
Interficies de las Comunidades Virtuales.

Director: Dr. Josep M^a Monguet F.
Doctorando: Arq. Felipe César Londoño L.

XIV. Aspectos Formales que entran en Desuso.

1. Introducción.
2. Las Etapas de la Imagen.
3. Los Medios Digitales *versus* los Medios Análogos.
4. La Imagen Análoga *versus* la Imagen Digital.
5. Conclusiones.

1. Introducción.

Más que observar las formas que entran en desuso en la sociedad de la información, lo que se evidencian son etapas que, en su evolución, van dejando atrás conceptos y contenidos, que, observados desde una óptica social, corresponden a momentos históricos específicos. Por ello, este capítulo analiza las etapas de la imagen, desde la perspectiva de dos autores: Moles y Debray, que entrecruzadas, evidencian las correlaciones históricas, sociales y formales de la imagen. Se realiza un análisis comparativo de los medios a partir de las principales diferencias entre los medios tradicionales y los nuevos medios, y se evidencian las características análogas de las imágenes con respecto a las formas digitales.

En síntesis, lo que se observa es una superposición de conceptos que Debray resume en las "12 tesis sobre un orden nuevo" y que marcan lo que serán las imágenes en el entorno audiovisual del siglo XXI, partiendo de las tradiciones históricas que los medios y las costumbres sociales han dejado atrás.

2. Las Etapas de la Imagen.

Una manera de evidenciar las formas que entran en desuso en la sociedad de la información, es a través del análisis que diversos autores realizan sobre la evolución de las formas y la mirada occidental. Gilbert Cohen-Séat, en 1959, propuso el término iconosfera como una manera de reconocer el entorno visual surgido de la televisión el cine, y posteriormente, Yuri Lotman designó como semiosfera al ambiente signico del

que hacía parte también la iconosfera y la mediasfera de Abraham Moles.¹ Moles, más tarde, distinguió tres etapas de la imagen, claramente determinadas entre sí:²

- La primera etapa se relaciona con la copia múltiple del grabado sobre cobre, madera, litografía, etc., y se remonta a la época del Renacimiento y a la multiplicación de las prensas. La imagen se multiplica con la imprenta y las pinturas continúan reflejando el espíritu original del artista. Las formas, por tanto, poseen valor, tienen prestigio y son contempladas con reverencia.
- La segunda etapa de la imagen es, para Moles, el descubrimiento de la etapa fotográfica hacia finales del siglo XIX y principios del siglo XX, época en que las imágenes se multiplican por todas partes. En esta etapa surgen los carteles, la tarjeta postal que se envía por correo, la reproducción en color de las pinturas anteriormente únicas y la expansión de las artes gráficas. La sociedad del espectáculo y del consumo origina la masificación de las imágenes sin reglas ni doctrinas que la regulen.³
- La tercera etapa de la imagen parece ser la actual, afirma Moles, donde el frenesí consumista se ha frenado, y la imagen es un lenguaje democrático al alcance de cualquier persona. La tercera etapa es aquella donde exista la toma de conciencia, de una actitud teórica frente a la comunicación visual en donde lo operacional se somete a las estrategias de comunicación.

Para Régis Debray la mirada occidental ha cursado tres edades: *Logoesfera* (después de la escritura); *Grafoesfera* (después de la imprenta) y *Videosfera* (después de lo audiovisual), y le adscribe a cada cual una secuencia cronológica lineal de aparición, apogeo y declive.⁴

- La Logoesfera. El "logos" es la palabra, el verbo que da sentido, pensamiento y concepto. La "Logoesfera" como la primera edad de la mirada, se constituye, a partir de la invención de la escritura. La imagen es una virtualidad indecible: la magia y la religión deben su efectividad al régimen de la palabra.
- La Grafoesfera. El cine "es el psicoanálisis del siglo XX", postula Debray, y por tanto la razón, tradicionalmente literaria y verbal, deja paso a la imagen. El lenguaje de la imagen recoge la tradición narrativa occidental y la representación, no necesariamente conectada con lo divino, se constituye en arte. La Grafoesfera, marcada por la invención de la imprenta, prolonga, con un sentido diferente, las

¹ Gubern, Román. *Del Bisonte a la Realidad Virtual. La Escena y el Laberinto*. Barcelona: Editorial Anagrama, 1996, pág. 107.

² Moles, Abraham. *La Imagen. Comunicación Funcional*. México D. F.: Editorial Trillas, 1991, págs. 21-23.

³ Para un análisis de la sociedad del espectáculo, ver: Debord, Guy. *La Société du Spectacle*. París: Champ Libre, 1967.

⁴ Debray, Régis. *Vida y Muerte de la Imagen. Historia de la mirada en occidente*. Editorial Paidós. 1.994, págs. 175-202. (Título original: *Vie et Mort de l'Image. Une Histoire de Regard en Occident*. París: Editions Gallimard, 1992. Traducción: Ramón Hervás)

tradiciones de la logoesfera. Es decir, de los que se trata es conquistar, ya no lo divino, sino una naturaleza a través de lo real y la representación.

- La Videoesfera. En la tercera edad de la mirada, la imagen obtiene su valor a partir del *performance* sobre una técnica particular. La imagen, no por ello, pierde su valor mágico y místico. Debray se refiere a la consolidación de la que define como videoesfera para describir el proceso por el que las pantallas se han constituido en uno de los elementos fundamentales de la cultura contemporánea. Algunas corrientes teóricas se refieren al proceso de *pantallización* de la cotidianeidad afectada por un *continuum* de estímulos visuales.

Las tres edades no se excluyen, como señala Debray, sino que se superponen e impulsan una a la otra. No cualquier imagen posee la misma significación. En la Logoesfera, donde la imagen era invocada para proteger a los creyentes, el valor de eternidad del icono y el ídolo suponían una otra conexión con la temporalidad. En la Grafoesfera, con la toma de conciencia del devenir histórico, el tiempo se hace lineal, se apuntala en la idea de progreso, en la superación de instancias de precisión representacional. La fotografía y el cine vinieron a coronar este proceso. En la Videoesfera, en cambio, donde la imagen e información no se distinguen, las variaciones con respecto a la utilidad de la Imagen sólo se han profundizado cuantitativamente (acorde a las diferentes instancias del progreso del capitalismo), en tanto la Representación sólo le confiere también un valor cuantitativo.

En las propuestas anteriores, se pueden observar las tres etapas de la imagen como medio, que representan las imágenes creadas por el ser humano para él mismo, es decir, imágenes artificiales que las personas han creado con un fin específico. Estas etapas evidencian, no la manera como las formas entran en desuso, sino la evolución que sufren hacia estadios superiores en la medida en que pasa el tiempo y se perfeccionan los medios.

En la “prehistoria de la imagen”, la Logoesfera, la imagen es un símbolo, es única, conserva un sistema de valores lógico. Cada trazo que producía el hombre era seleccionado, tenía un fin claro y un orden. Esta primera etapa aborda el grabado y la imprenta, las primeras masificaciones de la imagen que conservan aun su valor prestigioso.

En la segunda etapa interviene la trama fotográfica. Después de la imprenta viene a la Grafoesfera, la imagen múltiple y masiva que pierde su lógica y, por lo tanto, su valor.

La multiplicación de los medios impide la racionalización reflexiva. El público objetivo es atacado constantemente por un bombardeo incesante de imágenes que incita al consumismo de información y productos.

La tercera etapa de la imagen implica la necesidad de definir unas estrategias de comunicación para recurrir al texto y a lo abstracto, para tomar conciencia del entorno y construir una actitud teórica en torno a lo visual. Es la etapa de la Videoesfera, el espacio

de la simulación, la realidad virtual. Es el momento de sorprenderse nuevamente con la información que brinda la imagen y descubrir lo que hay detrás de la novedad.

3. Los medios digitales *versus* los medios análogos.

Otra forma de abordar el estudio de los elementos formales que entran en desuso es a partir del análisis comparativo entre los medios. De acuerdo con Manovich, las principales diferencias entre los medios tradicionales y los nuevos medios, son:

1. Los medios análogos son continuos. En contraste, los nuevos medios son medios análogos convertidos a representaciones digitales, son entidades discretas codificadas en forma digital.
2. La materia de los medios análogos es siempre diversa y hay una gran cantidad de máquinas diferentes para interactuar con los medios. Al contrario, todos los medios digitales, como los textos, las imágenes fijas, el audio o el video, las formas o los espacios 3D, comparten el mismo código digital. Esto genera que todos estos medios usen una misma máquina.
3. Los medios análogos, como los filmes o las videograbadoras, almacenan los datos en forma secuencial. Al contrario, los nuevos medios permiten el acceso libre a cualquier parte de la información.
4. Los medios análogos poseen la información completa e indefinida de los objetos representados. La digitalización implica una pérdida de información del referente por la compresión.
5. Los medios análogos no permiten la reproducción sin pérdida. Al contrario, los objetos digitales se pueden copiar varias veces sin problemas de pérdidas.
6. En los medios análogos, el orden de las presentaciones son fijas y no permiten la interacción con las obras o los objetos. Al contrario, los nuevos medios son interactivos.

La continuidad, la materialidad de las imágenes y los soportes, la secuencialidad, la información de los objetos y la interacción son elementos constitutivos y diferenciales que evidencian una transformación en el uso de los medios. Algunos de estos pueden ser vistos como propiedades de los objetos que entran en desuso con la entrada de lo digital. Otros, como características esenciales de los nuevos medios y que conviven con las características de los medios tradicionales.

4. La Imagen análoga *versus* la imagen digital.

En el momento actual, la revolución digital ofrece, a los estudios de la imagen y la comunicación visual, nuevas posibilidades y deja en desuso el concepto tradicional de imagen, al menos en tres aspectos:

- El concepto tradicional de percepción visual. Los procesos electrónicos de transmisión y manipulación de datos e imágenes, recibidas desde las más variadas

fuentes permiten crear dibujos vectoriales, imágenes bidimensionales o espacios tridimensionales, de una manera que antes no era posible imaginar. A su vez, estos procesos electrónicos transforman la percepción porque los aparatos ópticos, que reemplazan los sistemas de realidad virtual, se imprimen directamente en la delgada tela de la retina. Como lo afirma Philippe Quéau, director del Instituto Nacional del Audiovisual en Francia, en los nuevos sistemas, el nervio óptico se conectará directamente a la computadora, sin la desviación de aparatos visuales como los que actualmente se usan para crear las imágenes virtuales.⁵

- El concepto de marco y límite. El mundo material puede definirse como el espacio de las dimensiones continuas, que, aparecen para el ojo, de forma interminable; y el concepto de imagen, en el sentido convencional, sugiere la demarcación de un límite definido por unos bordes o cambios de superficies, que ocasionan la finalización de la escena. Las imágenes virtuales rompen este esquema, porque las ecuaciones fractales y los procesamientos numéricos permitirían ver, hasta el infinito, escenas interminables. La virtualización transforma el esquema tradicional que diferencia imagen y realidad, imagen y medio ambiente, imagen y marco pictórico.
- Los procesos tradicionales de comunicación-recepción. Los procesos de comunicación-recepción de la imagen cambian con la velocidad y los nuevos sistemas de comunicación. La velocidad transforma nuestra percepción de las formas, a través de los medios de transporte en la ciudad real. De una manera mucho más evidente, las fibras ópticas y los satélites transforman los procesos de comunicación-recepción, porque en la interconexión de los ordenadores en red no hay un emisor humano sino una máquina. Como lo afirma Lev Manovich, la comunicación acaba siendo dominada por el contacto y se centra en torno al canal físico. La Interfaz refleja el acto mismo de conexión entre emisor y receptor.

El concepto tradicional de la palabra “imagen”, esta limitada hoy en una sociedad donde el consumo de medios de comunicación audiovisuales introduce una reorientación de la arquitectura de los sentidos, particularmente dentro del contexto del mundo real, el que se vive a diario, y la ciudad virtual, la que se visita a través de las redes informáticas.

Para Deleuze, las diferencias básicas entre imagen tradicional e imagen electrónica se sintetizan en dos puntos de vista:⁶

- La convergencia y la divergencia: En la imagen tradicional, las series son convergentes. Al contrario, la imagen electrónica propone series divergentes y múltiples parámetros. Es decir, la imagen pasa de ser visible a ser *legible*, en cuanto independencia de parámetros de análisis.

⁵ Quéau, Philippe. *Lo Virtual. Virtudes y Vértigos*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S. A. 1995, pág. 20. (Título original: *Le Virtuel. Versus et Vertges*. Editions Cham Vallon et Institut National de l'Audiovisual, 1993. Traducción: Patrick Ducher)

⁶ Deleuze, Gilles. *Negociaciones sobre Historia del Cine*. Valencia: Ediciones Epistema S. L., 1996.

- La verticalidad y la horizontalidad: La imagen tradicional está condicionada por la verticalidad. La imagen electrónica, por lo planos oblicuos y horizontales (por ejemplo, en la pintura moderna, el cine o la interactividad). Por ello, la importancia de observar la imagen como diagramas discontinuos en lugar de lenguajes.

El resultado de la pérdida de algunos atributos y la revaloración con otros, implica, para la imagen y para el "universo audiovisual" la conformación de un nuevo orden, desde la perspectiva de lo que Debray llama: la *Mediología*, una ciencia que tiene como finalidad, no la emisión de un mensaje, sino los procedimientos mediante los cuales se expide, circula y se utilizan los mensajes.⁷ Las doce tesis que conforman este "orden nuevo" son:⁸

- Lo que es presentado como "digno de verse" por cada edad de la mirada es definido como indiscutible. En la logoesfera lo importante es la *teocracia* (el ídolo). En la grafoesfera lo importante es la *ideocracia* (el arte). En la videoesfera lo importante es la *videocracia* (el régimen visual).
- Las imágenes, como las palabras, son accesibles a todos, en todas las lenguas, sin competencia y aprendizajes previos. La programación informática une todos los planos.
- Lo que es, es: Teorema óptico de existencia. El no ser, es un engaño. El intersticio desaparece, no hay vacío.
- El crecimiento de la mediatización. Cada día surge una nueva máquina de transmisión colectiva que reorganiza. El sujeto creyente es un sujeto técnico. Las "prótesis" definen políticas, éticas, morales.
- No hay una causalidad lineal, sino un curso general lleno de recovecos. La cultura del detalle, del fragmento, del trozo, de las grandes dialécticas por lo fraccionado. Múltiples conductas que construyen la ciudad.
- La cultura extraspectiva (que proyecta la inspección del exterior) deteriora la interioridad de la cultura de la escritura. La polarización es permanente: si/no, 1/2, el *zapping*.
- La máquina no es observada como instrumento sino como ente creador. El hombre que debería crear se apoya en la máquina sociotécnica. El hombre se ignora como creador de imágenes.

⁷ Debray, Régis. *Introducción a la Mediología*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S. A., 2001, pág. 237. (Título original: *Introduction à la Médiologie*. París: Presses Universitaires de France, 2000. Traducción: Núria Pujol i Valls) Ver también: Debray, Régis. "Che cos'è la mediologia?". *Le Monde Diplomatic*, septiembre 1999. En: www.ilmanifesto.it/MondeDiplo/LeMonde-archivio/Settembre-1999/9909lm02.01.html

⁸ Debray, Régis. *Vida y Muerte de la Imagen. Historia de la mirada en occidente*, págs. 299-308.

- La ecuación de la era de lo visual: lo visible = lo real = lo verdadero. Antes la imagen impedía ver, hoy vale como prueba.
- La fiesta “audiovisual” ofrece muchas imágenes pero poca imaginación, porque ésta es la función irrealizante de la conciencia. Hoy la lucha de la imaginación está toda contra “el todo a la imagen”. Si se ve menos, se imaginará más.
- La desaparición de lo invisible es un hecho apabullante que los medios de reproducción de lo visible hacen invisible. En la logoesfera lo que “era”, estaba ausente (la palabra). En la grafoesfera, el mundo se explica por lo que oculta (la razón) y lo visible recupera su dignidad con la imprenta. En la videoesfera, lo que no es visualizable no existe.
- Cuando todo se ve, nada vale. El respeto a las diferencias se pierde y gana el que muestra más, no las diferencias sutiles. Como alternativas están el juego de lo invisible, el espacio interior y la escritura.
- Las nuevas imagerías numéricas (lo digital) producen un saber y un poder más que envidiable, la visión “omniscópica” explora lo que está fuera de nuestro alcance. Al *mediólogo* le queda apostar por lo invisible.

5. Conclusiones.

En la cultura actual de la videoesfera se genera una gran circulación audiovisual, en la cual una imagen se prolonga en la otra. Este movimiento fluido y continuo genera un fundido de imágenes y una percepción global de la información visual. Como lo mencionaron los autores citados, la civilización ya no se constituirá en una cultura de la imagen, sino que seguirá siendo una civilización del lenguaje donde lo visual convive de una manera integral con lo textual.

Por ello, más que formas que entran en desuso, lo que se observa es una comunicación visual donde los signos no aparezcan al azar sino ordenados dentro de estructuras lógicas y comprensibles que fluyen por el universo de las redes. Las imágenes, por tanto, en vez de contaminar, crearán un ecosistema de la visión acorde con el desarrollo social, económico y ambiental de la sociedad.

Las teorías desde la *Mediología* contribuyen a establecer algunos rasgos de las formas visuales. Sin embargo, la dialéctica entre imagen y mirada no aborda los procesos cognitivos de los que Debray no se ocupa. El concepto tradicional de percepción visual, el concepto de marco y límite y los procesos tradicionales de comunicación-recepción son algunos de los aspectos que se quedan atrás cuando se profundiza en la representación digital. Así, como lo dice Gubern, "la difusión generalizada de la realidad virtual podrá hacer que percibamos en el futuro nuestras representaciones icónicas tradicionales - desde la pintura al fresco hasta la televisión - como imperfectos y poco

satisfactorios artificios planos, tal como hoy suelen percibirse generalmente las pinturas de la era pre-perspectivista."⁹

⁹ Gubern, Román. *Del Bisonte a la Realidad Virtual. La Escena y el Laberinto*, pág. 7.