mercancía devaluada, dado que asume la forma de un «bien cultural» llamado a responder a las necesidades de diversión y de distracción. En este camino, la imagen, no diversamente del arte, está ante todo sometida a procesos de estandarización que le quitan toda identidad: ya no se presenta como expresión de un individuo, sino como resultado de un trabajo preorganizado. En segundo lugar, ésta se vuelve simplemente una instrucción para su consumo: «el producto prescribe toda reacción, no por su contexto objetivo —que se deshace en cuanto se dirige a la facultad pensante—, sino a través de señales» (*Dialettica dell'illuminismo*, pág. 148). Finalmente, la imagen pierde todo contenido: «el pretendido contenido es sólo una pálida fachada; lo que se expresa es la sucesión automática de operaciones reguladas» (*ibídem*). La imagen, repito, sigue un destino general (y por esto he citado pasos que no le conciernen exclusivamente): pero también en cierto sentido lo encarna y quizá lo acelera. De hecho, el frente avanzado de la industria cultural está representado por la industria de la imagen: ayer el cine, hoy la televisión. Y por otra parte, la imagen, por su misma naturaleza, posee menor capacidad de resistencia que la palabra. Por tanto la pérdida de sentido que la imagen rebaja en la industria cultural tiene un algo radical y a un tiempo un algo profético: abre un camino detrás del cual otros tipos de signos vendrán y al mismo tiempo muestra su punto de llegada.

La segunda posición, igualmente negativa, es la que propone una *imagen-trampa*. Ésta se manifiesta con especial claridad, a caballo de los años sesenta-setenta, en el cuadro del debate sobre la ideología; pero se vuelve a asomar aún hoy en muchas de las intervenciones que tienden a liquidar toda forma de representación realista. Brevemente, la idea es la de que la imagen de hoy, tal como se presenta sobre todo en la fotografía, en el cine y en la televisión, es heredera directa de la imagen cuatrocentista, marcada por el descubrimiento y por la aplicación de la perspectiva central. Ahora, una tal perspectiva da al sujeto la ilusión de dominar plenamente el mundo representado: recogiendo todas las líneas de fuga en un único punto, hace de este punto un lugar privilegiado, del cual nada huye; e identificando

un punto semejante con el ojo, ya sea del pintor como del observador, hace de ellos los dueños de la representación. Por tanto, la perspectiva central promueve a los protagonistas del acto pictórico (antes bien, hace de ellos *sujetos* en sentido propio), y transforma los contenidos de la imagen (en un cierto sentido *subyuga* al mundo): pero con esto borra toda tensión, toda contradicción. Aquélla entre emisor y receptor: llegados a ser la natural fuente o la natural meta de la representación, éstos ya no pueden llegar a las manos. Y aquélla entre protagonistas y realidad: llegados a ser sujeto y sujetado, éstos ya no se trabajan recíprocamente; sobre todo la realidad, que se ha hecho perfectamente transparente, ya no transmite las fuerzas que la hacen bullir. La fotografía, el cine y la televisión, hasta que obedezcan a la lógica de su aparato de base, construido sobre el modelo de la cámara oscura, perpetuarán estas condiciones: sólo una ruptura del juego (pero más radicalmente, sólo una imagen distinta, que debe llegar todavía) podrá rescatar el pecado de origen.

La tercera posición es la que propone una *imagen-cuerpo*. Barthes indudablemente es el que más ha trabajado en ella. Brevemente, ni la finalidad de la imagen (representar al mundo), ni sus técnicas (representar el mundo según unas convenciones establecidas), pueden hacer olvidar el hecho de que ésta tenga que ver con unos cuerpos: su mismo cuerpo, de imagen, y el cuerpo de su observador, que no puede, observándola, prescindir de su propia vivencia. Su mismo cuerpo: la imagen es también un soporte físico, el lugar de una inscripción, el ámbito de un trabajo. Los materiales que le dan cuerpo, su textura concreta, nos abren un sentido secreto, que está bajo el esplendor de lo representado. Y el cuerpo del observador: sólo cuando una reacción personal enciende la imagen y la lleva a «pinchar» ésta funciona de verdad. Entonces es una participación emotiva, un acercamiento, una bajada a los adornos visibles, lo que da espesor al juego.

La cuarta posición es la que propone una *imagen-capital*. El trabajo, entre otros, de Abruzzese puede ser testimonio de ello. Brevemente, la idea de fondo es que hoy asistimos a una manifestación de todo el patrimonio de temas, motivos y figuras elaboradas por el hombre en el curso de los años. Entonces la imagen contemporánea no vale simplemente por lo que exhibe, sino por su capacidad de recuperar y fundir lo que constituye el fondo de nuestra cultura: mitología e iconografía, narraciones y buen sentido. Una tal acumulación no tiene una simple función retrospectiva: sirve para dar una respuesta a la emergencia de nuevas necesidades. De todos modos esto hace que allá donde la imagen parece reducirse a estereotipo, en realidad actúe como un verdadero arquetipo; y allá donde recurre a lo

basto y a lo vulgar, en realidad asuma una valencia sintomática. Hay que añadir que esta «densidad» de la imagen se confiesa a menudo abiertamente: no casualmente abundan las llamadas, las citas, los calcos; ni tampoco se asoma, representado también él, el trabajo que le da cuerpo. Ahora bien, gracias a esta «densidad» el observador es llevado a asumir tanto una conciencia de su propio papel, como a colocar al lado de lo realizado de la imagen su propia realización. De aquí la idea de un verdadero «consumo productivo»: un suplemento de trabajo que permite a la imagen alcanzar su «finish»; un suplemento de trabajo que en las formas sobre todo de la memoria y del deseo constituye el motor secreto de la industria cultural.

La quinta posición propone una *imagen-todo*. Su elaboración es obra sobre todo de filósofos momentáneamente interesados en el cine, como Deleuze o Melchiorre. Brevemente, más allá de las diversas posiciones, emerge una hipótesis de fondo: que la imagen contemporánea nos ponga en contacto con la globalidad de lo real. Es justamente el cine el que nos lo muestra bien. Pensemos en como la sucesión de los encuadres pone a la vista varios lados de un mismo objeto, o varios perfiles de un mismo personaje; esta pluralidad de perspectivas no sirve tanto para hacernos alcanzar la plenitud de la información o la saturación de los sentidos, como para hacernos experimentar la necesidad de conjugar lo actual y lo posible, lo presente y lo ausente, la parte y el todo. Por tanto, la imagen múltiple representa la apertura a una dimensión de conjunto que trasciende el mero datismo. Pero no sólo la imagen múltiple; esta apertura se realiza cada vez que una figura lleva dentro de su propio cuadro lo que sin embargo se le escapa (pensemos en el fuera de campo: presencia de una ausencia), o hace actual lo que de por sí es sólo virtual (pensemos en ciertos planos de secuencias: duraciones que atestiguan la duración del mundo). La imagen, a través de una especie de implosión, nos exhibe, más que una vista, el horizonte mismo del ver.

#### LA IMAGEN-VALOR

El panorama recién trazado es obviamente parcial y esquemático: quiere ser sólo una señal indicadora a lo largo del recorrido (por lo demás el tema que me ha sido propuesto me intriga hasta el punto de justificar una cierta desenvoltura de los movimientos). Sin embargo, las ideas seguidas me permiten dar el último paso: he empezado subrayando cómo iconofilia e iconoclastia tienden a sobreponerse en las prácticas corrientes; he seguido diciendo que esto podía dejar suponer una cierta distinción de valores; he recordado finalmente algunos núcleos de reflexión teórica que atribuyen a la imagen un

valor preciso. La pregunta ahora es: ¿estas reflexiones y los modelos que sobreentienden, están verdaderamente ya fuera de juego?

Nuevamente, no tengo una respuesta segura: sólo alguna sospecha. Es decir tengo la impresión de que a pesar de la sobreposición, en las prácticas y en las actitudes sociales difundidas, de iconofilia e iconoclastia, al menos en algunas zonas emergen líneas de tendencia de algún modo «radicales». Nada estruendoso, por favor: pero el catastrofismo aún bien enraizado y la creciente voluntad de goce, la disponibilidad hacia la conmoción y el gusto por la interpretación, el horror por lo mercantilizado y el culto a la basura, la sospecha hacia lo figurativo y el rechazo a lo patinado, son momentos en los que se afirman opciones de máxima, y al contrario se invocan axiologías precisas. Del mismo modo el experimentalismo y la autorreflexividad, el pauperismo y lo ultraelaborado, el esteticismo y el tecnicismo, constituyen direcciones de marcha de algún modo unívocas, y mejor aún unas elecciones específicas. Por tanto hay ejemplos en los que se trata de desenredar los nudos demasiado apretados, y aún más de definir unos modelos de referencia. Respecto a éstos, los núcleos de reflexión que se han enfocado tienen todavía, quizá de modo subterráneo, o a distancia, una función de guía.

Eso me permite concluir afirmando que más allá de la coexistencia más o menos embarazosa de los opuestos, y más allá de la misma señalización de una polaridad como la de iconofilia e iconología, conviene investigar sobre el peso que algunas tradiciones de investigación todavía ejercen. En fin, necesitamos ver como iconofilia e iconología se distribuyen y en cuales motivaciones se encarnan. El retorno a la teoría, o la permanencia en su territorio, entonces pueden no ser inútiles.

Para descubrir, repito, además de los valores aquí o allí profesados o perseguidos, qué *valor-imagen* está en juego.

# El Icono ético

## La imagen de síntesis y un nuevo paradigma moral

FAUSTO COLOMBO

### LA VIDEOGRÁFICA: UN PROBLEMA

Una convicción muy difundida entre los que se ocupan del «lenguaje electrónico» —convicción que me parece, a decir verdad, nada más que un banal tópico— es aquella según la cual las tecnologías comunicativas irían demasiado de prisa para las teorías. En fin, las disciplinas, ya sean tradicionales o no, arrancarían en una vana carrera hacia las continuas novedades introducidas por las transformaciones del programa industrial y del mercado de la comunicación. La videográfica sería desde este punto de vista un enésimo desafío perdido por la reflexión institucional (de aquella institucionalidad académica y científica que cada vez más se asemeja a un fantasma a evocar en las sesiones de espiritismo), porque sus características peculiares se negarían a cualquier interpretación canónica de la comunicación visual y/o audiovisual.

Creo que una semejante convicción —que ilustraremos en seguida— no es un buen punto de partida para comprender los nuevos problemas abiertos por la imagen de síntesis: inversamente lo que ahora quisiera intentar demostrar es que el motivo por el que las disciplinas auxiliares (sociología de la comunicación, psicología, semiótica) se encuentran en parte al descubierto frente a las nuevas «sombras sintéticas» (cfr. Colombo 1988) es exactamente lo opuesto a la falta de paradigmas: esto consiste en cambio en el predominio y en

la intromisión de algunos paradigmas consolidados, aceptados más o menos conscientemente por la mayoría de los estudiosos.

En fin, lo que entiendo decir es, por un lado, que el estatuto de la imagen de síntesis ha valorizado las hipótesis de algunas escuelas del pensamiento, exactamente en el momento en el que parecía poner fuera de juego otras posiciones teóricas; por el otro, que la capacidad interpretativa de estas escuelas del pensamiento me parece limitada e incluso desviadora respecto a algunas provocaciones del fenómeno-imagen-de-síntesis.

#### LA VIDEOCOSA

Reflexionemos rápidamente sobre las características fundamentales de la imagen de síntesis, producida mediante el ordenador, no tanto según el detalle técnico, sino más bien según el estatuto comunicativo. Me parece que está fuera de discusión que de entre estas características, tres asumen (también en la bibliografía más reciente) el papel de ejes sostenedores: el proceso de construcción autorreferencial, la especial relación entre sujeto y objeto de la visión, la característica objetual de la imagen producida.

#### *La construcción autorreferencial*

Un discurso autorreferencial es un discurso que tiene como objeto de significación a sí mismo: por ejemplo «este enunciado es de seis palabras», porque el enunciado [este enunciado es de seis palabras] es, precisamente, de seis palabras. Como se sabe, la autorreferencialidad (cfr. Hofstadter 1979, Montani 1985) hace nacer muchos problemas divertidos y a veces de verdad inquietantes, no apenas se convierte en algo de muy próximo, que consiste en la paradoja. Por ejemplo, «este enunciado es falso» es una paradoja, porque el enunciado autorreferencial [este enunciado es falso] no puede ser tomado a la letra: si es falso es verdadero y si es verdadero es falso.

Precisamente por estas extrañas características curiosas suyas, la significación autorreferencial ha sido siempre objeto de estudio en el interior de las disciplinas lingüísticas, o de cualquier modo de las ciencias interesadas en las cuestiones del lenguaje. Sin embargo lo que aquí nos interesa consiste principalmente en la capacidad del mecanismo de poner en crisis la consolidada certidumbre en la referencialidad de los signos. Quiero decir que la concepción ingenua de la relación entre un símbolo y un objeto real o ideal está sometida a dura prueba por signos que hablan de sí mismos, tanto como para que alguien diga que en el fondo el lenguaje entero puede ser acu-

sado de autorreferencialidad, en perjuicio de la tranquilizadora hipótesis «realista». Son, evidentemente, problemas de gran magnitud, que no conviene afrontar en esta ocasión. Sin embargo una palabra hay que decir la sobre un concepto cercano semánticamente al de autorreferencialidad, y sin embargo quizá heurísticamente más válido: el de autopoiesis. Con este último término, introducido de hecho en el ámbito de las ciencias por dos biólogos chilenos, Maturana y Varela (cfr. Maturana y Varela 1980), no se entiende ya la capacidad de un signo de denotarse por sí mismo, sino más bien la de un sistema de mantenerse vivo y estable, gracias a complejos juegos de fuerza y a la colocación en relación con el sistema de un observador. Un típico sistema autopoietico es evidentemente un organismo viviente, pero otros sistemas pueden ser definidos en estos términos.

De todos modos volviendo del excursus al centro de la cuestión que estamos tratando, es indudable que la imagen generada por el calculador se presenta en muchos sentidos autorreferencial, si no incluso como epifenómeno de un sistema autopoietico: la imagen sintética no depende en ningún sentido de un objeto externo, quizá de un proyecto de realización que actúa chocando con la resistencia activa de la máquina e integrándose con un software sofisticado hasta el punto de hacer indiscernible el nivel de síntesis entre contribución humana y soporte electrónico. Como ha escrito Couchot «la imagen sintetizada está generada directamente por un lenguaje, no existe sin este lenguaje... por tanto [ésta] no representa nada... No es la reproducción óptica y analógica de un objeto originario que habría dejado una traza luminosa en la pantalla. Ya no hay un objeto presente. Entre este objeto y la imagen se ha interpuesto la pantalla del lenguaje informático.» (Couchot 1988a: 129-130.)

Quizá el término simulacro ha tenido un sentido, observa por su parte Youngblood, este sentido pertenece a la imagen de síntesis, que es un auténtico producto de la simulación, ya que reproduce *virtualmente*, es decir, desde fuera, hechos reales (cfr. Youngblood 1986).

Por tanto podemos afirmar que la imagen digital generada mediante el calculador es un signo cuyo objeto no es ofrecido en un mundo exterior al proceso de significación, sino que, al contrario, es interior a la relación de proyecto y de construcción que se genera entre la máquina y el operador. La imagen se significa a sí misma como proyecto de sí; ésta posee, más que una causa en sentido estricto, una causa final; como tal ésta es justamente autorreferencial, en el sentido de que su significado no va más allá de ésta como materialización del objetivo de quien lo genera. Con la advertencia de que aquel «quien», sujeto del proceso de construcción no es ni el hombre ni la máquina, sino la síntesis entre los dos componentes, su interacción. En este sentido decir que la imagen de síntesis es autorreferencial significa afirmar que ésta constituye el interfaz entre el sistema

máquina y el observador hombre en un proceso de autopoiesis en el que la imagen-proyecto es el verdadero ambiente operativo.

Por tanto, podemos cerrar este primer paso de nuestras consideraciones afirmando que la imagen de síntesis es un signo anómalo, que no significa ningún objeto externo a sí mismo en el sentido clásico. El sentido del signo-imagen-de-síntesis es, en cambio, el de indicio de un proceso de materialización de un proyecto a través de un especial lenguaje: el del software del ordenador.

### *Sujeto-objeto*

Un segundo aspecto anómalo de la imagen de síntesis es la desaparición de una serie de parámetros que permiten quitar el espacio de la representación de la relatividad. En las puestas en escena tradicionales, que se resienten de una lógica constructiva fundada en concepciones ópticas renacentistas, el ojo al que se ofrece la perspectiva (en la fotografía, en el cine y en la televisión el ojo ausente de la máquina tomavistas) está sólidamente anclado en un lugar reconocible: también en las artes de la imagen técnica, allá donde el movimiento del sujeto está puesto en juego, se trata siempre de un movimiento situable en el interior de coordenadas precisas. En fin, el juego sujeto-objeto está claro, en la tradición de la imagen occidental: alguien mira algo; algo se manifiesta a alguien. Las teorías más recientes han contestado profundamente la ingenuidad de esta perspectiva: pienso aquí por ejemplo, en las observaciones de Pierantoni sobre la transcripción gráfica del movimiento (Pierantoni 1986), en las de Calabrese (Calabrese 1987) sobre la construcción de la perspectiva, en la bella historia de la imagen técnica trazada por Couchot (Couchot 1988b). Pero lo que cuenta más en esta ocasión es que el icono generado por el calculador aniquila definitivamente la certidumbre de la estabilidad del espacio.

Los grandes movimientos de los objetos, incluso los banales *Flyng Logos*, aquellos símbolos giratorios dentro de coordenadas indefinidas e indefinibles de las que la infográfica de las siglas televisivas parece destinada a alimentarse, generan sí el efecto de una videocámara que gira alrededor de la tridimensionalidad de algún objeto. Pero la videocámara no está, como tampoco el objeto. «En el espacio datos de una simulación tridimensional en el ordenador... no hay ningún punto de vista. Allí el simulacro digital existe como una especie de ideal platónico, como simple ley generalizada sin la especificidad de un ser particular; éste es llevado a la realidad perceptible sólo cuando el observador especifica un punto de vista» (Youngblood 1986: 38).

Como ha observado Couchot, el artista no se enfrenta ya al objeto, por tanto no puede hacer absoluta su propia visión. El lector recor-



dará ciertamente la desafortunada experiencia de *The Lady in the Lake*, el film de Montgomery construido íntegramente en cámara subjetiva que se tradujo en un clamoroso fracaso. Quien ha asistido a su proyección o puesta en onda tiene claro ciertamente el motivo del fracaso. El ojo del espectador no puede radicarse en un cuerpo (el del protagonista), protesta, se desbanda. Ahora, es único el hecho de que el nuevo orden de la visión introducido por la imagen de síntesis (pero también por la tecnología televisiva avanzada de videocámaras como las *Steaycam*, la *skycam* y *point of view*, en las que la absoluta falta de «realismo» del punto de vista anula la idea del portador humano) ratifica precisamente la posibilidad de un ojo sin cuerpo: ya no tiene sentido preguntarse quién mira, porque objeto y sujeto fluctúan en un espacio relativo, ya que es virtual; aquello a lo que se asiste es en el fondo sólo simulación, nada más que representación: «la imagen videográfica, desde el momento en que no nos permite una precisión capaz de perfeccionar la mecánica y el funcionamiento del ojo, rompe con este sistema... Así como se presenta a la percepción por tanto [ésta] permite entender de otro modo la representación» (Payant 1986: 144).

Pero la anulación de la distancia aseguradora entre objeto y sujeto, el aniquilamiento de la primacía del que mira sobre lo mirado dan consecuentemente un nuevo golpe a la fisicidad de lo representado: negado como objeto en sentido físico, el significado de la imagen pierde también la connotación de objeto en sentido visual (etimológicamente: *objectum* = lo que está puesto, echado delante). También aquí, por tanto, nos encontramos frente a la crisis del realismo tradicional, al menos en el sentido ingenuo que a menudo se atribuye a esta forma de pensamiento. A la imagen sin objeto corresponde una mirada sin sujeto. La crisis se profundiza.

### *El objeto-signo*

La pérdida del referente, la desaparición del diafragma entre receptor y percibido son sólo dos aspectos de la imagen de síntesis: el primero concierne a su naturaleza signica; el segundo a su estatuto comunicativo. El tercer aspecto es relativo a la naturaleza física del icono sintético, es decir a su ser-algo. Todo signo es naturalmente también objeto, pero parece poder decir que una imagen producida por el ordenador es algo más que una simple transparente señal de otra cosa. Según Peirce un signo era algo que estaba, por algún otro motivo, bajo algún aspecto o capacidad (cfr. Peirce 1931-35). ¿Qué sucede cuando la referencia a algún otro motivo se remueve por la virtualidad del espacio representado? Simplemente que los aspectos del objeto se vuelven aspectos del signo, y así se asumen las connota-

ciones de una realidad individual cualquiera. Algún ejemplo: en el caso de la simulación de ambientes vegetales, de árboles, de plantas, ya es posible «instruir» al ordenador para trazar un individuo con las características de una cierta especie (cfr. Francon 1987); la máquina (o mejor, naturalmente, el software) construirá cada vez un vegetal precisamente diverso, individual.

Segundo ejemplo: la Apple está financiando el proyecto Vivarium, consistente en la reconstrucción/invencción de un fondo poblado de animales verosímiles, aunque no necesariamente «realistas» (cfr. Marion 1987). También aquí todo individuo es diferente del otro, sea en las características como en los movimientos y en los recorridos.

Tercer ejemplo: el vídeo *Stanley and Stella. Breaking the Ice*, producido por la Withney Demos Symbolics, en el que la utilización de una Connection Machine 2 permite a los diversos elementos (pájaros, peces mecánicos) que se muevan «estudiando» el recorrido de los otros, cruzándose con ellos, evitándose (Ghiringhelli y Gaggio 1988).

Todos estos casos sugieren una constatación: «si la prensa y la reproducción audiovisual generan una serie, la videográfica genera una población... [todos los elementos] generados por un único modelo, el cual, detalle no descuidable, no permite prever las individuales transformaciones de cada elemento generado. Dicho de otro modo, el modelo es el generador sólo indirecto de una multiplicidad de acontecimientos videográficos» (Colombo y Vidali 1988: 279).

Pero, ¿no es quizá la singularidad una de las características de los objetos del mundo? ¿La reproducibilidad de la obra en la época técnica no debía aniquilar el original tras la serialidad de las reproducciones? Sí, naturalmente, hasta cuando (ya es hora) el signo mismo no se ha vuelto —de un modo misterioso que todavía no conseguimos definir, pero que podemos intuir— objeto de sí mismo.

#### LAS TEORÍAS DEL SIMULACRO

Retomemos ahora el problema que habíamos abierto al inicio de esta intervención. ¿Es verdad que —como dice un tópico— la novedad de la videográfica desplaza a las teorías de la comunicación? Ya he sugerido cual es mi hipótesis: el verdadero problema consiste en el hecho de que las características de la imagen de síntesis han valorizado algunas hipótesis ya muy practicadas en los años del nacimiento de la infográfica, tanto que estas hipótesis, que han llegado a ser ampliamente dominantes entre los que se ocupan del fenómeno, acaban por ocupar todo el espacio disponible. Permanecen así no sólo no despachadas, sino incluso no planteadas, algunas cuestiones de gran relevancia, que las teorías dominantes no consiguen asumir como propias.

Para entrar en más detalles, digo en seguida que las posiciones teóricas que me parecen hoy triunfantes en el sector de la interpretación de las nuevas producciones icónicas son las adscribibles bajo la común protección de «teorías del simulacro». El término, naturalmente, es impreciso, así como imprecisa y simplista es la definición que por rapidez ofrezco: teorías por las cuales el desarrollo cultural y tecnológico conduce a una progresiva simulacrización del mundo. Para un autor como Baudrillard, la fantasmaticación de la realidad es un proceso irreversible y consecuentemente inevitable. Toda la técnica de vídeo no es más que un aspecto de aquel triunfo de la simulación (Baudrillard 1976) que invade y recorre nuestra era. La concepción misma de la cosa se disgrega en una visión débil y modesta.

Ejemplar (en todos los sentidos del término) respecto a una perspectiva de este tipo es la reflexión de Mario Perniola: «El simulacro no es una imagen pictórica, que reproduce un prototipo externo, sino una imagen efectiva que disuelve el original» (Perniola 1980: 19-20). «El concepto de simulacro, entendido como construcción artificiosa falta de un original e inadecuada para constituir, como la obra de arte, ella misma un original, encuentra las condiciones de una plena realización en los mass-media contemporáneos... El simulacro es por esto la imagen sin identidad: éste no es idéntico a algún original externo y no tiene una propia originalidad autónoma» (*ibíd.*: 127-128).

De estas premisas, Perniola llega al reconocimiento de una evolución en tres estadios de los estudios sobre las relaciones entre vídeo y realidad: el primer estadio, dominado por la figura de McLuhan, está caracterizado por la atención al tipo de experiencia de la realidad que la televisión permite; el segundo, del que puede ser llamado como representante Daniel Boorstin (sobre todo con su *The Image*: Boorstin 1962), pone el acento en el poder derrealizador de la televisión; el tercero, que va naciendo o que podría nacer bajo el empuje de las innovaciones de la videograbación y de la telemática (y Perniola mismo ofrece un ejemplo de éstas en su ensayo dedicado a «La cosa videomática»), subraya o subrayará la tendencia de la transmisión televisiva a determinarse como cosa (cfr. Perniola 1985).

Es imposible no ver en qué gran medida las consideraciones de Perniola se adaptan a las primeras investigaciones teóricas sobre la infográfica. Cuando Payant habla de la gráfica computerizada como de una nueva aproximación de la actividad neurónica (Payant 1986); cuando Couchot habla del nuevo orden visual como dependiente de una topología de la cual estaría excluido todo centro organizador (Couchot 1988a); cuando, en fin, Youngblood, con claridad incluso violenta, llama a Deleuze como testigo de la necesidad de revalorizar el simulacro como fuerza autónoma en condiciones de subvertir el mundo de la representación (y curiosamente vuelve a leer en clave

neoplatónica a Baudrillard: cfr. Youngblood 1986), el horizonte de fondo es siempre el mismo esbozado por Perniola, sobre todo a propósito del último estadio de la reflexión, el de los años Ochenta: las imágenes se hacen cosa; pero aquella cosa es señalada por el proceso de simulacralización de lo real. La realidad sólida que durante siglos ha hecho de alfombra aseguradora bajo los pies de los hombres se ha disuelto, dejando espacio a fantasmas simulativos y simuladores. El mundo fragmentado por la fuerza disolvente del vídeo se ha recompuesto poco a poco alrededor de ectoplasmas vacíos, que hoy son nuestros compañeros...

### ¿UN NUEVO HORIZONTE?

He anticipado que un proceso semejante, descriptivo del estadio actual de la evolución comunicativa (también y sobre todo por lo que concierne al desafío videográfico) me deja perplejo.

Trataré ahora de expresar las razones de esta perplejidad. Las teorías del simulacro me parecen motivadas por algo diferente de aquella crisis gnoseológica a la que también hacen referencia continuamente.

¿Es de verdad posible fundar una interpretación de la evolución tecnológica y cultural a partir de la crítica radical a toda forma de realismo? ¿O no sería necesario al menos poner entre paréntesis la cuestión, proclamarla (al menos desde el lado sociológico) como un indecible a considerar, sin embargo, como la fuente de los comportamientos y de las tendencias que se quieren describir?

Se me podrá objetar que, en el fondo, la puesta entre paréntesis es una forma de dilación y de ocultamiento. Pero mi sensación en este momento histórico es justamente que la crítica del realismo depende en gran parte de motivos extrateóricos, más bien reconocibles en la crisis de los paradigmas éticos y políticos. Una concepción realista del signo es de hecho indispensable para una filosofía de la transformación de la realidad.

Por tanto, me parece motivado sobre todo por el final de la pasión revolucionaria y del sueño de una modificación profunda de las cosas, el desencanto con que las teorías del simulacro pintan el final de la «pesadez» de los significados en beneficio de la «ligereza» de los significantes; un final, naturalmente, que se superpone al de una ética de modelo kantiano. Ya que bajo la propuesta kantiana —sabemos— existía un problema ético; y no casualmente aquella propuesta estaba dirigida sobre todo contra la radicalidad empirista, que acababa por aniquilar la cuestión del sentido de la acción.

Por otra parte no me parece una causalidad que algunas de las reflexiones más agudas y fascinantes sobre el estado de los signos en

el mundo de la fragmentación y de los simulacros estén fundadas en paradigmas de la recepción estética, vista como única vía de salida al dominio de la tecnología de la disolución (cfr. Calabrese 1987).

Quizá se puede afrontar y aclarar mejor el problema desde otro ángulo: es típico —significativamente— de nuestra era el fenómeno de la experimentación de la superación del límite «natural»: las biotecnologías y antes aún lo nuclear han puesto el dedo en la llaga de una impreparación endémica del hombre para administrar completamente su propio presente y su propio futuro. La construcción de armas ha tenido por milenios la coartada de la continuación de la especie, garantizada por la magnitud y por la complejidad del mundo, además de por los límites de los instrumentos de destrucción (los vencedores sobreviven a los vencidos; existen siempre «otros» lugares que no entran en la esfera del dominio). Pero la *bomba* plantea un nuevo problema, disolviendo las garantías dadas por las características «objetivas» de las leyes de la convivencia y de la técnica.

Así, la posibilidad de actuar sobre los mecanismos del cuerpo humano no ha planteado el problema hasta que ha sido controlada involuntariamente por la escasez absoluta o relativa de los conocimientos sobre los componentes, sobre las causas, sobre la naturaleza de la vida. Pero los descubrimientos sobre la posibilidad de generar quimeras o de incidir preventivamente sobre las características de los seres humanos plantean la cuestión de la legitimidad, es decir, de códigos de comportamiento en materias en las que éstos no parecían necesarios.

En fin, en ambos casos, nos damos cuenta retrospectivamente de necesidades presentes desde siempre de modo latente, y antes ocultas por el estadio más o menos primitivo de los conocimientos.

También los signos, a fin de cuentas, han tenido siempre un componente objetual, como las ideas. Las palabras, notoriamente, cambian el mundo como las teorías y no sólo cuando se materializan en eslóganes o en despostismos ideológicos con las consecuentes violencias. Pero la objetualidad de los signos se ha quedado largamente oculta tras su aparente transparencia. En el fondo ha sido precisamente la experiencia de lo audiovisual (y, en su forma radical, la de los nuevos objetos, imágenes-de-síntesis) la que ha obligado a la toma de conciencia de un dato incontestable, como justamente el de la «corporeidad» de los iconos, de su estatuto de «cosas entre las cosas». Ahora bien, ¿por qué las teorías que afrontan el problema en términos también lúcidos conducen a soluciones sustancialmente pasivas, más o menos vagamente estetizantes? Nuevamente me parece que puedo decir que el estancamiento del proyecto y la crisis de las ideologías juegan aquí un papel determinante. Pero entonces se impone un salto cualitativo, el intento de formulación de un nuevo paradigma que llamaría ético.

Creo que he ilustrado suficientemente mi personal punto de vista sobre la cuestión que hemos planteado. Las teorías del simulacro acababan por empezar desde cero el replanteamiento de la actuación en la sociedad. Esto es así porque, paradójicamente, el hacerse cosa de los signos (tan evidente en los desarrollos de las técnicas de producción de la imagen) es interpretado como último paso de una crisis de la «pesadez» de los significados, es decir en último análisis de lo real.

Mi opinión es que el punto de vista debe ser sustancialmente invertido: la nueva objetualidad impuesta por la «codificación» de algunos procedimientos de producción de sentido empuja más bien a plantear la cuestión de la construcción de sentido como momento ético<sup>1</sup>. En el momento en que, de hecho aparece con toda evidencia el significado creativo de la utilización de determinados lenguajes, se le abre camino inevitablemente a la cuestión de la responsabilidad del productor de sentido respecto a los objetos-signos-cosas que produce. La crisis de la transparencia de los signos es también en el fondo la conciencia del hecho de que la «pesadez» de los significados es asumida por los significantes, que por tanto entran en el mundo con mucha mayor fuerza y significado social que aquél que en general se les atribuye. El mundo de la comunicación —y de la comunicación tecnológica en especial— se encuentra en fin implicado en la necesidad de una reflexión sobre su propio estatuto, reflexión que debe considerar esencialmente el papel de los fines intrínsecos al acto mismo de la comunicación.

«Es evidente que la ética no se puede expresar» escribía Wittgenstein en el *Tractatus* (proposición 6.421). Me parece un buen punto de partida para reflexionar sobre la naturaleza ética de cada acto lingüístico y, juntamente, sobre la dificultad de este replanteamiento.

---

<sup>1</sup> Le debo a Paolo Fabbri una observación preciosa sobre mi posición. Según Fabbri mi actitud de contraposición entre un paradigma estetizante (que me parece hoy dominante) y uno eticizante (que siento necesario proponer como horizonte) corre el riesgo de traicionar el auténtico significado de la praxis estética, que es también praxis productiva. Estoy de acuerdo con la observación: entonces digámoslo mejor (he intentado tenerlo en cuenta en la redacción de esta intervención) que la que interpreto hoy como una tendencia triunfadora es una posición de valoración excesiva de la recepción estética, o mejor estetizante. Una recepción que, desde un punto de vista general, puede ser considerada pasiva, ya que se limita al uso o mejor aún al consumo de los textos, desinteresándose de la producción.

En este sentido —y doy así completamente la razón a Fabbri— revalorizar el aspecto productivo de los signos-objetos significa tanto preguntarse sobre su estatuto ético como sobre el estético: ésta es justamente la inextricable complejidad de un acto creativo...

Dar a luz organismos nuevos: esto es producir imágenes de síntesis: en el fondo esto es —simplemente— comunicar. Y si es así, si la nueva objetualidad de los signos nos aparece claramente, no se puede dilacionar más allá de la toma de conciencia de las consecuencias que este hecho conlleva sobre nuestros actos individuales y sociales y sobre el sistema entero de la comunicación tecnológica. Quizá la pasión política nos ha faltado en el momento menos oportuno; quizá la *utopía* (y por tanto la teorización) del cambio ha disminuido exactamente en el momento histórico en el que la transformación continua aparece como una inevitable exigencia de la práctica comunicativa.

Dominados por la impresión de la fantasmaticidad del mundo, parece que hemos olvidado el poder que tenemos en las manos y lo delegamos, lo ocultamos, lo disimulamos. Pero los productos de nuestro hacer comunicativo crecen en número y relevancia. ¿Son, como piensa Quéau (cfr. 1986 y 1988), «entes intermedios» entre la idea platónica y la realidad terrena? ¿Son, más simplemente, objetos estéticos en los que se concretiza como en un microcosmos toda nuestra visión del mundo? En el límite, podría no importar. El realismo ético, admitiendo que llegue a existir una actitud tan definible, debería ser esto: la asunción como presupuesto de la capacidad constructiva innata en la productividad comunicativa; esto llevaría como consecuencia a la reflexión sobre el sentido moral y político de nuestro papel creativo. No sería un punto de llegada, naturalmente, sino sólo una incierta salida hacia otras cuestiones: la necesidad de la difusión (¿democratización?) de los instrumentos de acción sobre el sistema comunicativo, la opción para la interactividad real de las redes informativas y muchas más aún. Pero quizá sería finalmente dada la perspectiva dentro de la cual afrontarlas en una óptica no simplemente legalista o parceladora. De todos modos, no podemos ciertamente seguir llenando la que un tiempo llamábamos realidad con los bolsos de plástico de nuestras creaciones, sin elaborar un proyecto, y preguntarnos por las razones. Desde que manipulamos lenguajes, la de la creatividad del lenguaje videográfico es la ocasión más apetecible para volver a pensar en nuestro papel social. Más apetecible, pero también más espantosamente urgente y peligrosa.

#### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BOORSTIN, D., *The image*, Nueva York, 1962

CALABRESE, O., *L'età neobarocca*, Laterza, Bari 1987, (trad. esp. Cátedra, Madrid, 1989).

COLOMBO, F., «Ombre sintetico» en *Grafica con il computer*, Atti del convegno di Milano, 2-3 giugno 1988, A.I.C.A., sección de Milán, páginas 135-142

- COLOMBO, F., y VIDALI, P., «La galassia numerica» en *Vita e pensiero*, 4, 1988, págs. 272-280.
- COUCHOT, E., «La sintesi numerica dell'immagine. Verso un nuovo ordine visuale», en R. Albertini y S. Lischi (ed.), *Metamorfosi della visione. Saggi di pensiero elettronico*, ETS Editrice, Pisa 1988, págs. 127-132; edición original en *Traverses*, 26, págs. 56-63.
- COUCHOT, E., *Images*, Hermes, París, 1988.
- FRANCON, J., «Arbres et plantes», en *Imaginaire Numérique*, 3-4, 1987, páginas 95-98.
- GHIRINGHELLI, J., y GAGGIO, F., «Computer Graphics e comunicazione», en *Grafica con il computer*, Atti del convegno di Milano, 2-3 giugno 1988, A.I.C.A., sección de Milán, págs. 145-157.
- HOFSTADTER, D. R., *Godel, Escher, Bach: an Eternal Golden Braid*, Basic Books, Nueva York 1979.
- YOUNGBLOOD, G., «Cinema elettronico e simulacro digitale. Un'epistemologia dello spazio virtuale», Ponencia en el Congreso *Cinema dietro e dentro l'immagine elettronica*, Roma 24-29 noviembre 1986; ahora en R. Albertini y S. Lischi (ed.) *Metamorfosi della visione*, ETS Editrice, Pisa 1988.
- MARION, A., «Le projet Vivarium» en *Imaginaire Numérique*, 3-4, 1987, páginas 105-110.
- MATURANA, H. R., y VARELA, F. J., *Autopoiesis and Cognition. The Realization of Living*, D. Reidel Publishing Company, Dordrecht 1980.
- MONTANI, P. *Il debito del linguaggio*, Marsilio, Venecia, 1985.
- PAYANT, R., «La frenesia dell'immagine, verso un'estetica secondo il video» en R. Albertini y S. Lischi, *Metamorfosi della visione*, ETS Editrice, Pisa 1988; edición original en *Revue d'esthétique*, n. especial Vidéo-Vidéo, 10, 1986, págs. 17-23.
- PEIRCE, C. S., *Collected Papers*, The Belknap Press of Harvard University Press, Cambridge (Mass.) A31-35.
- PERNIOLA, M., *Transiti*, Cappelli, Bologna, 1985.
- PIERANTONI, R., *Forma Fluens*, Bollati Boringhieri, Milán, 1986.
- QUÉAU, P., *Eloge de la simulation*, Ed. de Champ Vallon, Seyssel 1986.
- QUÉAU, P., «Bonsai» ed. G. Barbieri y P. Vidali (ed.), *La ragione possibile*, Feltrinelli, Milán, 1988, págs. 361-375.



# Necrológica por la civilización de las imágenes

MARCELLO WALTER BRUNO

They just keep showing you  
The same pictures over and over.  
And when they talk they just make sounds  
That more or less synch up  
With their lips  
(de la canción de Laurie Anderson  
*Language Is a Virus*)

## 1. LA LÍNEA SINTÉTICA DEL ARTE POSTMODERNO

### *El viejo ambiente: la cultura semiolítica*

Ya no hay imagen excepto allá donde ya no hay sentido. Y quizá, paralelamente, ya no hay sentido excepto allá donde ya no hay imagen. O quizá, simplemente, ya no sabemos qué es una imagen. Seguimos produciéndola, casi no producimos otra cosa, y sin embargo hemos perdido el sentido del valor de uso de la imagen (y también del intercambio, completamente determinado por las transacciones de los mercados icónicos).

La electrónica, al permitir el paso de la imagen de análisis a la imagen de síntesis, hace que se aferre el sentido de una época y las condiciones de su enterramiento bajo el fuego de la inactualidad. El siglo XX ha sido el siglo del análisis: no porque haya inventado el criterio o la exigencia conceptual, sino porque ha creado instrumentos

—tecnológicos además de metodológicos— que han permitido la fragmentación y la disolución hasta el corazón de la materia, allá donde el análisis se declara freudianamente terminado.

Sólo en este panorama el arte moderno puede llamarse tal. Y sólo en el panorama del después, allá donde el análisis ha terminado y no queda que una eventual síntesis, la cultura llega a su condición post-moderna y el arte sobrevive en su condición de *zombie*.

El análisis viene de lejos, y sin embargo hemos visto su fin. Lo que ha sido definido como «átomo» (in-divisible) ha sido dividido en protones y neutrones, después lo que había sido definido «protón» (primario) ha sido escindido ulteriormente en quarks; pero finalmente, a causa del principio de indeterminación de Heisenberg, no iremos nunca al interior de un quark: no queda más que recombinar átomos y moléculas, como químicos y físicos han aprendido a hacer, para construir materias extranaturales (de los materiales plásticos a las fibras sintéticas, de las drogas de laboratorio a la luz coherente del laser, etc.). La materia viviente ha descubierto sus secretos: en las escuelas de las que es desterrada la educación sexual se enseña de todos modos la lógica del ADN; aunque no todos los genes y cromosomas hayan sido nomenclatizados y taxonomizados, la ingeniería genética ya está en condiciones de prefigurar —si no los replicantes de una época en los que la biónica nos ofrecerá los biochips para el cyb(ernetic) org(anism)— al menos los mutantes de un bestiario neomedieval. El mismo Sujeto caro a los filósofos se ha hallado, entre muerte del alma y nacimiento de la psique, expuesto a un doble fraccionamiento: el de la metapsicología freudiana, en la que el *psico-análisis* es instrumento heurístico (modelo no topológico) para una práctica más bien de psico-síntesis (siendo la fragmentación del Sujeto el máximo de la patología, bajo el término de «esquizo-frenia»); y el de *neurobiología*, materialmente determinada a describir los comportamientos en términos de química del cerebro (títulos como *La química del amor* de M. R. Liebowitz o *Biología de las pasiones* de J. D. Vincent introducen la aparición farmacológica de un sujeto quimiocibernético, perfecto contraltar de la inteligencia artificial).

Del átomo al quark, de la célula al gene, del Yo al neurón: el principio del análisis de la materia inorgánica, de la materia orgánica y de la psique humana —principio no del todo lejano de una pulsión escópica— ha sido conducido hasta el fondo, es decir hasta el punto de hallar un elemento «último» ya que su manipulación produce efectos. Con la fisión y fusión nuclear, con la bioingeniería y la psicofarmacología, la civilización occidental sale del estadio moderno (analítico) y entra en la fase postmoderna (sintética). Las ciencias «natura-

les» entran en este límite en el que la adjetivación es irónica; las ciencias «humanas» y las artes «visuales» son arrastradas hacia el mismo destino. El sentido está sometido a análisis hasta alcanzar una semántica estructural (Greimas); las reglas productivas de sentido son divididas, en la «gramática generativa» de Chomsky, en árboles binarios adaptables al ordenador; la misma oralidad, a partir de Saussure, está sometida a una fragmentación que reduce la cadena hablada a una sintagmización de fonemas: y así, entre lingüística estructural y teoría de los *speech acts*, entre semiótica de la narración y antropología comparada, todo procedimiento de sentido se reduce a un conjunto de signos y de códigos —así como la física ha reducido la materia a un conjunto de partículas y de fuerzas (cfr. Stephen Hawking, *Dal Big Bang ai buchi neri*).

### *La imagen de síntesis como lenguaje estético*

El arte moderno es tal justamente porque se introduce plena y violentamente en este ciclo general de la experimentación analítica. Sin embargo, allá donde el término debe de ser entendido literalmente y como procedimiento: en fin, no se trata de una «actitud analítica» de reflexión metalingüística sobre arte, según las modalidades individualizadas por Filiberto Menna (*La linea analitica dell'arte moderna*, 1975), sino justamente de una actividad «semiológica» de desmenuzamiento del conjunto en elementos simples. La pintura moderna procede hacia la fisión signica así como la física moderna procede hacia la fisión nuclear: por aislamiento y bombardeo de partículas. El paso de la descomposición de la unidad gestáltica de los «iconos» a la individualización de las «figuras» de base subyacentes (tomaré estos términos en préstamo de Menna) es homólogo a los procedimientos lingüísticos, pero no tanto por una «analiticidad» de estampa lógico-gramatical (en función generativa/normativa) cuanto más bien por un furor «fonemático» de descenso al simple tramo diferencial (en función de manipulación genética del material).

Aquí se ve como la pintura es no tanto espiritual, como ha dicho Burroughs, hace cincuenta años sobre literatura, sino más bien bastante «material» como para permitirse el verdadero camino del análisis, que es el del ciclo productivo análisis/síntesis (cosa prohibida a la literatura —también a la poesía, a pesar de que los resultados fonemáticos de Hugo Ball lleguen hasta Cage, Rotella, Dalla, Celentano y los Talking Heads— pero no es ésta la ocasión para una profundización sobre el vínculo ontológico sentido/escritura). De hecho la semioanálisis, entendida como iter de procedimiento (a no confundir con una disciplina como la sémanalyse de Julia Kristeva), se desarrolla en realidad en diversos niveles materiales: así como la definición

del átomo y de la célula corresponden a ámbitos de investigación diferentes por determinación gradual del objeto y por estatuto cualitativo de las finalidades manipuladoras, análogamente en las artes y en el lenguaje, tendremos una articulación de niveles analíticos alrededor de polaridades de lo «molar» y de lo «molecular» que permitirá una reagregación molecular (individualizadas, en otro ámbito, por Deleuze y Guattari). Una desagregación molar permitirá una reagregación molar, como sucede en la pintura surrealista, en las «síntesis» futuristas, en los *collages pop* y en los *décollages* novorrealistas, en las esculturas de combinaciones y —por lo que respecta al ámbito literario y cinematográfico— en toda la estética postmoderna de la intertextualidad y de la mezcla de los géneros, síntesis macromorfológica de los componentes actanciales descubiertos por el análisis estructural de la narración (Propp, Barthes, Bremond, etc.). Una desagregación molecular permitirá una reagregación molecular, como sucede en la abstracción geométrica, en la *action painting*, en la *minimal art*, en *neo-geo* —y aquí, después de haber señalado el fracaso de una política de la «pulverización fonética» en literatura, deberemos confirmar la imposibilidad de una disolución también para el fotograma cinematográfico, si no ocurriese que las nuevas tecnologías electrónicas nos impongan volver al tabú de la indivisibilidad de la imagen reprovisual.

La oposición molar/molecular tiene que ver con aquel icono/figura propuesto por Menna que, sin embargo, ya no corresponde a la otra *tableau/peinture* (= representación/superficie = motivo/tela) que remite más bien a la distinción narratológica entre «historia» y «discurso». La molaridad semiológica se atestigua evidentemente en la conservación de un mínimo semántico, ya sea el actancial del *récit* o el monemático de la lengua, o —pero aquí entra en juego la liquidación realizada por Eco en el *Tratado de semiótica general*— el «analógico» del iconismo: en este sentido el procedimiento duchampiano del *ready-made* ya no pertenece a una línea analítico-molecular, al contrario, es una escapada violenta del análisis, un *acting-out* semiológico, declaración de guerra mundial (¡el *Scolabottiglie* es de 1914!). Entonces toda la historia del arte moderno debe releerse en clave tecnológica y no cronológica: se inicia con el *pointillisme* de Seurat (¡una verdadera anticipación de la «pincelada electrónica» del tubo catódico!) y con la deconstrucción de Cézanne (individualización de la tripleta esfera-cono-cilindro), se procede con la analítica cubista y futurista (que dan también un primer nivel de síntesis, de naturaleza evidentemente molar) y se concluye con la abstracción geométrica (individualización de la tripleta punto-línea-superficie), el suprematismo (de Malevich a Reinhardt) y el minimalismo (estructuras primarias). Con la tela monocroma se alcanza el punto de no-retorno del

análisis: la individualización de un *primum «figural»* (en el sentido de Menna) abierto a infinitas variaciones pero a ninguna escansión ulterior. Si Malevich aún intentaba evitar la división del átomo satelizando un fondo alrededor de la figura-cuadrado negro, Reinhardt llega a la partícula elemental más allá de la cual el análisis es obstaculizado por el principio de indeterminación. Las estructuras minimales confirman este estadio terminal tanto en pintura como en escultura. Posteriormente, el paso tecnológico sucesivo no puede ser más que la síntesis: las tripletas esfera-cono-cilindro y punto-línea-superficie son solidarias con las tripletas del alfabeto ARN (cfr. Monod, *El azar y la necesidad*); se trata, tanto en la post-figuración como en la bioingeniería, de recombinar las partículas elementales no para volver a conseguir lo «natural» sino para activar un «artificial» con características y propiedades completamente diversas y —cuidado— imprevisibles.

Por tanto, he aquí que, si Baudrillard (*La sparizione dell'arte*) tiene razón poniendo el expresionismo abstracto «caliente» de Pollock en relación con la contemporánea «guerra fría» del terror atómico, la metáfora polemológica del arte debe llegar hasta el final: la bomba ya ha estallado, ha estallado mucho antes que en Hiroshima y Chernobyl y lo que vivimos hoy es el *fall-out* de lo representado después de la explosión de lo icónico, la pulverización semiológica del referente —al ralenti, como el pollo en el espacio depresurizado y desértico de *Zabriskie Point*.

### *El nuevo ambiente: el exceso de la mirada*

El sueño del análisis genera monstruos. Porque el sueño del análisis es síntesis. Y la síntesis material, aun siendo dialéctica porque hegelianamente conserva algo de la tesis, no es una lógica: no debe compararse con una «amplitud de opiniones» toda mental; debe sostener la mirada, debe sostener los ritmos. Piénsese en el análisis taylorista del trabajo físico: la lógica industrial del «fordismo» pasa a través de este cuerpo funcionalista del que el goce debe alejarse ya que es improductivo, cuerpo por llamarlo así «lecorbusierano» en el que todo adorno es delito, cuerpo matematizado —cuya versión contemporánea es el cuerpo anabolizado del atleta *doped*, cuerpo esteroideo del *recordman* dedicado en comparación al último número. Ya no es posible el deporte sin *doping*; ya no es posible el hombre no artificial. Y por tanto, en el lado pretendidamente reprovisual, ya no es posible una imagen humana del hombre. Seguramente no es una casualidad que, desde que la ingeniería genética nos promete la posibilidad de individuos de origen cromosómico controlado, el cine se llena no sólo de los nuevos héroes andróides (*Blade Runner*, *Terminator*, *Max Headroom*, etc.) sino de «freaks» antiguos y modernos vis-

tos como la normal humanidad de la infinita era postatómica. El exceso de la mirada es la palabra de orden del cine postmoderno, en el que la familiaridad del monstruo (su imprevisto paso a una fase *heimlich*: valga para todos los *Roger Rabbit*) se juega continuamente en el hilo «patético» de la aceptación de una nueva iconotopía.

Mientras que el problema del monstruo «clásico» (Drácula, Frankenstein, Mr. Hyde, King Kong) era el círculo vicioso emarginación-revuelta, el monstruo «contemporáneo» es una especie de subnormal de la época del *look*, cuya recuperación pasa a través de una redefinición de lo mirable (en términos de contestación del criterio *kalôs kai agathôs*): en films como *Elephant Man* de David Lynch, *Mask* de Peter Bogdanovich, *The Fly* de Cronenberg, *Hellraiser* de Clive Barker (y muchos más) la ecuación clásica del *horror movie* o de la ciencia-ficción —por lo que lo deforme señala el Mal y por tanto la amenaza respecto a una «humanidad» en el doble sentido del término— está completamente invertida, y el doloroso destino del monstruo pide como contrapartida la aceptación íntegra de lo monstruoso en el orden de lo mirable.

La sostenibilidad de la mirada es el nuevo precio a pagar en la era de las mutaciones genéticas y del SIDA: la monstruosidad, lejos de provenir de los espacios exteriores de lo extragaláctico o de lo extra-sensorial, es característica innata en la gramática del ADN; es la reformulación del código sintáctico, una mera «ambigüedad» en el sentido de Chomsky. En fin, la monstruosidad es una reconfiguración «molar» de los componentes icónicos: el actual «exceso de la mirada» que en el cine aúna el horror con la pornografía, no es más que el equivalente reprovisual del *shock* determinado por las vanguardias pictóricas del siglo XX.

El cine del exceso visual, precisamente porque las artes reprovisuales replantean aquel efecto-de-realidad impedido para siempre a la pintura, se hace metáfora de la condición postmoderna de la imagen. Si hay algo de desconcertante en la televisión, es justamente esto: que en el mismo lugar la ficción convive con la información, la simple documentación reprovisual de la realidad está continuamente flanqueada por la organización profilmica de la simulación; y los métodos de distinción son puramente metalingüísticos, sujetos a la primera «puesta entre paréntesis» que un crítico fenomenológico pretenda poner husserlianamente. Y así, todo el hiperrealismo esculto-pictórico se revela por lo que es: un ulterior desafío para resistir a la implicación, una enésima cuestión sobre la sostenibilidad de la mirada. Como el «monstruo» cinematográfico pide un examen de conciencia en el umbral de la mutación post-atómica, el desnudo hiperrealista nos pide que resistamos a las pulsiones pavlovianas que el objeto-signo provoca en perfecta sustitución (glacia-rizada) del referente: la dialéctica entre implicación e indiferencia,

entre empatía y apatía, juega con este nuevo estatuto del realismo: no ya cartografía diegética del mundo sino signo-estímulo dedicado al test reactivo, control del *transfert* a inducción icónica. Toda imagen contemporánea es una mancha de Rorschach: examina la sostenibilidad de la mirada y la tentación hermenéutica, verifica la resistencia al impacto emocional y al vicio de la donación de sentido. Toda la pornografía de la reprovisión está aquí: en esta petición de pasión, en esta loca carrera a la producción de emoción en un sistema en el que —toda imagen lo sabe— los sentimientos pueden mentir.

### *La salida del análisis: el procedimiento Duchamp*

Por tanto el arte está muerto. Pero no de una vez por todas: sino día a día. No se trata de una agonía, de un estadio terminal. Estamos ya en el después, pero no en el más allá: estamos en la fase *zombie* del arte.

Aquella libertad absoluta, aquella imaginación hacia el poder que el final del análisis debía comportar, aquel poder absoluto sobre la imagen (sobre lo imaginario) que habría dibujado un mapa abierto de todos los mundos posibles, que habría entrado en el centro profundo de la pintura —toda la utopía analítica de las vanguardias se ha revelado fría, sideral, ha aterido la relación de la mirada hacia la pintura. El arte se ha hecho metalenguaje: en el punto en el que el análisis semiolítico (iconolítico) debía invertirse en semiosíntesis, en invención absoluta, la pintura se ha vuelto análisis lógico, reflexión de procedimiento sobre su propia identidad— como si hubiera para siempre una «crisis de base», como si estuviese condenada a la continua exhibición de su propia existencia.

Es esto lo que se entiende con la expresión «muerte del arte»: este *acting-out* espantoso, inaugurado por el procedimiento Duchamp, con el que el arte sale del ciclo análisis/síntesis, desatelizándose de la teoría clásica de los soportes y resatelizándose en el cuerpo mismo de los objetos, en el cuerpo de las mercancías, en el cuerpo del cuerpo, en todo lo que es soporte efímero. Todas las formas de *body art* y *land art*, incluidas las versiones exhibidas por el nuevo teatro, y del *rock stage*, no son más que la salida «esbozada» de la pintura por la teoría de los soportes: la reconversión de los artistas en ritualistas de la irrelevancia. Por lo demás, la renuncia al modelo análisis/síntesis no tiene otras salidas: o la práctica paranoica del *revival* infinito, en el que el arte del futuro dobla o re-dobla todo el repertorio de imágenes, fundándose inmediatamente como «imágenes de repertorio» (neo-futurismo, neo-expresionismo, neo-geometrismo, neo-figurativo, *nouveau réalisme*, *new surrealism*, *new dada*: las neovanguar-

días neo artísticas del Neocientos) o la práctica esquizofrénica de la salida del cuadro y de la ejecución del cuadro.

Estamos todavía en este abismo, en el borde del precipicio, delante de esta herida abierta: ya que todo ha sido quebrado, ya que estamos bloqueados, toda nueva construcción es posible, toda configuración está legitimada por la ausencia de reglas. Porque, a partir del fin del análisis, la regla no es lo que conduce el juego de la obra: al contrario es lo que hay que buscar en el juego, lo que se encontrará al final de la obra, antes bien exactamente lo que declara su fin (el término). La obra de arte hoy no puede esperar ser una obra acabada (cerrada) ni mucho menos pulida: ésta es siempre «infinita», un análisis «exterminado» en oposición a un «terminado»; también una obra «cerrada» una vez insertada en el sistema se hace «abierta», así como el universo «finito» de Einstein se hace «ilimitado» en el espacio-tiempo cuadridimensional. Y sin embargo, en la escuela de Pitágoras se enseñaba que los números finitos son perfectos y lo ilimitado es inarmónico, «irracional» ya que está falto de relaciones, de *ratio*. La infinita combinatoria de la semiosíntesis (iconosíntesis) se abre de par en par bajo nuestros pies como la vorágine del no-sentido, de lo incalificable, de lo irrelevante. El máximo de libertad precipita en una anarquía terrorista, mientras que en otro lugar (ej. en la música «cult») se glaciaria en la modulación iterativa del matema (toda la postdodecafonía bloqueada en el tabú de la atonalidad). El «máximo de información» —extraña utopía de la música y de la pintura «modernas»— en el momento en el que el porcentaje de información de una configuración es directamente proporcional a su inatendibilidad, precipita en la entropía, como ha mostrado a su vez Rudolf Arnheim. El término «experimental» ya no consigue describir las modalidades en el summum de la obra, sino que se presenta en el fondo como pura adjetivación de estilo: el «estilo experimental», triste negación del criterio de inesperabilidad.

## 2. EL CINE PRE-ELECTRÓNICO: REALISMOS Y REPROVISIÓN

### *El viejo ambiente: la imagen televisiva*

El cine nace como reprovisión. Ni propiamente arte (ya que no plantea un sujeto) ni propiamente técnica (ya que no plantea una función o un lenguaje). Más bien una tecnología: un producto científico a la espera de finalización. Todo el esfuerzo de los primeros decenios críticos se concentra en el análisis de este estigma —la reproducción— y en el intento de desplazar el eje del discurso sobre la evidencia de la «manipulación»: si el cine no es arte visual, porque su iconismo está demasiado ligado a la analogía mecánica, éste es al



menos arte musical por el ritmo (manipulación de los materiales «brutos») que es ofrecido por el montaje.

Cuando Bazin, a caballo de los años 50-60, se pregunta metafísicamente *Qu'est-ce que le cinéma?*, (título no casualmente parafraseado por Heidegger y que recuerda el fantasma «esencialista» de todo el arte moderno), responde con el «complejo de la momia»: la obsesión reproductiva es el alma de la historia del arte y el cine debe colocarse en el ápice de este proceso (al menos antes de la llegada de la televisión ya vaticinada por Eisenstein). La relación analógica con la realidad comporta la asunción ética del profílmico, como en aquella teoría del «montaje prohibido» (¿contestación de orden moral respecto a lo «específico!») que recuerda sucesivas polémicas sobre lo «directo» como específico estético —y como valor ideológico— de la toma televisiva. Se ha dicho que el «realismo ontológico» de Bazin anticipa el *cinéma-verité*: esto quiere decir, una vez más que éste anticipa el reportaje televisivo y el *docu-drama*. Pero aquella distinción de los directores en dos tipos —los que creen en la imagen y los que creen en la realidad— dice mucho sobre la dicotomía metafísica (imagen/realidad = apariencia/sustancia = fenómeno/noumeno) que da cuerpo al discurso de Bazin y por tanto sobre el desconocimiento de la autonomía del arte —y esto cuando la pintura, justamente buscando su «específico» en el análisis de los procedimientos iconopoiéticos, ha abandonado desde hace tiempo su propio «complejo de la momia».

Ahora bien, ¿cómo es posible que la oposición imagen/realidad pueda existir en el interior de un «realismo ontológico»? Sólo a un precio: aceptando que la imagen pueda mentir; es decir que ésta sea un signo. Pero, ¿cómo es posible que la repro-imagen sea un signo? Evidentemente esto no puede ser debido sólo al arte, al artificio del director: el medium mismo debe permitir la operación semiótica. El equívoco, evidentemente, nace de la falta de definición del estatuto técnico del cine: la cinematografía es una máquina, es decir, una concatenación de aparatos funcionales: la imagen es el producto de un proceso y la eventual «analogicidad» o «digitalidad» de la imagen es inherente a los procedimientos tecnológicos de la máquina. Al concepto de reproducción se sustituye el de producción. La cámara tomavistas debe insertarse en un circuito más amplio profílmico-objetivo-película-proyector-pantalla cuya escasa sencillez e inocencia salta a la vista. La esencia realista del cine presupone la esencia realista de lo profílmico: el realismo ontológico es una ideología de lo profílmico precisamente como lo son las teorías sobre lo «en directo» como específico televisivo. Posición ya clara en Luigi Chiarini, que en la contraposición entre «film» y «espectáculo cinematográfico» ponía la opción política a favor del documental contra la ficción (cfr. F. Casetti, *Teorie del cinema*) Por tanto, la oposición imagen/realidad repro-

duc<sup>ta</sup> aquella espectáculo/film, ficción/documental. Pero, una vez más: si esta oposición está hecha en el interior del sistema-cine, si representa sus dos polos técnicamente posibles, ¿cómo puede un «realismo ontológico» recortar uno de los dos campos como el perteneciente a la esencia misma del medio? Al precio de una mistificación histórica: la lectura de las artes visuales como práctica de la embalsamación, en la que la búsqueda de las «formas simbólicas» (piénsese en la arquitecturización de la pintura) se reduce a la exigencia de un retratismo y toda abstracción de sentido (por ej. la alegoría) debe ser reconducida a la voluntad de eternizar el Modelo (la modelo).

Con Kracauer estamos todavía en el realismo «físico» y con la gravitación del cine en la órbita de la fotografía como mirada al caos: «lo fortuito es el alimento natural de la instantánea». Es cierto que Kracauer pone explícitamente la kinemato-graphia como transcripción mecánica (graphia) principalmente del movimiento (kinema) y de lo que las prótesis ópticas cogen mejor que el ojo humano (el cine es la persecución pero también lo microscópico, lo macroscópico, el transeúnte, pero esto significa subyugar la repro-visión al carro de la investigación científica y la kinemato-graphia al del análisis instrumental del movimiento (un auxilio didáctico a la proxémica, un paso adelante sobre la pintura respecto a la *forma fluens*). Cuando Kracauer afirma que «la actitud cinematográfica se realiza en todos aquellos films que siguen la tendencia realista», está hablando de una actitud científica: asunción de datos objetivos, visión directa (mecánica = anideológica) del mundo, acentuación de las facultades perceptivas respecto al conocimiento. En su principio estético fundamental («las obras realizadas dentro de los límites de un especial medio de expresión son estéticamente tanto más satisfactorias cuanto más se fundan en las calidades específicas del medio») encontramos precisamente esta poética del objeto científico, que hoy encontramos en cosas como *La bellezza dei frattali*, y también algunas opciones contradictorias: lo específico del medio es su límite, la estética del medio es su específico (nos parece oír a McLuhan a propósito de la «baja definición televisiva») —sin tener en cuenta que el medium reprovisual es ante todo una tecnología y que por tanto, su evolución lingüística está marcada por la evolución tecnológica. Y por tanto, por ejemplo, la imagen electrónica hará una muy extraña parábola: de la televisión como simple transferencia sin memoria (lo «en directo» es lo específico del medio propio ya que es su límite) al vídeo como variante tecnológica del film (en el que el debate sobre las relaciones imagen/realidad se duplica en versión massmediológica) hasta la imagen sintética/digital/computerizada, que replantea la cuestión de la invención pictórica en el mismo corazón del sistema ontológico-realista.

## *Figuración tecnológica y naturalismo narrativo*

Obviamente el frente realista no se reduce al aspecto documental. Cuando Aristarco, en el célebre artículo de 1955, propone el paso del neorealismo «crítico», lo que finalmente plantea es la madurez narrativa del cine: el medio puede finalmente deslizar de la crónica a la historia, del documento a la ficción, del periodismo a la novela. Sin embargo, un «realismo» que ya no es «neo» es de algún modo «vetero»: en el sentido de que el desafío narrativo del cine se resuelve en competición con el modelo de la literatura del siglo XIX. El cine se empeña en producir realidad en un nivel superior, pero la experimentación se queda fuera una vez más: a la búsqueda de un compromiso político, el «realismo crítico» se confunde con el «realismo socialista».

En el ápice de esta alucinación del profilmico como referente del per-sigo, y del «mundo» como fuente de la repro-visión, Pasolini (1966) niega la perspicuidad de una «cinematología»: la semiótica del cine tiene como objeto el mundo real y no las imágenes filmicas, así como la lingüística tiene como objeto el lenguaje verbal y no la escritura. Lo que el cine «re—toma» cae una vez más bajo el dominio de la kinésica, de la proxémica y quizá de la antropología estructural y de la fisiognómica: se excluye el problema del *texto*, que la misma semiótica entregará en las manos de una «narratología» hija más de la semántica estructural greimasiana que de la gramática generativa de Chomsky.

Realismo ontológico, realismo físico, realismo crítico, realismo semiológico: cuatro hipótesis «cinematológicas», en realidad cuatro opciones sobre el uso del medio. El vínculo reprovisual entre la imagen y el profilmico, dado por descontado en el lado izquierdo de la comunicación (aquella fuente-emisor-canal-mensaje), se vuelve el deber ser de la reprovisión en el lado derecho de la comunicación (aquel mensaje-canal-receptor). El carácter mecánico del médium, lejos de ser un límite artístico, sube a garantía moral del mantenimiento integral de la «fuente» en el «mensaje». La eliminación de la noción de autor confía en la objetividad de la máquina; y el emisor real, inevitable, responderá de su propia «actitud cinematográfica» favoreciendo, ayudando —¿o inventando?— la neutralidad del canal. Nos parece oír a Stalin sobre el carácter infraestructural (por tanto no clasista) del lenguaje. En realidad este cine «realista» es tal sólo a fuerza de censuras: tabú del sexo y de la muerte en Bazin, liquidación de la narración en Kracauer, presión ideológica en Aristarco, neutralización de la escritura en Pasolini: estos son los precios a pagar en origen para tener en la salida el efecto-de-verdad, la adhesión emocio-

nal, la didáctica, la política y la antropología del cuerpo. La máquina tecnológica es ocultada, el aparato industrial demonizado juntamente con su producto, el sujeto de la emisora nombrado demiurgo de un saber racional pero depauperado por las exigencias expresivas individuales.

En la onda del 68 el grupo de *Cinétique*, vinculado a los temas de la «práctica significativa» caros a *Tel Quel* (sobre todo al semanálisis de Julia Kristeva), reelabora para el cine el *Leitmotiv* del «materialismo» (cuestión central también para el grupo de Sollers) y anuncia la necesidad de un *récit rouge*, de una narración que sea «revolucionaria» en las formas y no sólo en las intenciones ideológicas (son los años, para entendernos, de la polémica de Asor Rosa contra el populismo de la literatura «comprometida»). Lo que se contesta a los «realismos» es justamente el carácter profundamente idealista, metafísico, de la teoría de la copia —la remoción del trabajo filmico, y el fetichismo de la mercancía-realidad que comporta esto. La visión del mundo no es automática, las máquinas no van solas, y el *récit rouge* —en lugar de ocultar su propio carácter de producto-mercancía— debe al contrario evidenciarlo en su mismo cuerpo. Para Jean-Paul Fargier es justamente la evidencia de la manipulación, la llamada interna de los significantes (do you remember Lacan?), la destrucción de la representación para rescatar el cine materialista de la culpable ingenuidad del mecanicismo iconopoético; el ejemplo propuesto es el film «conceptual» de Philippe Sollers *Méditerranée*, más o menos contemporáneo de la no-novela *Numeri*. (Años después, sin embargo, el Fargier vídeo-artista se dispondrá contra la imagen digital/sintética de la *computer graphics*: deslizamientos progresivos del realismo...).

### 3. HACIA UNA ECOLOGÍA DE LA ICONOSFERA

#### *La imagen de síntesis como producto tecnológico*

¿Os acordáis de la semiótica del cine? Murió muy joven, hace unos diez años, ahogándose en el vaso de agua de la doble articulación. Se trataba de un clásico caso de semiosis fallida: mientras que los lingüistas habían conseguido romper la cadena hablada hasta el fonema, los cinesemiólogos no habían superado el umbral del fotograma, que desgraciadamente es aún «icónico» y no «figurativo». Y dado que la arbitrariedad del código está en función del no-sentido de las partículas subatómicas del significante, el demonio de la analogía pareció vencer al ángel del análisis.

Las tecnologías electrónicas permiten hoy volver a abrir el caso. Corrado Maltese, en su intervención en el congreso *Il nuovo mondo*

*dell'immagine elettronica* (1982), distinguía los «iconos» (objeto de una teoría de la visión) de las «imágenes» (objeto de una teoría de los soportes) para evidenciar el salto de la imagen analógica (reprovisual) a la imagen digital («fantomática» ya que es software y no objeto). Y bien, la imagen electrónica es digital precisamente porque es actuable matemáticamente y es matematizada precisamente porque es conjunto de elementos discretos. El famoso *pixel* de la *computer graphics* es justamente el *picture element* imposible de obtener recortando el fotograma: un verdadero «iconema» insertado en el juego de la doble articulación —aislable, conmutable y sintagmatizable.

Con la introducción del *pixel* cambia todo el cuadro de referencia de la (re)producibilidad tecnológica de la imagen. La «síntesis» ya no es operación lingüística (como en pintura) o función efectual (como en la kinemato-graphia): es un procedimiento tecnológico que, basándose en el gobierno exacto de los componentes «moleculares» (los números asignados a los *pixels*), puede hacer saltar toda distinción entre «icono» (en el sentido de Menna) y repro-imagen. Con la pixelización de la imagen —con la softwarización del referente— ya no tiene sentido hablar de niveles molares/moleculares, ni de imágenes icónicas/aniconicas; ya no tiene sentido hablar de imágenes.

### *Imágenes de repertorio o la cultura de la post-producción*

El paso de los «iconos» a las «imágenes» (en el sentido de Maltese), y la traducción de la imagen en software, marca la definitiva desaparición de la imagen como noción teórica.

Sobre todo porque la teoría de los soportes, fundamento de toda poética de lo «específico del medio», pierde sentido en la era de la trans-mediabilidad total: la imagen computerizada puede indiferentemente ser transferida sobre papel fotográfico (videoprinter Polaroid), sobre película cinematográfica (lectores laser) o incluso sobre tela (con especiales *plotters* que actúan con barnices y pinceles). Después porque, cuando la definición de la *computer animation* (gracias a las técnicas fractales) haya alcanzado la «calidad de la imagen» del film, el concepto de reprovisión (ya entrado en crisis en la relación entre fotografía e hiperrealismo pictórico) tendrá sentido sólo en la definición metalingüística del producto. Finalmente porque la digitalización es indiferente a los *inputs*: el ordenador permite no sólo la «síntesis» de las imágenes (es decir la creación ex novo mediante matrices numéricas), sino también la elaboración de precedentes imágenes previamente «traducidas» en un digitizer.

Con la *image processing* cualquier imagen se vuelve imagen de

repertorio. Cualquier imagen porque está sujeta a modificaciones. No existe original, no existe copia: la *type/token ratio* se torna, por decirlo como Eco, *difficilis*; el aura de Benjamin no está perdida, sino que es simplemente impensable.

Para comprender qué nos espera, basta con pensar en la *colorisation* inventada por Wilson Warkle y propugnada por Ted Turner (propietario de la red televisiva WBTS y del stock cinematográfico MGM/UA): los viejos films en BN se pasan a cinta magnética, después se aíslan en pantalla unos encuadres-clave, se asignan colores elegidos en *video-palette* y el ordenador llena automáticamente las partes intermedias. De este modo han sido creadas versiones «en color» de los films de Houston con Bogart, de los telefilms de Hitchcock, etc. Los costes son altos (los laboratorios existen sólo en California y Canadá) pero parece que el mercado es atractivo: la versión coloreada de *Casablanca* que ha costado trescientos mil dólares, ha elevado a 25 millones (de dólares) la revalorización del *copyright*. Los directores de Hollywood se han rebelado, pidiendo el respeto del derecho de autor, pero parece que el público no defiende los «originales» en blanco y negro. Lo peor es que la industria del home-vídeo ha lanzado al mercado ordenadores para la digitalización (ej. MSX2 con software VideoGraphics) correctores cromáticos y sistemas de re-sincronización; de tal modo que al grito de «¡todos directores!», los video-piratas del domingo tienen la posibilidad de falsear las obras maestras del cine solarizando, remontando, redoblando, etc. ¡Y pensar que aquel probrecito de Duchamp ponía los bigotes a la Gioconda!

### *El nuevo ambiente: el arte en los tiempos de la contaminación*

Paul Virilio, observando los orígenes polemológicos del cine (ya evidentes en la adopción de términos como *troupe*, *shooting*, *cargador*, etc.), habla oportunamente de *logistique de la perception*. También la electrónica, tecnología espectacular (nacida para administrar los grandes números, las «masas» de datos) y transversal, es una logística de la percepción. La videocultura no es sólo la necrológica de la edad del fuego, soplo definitivo sobre la «llamita» de Bachelard, sino una enésima inversión de valores: palabras como «artificial» y «sintético», antaño vividas como ataque a la humanidad de la naturaleza y a la naturaleza del hombre, son hoy la justa adjetivación de la inteligencia y de la imagen. Palabras como «tribalidad», «manipulación», «contaminación» —amenaza de regreso social, pérdida de identidad, ataque a la pureza física y moral— indican hoy el ecumenismo de la aldea satelizada, la magia aria de las transformaciones genéticas, la sabiduría artística de las operaciones intertextuales.

Todo lo que llega del mundo —y todo lo que podemos ofrecer al

mundo— es «información»; algo que reduce nuestras ciudades a un circuito integrado (como en el final del film *Tron*, o en el inicio de la novela de Pynchon *L'incanto del lotto 49*), nuestras casas a un terminal, nuestras vidas a un curriculum fichable, nuestros cuerpos a la proxémica del *look*; algo que reduce la escritura al periodismo —y la «calidad de la imagen» a corrección de la señal. Comprimido por las exigencias del circuito informacional, el concepto mismo de «imagen» se pulveriza: si para la psicología cognitiva la imagen es «visión de modelos» (Johnson-Laird), para los técnicos del *advertising* se reduce a la suma de las opiniones que el público tiene de una empresa o de un producto (léase el reciente *Immagine, marketing e comunicazione* de Dario Romano); otro pequeño paso psicossociológico y la teoría de la imagen se transforma en dramaturgia del *look* (cfr. C. Castelfranchi, *Che figura. Emozioni e immagine sociale*). Por tanto vemos la iconosfera de la aldea informatizada como se llena de cuerpos-signo, de marcas-sueño, de mercancías-star (Séguéla): he aquí la imagen que se reduce a efecto de estrategias comunicativas.

Si las prácticas textuales puestas en acción por el sistema de la moda y de la publicidad son una continua invitación a la auto-hermeneutización y a la «significación» universal, todo el arte anicónico puede ser leído como resistencia de lo «representativo» (en el sentido de Lyotard) al rescate informacional del logocentrismo. Nada más deprimente que los interrogantes retóricos del tipo: ¿la publicidad es un arte? Desde que el arte ha dejado de «flirtear» con el efecto estético, preguntas de este tipo tienen sentido sólo en la esfera demagógica de la «profesionalidad» massmediática: la comunicación publicitaria favorece el juicio, allá donde el arte pide su suspensión —volver sobre esto significa querer confundir un magisterio con unos dispositivos retóricos.

O bien: si hay arte en la publicidad, éste reside precisamente en algunos intentos de supresión del producto (Fellini para Barilla, Scorsese para Armani) o, mejor aún, en la exhibición obsesiva de una *brand image* falta de «espesor semántico» (el caso de Cacao Meravigliato, marca sin mercancía, estímulo sin respuestas). Si hay arte (visual) en el cine y en el teatro, reside allá donde ya no hay sentido, donde la imagen deja de ser una información funcional para el proceso diegético. Si hay arte en la vida, no lo hallaréis en las *public relations* o en el *human contact*, en la dramaturgia del *look* y en la hermenéutica sentimental —sino en la suspensión del *transfert*, en la exterminación de los signos, en la renuncia a la política de la imagen.

Aprended del arte abstracto no la furia analítica, sino el gusto de la irrelevancia. Aprended a mirar a los ojos a la persona que améis —sin leer nada en ellos.





## Design eidomático

GIOVANNI ANCeschi

### ¿VIDEOARTE VS?

Más o menos explícitamente alrededor de este nuestro ámbito de interés, de reflexión y de actividad, mejor aún, por decirlo así, más allá de éste, existen dos expresiones o, más exactamente, dos *términos*: el más conocido de *videoarte* y el más críptico de *design eidomático*. Con un poco de malicia se podría insinuar que en la expresión *videoarte* hay algo de autocelebración. Que las catedrales góticas fuesen obras de arte no lo han decidido (y ni siquiera lo sabían, o se planteaban el problema) los maestros picapedreros y ni siquiera los grandes maestros de obra que lo coordinaban todo.

Es algo que ha sido decidido a posteriori, como fue el *abbé* Breuil al inicio del siglo, quien declaró *grande arte parietale* y *art mobilier* la producción de imágenes que fueron encontradas en las cavernas de los Bajos Pirineos.

Esta malicia se revela por tanto, del todo inocua, si se la ve en el cuadro de un planteamiento histórico de la noción de arte (o mejor aún del *sistema de las artes*, como lo llamaba Paul Oskar Cristeller). En fin, una aproximación que ve y subraya la diferencia entre las *Technai* de los griegos y el arte del *art pour l'art*. O mejor aún, es una actitud conceptual cuya punta crítica está dirigida hacia un pensamiento que considera trascendente, ontologiza o, al menos, que hipostatiza el arte y la cultura. Pero llamar *videoarte* (con el acento sobre arte) la propia producción puede ser interpretado también como el signo de una especie de complejo de inferioridad respecto

a las *artes bellas, puras* es decir no aplicadas, verdaderas, mayores.

De hecho, respecto al arte más de uno de los autores que pasarán a la historia como pilares e innovadores de las disciplinas del proyecto (de la publicidad al dibujo satírico, de la gráfica proyectada al *industrial design*) daría una mano a condición de tener su propio puesto en el empíreo artístico, e intenta hacerse homologar con una producción *ad hoc* para el sistema de las galerías.

Incluso Omar Calabrese, en el texto que presenta un artículo dedicado al *comic* en «Alfabeta», lo aplica todo en la desvinculación de la dicotomía *artes menores/ artes mayores*. Pero su operación consiste en homologar esta práctica productiva hacia lo que todos entienden como lo Alto, es decir el arte con la A mayúscula. De hecho señalando la diversidad de este *arte del comic* dice que es un *arte de masa*. Y termina con la evocación a la obra maestra.

Ciertamente al definir su propia producción *videoarte* se comprende el justificadísimo deseo (y también la necesidad) de afirmar el valor. De afirmar su propia competencia como parte de una competencia que goza del reconocimiento de todos. Piénsese, es un fenómeno que interesa hoy a muchas partes de la cultura del proyecto: para divulgar la producción de un famoso autor de la actualidad el comunicado de prensa habla de objetos *de alto cociente de artisticidad*.

Hoy más que nunca, en el cuadro de esta sociedad de la incertidumbre y por tanto de la necesidad de *grandes nombres*, que, sin embargo, paradójicamente es también la era del proyecto anónimo y endémico (como nos enseña en un reciente texto suyo Maldonado), el arte tiene el máximo reconocimiento. Pero se debe tratar de un arte absorbido y confirmado, certificado y garantizado: Van Gogh y Jim Dine, los bronce de Riace y la restauración de la Sixtina. El que se incienza y verdaderamente se pone en los altares es un *gran arte magistral*. Y esto sucede, quizá justamente porque éste es un mundo donde la maestría, es decir la brillantez de la *performance*, y el virtuosismo personal verbal, gestual, etc. están de nuevo en auge con la complicidad del carácter neosinestético de los media.

Para tener una posición diversa, que ponga el acento sobre las peculiaridades y sobre las diferencias, sin conflictos y sin deseos, hay que escuchar la voz de personalidades presentes desde hace tiempo en la escena del proyecto, de la parte del proyecto. Quien hubiese estado en el congreso *Urbano e visuale*, en Rávena en 1986, recordaría sin duda la intervención de Bob Noorda, al que le interesaba subrayar qué parte del trabajo de *visual designer* es precisamente de tipo sistémico e incluso de ingeniería.

O es necesario prestar también atención a un *Maestro* de la comunicación visual como F. K. Henrion, uno de los inventores en los primeros años sesenta de la noción de *corporate image*, y de su práctica

y ciertamente su primer teórico. En su reciente ensayo *Arte y/o design*, que aparecerá en el próximo (sexto) número de «Gráfica» desarrolla una interpretación que podríamos definir *evolucionista* del problema, es decir en el sentido de una concepción que ve una progresiva articulación, especialización, afinamiento de las actividades humanas (y de las sensorialidades a éstas conexas). Y en especial Henrion pone de relieve la coincidencia de ser todo uno *design* y arte al menos hasta todo el Renacimiento. Y ve empezar con el Barroco el proceso de separación, observando en ciertos casos (por ej. Rembrandt) la manifestación de posiciones cada vez más críticas y problemáticas respecto a la comitencia. Pero Henrion hace coincidir con la época de la revolución industrial la afirmación del modelo conceptual del *design*, y ve en el panorama de hoy la presencia conjunta de la especialización *autónoma* (es decir, esencialmente orientada a lo que el metodólogo Herbert Simon llama el *Inner Environment*) y de la especialización *heterónoma*, es decir, orientada a los vínculos exteriores, o sea el *design*.

#### DESIGN EIDOMÁTICO

Por tanto, la que parecía idea de una contraposición se transforma en una fértil convivencia. Hay que reconocer un nuevo *sistema de las artes*, que comprende unas no-artes. En fin se trata de ver que al lado del *videoarte*, que busca sus circuitos también en el museo, está el *design eidomático* que trabaja para los *media*. Y si el término *eidos*, con su deslumbrante doble sentido de «apariencia» y de «idea» no fuese agradable para alguien, se puede siempre recurrir al más neutro *visual design informático*, o también, pero no sería del todo exacto, a la expresión *gráfica cinética asistida por ordenador*. En fin, *Design eidomático* entendido como la disciplina y sobre todo como la actividad del proyecto de especiales artefactos o de parte de éstos, es decir de aquellos productos comunicativos que circulan en los *media audiovisuales* (sean éstos interactivos o no), y en los *mass media*.

El hecho de colocar estas actividades en el ámbito del *design*, y que se me perdone la acribología terminológica, *no* en el *design* entendido en el sentido deslizado, de *estilismo*, sino en el sentido original del término, es cuestión a controlar más de cerca.

Existe una capacidad, en algunos casos tramitada «por suplencia» por otros miembros del proceso de producción, que consiste en atribuir una forma a *instrumentos*, a *mercancías*, o a *servicios comunicativos*. Es la capacidad de respetar los límites de la recepción y de la percepción del destinatario, es la capacidad de conducir oportunamente su atención, es la capacidad de representar y esquematizar oportunamente, es la capacidad de disponer en el espacio y de

modular en el tiempo, de modo significativo, connotados, elementos, partes, es la capacidad de definir equilibrios y desequilibrios, etc.

Y estos *bienes, servicios y mercancías comunicativas*, aun no poseyendo confines objetivos igualmente definidos, poseen los rasgos distintivos del *objeto de design*, ya que se realizan bajo comisión de una comitencia, se orientan a unos usuarios reales (para entendernos no sólo a un *lector modelo*), y factualmente están sometidos a consumo.

Además, están vinculados, justamente como los productos de *design*, a un substrato tecnológico y en este caso la novedad y la potencia de la tecnología electrónica son fuertemente caracterizantes.

Y en fin, no poseen sólo el rasgo común tecnóide, sino que están caracterizados por la serialidad, son productos de masa.

En fin, las imágenes y productos eidomáticos siguen el ciclo *producción, reproducción, fruición* típico de la producción industrial.

Y finalmente, nadie puede negar que, como el *industrial design*, se realizan en el cuadro de un proceso finalizado de proyecto.

#### PECULIARIDADES CRÍTICAS

Pero aquí, justamente en el corazón metodológico de la concepción racional del *design* parece abrirse una rendija, si no exactamente una gran hendidura. En la metodología clásica del *design*, la ideación (que comprende también la *notación* gráfica, el diseño técnico con su valor de prescripción) y *performance* de fabricación (gestos de trabajo y energía mecánica), son extraordinariamente muy distintas. Hay un proyectista y un momento para proyectar y hay un ejecutor y un momento para fabricar. Y además las diversas fases de análisis, desarrollo, ejecución de proyecto, al que siguen las fases del proceso productivo, representan un recorrido lineal que no prevé retornos hacia atrás. O para ser más exactos, las fases de *feed back* están laboriosamente construidas como garantía y control y cuestan una inmensa fatiga. En la abstracción de la idea el *buen designer* concibe el *Proyecto*, que es realizado.

En cambio, en *eidomática*, es decir en el proyecto de comunicaciones asistido por ordenador, después de un planteamiento, que es más una *planificación*, como garantía de que estén presentes todos los componentes y las variables necesarias, una vez que, por decirlo así, nos hemos puesto delante de la máquina, lo que es manipulado, es una *notación*, es decir una simulación de proyecto, pero *al mismo tiempo*, es directamente *lo que irá a los ojos del destinatario*, precisamente como sucedía al pintor de la Capilla Sixtina, o más modestamente nos encontramos en una condición similar a la de la plasmación. Además, aquí el nuevo pensamiento (que, sin embargo, fijense

bien, que no sea un nuevo pensamiento de planteamiento) ya no es deseconómico, en el sentido de la profusión de esfuerzos necesarios con las técnicas tradicionales para realizar nuevas variantes de los diseños, y de esfuerzos intelectuales para remontar muy en alto a lo largo del *tree* del proyecto y aportar las transformaciones que son consecuencia de una modificación local. Todo el componente repetitivo de la ejecución *gráfico-pictórica* está acelerado.

En definitiva, el *visual design informático* debe saber gestionar la situación de estar constantemente en el confín entre *lo posible* y *lo definitivo*.

Y esto está causado por el hecho de que, por decirlo a escondidas, una infinidad de decisiones preliminares han sido tomadas por él, antes que él por el autor del proyecto del *hardware*, y por el autor del proyecto del sistema *intermedio* que él está usando.

#### DIVERGENCIA Y CONVERGENCIA EN EL PROYECTO

Sin embargo la máquina está obviamente orientada sobre todo a la producción de *variedades* (por evidentes motivos de mercado toda máquina *debe poder hacer de todo*).

Ahora bien, como se sabe, todo proceso de proyecto es una cadena o más bien un conjunto de operaciones, catalogables todas ellas en las categorías modales de *divergencia* y de *convergencia*. En otras palabras, el proceso consiste en una continua proposición de variedades y en una continua necesidad de elegir, de reducir. La búsqueda de los datos de salida es una fase *divergente*, como su análisis, mientras que la valoración y la elección de los relevantes, según criterios relativos a los objetivos es una fase *convergente*. La ideación de múltiples esbozos o más adelante, de ulteriores hipótesis desarrolladas de solución, de más propuestas de proyecto, son fases *divergentes*, mientras que es *convergente* la elección final de aquélla a producir. Ahora bien, la función selectiva podría igualmente desarrollarse con la ayuda del elaborador, pero el momento de la elección, salvo en los casos de un proceso totalmente rutinizado, es también un momento de redefinición del planteamiento. Elegir soluciones implica profundizar y redefinir los parámetros y, mientras que desencadenar el sistema para producir variedades es un juego agradable y exaltante, replantearlo es un trabajo fatigoso.

Por lo que el riesgo es el de una elección *submotivada* frente a una oferta monstruosa de variaciones.

Para hacer ulteriormente difícil el procedimiento de elección, se añade el hecho de que raramente los aparatos permiten una confrontación perceptiva entre las soluciones, una confrontación que implica su presencia conjunta en el campo visual. Es raro que suceda

que es del todo natural en el caso de la representación en papel, es decir que el ojo pueda ir de una a otra solución. La confrontación ocurre por tanto por decirlo así, en la mente, en la memoria del proyectista.

#### DESIGN DEL MENSAJE Y DESIGN DEL SISTEMA

En el curso de esta reflexión se sigue haciendo referencia a problemas que nacen del hecho de que el *designer eidomático*, el mediador comunicativo, es el utilizador de sistemas que están en su origen. Esto puede interpretarse como un destino ineluctable (y en parte lo es), o puede interpretarse como la individualización un ulterior afinamiento de la tipología de las figuras de proyecto.

Como veremos, algo semejante ocurría ya en la producción pre-electrónica, pero en la *eidomática del proyecto* se hace regla. Es decir se asiste a la configuración de distinción de base entre los *proyectistas de sistemas*, por ejemplo de *sistemas gráficos*, y los *performadores*, es decir, los *designers* del mensaje individual: en cierto sentido la distinción es la que circula entre los que instituyen las reglas del juego y los que juegan la o, más bien, las partidas.

Esta separación se puede encontrar ya en el cuadro del primer *sistema gráfico*, es decir la tipografía de caracteres móviles, en la distinción entre *diseñador de caracteres* y gráfico, compaginador, o tipógrafo es decir realizador de este o aquel especial *lettering*. En el caso de Gutenberg las dos figuras coincidían, pero ya con Aldo Manucio se asoma la figura de Griffio, que diseña y graba la *cancilleresca cursiva*. Por otra parte, la informática gráfica se ha apoderado de este sector, a través del matemático Knuth, que ha realizado Tex y Metafont, un programa para diseñar todas las fuentes de caracteres posibles de implicaciones imprevisibles. Piénsese en que el proyecto salía de la idea de proveer a los autores de textos científicos de un instrumento para hacer todo por sí solos.

Y aún la misma distinción entre el momento del proyecto del planteamiento gráfico del periódico y en especial del diario, y la variada rutina de la compaginación de cada número. Una determinada forma, un específico encabezado, una serie jerarquizada de caracteres para los titulares, un especial carácter para el texto, un sistema modular de formatos para la imágenes, una serie de opciones de colocación caracterizantes para cada página o sección, etc., todo esto representa el sistema., mientras que el *lay out* individualmente con sus equilibrios de sentido y con sus contingencias de capacidad representa la *performance*. Y también aquí la informática gráfica está presente desde hace mucho tiempo, por hablar sólo de Italia acordé-

monos de «*Il globo*». Pero pasando a casos específicamente eidomáticos, si en el ámbito televisivo las siglas y los intermedios representan, al contrario, sofisticadísimos ejemplos de *semielaborados comunicativos*, que van a introducirse en el sistema representado aquí por la red espacio-temporal del palimpsesto, absolutamente ejemplares del carácter de sistema son, en cambio, los casos de gráfica televisiva en tiempo real (la gráfica deportiva o el caso reciente de la gráfica para el TG2<sup>1</sup> diseñada por Máximo Vignelli). Aquí, la «bondad» de los elementos del sistema y de su sintaxis es sobre todo individualizable en la sencillez, en la inequivocabilidad, en la plenitud. Todo debe estar predispuerto y *performable*, tempestivamente en función de esquemas prefijados que se vuelven automáticos, en condiciones de adecuarse al carácter de llegada de la transmisión a la que se vinculan. El repertorio de los caracteres para el texto, de los pictogramas y de los símbolos, de los fondos y eventualmente de los diagramas cinéticos, de las posibilidades de encuadre, de los bancos de datos y de imágenes, representan el sistema, mientras que la *performance*, que se emite, es realizada por el operador en el campo. Y aún más, evidentemente colegándonos con cuanto señalábamos más arriba, son parte de esta tipología los sistemas gráfico pictóricos interactivos, comprendidos los sistemas especializados en la realización de diagrama, histogramas, organigramas para la así llamada *Business Graphic*. Aquí la muestra de la gradaciones de colores, las escalas de planchas, las tipologías de los rasgos, las posibilidades de distribuir gradientes perceptivos, etc. representan el sistema, los fotogramas que eventualmente serán tomados televisivamente para llegar a ser una secuencia, o fotográficamente para llegar a ser un programa de diapositivas representan la *performance*.

Hasta aquí casos que se destinan a un ulterior mediador comunicativo, pero existen también *sistemas* de uso directo. Por ejemplo los que prefiero indicar como los incunables de la narrativa interactiva, y me refiero ya sea a los *arcade games* como a los más sutiles *adventure games*. Aquí el *performer* lo es de pleno derecho ya que es el destinatario jugador/consumidor.

Y aún en esta categoría extrema de *sistemas*, que se destinan al último usuario, pueden entrar los diversos tipos de programas de *autoinstrucción*, etc.

En este punto el problema se transforma en la pregunta: ¿cuáles son las competencias necesarias para la realización de esta parte tan importante del campo del proyecto eidomático?

Lo que se puede decir en seguida es que, obviamente, en general hasta hoy, la definición de estos *sistemas* está preferentemente en las

---

<sup>1</sup> N. de la T.: TG: telediarario.

manos de informáticos puros, no (o aún no) de *eidomáticos*, esto lleva a que estén orientados en muchos casos a la producción y a sus vínculos y circunstancias, o estén orientados a una imagen del usuario (nuestro *performer*), como debería ser según las perspectivas de ésta. Lo que puede querer decir construir un programa sólo según las necesidades y según los estilos de programación, como también seguir una falsa y tediosa lógica de simulación de las técnicas tradicionales para ser *user friendly*. La historia se repite, como en el caso del *design industrial* la fórmula que lo subordina todo al formalismo compositivo del *stylist* de turno se revela igualmente vacía como la que lo subordina todo al ingeniero tecnólogo.

Es aquí en el *sancta sanctorum*, en el corazón de la producción de programas, donde se debe abrir una mesa de negociaciones, donde el *designer eidomático* aporte las exigencias del *usuario/performer*. En fin, aquí el espacio a abrir es el de una migración de las competencias específicas, de los *secretos de la profesión*, dentro del *software*. Existe también la tentación algo ludista de mantenerlos secretos, pero a largo plazo es perdedora. El informático puro, que se ocupa sólo del *eidos* como idea no basta, el artista puro que se ocupa sólo del *eidos* como apariencia no basta tampoco.

Puede ser necesaria una fase donde algunos proyectistas visuales, con predisposición para el pensamiento procesual de la informática, empiecen a dejar penetrar las razones de la *realidad actual*, como la llamaba Josef Albers, dentro de un reino que pertenece completamente a la *realidad factual*.

Pero la verdadera perspectiva es la de la *formación* de *designer eidomáticos*, visionarios y calculadores, personalidades equilibradas que, como diría Gombrich, hayan alcanzado un nivel tal de dominio de ambas tradiciones técnicas, como para haberlas incluido en su propio inconsciente, permitiendo un empleo casi irreflexivo, automático, directo. Cuanto más profunda sea la ósmosis de las competencias de tipo lógico/matemático, topológico-estructural, etc., con las de tipo perceptivo/estético y ergonómico/comunicativo, tanto más existirá alguna *chance* de que nuestro mundo se enriquezca de productos comunicativos refinados, sorprendentes, no brutales.



# Índice

<i>Prefacio</i> .....	7
-----------------------	---

## Primera parte

<i>Comprender la imagen hoy</i> ALAIN RENAUD .....	11
<i>Videosfera y Sujeto Fractal</i> JEAN BAUDRILLARD .....	27
<i>El último vehículo</i> PAUL VIRILIO .....	37
<i>El problema MMMM</i> LUCIANO GALLINO .....	47
<i>¿Televisión Espectáculo o Televisión Narración?</i> GIOVANNI BECHIELLONI .....	55

## Segunda parte

<i>Por un establecimiento semio-pragmático del concepto de «simulación»</i> GIANFRANCO BETTETINI .....	67
---	----

### Tercera parte

<i>Solemnes atractivos</i>	
MARIO PERNIOLA .....	99
<i>¿De verdad o de mentira?</i>	
ALBERTO MUNARI .....	107
<i>Valores Ético-educativos y valores estéticos en la cultura de los «media»</i>	
ALBERTO GRANESE .....	117
<i>Factoides y mnemos: por una ecología semiótica</i>	
UGO VOLLI .....	129
<i>La imagen-valor</i>	
FRANCESCO CASETTI .....	137
<i>El Icono Ético</i>	
FAUSTO COLOMBO .....	145
<i>Necrológica por la civilización de las imágenes</i>	
MARCELLO WALTER BRUNO .....	157
<i>Design eidomático</i>	
GIOVANNI ANCeschi .....	173