



A2

ACTIO

Journal Of Technology
in Design, Film Arts &
Visual Communication

ISSN: 2665-1890

ACTIO 02 / Enero - Diciembre / 2018 / Bogotá D.C.



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

Créditos

UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA

Dolly Montoya Castaño
Rectora

SEDE BOGOTÁ

Jaime Franky Rodríguez
Vicerrector

Carlos Eduardo Naranjo Quiceno
Facultad Artes
Decano

Carlos Arturo Acosta de Greiff
Escuela de Diseño Gráfico
Director

Juan Pablo Cortés Castro
Escuela de Diseño Industrial
Director

Juan Guillermo Buenaventura Amézquita
Escuela de Cine y Televisión
Director

Angélica Chica Segovia
Instituto de Investigaciones Tecnológicas
Directora

Carlos Hernán Caicedo Escobar
Instituto de Estudios en Comunicación y Cultura - IECOC
Director

SEDE MEDELLÍN

John Willian Branch Bedoya
Vicerrector

Juan Pablo Duque Cañas
Facultad de Arquitectura
Decano

SEDE PALMIRA

Jaime Eduardo Muñoz Flórez
Vicerrector

Óscar Chaparro Anaya
Facultad de Ingeniería y Administración
Decano

COEDITORES EN JEFE

Karen Lange-Morales
Diseñadora Industrial, Doctora en Salud Pública
Escuela de Diseño Industrial

Julio César Goyes Narváez
Filósofo, Doctor en Comunicación Audiovisual
Instituto de Estudios en Comunicación y Cultura - IECOC

Gabriel Alba Gutiérrez
Comunicador Social y Cineasta, Doctor en Ciencias
de la Comunicación
Escuela de Cine y Televisión

COMITÉ EDITORIAL

Universidad del Magdalena (Colombia)

Carlos Mario Bernal Acevedo
Comunicador social y cineasta, Doctor en
Educación / Mediación Pedagógica

Universidad del Valle (Colombia)

Juan Camilo Buitrago Trujillo
Diseñador Industrial, Doctor en Ciencias en Diseño
y Arquitectura

Universidad Nacional de Colombia (Colombia)

Neyla Pardo Abril
Lingüista, Doctora en Lingüística Española

Universidad de Palermo (Argentina)

Alejandra Niedermaier
Fotógrafa, Psicóloga social, Magister en Lenguajes
Artísticos Combinados

Universidad Autónoma Metropolitana- Cuajimalpa (México)

Luis Rodríguez Morales
Diseñador Industrial, Doctor en Teoría e Historia
de Arquitectura y Diseño

Universidad Rey Juan Carlos (España)

Lorenzo Torres Hortelano
Ciencias de la información, Doctor en
Comunicación Audiovisual

COMITÉ CIENTÍFICO

Universidad de Buenos Aires (Argentina)

Silvio Fischbein

Arquitecto, Planificador Urbano, Artista Visual y
Director Cinematográfico

Universidad Autónoma de México (México)

Marina Garone Gravier

Diseñadora gráfica, Doctora en Historia del Arte

Universidad de Sao Paulo (Brasil)

Maria Dora Genis Mourão

Bachelor en Cine, Doctora en Cine

Universidad Complutense de Madrid (España)

Jesús González Requena

Psicólogo, Ciencias de la Información, Doctor en
Comunicación Audiovisual

Universidad Jaume I (España)

Jaume Gual Ortí

Ingeniero en Diseño Industrial, Doctor en
Proyectos de Innovación Tecnológica

Universidad Pompeu Fabra (España)

Carlos Alberto Scolari

Comunicador Social, Doctor en Lingüística
Aplicada y Lenguajes de la Comunicación

Floreal Peleato

Revista Positif, Francia

Jaume Gual Ortí

Universitat Jaume I

Jose Basilio Casanova

Universidad Complutense de Madrid

Julio Eduardo Benavides Campos

Universidad Nacional de Colombia

Luis Fernando Roza

Universidad del Tolima

Luis Rodríguez Morales

Universidad Autónoma Metropolitana - Cuajimalpa

Marilda Lopes Pinheiro Queluz

Universidade Tecnológica Federal do Paraná

Miguel Arturo Gamba Fuentes

Universidad Nacional de Colombia

Miguel Bohórquez Nates

Universidad del Valle

Ricardo Cedeño Montaña

Universidad de Antioquia

PARES EVALUADORES

Adriana Gómez Alzate

Universidad de Caldas

Andrés Torres Guerrero

Universidad La Gran Colombia

Angélica Martínez de la Peña

Universidad Autónoma Metropolitana - Cuajimalpa

Bernardo Javier Tobar Quitiaquez

Universidad del Cauca

Belén del Rocío Moreno Cardozo

Universidad Nacional de Colombia

Eric Sierra Hernández

Universidad Nacional de Colombia

Felipe García Quintero

Universidad del Cauca

EDITORES DE APOYO

Sede Bogotá

César Arturo Puertas Céspedes

Diseñador Gráfico, Magister en Diseño de
Tipografía

Escuela de Diseño Gráfico

Sede Medellín

Augusto Solórzano Ariza

Diseñador Industrial y Maestro en Artes Plásticas,
Doctor en Filosofía

Facultad de Arquitectura

Sede Palmira

Gloria Patricia Herrera Garay

Diseñadora Industrial, Doctora en Ergonomía
Facultad de Ingeniería y Administración

PRODUCCIÓN

Mgs. César Puertas Céspedes
Diseño editorial

Linda Carolina Rodríguez Tocarruncho
Corrección de estilo

D.I. Lissa Muriel Guisado
Diagramación

D.G. Andrés Hernández Vargas
Diseño web

Contenido

EDITORIAL

Editorial

Karen Lange-Morales, Julio César Goyes Narváez & Gabriel Alba Gutiérrez

08

ARTÍCULOS

Intimidad, Identidad, Máscara

Jesús González Requena

18

Your name (kimi no na wa, shinkai makoto, 2016).

Multiversos y hologramas (in)finitos

Lorenzo Torres Hortelano

26

Poesía e Imagen. A propósito de “Teoría del arte moderno” de Paul Klee

Amaya Ortiz de Zárate

42

La caricatura desde la provincia colombiana

Fernando Coral

54

El Espejo de Andrei Tarkovski: síntesis de un análisis textual

Julio César Goyes Narváez

70

Muebles vs. columnas y el aprovechamiento del espacio de oficinas para instituciones del estado colombiano

David Puentes Lagos, Sandra Lucía Mateus & Angie Paola Bello

86

La naturaleza muerta y el misterio en Blow up de Michelangelo Antonioni

Lara Madrid del Campo

102

Exploraciones sobre la cultura del software libre o abierto como metáfora de la colaboración en la sociedad en red

Luis Fernando Medina

114

Exégesis de repaso a la episteme del diseño

Aurelio Horta Mesa

126

TRADUCCIÓN

Pensar medial-arqueológica y tecno-culturalmente la ruptura A/D

Wolfgang Ernst.

Traducción de: Adrián Muñoz

140

Editorial

Editorial

Karen Lange-Morales

Julio César Goyes Narváez

Gabriel Alba Gutiérrez



ACTIO 02 / 2018
Journal Of Technology
in Design, Film Arts &
Visual Communication



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA



ES Editorial

EN Editorial

ITA Editoriale

FRA Éditorial

POR Editorial

Karen Lange-Morales

Julio César Goyes Narváez

Gabriel Alba Gutiérrez

Editorial

KAREN LANGE-MORALES, JULIO CÉSAR GOYES NARVÁEZ Y GABRIEL ALBA GUTIÉRREZ.

Coeditores responsables del segundo número / Co-editors responsible for the second issue



«**Tenemos mucho saber pero poco conocimiento**». Con esa frase iniciamos nuestra primer editorial y hoy, en la segunda, retomamos esta frase, pero desde otra perspectiva: ¿qué es conocimiento? En esta editorial abordaremos algunas de las connotaciones alrededor de lo que se considera conocimiento, relacionado con uno de los principales instrumentos tecnológicos para que un saber adquiera el estatus de *conocimiento*: las revistas académicas y las revistas indexadas. La primera es una condición actual de *Actio* y la segunda un objetivo a alcanzar a mediano plazo.

Con motivo del evento *Actio 20-30-40* «Encuentro alrededor de las tecnologías en diseño, artes filmicas y comunicación visual para la construcción de paz», realizamos un conversatorio acerca del papel y el significado de las revistas indexadas, con relación al futuro de nuestra revista. Participaron como panelistas de dicho conversatorio los profesores Augusto Solórzano Ariza, de la Universidad Nacional de Colombia, Sede Medellín, el profesor Juan Camilo Buitrago Trujillo, de la Universidad del Valle (Cali), el profesor Gabriel Alba Gutiérrez, coeditor en jefe de esta revista, el profesor Carlos Caicedo Escobar, director del Instituto de Estudios en Comunicación y Cultura (IECO) de la Universidad Nacional de Colombia, Sede Bogotá y, finalmente, el profesor Gabriel García-Acosta, profesor de la Escuela de Diseño Industrial de la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Colombia, Sede Bogotá, quien fue el moderador de la reunión.¹

El conversatorio giró alrededor de la importancia de ser reconocido y validado, lo que puede entenderse

«**We have a lot of wisdom but little knowledge**». We began with this sentence our first editorial, and today, for the second one, we take it again, but from a different perspective: ¿what is knowledge? In this editorial, we shall approach some of the connotations regarding what is considered knowledge, as associated with one of the main technological instruments needed for disciplines to acquire the status of knowledge: academic and indexed journals. The first is *Actio*'s present status, the second a goal to reach in the mid-term.

During the event *Actio 20-30-40* «Encounter on design, film arts and visual communication technologies for peace-building», we organized a panel on the role and meaning of indexed journals, as related to our journal's future. Professors Augusto Solórzano Ariza, Universidad Nacional de Colombia, Medellín, Juan Camilo Buitrago Trujillo, Universidad del Valle (Cali), Gabriel Alba Gutiérrez, co-editor of this journal, Carlos Caicedo Escobar, Director of the Institute of Studies in Communication and Culture (IECO), Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, participated as panelists, as well as Gabriel García-Acosta, School of Industrial Design, Faculty of Arts, who acted as moderator.¹

The panel discussed the importance of being recognized and validated, that may be understood as a kind of knowledge from the fields of creation and the arts, as well as the challenges and difficulties resulting from facing a system of recognition and validation of knowledge controlled by science. As Gabriel García-Acosta noted, the disciplinary fields of design, film arts

¹ *Actio 03* incluirá artículos y microvideoensayos que expanden y profundizan la reflexión del «Encuentro alrededor de las tecnologías en diseño, artes filmicas y comunicación visual para la construcción de paz», realizado el 5 y 6 de diciembre de 2018, en el auditorio 202 del Edificio de Enfermería, Universidad Nacional de Colombia, Sede Bogotá.

¹ *Actio 03* will include articles and micro-video essays that expand and deepen on the reflection of the «Encounter on design, film arts and visual communication technologies for peace-building», held on December 5 and 6, 2018, in auditorium 202 of the Nursing School Building, Universidad Nacional de Colombia, Bogotá.

como conocimiento desde la creación y las artes, así como los retos y dificultades que surgen al enfrentarse con un sistema de reconocimiento y validación de conocimiento dominado por las ciencias. Como señala Gabriel García-Acosta, los campos disciplinares del diseño, las artes filmicas y la comunicación visual «no buscan explicaciones fenomenológicas, pero sí pueden operar desde visiones fenomenológicas para trascender la descripción, la comprensión o la explicación y, más bien, deleitarse en la creación». ¿Qué implica esto para una revista como *Actio*? ¿Debería encaminarse a la indexación? ¿Qué es ser *reconocido* y qué significa ser *validado*? ¿Cómo podría reemplazarse en la creación lo que en la ciencia se reconoce como *replicable*? ¿Deberíamos mantener el esquema del «autor todopoderoso y sabio», o deberíamos fomentar la cocreación interdisciplinaria, libre y abierta? Quizá sea necesario mantener las dos formas de producir saber y conocimiento, pues la tradición no puede ser desechada sin más, requiere ser debatida, enfrentada, pensada.

En este número iniciamos el ideal que planteamos al comenzar este proyecto: crear una revista que se lea, se vea y se oiga. Acorde con lo anterior, la editorial se divide en cuatro partes: se incorporan alternadamente fragmentos audiovisuales del conversatorio y reflexiones escritas sobre las temáticas. Finaliza con una introducción a los artículos que conforman el número 2 de la revista.

¿DEBERÍA ACTIO ENCAMINARSE A LA INDEXACIÓN? REFLEXIONES SOBRE EL SER RECONOCIDO Y SER VALIDADO

Gabriel García-Acosta inicia esta primera parte con la siguiente reflexión: la idea de una revista indexada en los campos de la creación y las artes, aun teniendo el énfasis en la tecnología, orbita en una esfera en donde, a diferencia de las ciencias, el avance de lo que se puede entender como *conocimiento* es más otras miradas, otras maneras de aproximación. La creación y las artes no operan con bloques de ladrillo que van conformando una teoría o unos conceptos que den cuenta de explicación de fenómenos.

Nuestros «campos disciplinares», por nombrarlos de alguna manera, no buscan explicaciones fenomenológicas, pero sí pueden operar desde visiones fenomenológicas para trascender la descripción, la comprensión o la explicación, y más bien deleitarse en la creación. Esta postura desde las artes, en particular para las revistas, entraña varios retos y dificultades que podemos abordar en esta conversación y que tomaremos como preguntas guía: ¿el conocimiento y su acumulación verídica y replicable es una preocupación de los campos en los que nos desenvolvemos? ¿Debería *Actio* encaminarse a la indexación?

and visual communication «don't seek phenomenological explanations, but they may operate from phenomenological visions for transcending description, understanding and explanation, and rather take pleasure in creation». What does this imply for a journal such as *Actio*? Should it head toward indexation? What does it mean to be *recognized* or *validated*? How could what in science is deemed *replicable* find a suitable substitute in creation? Should we keep the format of the «all powerful and wise author», or should we promote free and open interdisciplinary co-creation? Perhaps it is necessary to maintain both forms of discipline and knowledge, for tradition cannot simply be ignored; it must be debated, faced, thought-out.

With this number we begin the ideal we formulated at the start of this project: to create a journal that is read, seen, heard. Accordingly, this editorial includes four sections: audio-visual fragments of the panel are incorporated together with written reflections on their subjects. It concludes with an introduction to the articles included in the second edition of the Journal.

SHOULD ACTIO BE HEADED TOWARDS INDEXATION? REFLECTIONS ON BEING RECOGNIZED AND BEING VALIDATED

Gabriel García-Acosta begins this first section with the following reflection: the idea of an indexed journal in the fields of creation and the arts, even with an emphasis in technology, orbits in a sphere where, as opposed to science, the progress of what may be understood as *knowledge*, rather than including other views, demands other ways of approaching its subject. Creation and the arts do not operate with building blocks that make up a theory, or concepts that explain phenomena.

Our «disciplinary fields», as they could be called, do not seek phenomenological explanations, but may certainly operate from phenomenological visions for transcending description, understanding and explanation, and rather take pleasure in creation. This standpoint from the arts, specifically regarding journals, poses several challenges and difficulties we may approach in this conversation and which we shall take as guiding questions: is knowledge and its truthful and replicable accumulation a concern for the fields in which we work? Should *Actio* be headed towards indexation?

«Click here to watch videoclip 1»



Figura 1. Gabriel García, Augusto Solórzano, Juan Camilo Buitrago, Gabriel Alba y Carlos Caicedo durante el Conversatorio de Editores (fotografía), de Yesid Villamizar, 2018, Centro de Divulgación y Medios.

«Haga click aquí para ver el videoclip 1»

LO REPLICABLE, LEGITIMIDAD, VISIBILIZACIÓN, CONSENSO

Nuevamente, el moderador del conversatorio inicia esta sección con una reflexión:

Es preciso entender las disciplinas, campos y relaciones que soportan el diseño, las artes y lo visual, a la luz de una «aleación», como una alegoría, entre ciencia, tecnología y arte. Es decir que nuestros campos en cuestión hacen parte de la comunicación —como mensaje, información, objetividad— y de la experiencia, enunciación, escritura, subjetividad, entre otros. El diseño y arte moderno ya no lo podemos entender de otra manera porque son fusión de emoción y pensamiento. Así ocurre con la comunicación visual, ya que comunicación es información que trasmite mensajes o enunciados que buscan eficacia (publicitaria, ideológica o religiosa); al ser visual es ya estética, de forma, enunciación perceptual que choca, motiva o trastoca, y como experiencia es transformación subjetiva. Esta es la razón por la cual las ciencias naturales y lógicas tienen estructura, pero nuestros campos de conocimiento y acción están en estructuración constante. No tienen ley

REPLICABILITY, LEGITIMACY, VISIBILITY, CONSENSUS

Again, the panel's moderator begins this section with a reflection:

The disciplines, fields and relations underlying design, arts and the visual should be understood in the light of an «alloy», as an allegory, among science, technology and art. That is, our fields make part of communication —as message, information, objectivity— and of experience, enunciation, writing, subjectivity, among others. Design and Modern Art can no longer be understood in any other way, because they are a fusion of emotion and thought. This happens with visual communication, for communication is information that transmits messages or enunciations seeking efficacy (in advertising, ideology or religion); since it is visual it is already aesthetic in its form, perceptual enunciation that shocks, motivates or disrupts, and, as experience, it is subjective transformation. This is the reason why natural and logical sciences have a structure, but our fields of knowledge and action are constantly being structured. They have no law or invariable grammar, but a poetics, an aesthetics, a creative itinerary, a flux with feedback. What is cinema but a juncture of technology-art-society!

ni gramática invariable, sino una poética, una estética, un itinerario creativo, un flujo con realimentaciones. ¡Qué es el cine sino una juntura entre tecnología-arte-sociedad!

El propósito de una revista indexada tiene sus remotos antecedentes hace aproximadamente tres siglos, en la experimentación científica. La comprobación de la verdad de una hipótesis o un fenómeno se basaba en un experimento frente a otros científicos (sociedades científicas), como testigos de la comprobación que, perfectamente documentada, debería ser posible replicarla. Si la réplica experimental tenía éxito, entonces tenía toda la validez y podía pasar a difusión como una verdad teórica o paradigmática, hasta tanto otros no demostraran lo contrario. Todo lo anterior evolucionó a que la fiabilidad del trabajo científico se daría por el conocimiento y dominio de científicos pares, basados en el método científico, al volverse imposible la presencia permanente de verificadores en los procesos experimentales. Así, la comunicación validada de la ciencia quedaría plasmada de allí en adelante en lo que conocemos como «revistas indexadas», es decir que cuentan con pares académicos capaces de dar fe de que lo que se dice está bien hecho y sustentado con rigor. Por tanto, otra serie de preguntas se desprende de lo anterior: en el ámbito del diseño, las artes filmicas y la comunicación visual, la réplica no es lo sustancial, entonces ¿cómo podría reemplazarse en la creación eso que la ciencia entiende por *replicable*?

«Haga click aquí para ver el videoclip 2»

AUTOR TODOPODEROSO Y SABIO VERSUS COCREACIÓN INTERDISCIPLINARIA, LIBRE Y ABIERTA

Gabriel García-Acosta retoma una pregunta que hace Gabriel Alba Gutiérrez en la sección anterior, propiciando la última discusión del conversatorio, la cual versa sobre el reconocimiento, los derechos de autor, la validación y la cocreación: ¿debemos mantener el esquema del autor todopoderoso y sabio o debemos fomentar la cocreación en conjunto, libre y abierta?

«Haga click aquí para ver el videoclip 3»

ARTÍCULOS EN ESTE NÚMERO

Este número está compuesto por nueve artículos y una traducción, y abarcamos nuevamente todas las áreas de interés de la revista: el diseño, las artes filmicas y la comunicación visual. El primer artículo, titulado «Intimidad, identidad y máscara», de Jesús González Requena, es un ensayo en el que se interroga el ser de la máscara desde una fenomenología de las formas

The purpose of an indexed journal can be traced to a remote precedent approximately three centuries ago, scientific experimentation. Verifying the truth of a hypothesis or a phenomenon was based on an experiment carried out before other scientists, (scientific societies), as witnesses to this verification which, duly documented, should be replicable. When the experimental replication was successful, it was then completely validated and could be published as a theoretical or paradigmatic truth, until other scientists could prove otherwise. All this evolved so that the reliability of scientific work depended on the knowledge and mastery of scientific peers, based on the scientific method, for it was no longer possible to count on the permanent presence of scientists verifying experimental processes. Thus, the valid communication of science would be henceforth captured in what we know as «indexed journals», that is, journals that include academic peers capable of attesting that what is being said is well done and rigorously supported. Therefore, another series of questions derive therefrom: in the field of design, film arts and visual communication, replication is not essential. How could then that which science conceives of as *replicable* be replaced in creation?

«Click here to watch videoclip 2»

ALL-POWERFUL AND WISE AUTHOR VERSUS FREE AND OPEN INTERDISCIPLINARY CO-CREATION

Gabriel García-Acosta goes back to a question formulated by Gabriel Alba Gutiérrez in the preceding section, promoting the panel's last discussion on recognition, author's rights, validation and co-creation: should we maintain the scheme of the all-powerful and wise author, or should we foster free and open co-creation?

«Click here to watch videoclip 3»

ARTICLES IN THIS EDITION

This number includes nine articles and one translation, encompassing all the journal's areas of interest: design, film arts and visual communication. The first article, entitled «Intimacy, identity and mask», by Jesús González Requena, is an essay where the being of the mask is interrogated from a phenomenology of the ways of dressing and disguising; to think the mask beyond «something that hides the face». The second article is «Still nature and the mystery in Michelangelo Antonioni's *Blow up*», by Lara Madrid del Campo. The author offers a textual analysis of still nature in the film *Blow up* (1968) by Antonioni in its metaphysical relation

del vestirse y disfrazarse; pensar la máscara más allá de «algo que oculta el rostro». El segundo artículo es «La naturaleza muerta y el misterio en *Blow up* de Michelangelo Antonioni», escrito por Lara Madrid del Campo. Se analiza textualmente la naturaleza muerta en la película *Blow up* (1968) de Antonioni en su relación metafísica de esta con la realidad. En cuanto al tercer documento, «El espejo de Andrei Tarkovski: síntesis de un análisis textual», de Julio César Goyes Narváez, presenta una lectura del film *El espejo* (1974) desde las nociones de «texto, sujeto y deseo», como campo interdisciplinario contemporáneo para investigar el audiovisual. Luego, Luis Fernando Medina Cardona, en el artículo «Exploraciones sobre la cultura del *software* libre o abierto como metáfora de la colaboración en la sociedad en red», toma la metáfora de la colaboración y reflexiona acerca de cómo este modelo de producción sirve de plantilla para otras disciplinas que participan en redes sociotécnicas. Acto seguido, con el documento «Exégesis de repaso a la episteme del diseño», Aurelio Horta Mesa propone otra manera de entender la epistemología no lineal del diseño, lo multimodal como dinámica entre el pensamiento y la práctica. El sexto artículo, titulado «Poesía e imagen. A propósito de la “Teoría del arte moderno” de Paul Klee», Amaya Ortiz de Zárate presenta una revisión de la teoría del arte del autor, donde es posible comprender la visión estática o anulación de los contrarios vía *anamnesis*. El séptimo documento, escrito por Lorenzo Torres Hortelano, «*Your Name (Kimi no na wa, Shinkai Makoto, 2016)*. Multiversos y hologramas (in)finitos», pone en relación temas del anime contemporáneo con una teoría del cine relacionada con los hologramas y el inconsciente del espectador, utilizando para ello la película de Shinkai Makoto (2016). Sigue el artículo «Caricatura, crítica y pensamiento visual de la realidad desde la provincia colombiana», de Willan Fernando Coral Bustos, en donde el autor presenta una investigación cualitativa que pone en relación la caricatura con los hechos políticos, el periodismo y el diseño visual. En el noveno manuscrito, «Diseño de muebles vs. columnas y un caso para la optimización del espacio de oficinas en instituciones del Estado colombiano», los autores David Ernesto Puentes Lagos, Sandra Lucía Mateus Castillo y Angie Paola Bello Cárdenas analizan la problemática que surge entre el espacio y el mobiliario a partir de un estudio de caso de una interventoría para remodelar arquitectónicamente una entidad del Estado. Finaliza este número la traducción de Adrián Muñoz del texto «Pensar activamente la ruptura A/D - arqueologicomedial y tecnoculturalmente» de Wolfgang Ernst, en donde el autor aborda la diferencia conceptual y técnica de lo digital frente a lo analógico. La arqueología medial como método que desarticula la continuidad y abre espacio al análisis de la materialidad técnica no del relato, sino del número que genera universos de realidad.

to reality. The third document, «Andrei Tarkovski's *The Mirror*: synthesis of a textual analysis», by Julio César Goyes Narváez, presents a reading of the film *The Mirror* (1974) from the notions of «text, subject and desire», as a contemporary interdisciplinary field for investigating the audio-visual. Luis Fernando Medina Cardona, in his article «Explorations of the free or open software as a metaphor for collaboration in the network society », takes the metaphor of collaboration and reflects on how this model of production serves as a template for other disciplines participating in socio-technical networks. With the document «Review exegesis of design's epistemics», Aurelio Horta Mesa proposes another way of understanding design's non-linear epistemology, the multimodal as a dynamics between thought and practice. Our sixth article, «Poetry and image. Regarding Paul Klee's "Theory of Modern Art", by Amaya Ortiz de Zárate, revisits Klee's theory of art, according to which it is possible to grasp the static vision or the annulment of the contraries via *anamnesis*. The seventh document, by Lorenzo Torres Hortelano, «*Your Name (Kimi no na wa, Shinkai Makoto, 2016)*. (In)finite multiverses and holograms», brings together themes from contemporary anime with a theory of film associated with holograms and the spectator's unconscious, using the film by Shinkai Makoto (2016). The following article «Caricature, critique and visual thought of reality from the Colombian province », by Willan Fernando Coral Bustos, presents a qualitative survey that brings together caricature and political events, journalism and visual design. The ninth contribution, «Furniture design vs. columns and a case for the optimization of office space in public Colombian institutions», by David Ernesto Puentes Lagos, Sandra Lucía Mateus Castillo and Angie Paola Bello Cárdenas, analyzes the problematic arising between space and furniture based on a case study from a legal inspection of the architectural remodeling of a State's agency. Finally, the translation by Adrián Muñoz of Wolfgang Ernst, «Actively thinking the rupture A/D - archeological-medial and techno-culturally» where the author approaches the conceptual and technical difference between the digital and the analogical. Medial archeology as a method that disarticulates continuity and opens a space for the analysis of technical materiality, not of the narrative, but of the number, which generates universes of reality.

Artículos

Intimidad, Identidad, Máscara

Jesús González Requena

Your name (kimi no na wa, shinkai makoto, 2016).

Multiversos y hologramas (in)finitos

Lorenzo Torres Hortelano

Poesía e Imagen. A propósito de “Teoría del arte moderno” de

Paul Klee

Amaya Ortiz de Zárate

A2

ACTIO 02 / 2018
Journal Of Technology
in Design, Film Arts &
Visual Communication

La caricatura desde la provincia colombiana

Fernando Coral

El Espejo de Andrei Tarkovski: síntesis de un análisis textual

Julio César Goyes Narváes

**Muebles vs. columnas y el aprovechamiento del espacio de
oficinas para instituciones del estado colombiano**

David Puentes Lagos, Sandra Lucía Mateus & Angie Paola Bello

**La naturaleza muerta y el misterio en Blow up de
Michelangelo Antonioni**

Lara Madrid del Campo

**Exploraciones sobre la cultura del software libre o abierto
como metáfora de la colaboración en la sociedad en red**

Luis Fernando Medina

Exégesis de repaso a la episteme del diseño

Aurelio Horta Mesa



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

ES Intimidad, identidad y máscara

EN Intimacy, identity and mask

ITA Intimità, identità e maschera

FRA Intimité, identité et masque

POR Intimidade, identidade e máscara

Jesús González Requena

Intimidad, identidad y máscara¹

JESÚS GONZÁLEZ REQUENA

Doctor en Ciencias de la Información (Comunicación Audiovisual) y licenciado en Psicología y Comunicación Social. Catedrático de la Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad Complutense de Madrid, España. Presidente de la Asociación Cultural Trama y Fondo de España.

E-mail: jgonzalezrequena@gmail.com

Página web: <http://gonzalezrequena.com>



RESUMEN (ESP)

Este artículo versará sobre el ser de la máscara, que será desplegado por la vía de una fenomenología de las formas del vestirse y del disfrazarse, en las que comparte un común territorio con el velo, la ropa y el disfraz, tanto como sus contrapartidas; el rostro, el cuerpo y sus pasiones.

Se analizará a continuación la dialéctica entre la máscara-máscara —aquella que se declara tal— y el rostro-máscara, la máscara que se oculta a sí misma para proclamarse identidad.

Finalmente, se reflexionará sobre la relación esencial entre la máscara y la intimidad, se mostrará cómo la primera es la condición material de posibilidad de la segunda, y se concluirá con una referencia al acto del amor, como aquel en el que se ofrece al otro el acceso a una intimidad que solo la máscara hace posible.

PALABRAS CLAVE: *Filosofía, psicoanálisis, antropología, identidad, máscara, intimidad.*

ABSTRACT (ENG)

In this article will shall discuss the being of the mask, displayed through a phenomenology of ways of dressing and disguising, in which a common territory is shared with the veil, clothing and costumes, as well as their counterparts: the face, the body and its passions.

In what follows, we shall analyze the dialectics between the mask-mask —the one that is declared as such— and the face-mask, the mask that hides to proclaim itself as identity.

Finally, we shall reflect on the essential relation between the mask and intimacy. It will be shown how the former is the material condition of possibility of the latter, and we shall conclude

with a reference to the act of love, as the act in which one offers the other access to an intimacy that only the mask makes possible.

KEYWORDS: *Philosophy, psychoanalysis, anthropology, identity, mask, intimacy.*

RIASSUNTI (ITA)

L'articolo tratta dell'essere della maschera; la spiegazione si svolge tramite la fenomenologia dei modi di vestire e di truccarsi, trovandone i luoghi comuni: da una parte il velo, il vestito e il costume, e dall'altra, in modo corrispondente, il viso, il corpo e le sue passioni.

In seguito, si mette a considerazione la dialettica fra la maschera-maschera e il viso – maschera, la maschera che nasconde sé stessa per farsi avanti come l'identità. Si riflette, finalmente, sul rapporto essenziale fra la maschera e l'intimità mettendo in evidenza che la maschera è la condizione materiale di possibilità dell'intimità.

La conclusione riguarda l'atto dell'amore in cui qualcuno offre ad un altro l'accesso all'intimità, quella che la maschera ha infatti reso possibile.

PAROLE CHIAVE: *Filosofia, psicoanalisi, antropologia, identità, maschera, identità.*

RÉSUMÉ (FRA)

Cet article traite de l'être du masque. On développe ce thème à travers une phénoménologie des manières de se vêtir et de se déguiser, où il partage un territoire commun avec le voile, le vêtement et le déguisement, ainsi qu'avec ses contreparties : le visage, le corps et ses passions.

On analyse ensuite la dialectique entre le masque-masque, celui qui se déclare comme tel, et le visage-masque, le masque qui se cache lui-même pour se proclamer identité.

¹ Ponencia impartida en el II Congreso Internacional "Voces de carnaval: entre máscaras y disfraces", el 25 de septiembre de 2018, en la Universidad Nacional de Colombia, Sede Bogotá. Investigador invitado por el Instituto de Estudios en Comunicación y Cultura -IECO.

Enfin, on mène une réflexion sur la relation essentielle entre le masque et l'intimité. On montre comment le premier est la condition matérielle de possibilité de la seconde ; et l'on conclut avec une référence à l'acte d'amour, comme étant celui où on offre à l'autre l'accès à une intimité que seul le masque rend possible.

MOTS-CLÉS: *Philosophie, psychoanalyse, anthropologie, identité, masque, intimité.*

RESUMO (POR)

Este artigo trata sobre o ser da máscara, que será desenvolvido pela via de uma fenomenologia das formas de se vestir e se fantasiar, onde compartilha território comum com o véu, a roupa e a fantasia, tanto quanto suas contrapartidas; o rosto, o corpo e suas paixões.

A seguir, analisar-se-á a dialética máscara-máscara — assim declarada— e rosto-máscara, a máscara que se oculta a se mesma para se proclamar identidade. Por último, refletir-se-á sobre a relação essencial entre máscara e intimidade, demonstrando como a primeira é a condição material de possibilidade da segunda, concluindo com uma referência ao ato do amor, como aquele ato onde se oferece ao outro acesso a uma intimidade que apenas a máscara faz possível.

PALAVRAS-CHAVE: *Filosofia, psicanálise, antropologia, identidade, máscara, intimidade.*

INTRODUCCIÓN

Quizás les parezca chocante que, junto con la máscara, suscite en el título de este ensayo dos conceptos: *intimidad* e *identidad*, que suelen ser considerados irreconciliables con el mundo del carnaval.

Intentaré, en lo que sigue, justificarlo y, más que ello, mostrarles en qué medida, solo en relación con la identidad y la intimidad, la máscara, ese sorprendente objeto que es por buenos motivos el emblema mismo del carnaval, se nos descubre en todo su valor.

LA MÁSCARA, EL VELO Y LA VERDAD

La máscara es, ciertamente, algo que oculta el rostro.

Pero no todo aquello que oculta el rostro es una máscara. No lo es, por ejemplo, el velo, aun cuando este, como la máscara, participa igualmente de su ocultación.

La diferencia entre uno y otra, entre el velo y la máscara, ayuda en mucho a determinar lo propio de la segunda, pues el velo, sin más, tapa, oculta y se agota en ese gesto de ocultación. La máscara, en cambio, si oculta lo hace por la vía de presentar, cubriendo el rostro ocultado, otro rostro. Eso, como saben, suele dar mala fama a la máscara, haciendo que se la tenga por sinónimo de engaño, mas es este un error notable, dado que la máscara no engaña.

Por el contrario, se confiesa máscara.

Si presenta un rostro diferente al que oculta, a la vez declara que este es precisamente una máscara que, con la imagen de otro rostro, cubre aquel otro que se oculta tras ella. Por eso, si la máscara no dice la verdad sobre el rostro que encubre, tampoco miente: solo deja en suspenso esa verdad, mas en ningún caso atenta contra ella. Por el contrario, afirma su existencia, no en la máscara, desde luego, pero sí, precisamente, tras ella, en ese rostro que la máscara oculta y que, por ello mismo, queda resguardado de la visión. En otras palabras, la máscara, con su mera presencia, hace posible un espacio de ocultación tras

ella, pero con esto en nada miente pues declara bien a las claras que está ahí para resguardar lo que oculta y por eso se presenta como lo que es: no otra cosa que una máscara.

De modo que solo habría una máscara mentirosa: aquella que se oculta como máscara, es decir, aquella que pretendiera no ser máscara y, así, presentarse como el rostro que oculta, sustituyéndolo. Ahora bien, se darán ustedes cuenta: si esa máscara está del lado de la mentira es porque se niega a sí misma, porque oculta su condición de máscara.

LA MÁSCARA, LA ROPA, EL DISFRAZ Y EL LENGUAJE

Prosigamos nuestra fenomenología de la máscara. La hemos perfilado ya en su relación con el velo. Atendamos ahora a su relación con la ropa.

No es una tarea inútil ni redundante pues, aunque comparte mucho con el velo, la ropa no puede ser identificada con él, sino que más bien debe ser situada en algún lugar intermedio entre el velo y la máscara. Y ello porque, si la ropa vela en cuerpo, no se limita a velarlo. A la vez, como la máscara, lo viste, lo inviste de manera que lo dota de una determinada imagen, dando al cuerpo una forma que no es del todo la suya y que, en esa misma medida, lo esconde.

Por tanto, la ropa se aproxima más a la máscara que al velo. Pero mantiene, sin embargo, una diferencia notable con la primera. Esta diferencia estriba en que la ropa tiene su contrapunto en el disfraz, que es también ropa, pero diferente a la habitual y, como tal, considerada impropia.

La máscara, en cambio, es siempre máscara, carece de ese contrapunto que es, para la ropa, el disfraz.

Cosa curiosa: el disfraz está emparentado con un verbo, *disfrazarse*, y ese verbo cubre tanto al disfraz como a la máscara, de modo que, del que lleva máscara o del que lleva disfraz decimos que *va disfrazado*.

Si la máscara no tiene el contrapunto que en el disfraz encuentra la ropa, ello se debe a que no hay vestido para el rostro, pues el rostro es precisamente una de las dos partes del cuerpo para las que, salvo en condiciones muy especiales, no usamos ropa. La otra son las manos y en ello se percibe bien que esas dos partes del cuerpo que llevamos desnudas son precisamente aquellas que poseen flexibilidad expresiva.

Son, en suma, las partes con las que participamos en la interacción con los otros por la vía del lenguaje.

LA AGRESIÓN Y EL ABRAZO SEXUAL

Hay, desde luego, otras formas de interacción con los otros que escapan a la índole de los procesos que el lenguaje regula y hace posibles: en ellas es el cuerpo —ese que llevamos vestido, es decir, oculto— el protagonista.

Me refiero tanto a la agresión como al abrazo sexual.

Cuando esas otras formas de interacción se manifiestan, algo inesperado sucede en el rostro: en uno y otro caso emergen en él gestos, sonidos y expresiones que ya no son los del lenguaje y que siempre nos sorprenden por la distancia que guardan con los estados del rostro que llamamos «normales» y que más propiamente son sociales, dado que corresponden a un rostro que participa de las reglas de la interacción comunicativa.

Las que corresponden a un rostro, en suma, de quien, solemos decirlo así, sabe comportarse en sociedad.

Así pues, nos encontramos ante dos tipos de rostros fuertemente diferenciados: uno ordenado, convencional, comunicativo y otro desordenado, inconveniente, pasional. El primero es producto de la interacción social y está por ello directamente configurado por el lenguaje. El segundo, en cambio, pertenece al orden de la pulsión y se manifiesta siempre fracturando los diques discursivos del primero.

EL ROSTRO-MÁSCARA

¿Se dan cuenta de lo que esto supone para la reflexión a propósito del ser de la máscara con la que he comenzado esta exposición? Ahora percibimos que el rostro que creíamos desnudo no lo estaba, sino que estaba vestido por el buen orden de los signos del lenguaje.

En suma, él mismo está conformado como —y en esa medida es— una máscara.

Perciben la paradoja: este rostro-máscara es más dudoso, menos sincero que la máscara. Pues, a diferencia de la máscara-máscara, el rostro-máscara no solo no declara, sino que ni siquiera sabe que es una máscara. No lo sabe. Quiero decir que, con demasiada facilidad, el sujeto que lleva esa máscara, desconociendo su carácter de tal, tiende con gran facilidad a confundirla con su propia identidad. Y por cierto que lo hace, antes que nada, en el espejo. Ante él se dispone, se muestra así mismo con el que considera su mejor gesto y trata de fijarlo.

Saben de lo que les hablo porque eso es inevitable en cierto momento de la adolescencia, pero no se preocupen —al menos los jóvenes— porque la cosa solo comienza a ser inquietante cuando se sigue repitiendo a la altura de los treinta, los cuarenta o los cincuenta años.

El caso es que por esa vía se confunde la identidad con lo idéntico, a la vez que ese rostro-máscara tiende a hacerse cada vez más rígido.

EL YO Y LA DIMENSIÓN IMAGINARIA DEL ROSTRO-MÁSCARA

El que eso suceda ante el espejo nos obliga a atender a la dimensión imaginaria del rostro-máscara, pues los signos que lo conforman se constelan en determinada imagen que les da forma y que a su vez los determina. Por cierto que enseguida deberemos corregir este enunciado volviéndolo del plural, pues ciertamente será necesario hablar de *determinadas imágenes*.

Decía Freud, en *El yo y el ello* (1923), que «el carácter del yo es una sedimentación de las investiduras de objeto resignadas», y que, en cuanto tal, «contiene la historia de estas elecciones de objeto» (Freud, 1992, p. 31). Puede que les parezca este un aserto difícil, pero solo lo es para quien no está habituado al discurso psicoanalítico. Permítanme que lo explique bien rápidamente.

El yo, dice Freud, se conforma por identificación del individuo con aquellos otros a los que ha deseado y a los que, sin embargo, llegado el momento, ha debido renunciar. Aquellas identificaciones han dejado su huella en el yo, a modo de capas superpuestas unas sobre otras en las que es posible leer su historia, la historia de esas identificaciones sucesivas.

Pues bien, dado que el carácter se manifiesta en primer lugar como imagen en el propio rostro, el rostro del individuo se nos descubre ahora a la luz de esa consideración freudiana, conformado por las imágenes que ha incorporado —que ha hecho propias— por la vía de la identificación con aquellos seres deseados —los padres en primer lugar, pero luego muchos otros— a los que, de una o de otra manera, ha debido renunciar.

Esas imágenes podemos pensarlas como máscaras, pero son máscaras del segundo tipo, es decir, de esas que se desconocen a sí mismas como tales máscaras. Recuerden que Freud utiliza la palabra *sedimentación*: esas máscaras han quedado superpuestas unas sobre otras en función tanto de su antigüedad como de la intensidad con la que han dejado su impronta en el individuo.

Pero están, en todo caso, todas ahí dispuestas a emerger según la ocasión.

LA IDENTIDAD, LO IDÉNTICO Y DE LA MÁSCARA

De todo lo que hasta aquí les he señalado, parece obligado deducir que se produce una seria confusión cuando se piensa la identidad como la propiedad de lo idéntico.

La auténtica identidad no puede ser la de lo idéntico, ya que lo idéntico, en el espacio abstracto de la lógica, se agota en tautología y en el devenir del tiempo, en parálisis mórbida; —es el efecto extremo de la rigidez de la que antes les hablaba—. Pero, sobre todo, la auténtica identidad no puede ser la de lo idéntico, porque todo

individuo —acabamos de verlo de la mano de Freud— porta consigo varias y diferentes máscaras. A lo que debemos añadir que es importante que él lo sepa, pues cuando lo ignora queda inevitablemente apresado en ellas y por ellas.

EL VALOR DE LA MÁSCARA Y DEL CARNAVAL

¿Se dan cuenta ustedes ahora del valor de la máscara, quiero decir, de la auténtica máscara, de la máscara-máscara, la que se proclama tal y, por ende, del valor de ese territorio que es donde ella mejor se manifiesta, es decir, el del carnaval?

Pues el carnaval es el tiempo y la ciudad de las máscaras.

Y, siéndolo, recuerda a todos que las máscaras existen y que ellas no confieren, no pueden conferir, identidad.

Y ello, sencillamente porque son máscaras y cada máscara es inevitablemente idéntica a sí misma.

EL ROSTRO PASIONAL Y EL CARNAVAL

Ahora bien, el que ese rostro que se conforma imaginaria y discursivamente deba ser comprendido como un rostro-máscara no debería llevarnos a pensar que el otro, el rostro pasional, ese que emerge en esas otras ocasiones de las que les he hablado —las de la violencia y la sexualidad— deba ser entendido como el rostro verdadero.

Sin duda, este otro rostro —el rostro pasional— no es una máscara. Bien por el contrario, cuando emerge, lo hace con una energía inmediata que desarbola toda máscara. Es, podríamos decirlo así, un rostro *desencajado*, desarbolado por el estallido pulsional que en él se manifiesta.

A este propósito, debo advertirles del error, en el que se incurre con considerable frecuencia, de pensar el carnaval como escenario de manifestación del rostro pasional y de sus turbulencias. Pues cuando así se hace se pierde de vista a la máscara y se acaba concibiendo el carnaval como todo lo contrario de lo que es, es decir, el lugar donde todos se quitan las máscaras.

Pienso que, en rigor, debemos decir todo lo contrario: solo hay carnaval mientras las máscaras permanecen ahí.

Cuando esto se ignora, se ignora igualmente que el centro del carnaval —pues, contra todo lo que se diga, también el carnaval lo tiene— está ocupado, no por la caída de las máscaras sino, bien por el contrario, por el baile de las máscaras.

LO IDÉNTICO Y LOS MOVIMIENTOS IDENTITARIOS

Les decía que la verdadera identidad no puede ser la de lo idéntico. Añadamos ahora que tampoco puede ser localizada en ese estallido pulsional que se manifiesta en el rostro desencajado.

Es más, no piensen que una y otra cosa —el rostro-máscara más rígido y el rostro desencajado más turbulento— estén demasiado lejanas la una de la otra pues, por más que se nos presenten como dos manifestaciones en extremo opuestas, no por ello dejan de aparecer juntas en la arena de la experiencia.

Cuanto más rígido se vuelve el rostro-máscara del espejo, más fácil es que, llegado el momento, cuando la tensión pulsional alcanza determinado límite, la máscara estalle, se vea desarbolada y emerja el rostro pulsional.

La violencia, entonces, puede terminar anegándolo todo.

Y este es por cierto el gran peligro de esos rostros-máscaras que no cesan de ofrecerse hoy en día en forma de identidades colectivas.

Los motivos de su adhesión pueden cobrar las formas más variadas —ya sea la de la nación, la de la comunidad étnica, la del partido o la del movimiento revolucionario—, pero esos diferentes motivos para nada impiden reunirlos bajo un mismo nombre: el de movimientos identitarios.

Y ello porque, apelen a lo que apelen, dicen ofrecer la identidad, cuando realmente lo único que pueden ofrecer son máscaras.

Estas máscaras suelen ser las más rígidas pues reclaman adhesiones totales, es decir, finalmente, totalitarias, no dejando espacio alguno a la singularidad propia de cada individuo y asfixiando en él toda posible vía de su acceso al ser.

El que esa asfixia conduzca inevitablemente —les hablaba de ello hace un momento— al estallido es algo con lo que cuentan demasiadas veces las instancias que gobiernan esos movimientos identitarios y que encuentran, en la energía que esos estallidos desencadenan, su propia energía para afirmarse como tales movimientos.

LA IDENTIDAD, EL SER Y LA MÁSCARA

Insistiré una vez más: la identidad no es ni puede ser la propiedad de lo idéntico, pues lo idéntico es la máscara, siempre idéntica a sí misma, y eso conduce tanto a la asfixia del ser como a su estallido.

Pero se preguntarán ustedes, ¿qué es entonces la identidad, si no podemos reducirla a esa mercancía dañada que ofrecen los movimientos identitarios?

Permítanme que ensaye esta respuesta: la *identidad* es lo que permite identificar al individuo más allá de sus máscaras.

Porque el individuo no se confunde con sus máscaras, aunque sin sus máscaras no pueda llegar a ser. Es decir, ni en ellas ni sin ellas puede alcanzar el estatuto, la dignidad del ser.

Pero, hay que añadir de inmediato, cuando logra ser.

Porque eso, ser, ser con la densidad suficiente para poder ser identificado, no es cosa fácil. Quien más y quien menos lo sabe: sabe que no es cosa fácil que los otros le identifiquen, como sabe de las dificultades que encuentra tantas veces para lograr identificarse a sí mismo.

Les he hablado ya del adolescente que se confunde con la máscara que ha construido ante el espejo. Les he hablado luego de los que se confunden con las máscaras identitarias que otros les ofrecen. Podría hablarles también ahora de los que se pierden entre las diversas máscaras que portan, hasta llegar a resultar inidentificables para sí mismos. Podría igualmente hablarles de lo que se encuentra solo un paso más allá: las psicosis con sus diversas formas de desintegración y de reintegración loca.

Quisiera pedirles, en cualquier caso, que cuando les hablo del *ser* no lo entiendan al modo heideggeriano, pues no hago referencia a entidad alguna que trascienda la individualidad. El *ser* del que les hablo solo existe en la dimensión de lo singular, en lo estrictamente individual, en el limitado recinto de cada individuo.

La identidad de la que les hablo es la propiedad del individuo que logra ser, que puede reconocerse y ser reconocido a través y más allá de sus propias máscaras. Por ello, el *ser*, ese *ser* del que les hablo, el *ser* que puede llegar a ser cada uno, tanto cada uno de ustedes como yo mismo, no puede confundirse con sus máscaras. Pero ello no debe llevarnos a perder de vista la contrapartida del asunto que estriba, como acabo de indicarles, en que *ser* tampoco puede ser sin ellas.

Pues no hay para el humano un estado natural alguno al que le sea posible regresar. Y si lo hubiera se equivocarían si lo imaginaran deseable, pues eso solo indicaría que los parques temáticos que visitan les hacen olvidar la natural ferocidad de la naturaleza.

El acceso al mundo de la sociedad —que es el mundo del lenguaje— es ya un hecho irreversible.

Sin máscara, recuérdenselo, solo queda el estallido del rostro pulsional.

Por eso, si el *ser* no puede ser en sus máscaras, tampoco puede ser sin ellas, pues se ha configurado a través de esas máscaras provenientes tanto de esas primeras identificaciones de las que hablaba Freud como de los discursos que las acompañaban.

De modo que es solo con ellas, pero tras ellas, reservándose a cierta distancia, en ese espacio que, precisamente, ellas vienen a hacer posible, donde puede ser el *ser*, es decir, donde puede constituirse la identidad que le confiere el estatuto de tal.

LA INTIMIDAD, EL SER Y LA MÁSCARA

Y esta es la otra gran virtualidad de la máscara: levanta una pantalla frente a la mirada de los otros y, al hacerlo, crea un espacio de interioridad.

Ese espacio que nada tiene de natural, pues es por el contrario todo él obra cultural, es en mi opinión —quizás les pareceré anticuado— una de las más grandes, y por cierto más tardías y frágiles, conquistas de la civilización: me refiero al espacio de la intimidad que solo con su existencia la máscara hace posible.

Piénsenlo bien, ¿no les parece que el derecho a la máscara es el primero de los derechos humanos? Pues el derecho a que sea preservada su intimidad es indisociable del derecho a portar máscara: el derecho a que nadie, ningún amo, pueda venir a arrancarle a uno su máscara.

Pues el derecho a la máscara es el derecho a la intimidad, ese espacio interior que es el único donde el *ser* puede llegar a ser.

Solo el *ser* que se oculta tras sus máscaras puede, llegado el momento, manifestarse a través de ellas.

Porque, les insisto, la máscara no es en sí misma mentirosa. Piensen ustedes en esos momentos decisivos de sus vidas en los que se han sentido obligados a realizar cierto acto, a sustentar cierta posición y actitud —para nada nos importa ahora la índole concreta de tal situación y acto—.

¿No les parece que en ese momento estaban sustentando cierta máscara? Si lo piensan atentamente se darán cuenta de que el *ser* de ustedes, aunque a través de esa máscara se manifestaba, y por más que sintieran su necesidad perentoria, sabían que no se reducían a ella, que no eran ella, sino que eran detrás de ella, sosteniéndola y pudiendo sostenerla con fuerza precisamente porque no se identificaban del todo con ella.

Aquella vez ustedes acertaron o se equivocaron.

Alcanzaron el éxito o fracasaron.

Pero la cosa fue así.

Si ustedes entonces no se quebraron se debió a que fue posible que se mantuviera la distancia entre la máscara necesaria y el *ser* mismo que la sostenía.

Puede que les extrañe esto, pero es fácil de probar. Basta para ello con pensar en todos aquellos otros que, cuando fracasaron, porque se identificaban del todo con su máscara, no pudieron resistir al fracaso y se rompieron con ella. O también en aquellos otros que, cuando tuvieron éxito, lo vivieron con tamaña inflación imaginaria que ese éxito les llevó a delirarse confundidos con su máscara. Me refiero a esa gente incapaz de soportar el éxito, a todos aquellos que, confundidos con una máscara exitosa, se ven impulsados a confirmarla cada vez más, en una espiral narcisista de efectos, finalmente, no menos desastrosos.

En suma, solo el *ser* que no se confunde con su máscara puede resistir tanto al éxito como al fracaso, tanto a

su ruptura —que será entonces depresiva—, como a su inflamación, que habrá de ser maníaca.

Lo mismo podría decir a propósito de esos momentos en los que, por vía de la violencia o del abrazo, la máscara cae y emerge el rostro pasional. Solo el ser que no se confunde con la máscara caída puede sobrevivir al estallido de su emergencia, puede llegar a contenerlo y adoptar, para seguir adelante, una nueva máscara que, con toda probabilidad, será acentuadamente más humana.

De modo que el ser no puede ser sin sus máscaras.

Pero solo conociéndolas como tales, solo en la distancia que le hace posible reconocerlas como tales, puede ser sin desaparecer en ellas.

EL PSICOANÁLISIS Y EL BAILE DE LAS MÁSCARAS

¿No es esa, por otra parte, la tarea del psicoanálisis cuando sigue la vía del análisis del yo, no solo ni tanto de sus mecanismos de defensa como de la comprensión, a la distancia necesaria, de las diversas máscaras, es decir, de las sucesivas identificaciones que lo han conformado?

Todo se juega en esa distancia necesaria. Pues la identificación es inconsciente cuando el ser se confunde con su máscara. De modo que hacerla devenir conscientemente supone construir esa distancia a través de la cual el ser puede conocer sus máscaras.

¿Se dan cuenta también, digámoslo de paso, de que el psicoanálisis mismo, en tanto espacio terapéutico, se configura como un espacio especialmente ritualizado, de intimidad?

A la vez, algo tiene, en este sentido, llegado cierto momento, de baile de las máscaras. Tanto en la experiencia de la transferencia en la que se manifiestan como actuales las máscaras más antiguas, como en la de los sueños, en los que, como supo ver Freud, todos los personajes son aspectos —o máscaras— del soñador.

Y sobre todo en su término, cuando el ser se reconoce en cierto lugar y a cierta distancia de las que son y han sido sus máscaras, sabiéndose diferente de ellas y, a la vez, finalmente, con ellas reconciliado, una vez que ha logrado saber de sus límites, es decir, de su ser máscaras.

EL AMOR Y LA MÁSCARA

Creo que se estarán dando cuenta de que el título de este trabajo podría ser también el de «Apología de la máscara».

Y eso que solo ahora hemos de nombrar el más alto valor de la máscara, pues ha llegado el momento de hablar del acto del amor como aquel al que solo la máscara concede toda su verdad.

Pero debo advertirles que no me refero a ese fenómeno más o menos pasajero que es el del enamoramiento, en el que todo se juega en el despliegue de las fintas de lo imaginario, por las cuales, digámoslo así, dos máscaras son capaces de delirar juntas algo tan patentemente irreal como la fusión de sus identidades.

No. Es del amor de lo que les hablo, cuya dimensión no es la de lo imaginario, sino la de lo simbólico y la de lo real.

Pues hay un acto del amor que, como les anticipaba, solo la máscara hace posible. Y es que, solo porque el ser se resguarda tras su máscara, el acto del amor puede tomar la forma, precisamente, del quitarse, pero no para cualquiera, sino solo para un otro, la propia máscara.

¿No es eso lo que, cuando lo logran, hacen los amantes?

No es cierto, como dicen tantos descreídos, que nada se da en el amor.

Pues, en el amor, el ser se da. Da lo que tiene. Da su intimidad. Eso que, porque tiene máscara, ha logrado resguardar de la mirada de los otros.

ES *Your Name (Kimi no na wa, Shinkai Makoto, 2016). Multiversos y hologramas (in)finitos*

EN *Your Name (Kimi no na wa, Shinkai Makoto, 2016). Multiverses and holograms (in)finite*

ITA *Your Name (Kimi no na wa, Shinkai Makoto, 2016). Multiversi e ologrammi (in)finiti*

FRA *Your Name (Kimi no na wa, Shinkai Makoto, 2016). Multivers et hologrammes (in)finis*

POR *Your Name (Kimi no na wa, Shinkai Makoto, 2016). Multiversos e hologramas (in)finitos*

Lorenzo Torres Hortelano

Your Name (Kimi no na wa, Shinkai Makoto, 2016). Multiversos y hologramas (in)finitos



LORENZO TORRES HORTELANO

Doctor en Comunicación Audiovisual. Profesor Titular Universidad Rey Juan Carlos, Madrid, España.
E-mail: lotoho@gmail.com

RESUMEN (ESP)

En este artículo se relacionan algunos de los temas que suelen movilizarse en el mejor *anime* contemporáneo —como los *multiversos* y los *décadage* temporales— con una teoría del cine relacionada, a su vez, con los hologramas y el inconsciente del espectador. Para ello, se analizan algunas secuencias claves de una película ejemplar en este sentido: *Your Name (Kimi no na wa)* de Shinkai Makoto (2016).

PALABRAS CLAVE: *anime, multiversos, hologramas, Your Name, inconsciente filmico.*

ABSTRACT (ENG)

This article connects some of the themes that are usually mobilized in the best contemporary anime—such as multiverses and temporal *décadage*— with a theory of cinema associated, in turn, with holograms and the spectator's unconscious. To this effect, some key sequences of an exemplary film in this sense are analyzed: *Your Name (Kimi no na wa)* by Shinkai Makoto (2016).

KEYWORDS: *Anime, multiverses, holograms, Your Name, filmic unconscious.*

RIASSUNTI (ITA)

Quest'articolo presenta la relazione fra alcuni temi che di solito si muovono nel migliore *anime* contemporaneo, come i *multiversi* e i *décadrages* temporali, e una teoria del cinema, in rapporto a sua volta, con gli ologrammi e l'inconscio dell'aspettatore. Per raggiungere queste relazioni, si analizzano alcune sequenze di un film esemplare e unico per questa ricerca: *Your Name (Kimi no na wa)* di Shinkai Makoto (2016).

PAROLE CHIAVI: *anime, multiversi, ologrammi, Your Name, inconscio filmico*

RÉSUMÉ (FRA)

Dans cet article on met en relation quelques-uns des thèmes habituellement mobilisés dans les meilleurs anime contemporains – notamment les multivers et les *décadrages* temporels – avec une

théorie du cinéma elle-même mise en rapport avec les hologrammes et l'inconscient du spectateur.

Pour cela, on analyse quelques séquences-clés d'un film exemplaire à cet égard : *Your Name (Kimi no na wa)* de Shinkai Makoto (2016).

MOTS-CLÉS: *anime, multivers, hologrammes, Your Name, inconscient filmique.*

RESUMO (POR)

O artigo apresenta alguns dos temas que habitualmente são tratados no melhor anime contemporâneo —como multiversos e *décadage* (desalinhamento) temporais— com uma teoria do cinema sendo por sua vez relacionada com hologramas e o inconsciente do espectador. Para isso, são analisadas algumas sequências chaves de um filme exemplar nesse sentido: *Your Name (Kimi no na wa)* de Shinkai Makoto (2016).

PALAVRAS CHAVE: *anime, multiversos, hologramas, Your Name, inconsciente filmico.*

desazonador— saber que el universo donde habitamos es único, pues nuestra frágil identidad, al tiempo que nuestras emociones están en juego.



Figura 1. «Inicio de Your name: un meteorito cae sobre Itomori». Your Name (película, 106 minutos), de N. Kawaguchi y G. Kawamuray (productores) y M. Shinkai (director), 2016, Japón: CoMix Wave Films²; ver <https://archive.org/details/YourNameKimi.No.Na.Wa.2016Videoclip1> (videoclip 1).

INTRODUCCIÓN

El mismo día en el que empecé a escribir sobre *Your Name* se anunció en algunos titulares de la prensa generalista que, según la última investigación de S. W. Hawking y T. Hertog, el universo es finito (El País, 2018). Es significativo que, precisamente, se resuma así esta relevante teoría. Lo señalo porque hay un matiz importante en estos titulares (Nieves, 2018; Velásquez, 2018); estos brillantes científicos afirman en concreto que «la salida de la eterna inflación no produce un multiverso fractal infinito, sino finito y de forma razonablemente suave»¹ (Hawking y Hertog, 2018, p. 1). Por tanto, efectivamente es finito, en el sentido de que los múltiples universos que se podrían haber formado tras el Big Bang tendrían un número limitado.

Sin embargo, Hawking y Hertog no explican por qué esos multiversos estarían limitados. Quizá el arte y el cine, por ejemplo, con *Your Name*, nos pueda ayudar a explicarlo o, al menos, a emocionarnos pensando en ello.

Cerrando el tema de los titulares citados, se trataría, pues, de los algo apresurados, usuales y tranquilizadores titulares de prensa en una posmodernidad demasiado líquida, en terminología de Bauman (2006). Es decir, para el gran público siempre será más cómodo —o menos

METODOLOGÍA

En este artículo voy a emplear el método de análisis textual que utiliza la línea del grupo de investigación encabezado por Jesús González Requena y que se denomina *Teoría del texto*³.

A continuación, detallaré las categorías específicas que voy a manejar en el análisis de *Your Name* que se deducen del propio objeto de estudio.

MULTIVERSOS

La cultura popular ofrece todo un macrogénero que atraviesa los medios más influyentes y que se basa en la reflexión y ficcionalización del concepto de *multiverso*, que tiene, como he señalado, todo un desarrollo teórico⁴, pero que, como voy a mostrar, también tiene otro tipo de despliegue en el amplio campo de la cultura popular audiovisual. Sirvan algunos ejemplos:

1 Las traducciones de las citas textuales en el artículo son elaboradas por el autor.

2 En el resto del artículo, cuando no se especifique la procedencia, se entiende que la imagen pertenece a la película citada.

3 Véase www.tramayfondo.com y www.gonzalezrequena.com.

4 Para una introducción rápida, véase este video reportaje realizado por Eduard Punset a Max Tegmark del Departamento de Física del MIT: <https://www.youtube.com/watch?v=ukaExOoKE2g>. Y para mostrar por qué es importante preguntarse por estos límites, véase la charla TED de Antonio Acín: <https://www.youtube.com/watch?v=9kHAKwcRhtY>.

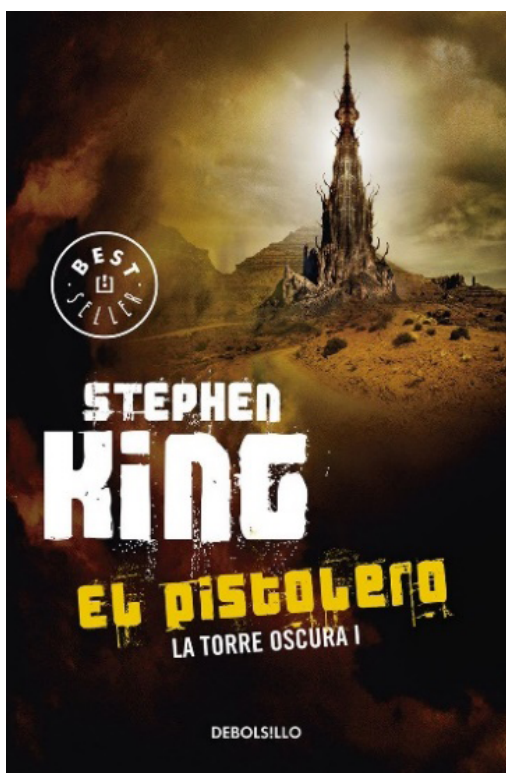


Figura 2. «Portada de la edición española de El pistolero I. La torre oscura (The Dark Tower: The Gunslinger)», S. King, 1989. (https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/51LQEH12kL._SX327_B01,204,203,200_.jpg).



Figura 3. Tomado de «Cartel de La torre oscura/The Dark Tower» de A. Goldsman, R. Howard & E. Huggins, 2017 (<https://shorturl.at/cfhPQ>).

Sin ánimo de exhaustividad, tenemos varios ejemplos: la saga de libros de La Torre Oscura de Stephen King (1982-2012)⁵ (figura 2), con adaptación cinematográfica incluida⁶ (figura 3).



Figura 4. «Hush. Muñeco Multiverse» DC Comics/Mattel, s.f. (https://http2.mlstatic.com/hush-batman-dc-comics-multiverse-arkham-city-action-figure-D_NQ_NP_460221-MLA20714946085_052016-O.webp).

DC Comics⁷, incluyendo todo tipo de artículos de promoción comercial (figura 4).



Figura 5. Tomado de «Star Trek Multiverse / Timeline by Disruptor Beam», (juego para móvil inteligente, iOS y Android), CBS Studios Inc., Paramount Pictures Corp., 2016-2019 (<https://i.ytimg.com/vi/JtBQa7DubJc/maxresdefault.jpg>).

La saga televisiva y cinematográfica de ciencia-ficción Star Trek (Gene Roddenberry, 1966) que incluye videojuego móvil (figura 5).

5 Ver: <https://www.stephenking.com/darktower/>; <https://www.inverse.com/article/32023-dark-tower-it-which-stephen-king-books-are-set-in-the-same-universe>.

6 Ver la página web: <http://www.thedarktower-movie.com/discanddigital/>.

7 Ver <https://www.dccomics.com/> y <https://www.dccomics.com/blog/2014/08/18/the-map-of-the-multiverse>



Figura 6. «Cartel de Interstellar», (película de 169 minutos) de L. Obst, & E. Thomas (productores) y C. Nolan (director), 2014, Estados Unidos (<https://collegian.com/wp-content/uploads/2014/11/interstellar-photos-pictures-stills.jpg>).

La oscarizada Interstellar (Christopher Nolan, 2014)⁸ (figura 6).



Figura 7. «Cartel de Urutoraman zero the mubi: Cho kessen! Beriaru ginga teikoku/Ultraman Zero» (película, 100 minutos) de E. Tsuburaya (productor) y Y. Abe & W. Winckler (directores), (2010), Japón: Tsuburaya Productions (<https://www.imdb.com/title/tt1682376/mediaviewer/>).

O la saga japonesa de animación Ultraman Zero/Urutoraman zero the mubi: Cho kessen! Beriaru ginga teikoku (Yûichi Abe, William Winckler, 2010) (figura 7), más pensada para los fans del fenómeno otaku⁹.



Figura 8. «Futurama» (serie de televisión) de M. Groening y D. Cohen (productores) (1999-2013), Estados Unidos: FOX. (<http://www.cc.com/shows/futurama>).

La serie televisiva de animación Futurama (Groening y Cohen, 1999-2013) (figura 8).



Figura 9. «Zelda Multiverse Theory», tomado de The Legend of Zelda (videojuego), de S. Miyamoto y T. Tezuka (creadores) (1986-2019) Japón: Nintendo, (<https://www.nintendo.co.jp/character/zelda/index.html>).

O el videojuego japonés en sus diferentes entregas The Legend of Zelda¹⁰ (Miyamoto & Tezuka, Nintendo, 1991) (figura 9).

En general, de estos ejemplos se deduce el multiverso como lugar de aventura, amenazante, al que es difícil llegar y del que es aún más complicado volver. Incluso sin visitarlo, se trata de un espacio paralelo donde solo encontraríamos peligros mortales, pero también conflictos íntimos: ambos aspectos están presentes en Your Name.

8 <http://www.interstellarmovie.net/> y <https://www.space.com/27692-science-of-interstellar-infographic.html>

9 Aficionados al anime/manga o cómic japonés, ver Lamarre (2004).

10 Para un análisis de este interesante juego, véase: Navarro (2017).

Todo ello se intuye en las imágenes publicitarias de los ejemplos expuestos, en las que predominan los tonos oscuros —el negro del espacio exterior tanto como el vacío existencial—, con rostros amenazantes o enmascarados, así como varios tipos de armas.

Precisamente, uno de los pilares básicos de la estructura narrativa de *Your Name* es la dificultad que tienen los protagonistas de encontrarse en el mismo espacio-tiempo, pues aparentemente viven en diferentes dimensiones temporales. Ahí reside el verdadero conflicto del relato, donde cristaliza todo su drama, al tiempo que da pie a los momentos más divertidos.



Figura 10. «Inconsciente y multiverso de Everett».

Que el multiverso es algo que está en los orígenes del filme se percibe desde su primer acto, donde oímos literalmente un diálogo en el que se cita el popular multiverso de Everett¹¹, así como el *inconsciente*, concepto que enseguida retomaré (figura 10):

—Sayaka: Es como si tuvieses amnesia...

—Mitsuha: Ahora que lo dices... Sentí como si estuviese teniendo un sueño muy extraño. ¿Era el sueño de la vida de alguien más? No puedo recordarlo.

—Katsuhiko: Yo lo sé. Eso fue... ¡Recuerdos de tu vida pasada! O tal vez tu inconsciente está conectado al multiverso de Everett. (Kawaguchi, Kawamura y Shinkai. (2016, 106 minutos; ver <https://archive.org/details/YourNameKimi.No.Na.Wa.2016Videoclip2> [videoclip 2])

¹¹ Hugh Everett III (1930-1982), físico estadounidense que propuso por primera vez la teoría de los universos paralelos en la física cuántica. Curiosamente, en cierto momento dejó la física desalentado por la falta de interés hacia su teoría por parte de comunidad científica.



Figura 11. *Avengers: Age of Ultron* (película, 142 minutos), de K. Feige (productores) y J. Whedon (director), 2015, Estados Unidos: Marvel Studios.

Volveré sobre ello, pues me parece interesante relacionarlo con lo que podríamos denominar el *gag mainstream* o chiste generalista al que estamos expuestos gracias a la disolución del relato clásico que se da en el actual Hollywood y en sus sucedáneos globales, en el que el *gag* tiene sentido por sí mismo, es decir, no ayuda a la progresión narrativa del relato y, sin embargo, el espectador medio lo reconoce instantáneamente a modo de guiño reconocible, devolviéndonos una experiencia políticamente correcta, en la que se congelan y redifican modelos clasistas, de diferencia sexual discriminatoria, pero teniendo en cuenta que existiría otra diferencia de este tipo que sería integradora, es decir, de todo tipo de sentidos tutores (González Requena, 2013) o ideas preconcebidas que, más que buscar la identificación del espectador con lo más intenso del relato, ofrece el gesto conciliador falso o la más rápida filiación ideológica (figura 11). Todo ello debilita el relato audiovisual hasta límites nunca conocidos en la historia del cine, como en las sagas actuales de superhéroes que, en la misma medida que rompen récords de taquilla en el primer fin de semana de estreno, aumentan la duración de su metraje de forma directamente proporcional¹², como si su modo de relato estuviera necesitado de una ampliada temporalidad para rellenar el vacío de contenido, por no hablar de la hiperinflación de los efectos especiales digitales.

HOLOGRAMAS

Permítanme una última cata cosmológica conscientemente especulativa. Para ello, volvamos a la conclusión de la investigación de Hawking y Hertog y fijémonos en un dato de su teoría que me parece muy interesante poner en relación con los medios audiovisuales, especialmente, con el cine. Me refiero a

¹² Es lo que sucede estos días con *Vengadores: Infinity War* que, con 149 minutos de duración, fue considerado el mejor estreno de la historia (El País, 1 de mayo 2018).

la denominada *cosmología holográfica*. Nuestros científicos citan a P. MacFadden y K. Skenderis (2010, p.1) cuando afirman que la observación de los orígenes «revela un universo esencialmente plano» (Autor, 2010, p. 1). Es decir que realmente lo que veríamos del universo es una representación holográfica. Para entender esto hay que tener en cuenta el principio holográfico: «la máxima cantidad de información almacenada en una región del espacio se escala como el área de su superficie bidimensional, como un holograma» (Jack, 2016, p. 1). Cabe recordar que un holograma no es una imagen en sí, sino una codificación de un campo de luz proveniente de una interferencia en un haz de luz que da como resultado un patrón. En condiciones ideales este patrón se difracta dando como resultado indirecto una representación tridimensional del haz original.

Para ilustrar esta idea, veremos un ejemplo¹³ adecuado por su simplicidad y claridad (figura 12).

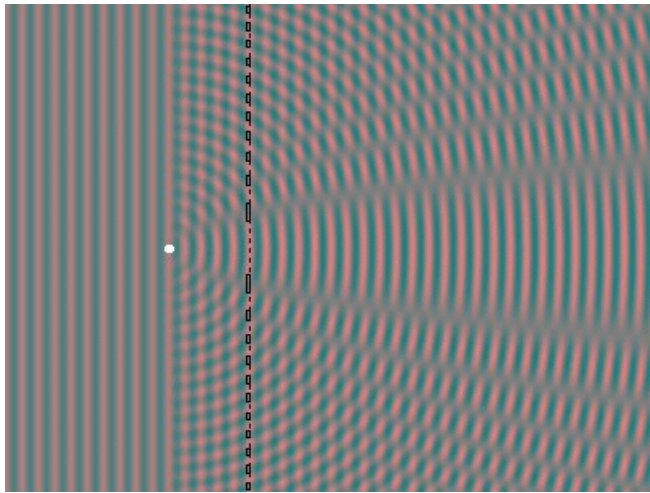


Figura 12. «Enregistrement de l'hologramme», CC BY-SA 3.0. (2006) Tomado de https://es.wikipedia.org/wiki/Holograf%C3%ADa#/media/File:Holo_rec.gif.

Este ejemplo da la posibilidad de pensar el cine de una manera diferente: probemos a imaginar cómo sería el dispositivo cinematográfico adaptándolo a este esquema básico del holograma. Si situamos al espectador en ese punto blanco cuya distorsión del haz de luz produce la existencia indirecta del holograma, podemos pensar que la incidencia en su mente (incluida su parte inconsciente) de las imágenes de la película daría lugar a la ilusión del relato, en este caso, audiovisual. Algo así (figura 13):

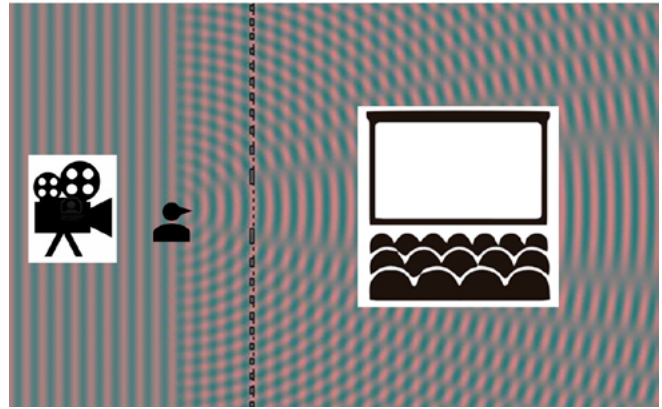


Figura 13. «Espectador en el esquema holográfico», adaptación del autor de https://es.wikipedia.org/wiki/Holograf%C3%ADa#/media/File:Holo_rec.gif

Desde que en los orígenes del cine se empezó a esconder la cámara-proyector tras el espectador, toda la potencia del relato visual pasó a focalizarse en la pantalla, en la que solo aparentemente se reducían a dos las tres dimensiones de nuestra realidad. Y digo «aparentemente» porque en ese recorrido contrario al del dispositivo holográfico el espectador se sitúa justo en ese punto blanco (o ciego) del holograma, recibiendo la luz desde un proyector que queda oculto (conformando ya una topología del inconsciente del dispositivo cinematográfico)¹⁴ y desde atrás, es decir, en primer lugar, hacia su inconsciente¹⁵ y, por lo tanto, produciendo en también un efecto tridimensional.

INCONSCIENTE FÍLMICO

No olvidemos que en el inconsciente es donde se manifiestan los sueños, lo onírico, nuestros deseos y emociones más profundas, aquellas que precisamente más nos cuesta controlar.

Jesús González Requena, uno de los analistas del audiovisual más influyentes en lo que llevamos de siglo XXI, afirma que, aún oculto, el proyector sigue ahí, a modo de «inconsciente topológico de la sala cinematográfica» (2014a). Una máquina que fija «huellas de lo real» que quedan interiorizadas por el espectador y, por ello, son huellas que se cifran o se simbolizan (idem). En este sentido, que la película que analizo sea de animación no es relevante. Si bien es cierto que desaparece la inmediatez de la huella de lo

¹³ Para comprobar el efecto holográfico de forma dinámica, véase: https://es.wikipedia.org/wiki/Holograf%C3%ADa#/media/File:Holo_rec.gif

¹⁴ Para el lector interesado en profundizar en esta topología recomiendo: González Requena (2014a).

¹⁵ Utilizo *inconsciente* en sentido psicoanalítico como lo definió Freud, es decir, como parte o lugar de un sistema dinámico en la mente humana desconocido para la consciencia, sobre todo a partir de *Más allá del principio del placer* (1920).

real fotográfico, si nos tomamos en serio el proceso de identificación entre los personajes de una película y su espectador como pilar central de nuestra relación con el cine, hay en la animación una huella emocional que es igual de palpable. Esto es válido tanto para la muerte de la madre en *Bambi* (Walt Disney y Hand et al., 1942) (figura 14), como para la lucha de Ashitaka contra el demonio Tatarigami en *La princesa Mononoke* (*Mononoke-hime*) (Suzuki y Miyazaki, 1997) (figura 15).



Figura 14. *Bambi*. (fotograma de la película, 70 minutos). Disney, W. (productor) y Hand, D. et al. (directores), 1942, Estados Unidos: Walt Disney.



Figura 15 *La princesa Mononoke* (*Mononoke-hime*). (fotograma de la película, 134 minutos), de Suzuki, T. (productor) y Miyazaki, H. (director), 1997, Japón: Studio Ghibli.

En *Your Name*, esta experiencia de lo real que nos depara el cine también es muy evidente, por ejemplo, si atendemos al acto que va a desencadenar la resolución del conflicto que sufren los protagonistas: tanto la destrucción que sufre el pueblo de Mitsuha, como el encuentro con Taki, provenientes ambos de sus respectivos *multiversos*. Hechos, ambos, que el espectador vive intensamente, es decir, que nos afecta *realmente* (pese a que sea animación) tanto como a ellos¹⁶.

16 Sin duda los efectos especiales del cine de Hollywood tienen aquí una ventaja evidente; pero no se queda atrás este *anime*; ver videoclip 3: <https://archive.org/details/YourNameKimi.No.Na.Wa.2016Videoclip3> (consultado: 16/09/2018), CT: 01:31:22.

Precisamente, si más arriba he hablado del inconsciente, el que sea el lugar de nacimiento de la protagonista el que se destruye, nos indica, asimismo, la devastación de su yo imaginario para poder acceder al horizonte simbólico¹⁷ con el *otro* —previo paso por lo *real*¹⁸ de la destrucción. Un yo que, en primer lugar, es el del espectador en el patio de butacas. Si retomamos el gráfico que he propuesto y comparamos la topología del cinematógrafo con la ontología del holograma, podemos probar a pensar que ese haz trasero que viene del oculto proyector y que cristaliza en la pantalla en 2D, es filtrado por nuestra consciencia y reconvertido a 3D en nuestro inconsciente; es decir, desde un yo *plano* a una *dimensión simbólica holográfica*¹⁹ reflejada en la pantalla como lugar tercero (simbólico).

ANÁLISIS TEXTUAL DE YOUR NAME

Veamos si puede ayudar a argumentar esta propuesta el analizar algunas secuencias del filme. ¿Qué ocurre en *Your Name* que nos pueda hacer pensar en todo esto? Recapitulemos: el Big Bang, los multiversos, los hologramas, lo real, la identificación, el inconsciente, lo real.

Tenemos dos protagonistas adolescentes, Mitsuha (figura 16) y Taki (figura 17).



Figura 16. «Mitsuha se mira en el espejo».

17 Como aquello que espera al héroe tras el cumplimiento de su tarea.

18 Introduzco aquí lo *real* a partir de la teoría del texto, en la línea preconizada por González Requena: «lo real como lo que escapa al orden de lo imaginario y de lo semiótico: lo que no se reconoce como Gestalt, como forma conformada, y lo que escapa a toda significación: lo asignificante. Lo real como Lo Otro (no confundir con El Otro)» (González Requena, 1996, p. 31).

19 Para profundizar en los registros de la imagen y la dimensión simbólica, recomiendo: González Requena (1996).



Figura 17. «Taki busca a su alma gemela».

La selección de la edad de los personajes es importante si tenemos en cuenta, por una parte, su carácter *naïf* y, sobre todo, la época de cambios que usualmente supone esta etapa de crecimiento. Ya surge aquí la primera de las ideas que manejo: se problematiza en la película algo que tiene que ver con los orígenes, algo que, como en la adolescencia, va a cambiar de forma acelerada. Una especie de explosión vital que va a tener su eco en la caída del cometa en Itomori, el pueblo de Mitsuha, pero que, como en el Big Bang, dará lugar, finalmente, a algo más vital y dinámico.

Inicialmente, Mitsuha y Taki no saben de su existencia mutua, pero lo harán en breve a través de notas y mensajes en sus respectivos móviles. Mitsuha, la chica vital, vive en una zona rural, la citada Itomori, pero anhela las emociones de la vida urbana. Itomori pertenece a la región de Gifu, que está justo en el centro de Japón, es decir, un lugar de cruce de caminos (figura 18). Por ello, en la Edad Media japonesa, se decía: «controla Gifu y controlarás Japón» (Gifu International Center, 1995). Todo ello es muy significativo de cara a entender el conflicto del relato.



Figura 18. Gifu (s. f.). En Wikipedia. Recuperado de https://en.wikipedia.org/wiki/Gifu_Prefecture.

Un día, Mitsuha sueña con que en su próxima vida le gustaría ser un apuesto joven tokiota, que resulta ser como Taki. Simultáneamente, él, quien vive en la gran ciudad, sueña con Mitsuha (y sus pechos) (figura 19). Ambos descubren un día que, durante la noche, mientras sueñan, sus cuerpos se intercambian y, cuando se dan cuenta de ello, comienzan a comunicarse por medio de notas y, aunque sufren todo tipo de malentendidos cuando viven la vida del otro, sobre todo por el intercambio de sexo, llegan a acostumbrarse a ello²⁰ (Kawaguchi, Kawamuray y Shinkai, 2016; ver [https://archive.org/details/YourNameKimi.No.Na.Wa.2016Videoclip4](https://archive.org/details/YourNameKimi.No.Na.Wa.2016Videoclip4/videoclip4) [videoclip 4]).



Figura 19. «Descubrimiento de los pechos».

El verdadero conflicto aparece paulatinamente cuando se va creando un vínculo especial entre ellos y surge el deseo de conocerse, pero, aparte de vivir en lugares diferentes, también están separados por diferentes temporalidades, pues la línea temporal de Taki está adelantada tres años hacia el futuro. Esto viene a complicar la trama pues, cuando ocurre el intercambio, ella lo experimenta en lo que sería un Tokio posterior y viceversa. Debido al juego temporal que suele darse en los multiversos de ficción, el lector puede estar desorientado en este momento, al igual que el espectador en ese punto del filme. Es algo de lo que Mitsuha no se

20 Esta es la primera escena de este tipo.



Figura 20. «¿No me recuerdas?».



Figura 21. «Taki habla».

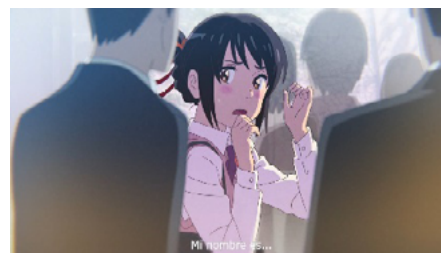


Figura 22. «Mi nombres es».



Figura 23. «El lazo...».



Figura 24. «El lazo...».



Figura 25. «...rojo».



Figura 26. «Mitsuha despierta».

da cuenta inmediatamente, es decir, al principio cree que ambos están en la misma línea temporal. Ella finalmente se enamora de Taki y decide ir a su encuentro en Tokio: le busca, pero su móvil está desconectado. Finalmente se encuentra casualmente con él en un tren (escena que aparece al principio del filme); pero este Taki es uno que todavía no sabe de los intercambios, pues como he señalado, el Taki del intercambio está adelantado tres años en el tiempo... «— Mitsuha: ¿No me recuerdas, mi nombre es... Mitsuha».

Por lo tanto, en su primer encuentro, él no sabe quién es ella, pero le pregunta por su nombre y ella le da su lazo rojo que, simbólicamente, les unirá a partir de ese momento (de la figura 20 a la 26). Para entender esto, hay que recordar que la abuela de Mitsuha le enseña el arte tradicional japonés de tejer hilo y le explica cómo se relaciona con el llamado *hilo rojo del destino*. Es una leyenda tradicional en la que se explica que estamos conectados con ciertas personas mediante un hilo rojo que se funde

con nuestras venas y conecta con el corazón sin que se pueda romper pese a las dificultades de la vida. En otro sentido, ese hilo representa también el flujo del tiempo.

Al día siguiente de ese primer encuentro, Taki ve en las noticias cómo un cometa destruye Itomori, pero al faltar tres años para los intercambios, no le da mayor importancia (figura 27 a la 29). Estos intercambios cesarán y será entonces cuando Taki decida ir a buscarla al pueblo, sin saber que Mitsuha ha muerto, pero lo sospecha inconscientemente.

Demos un salto al momento del punto de ignición, es decir, aquel en el que se cristalizan las emociones más profundas del espectador y que da sentido a todo el relato. Me refiero al momento en el que finalmente se encuentran por unos instantes sabiendo ya de su existencia. Previamente, en toda la primera parte del filme, hemos disfrutado de unas secuencias llenas de



Figura 27. «Choque del meteorito».



Figura 28. «Choque del meteorito desde la montaña».



Figura 29. «Caos».

deliciosos malentendidos y pasos hacia el enamoramiento, pero, como ya intuye el lector, todo parece que va a acabar mal por culpa de ese cometa (figura 30).



Figura 30. «Estoy solo-a porque quiero».

Cuando Taki llega al pueblo se da cuenta del *décadage* temporal de tres años y entiende que el cometa ha matado a Mitsuha. En realidad, el espectador ha ido comprobando cómo esas dos líneas de tiempo se cruzaban: ahí se moviliza el inconsciente del espectador, lo que demuestra cómo esta dimensión temporal es uno de los verdaderos alimentos de esta parte de nuestra psique.

En una maravillosa secuencia, ya casi al final del relato, ambos protagonistas se llaman en la cresta de una montaña, cerca del templo (Kawaguchi, Kawamuray y Shinkai, 2016; ver <https://archive.org/details/YourNameKimi.No.Na.Wa.2016Videoclip5> [videoclip 5]). La acción está pautada por la tensión entre el suspense del encuentro y el saber del espectador que, inconscientemente, entiende que los protagonistas por fin van a encontrarse, diluyendo así los límites temporales. Además, sus cuerpos, en este momento, están intercambiados. Va a anochecer. Se pueden oír y sentir, pero no se ven: comparten el mismo espacio, pero les separan tres años, como puede comprobarse por las diferencias entre los lagos que se ven al fondo de la imagen, transformados tras el impacto del meteorito (figura 31 a la 42).

La maestría cinematográfica —casi diría holográfica— del director, Shinkai Matoko, se muestra en la solución adoptada para fusionar ambos *multiversos*. Básicamente,

mediante dos técnicas cinematográficas que rompen con el lenguaje audiovisual más tradicional. En primer lugar, se salta intencionadamente varias veces el eje visual (figura 33 y 34).

Y, sobre todo, justo antes de encontrarse, los protagonistas miran a cámara —en realidad, uno al otro— insertándonos de lleno en el momento más emocionante del relato (figuras 39 y 40).

Con el último rayo de luz del crepúsculo consiguen verse. Él le devuelve el lazo rojo y retornan a sus respectivos cuerpos (figura 41 y 42).

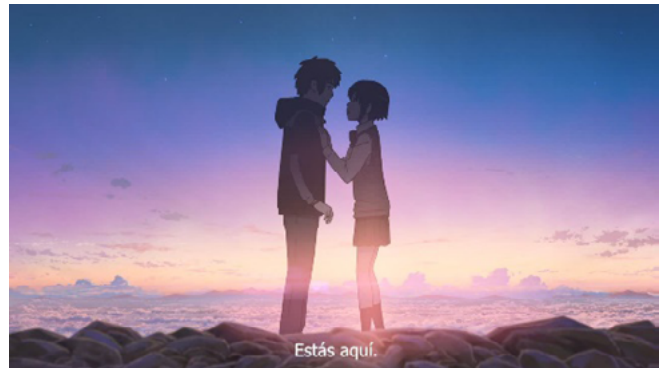


Figura 41. «Estás aquí».



Figura 42 «¿Cómo te iba a reconocer?».

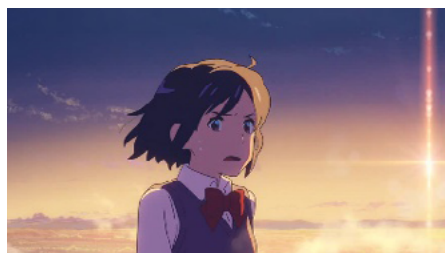


Figura 31. «El encuentro mágico 1».

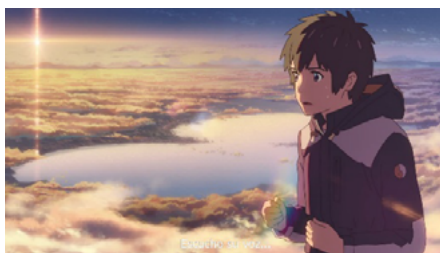


Figura 32. «El encuentro mágico 2».

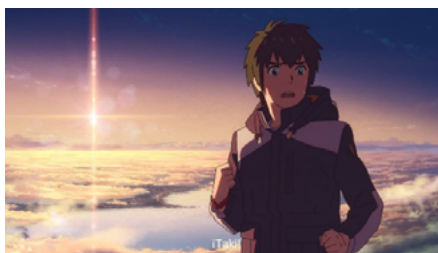


Figura 33. «El encuentro mágico 3».

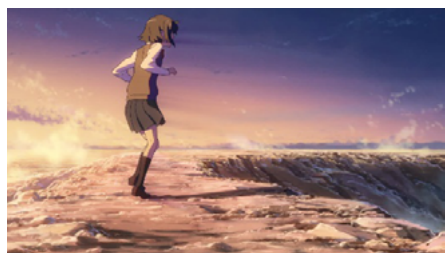


Figura 34. «El encuentro mágico 4».



Figura 35. «El encuentro mágico 5».

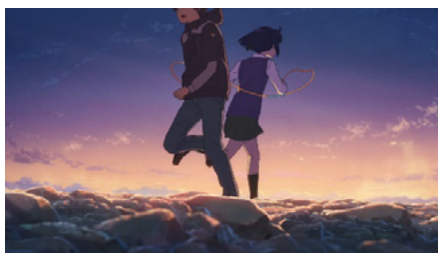


Figura 36. «El encuentro mágico 6».

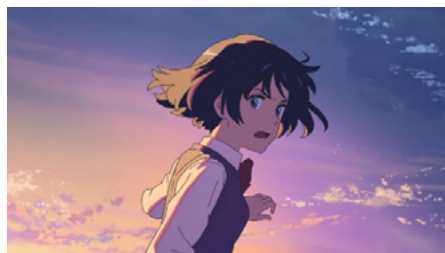


Figura 37. «El encuentro mágico 7».

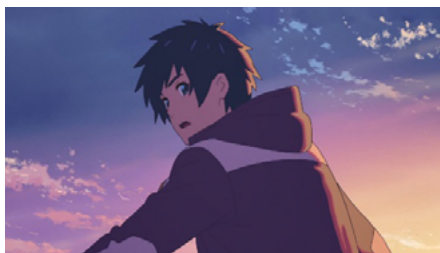


Figura 38. «El encuentro mágico 8».

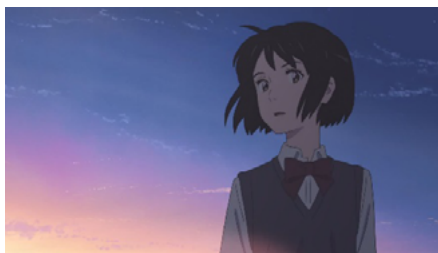


Figura 39. «El encuentro mágico 9».



Figura 40. «El encuentro mágico 10».

Antes, para que no se olviden mutuamente de este momento, deciden escribirse los nombres en un papel, pero Taki, en vez de esto, aprovecha para escribirle que la ama.



Figura 43. «La búsqueda final».



Figura 44 «Encuentro fugaz en el tren».

Ahí quedará dibujado el eterno tema del amor como reconocimiento. Un tema, además, que resuena en el último episodio del relato, cuando en un postrero salto al futuro de ocho años, en Tokio, ambos —que ya han dejado la adolescencia— se cruzan y parece que se reconocen y, sin embargo, en un primer momento, no se atreven a hablarse (figura 43 y 44). Mas, enseguida se repite el cruce y surge la pregunta «¿tu nombre es...?». Finalmente, en el último suspiro del *filme*, se restablece la conexión, es decir, la cristalización del (in)finito reconocimiento amoroso (Kawaguchi, Kawamuray y Shinkai, 2016; ver <https://archive.org/details/YourNameKimi.No.Na.Wa.2016Videoclip6> [videoclip 6]); (figura 45).

CONCLUSIÓN

Para finalizar, recordemos que Hawking sugería que no vivimos en un universo infinito, invitándonos a pensarlo más en términos de *multiversos* (Hawking y Hertog, 2018), los cuales, teniendo en cuenta el estado de conocimiento y tecnología actual, serían estancos y, desde nuestra perspectiva de la cultura popular y

cinematográfica, llenos de misterios y peligros, toda una roca dura u ombligo del sueño. He relacionado todo ello más arriba con la topología del inconsciente, así como con su traslación al modelo cinematográfico pensado como holograma. Mi conclusión es que, mediante el relato cinematográfico, esos multiversos, así como el sistema consciente-inconsciente, posibilitan al espectador experimentarlos como modelos estancos, produciéndose un punto de ignición cuando este atraviesa la frontera que le interconecta con lo desconocido.

Es lo que viven nuestros protagonistas con icónicas representaciones de esos puntos de ignición, tanto físicas (los intercambios corporales, el destructor meteorito) como emocionales (el descubrimiento del amor, la importancia del azar, las tradiciones espirituales japonesas).

En todo caso, nos sirve para sobrellevar, a escala inconsciente, los posibles efectos psíquicos de la última teoría de Hawking: que el destino del universo y antes, el de la humanidad, es desvanecerse a medida que las estrellas mueran²¹. Mientras tanto, la medida de lo humano sigue construyéndose a partir de los textos, entre estos, los cinematográficos todavía en un lugar privilegiado y, destacándose aún más, los que muestran —el temblor de— el amor.

BIBLIOGRAFÍA

- ABE, Y., Winckler, W. (directores) y Tsuburaya, E. (productor), Japón: Tsuburaya Productions (productores), *Ultraman Zero* [saga cinematográfica], 2010, Japón.
- ACÍN, A. [TEDx Talks] (2016, diciembre 9). *La segunda revolución cantica*. [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=9kHAKwCRhtY>
- BAUMAN, Z. (2006): *Vida líquida*. Barcelona, España: Paidós.
- DISNEY, W. (productor) y Hand, D. et al. (directores). (1942). *Bambi* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney.
- EL universo es finito, según la última investigación de Stephen Hawking (3 de mayo de 2018). *El País*. Recuperado de https://elpais.com/elpais/2018/05/02/ciencia/1525265054_514813.html
- FREUD, S. (1920): *Obras completas*, XVIII, “Más allá del principio del placer”, Argentina: Amorrortu.
- GONZÁLEZ Requena, J. (1996). El texto: tres registros y una dimensión. *Trama y Fondo* (1), 3-33. Recuperado el 2 de junio de 2019 de: <http://www.gonzalezrequena.com/>

21 A la espera de la publicación oficial en alguna revista científica de prestigio, solo tenemos informaciones periodísticas al respecto: «La escalofriante predicción de Hawking presentada días antes de morir» (RT, 19 de marzo de 2019)



Figura 45. «El reconocimiento».

- resources/1996+El+Texto+Tres+Registros+y+una+Dime
nsi\$C3\$B3n\$2C+en+TramayFondo+1.pdf
- GONZÁLEZ Requena, J.
—(2014A). *Los espacios del cine*. Madrid, España:
Recuperado el 2 de junio de 2019 de <http://gonzalezrequena.com/textos-en-linea-o-2/libros-en-linea/los-espacios-del-cine/2a-parte-del-cinematografo-al-cine/>
- (2014B). Seminario Psicoanálisis y Análisis Textual 2007/2008 sesión del 14/12/2007 (1) [curso de doctorado]. Recuperado el 2 de junio de 2019 de: <http://gonzalezrequena.com/2-14122007-1-naufragio/>
- GIFU International Center (1995), recuperado el 2 de junio de 2019 de: <http://www.gic.or.jp/en/>
- HAWKING, S. W. y Hertog, T. J. (2018). A Smooth Exit From Eternal Inflation? *High Energ. Phys.* (147). Recuperado el 2 de junio de 2019 de: [https://doi.org/10.1007/JHEP04\(2018\)147](https://doi.org/10.1007/JHEP04(2018)147)
- GROENING, M. (1999-2003) (director), EEUU: The Curiosity Company & 20th Century Fox Television. *Futurama* [serie de animación].
- HOLOGRAMAS. (s. f.). En Wikipedia. Recuperado el 12 de septiembre de 2018 de: https://es.wikipedia.org/wiki/Holografia#/media/File:Holo_rec.gif
- HUSH. *Muñeco Multiverse*, DC Comics/Mattel, S. A., s. a.
- INSTANT Gifu. Gifu International Center (1995). Recuperado el 3 de junio de 2019 de <http://www.gic.or.jp/en/>
- JACK Ng, Y. (2016). Holographic Theory of Gravity and Cosmology. *Frascati Physics Series*, 64, 22-28. Recuperado el 3 de junio de 2019 de <https://arxiv.org/abs/1610.06236>
- KAWAGUCHI, N. & Kawamura, G. (productores) y Shinkai, M. (director) (2016), Japón: CoMix Wave Films. *Your Name* [película de animación].
- KING, S. (1989). *El pistolero (The Dark Tower: The Gunslinger)*. Barcelona, España: Ediciones B.
- LA escalofriante predicción de Hawking presentada días antes de morir (18 de marzo 2018). RT. Recuperado el 3 de junio de 2019 de <https://actualidad.rt.com/actualidad/265914-stephen-hawking-ultima-investigacion-fin-universo>
- LAMARRE, T. (2004): An Introduction to Otaku Movement. *EnterText* 4.1., 151-187. Recuperado el 3 de junio de 2019 de: <https://web.archive.org/web/20120306022123/http://www.brunel.ac.uk/4042/entertext4.1/lamarre1.pdf>
- MCFADDEN, P. y Skenderis, K. (2010). Holography for Cosmology. *Physical Review*, 81(2). DOI: 10.1103/PhysRevD.81.021301
- NAVARRO Remesal, V. (2017). Goddesses in Japanese Videogames: Tradition, Gameplay, Gender, and Power. En L. Torres Hortelano (Ed.), *Dialectics of the Goddess in Japan Audiovisual Culture*, Lanham, Estados Unidos: Lexington Books.
- NIEVES, J. M. (3 de mayo 2018). Publicada la última teoría de Stephen Hawking: no vivimos en un Universo infinito. *ABC Ciencia*. Recuperado el 3 de junio de 2019 de <https://www.abc.es/ciencia/abci-publicada-ultima-teoria-hawking-no-vivimos-universo->

infinito-201805022155_noticia.html

- NOLAN, C., Obst, L. & Thomas, E. (productores) y Nolan, E. (director). *Interstellar* [cinta cinematográfica]. EEUU: Legendary Pictures, Syncopy, Lynda Obst Productions.
- GOLDSMAN, A., Howard, R., Huggins, E. (productores) y Nikolaj Arcel (director). 2017. *La torre oscura/The Dark Tower* [cinta cinematográfica]. EEUU: MRC, Imagine Entertainment, Weed Road.
- MIYAMOTO, S. & Tezuka, T. (creadores), *The Legend of Zelda* (1982-2019) [videojuego], Japón: Nintendo.
- RADOFF, J. (productor), *Star Trek Timelines*, 2016-2019, Estados Unidos: Disruptor Beam. Recuperado el 2 de junio de 2019 de: <https://www.disruptorbeam.com/games/star-trek-timelines-es>
- SUZUKI, T. (productor) y Miyazaki, H. (director). (1997). *La princesa Mononoke* [cinta cinematográfica]. Japón: Studio Ghibli.
- UNIVERSO paralelo 1-4. (2015, octubre 2). *Los universos paralelos explicados por Eduard Punset*. [Archivo de video]. Recuperado el 3 de junio de 2019 de <https://www.youtube.com/watch?v=uKaFxOOkE2g>
- VELÁSQUEZ Gómez, R. (2 de mayo de 2018). Revelan teoría final de Stephen Hawking: el universo no es infinito. *El Colombiano*. Recuperado el 3 de junio de 2019 de <http://www.elcolombiano.com/tecnologia/ciencia/teoria-final-de-stephen-hawking-permite-los-multiversos-EK8639372>
- ‘VENGADORES: Infinity war’ se convierte en el mejor estreno de la historia (1 de mayo de 2018). *El País*. Recuperado el 3 de junio de 2019 de https://elpais.com/cultura/2018/04/29/actualidad/1525024152_216554.html

ANEXO: FICHA DE LA PELÍCULA

Título: *Your Name*
 Título original: *Kimi no na wa*
 Año: 2016
 Duración: 106 min.
 País: Japón
 Idioma: japonés
 Dirección: Makoto Shinkai
 Guion: Makoto Shinkai
 Música: Radwimps
 Fotografía: Animation, Makoto Shinkai
 Producción: Noritaka Kawaguchi, Genki Kawamura
 Productora: CoMix Wave Films
 Distribución: Tōhō (Japón); Selecta Visión (España)
 Género: Animación. Drama. Ciencia ficción. Romance. Drama romántico. Historias cruzadas. Multiversos.
 Estreno: 3 de julio de 2016 (Anime Expo, Japón); 7

de abril de 2017 (España).

Premios:

- 2016: Premios Annie: Nominada a mejor director y filme independiente
- 2016: Festival de Sitges: Mejor *filme* de animación
- 2016: Críticos de Los Angeles: Mejor *filme* de animación
- 2016: Satellite Awards: Nominada a Mejor largometraje de animación
- 2016: London Filme Festival: Nominada a Mejor película
- 2017: Asociación de Críticos de Chicago: Nominada a Mejor *filme* de animación
- 2017: 40° Premios de la Academia Japonesa: Animación del Año (Excelencia en animación); Guion del Año; Premio Excepcional en Música

MÁS INFORMACIÓN:

- Sinopsis: <http://www.yourname.es/#story>
- Web oficial (japonés): <http://www.kiminona.com/>
- Web oficial (España): <http://www.yourname.es/>
- Filme Affinity: <https://www.filmaffinity.com/es/film307521.html>
- Wikipedia: https://es.wikipedia.org/wiki/Kimi_no_Na_wa.
- IMDb: <https://www.imdb.com/title/tt5311514/>

Nota sobre las imágenes: el autor declara que no ha percibido ninguna remuneración por la escritura y publicación de este artículo. Por ello, amparado por el derecho universal a cita y por motivos exclusivamente académicos, se responsabiliza del uso de todas las imágenes de este texto, por lo que descarga a la revista que lo publica de cualquier responsabilidad que pudiese derivarse del uso público de las citadas imágenes.



ES Poesía e imagen. A propósito de «Teoría del arte moderno» de Paul Klee

EN Poetry and image. Regarding Paul Klee's «Theory of Modern Art»

ITA Poesia e immagine. In quanto alla “teoria dell’arte moderno” di Paul Klee

FRA Poésie et image. À propos de «Théorie de l’art moderne» de Paul Klee

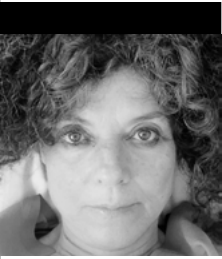
POR Poesia e imagem. Conforme a «Teoria da arte moderna» de Paul Klee

Amaya Ortiz de Zárate

Poesía e imagen. A propósito de «Teoría del arte moderno» de Paul Klee

AMAYA ORTIZ DE ZÁRATE

Profesora Contratado Doctor en el Departamento de Psicología Experimental, Procesos Cognitivos y Logopedia en la Facultad de Psicología UCM. E-mail: ortizdezarateamaya@gmail.com



RESUMEN (ESP)

A partir de los escritos de Paul Klee (Apuntes sobre teoría del arte moderno y los Diarios), revisamos su teoría del arte, reconocida como una de las reflexiones más relevantes de la primera mitad del siglo XX. Utilizando una metodología estructuralista basada predominantemente en la exclusión (selección) y la antítesis (combinación), Klee persigue la anulación de los contrarios. Su teoría del arte sobre la pintura, concebida, por oposición a la poesía, como espacio de simultaneidad, combina el poder expresivo del color y la forma. Su obra tiende a la totalidad de una visión extática o eterna, guiada por la anamnesis (el recuerdo).

PALABRAS clave: Poesía, imagen, Paul Klee, teoría del arte, éxtasis, totalidad.

ABSTRACT (ENG)

Based on the writings of Paul Klee (Notes on the theory of Modern Art and Diaries), we discuss his theory of art, recognized as one of the most relevant reflections published during the first half of the XXth century. Using the methodology of Structuralism, based primarily on exclusion (selection) and antithesis (combination), Klee seeks to eliminate opposites. His theory of art regarding painting, conceived, in opposition to poetry, as a space of simultaneity, combines the expressive power of color and form. His work tends to the totality of an ecstatic or eternal vision, guided by anamnesis (remembrance).

KEYWORDS: Poetry, image, Paul Klee, theory of art, ecstasy, totality.

RIASSUNTI (ITA)

Partendo dagli scritti di Paul Klee (appunti sulla teoria dell'arte moderno e i diari), ne abbiamo revisionato la teoria dell'arte, ben conosciuta come una delle riflessioni più importanti della prima metà del secolo XX. Abbiamo utilizzato una metodologia strutturalista basata più che altro nell'esclusione (selezione) e l'antitesi (combinazione), Klee cerca

l'annullamento dei contrari. La sua teoria dell'arte della pittura, concepita in opposizione alla poesia, come spazio di simultaneità, abbina il potere espressivo del colore e la forma. La sua opera punta alla totalità di una visione estatica oppure eterna, condotta dalla "anamnesis" (memoria).

PAROLE chiavi: poesia, immagine, Paul Klee, teoria dell'arte, totalità

RÉSUMÉ (FRA)

À partir des écrits de Paul Klee (Théorie de l'art moderne et son Journal), nous révisons dans cet article sa théorie de l'art, reconnue comme l'une des réflexions les plus remarquables de la première moitié du XXe siècle. Utilisant une méthodologie structuraliste fondée principalement sur l'exclusion (sélection) et l'antithèse (combinaison), Klee recherche l'annulation des contraires. Sa théorie de l'art sur la peinture, conçue, par opposition à la poésie, comme espace de simultanéité, combine le pouvoir expressif de la couleur et de la forme. Son œuvre tend à la totalité d'une vision extatique ou éternelle, guidée par l'anamnèse (le souvenir).

MOTS-CLÉS : poésie, image, Paul Klee, théorie de l'art, extase, totalité.

RESUMO (POR)

Com base nos escritos de Paul Klee (Apontamentos sobre a teoria da arte moderna e os Jornais), revisamos sua teoria da arte, reconhecida como uma das reflexões mais relevantes da primeira metade do século XX. Utilizando uma metodologia estruturalista baseada predominantemente na exclusão (seleção) e a antítese (combinação), Klee busca a anulação dos adversários. Sua teoria da arte sobre a pintura, concebida, em oposição à poesia, como espaço de simultaneidade, combina o poder expressivo da cor e da forma. Sua obra tende à totalidade de uma visão extática ou eterna, orientada pela anamnese (a recordação).

PALAVRAS chave: Poesia, imagem, Paul Klee, teoria da arte, êxtase, totalidade.

como herramienta metafórica capaz de transformar el objeto conocido en su contrario, guiado por la intuición o *anamnesis* —recuerdo— de la totalidad a la que aspira.

A PUNTOS SOBRE «TEORÍA DEL ARTE moderno» de Paul Klee (conferencia pronunciada en 1924)

En el inicio de los *Apuntes sobre «Teoría del arte moderno»* editados por Caldén, encontramos como dedicatoria una breve autodefinición de Paul Klee: «Soy inasible en la inmanencia. Pues / resido igualmente en los muertos y en los seres que todavía no han nacido» (*Diarios*, 1970, p. 7)

La frase pertenece a los *Diarios* del pintor, y aparece esculpida como epitafio en su tumba del cementerio de la Schlosshalle, en Berna: «En este mundo nadie me puede asir / pues resido tanto entre los muertos / como entre los que no han nacido. / Un poco más cerca del corazón de la creación / que lo que se estila, / y no obstante tan lejos aún».

Manifiesto con el que Paul Klee parecería eludir cualquier identidad cristalizada o definida en el tiempo, incluso cualquier tipo de identidad distinta a la del eterno movimiento. Voluntad cumplida, ya que resulta imposible abarcar a Paul Klee encuadrándolo en alguno de los movimientos de vanguardia del siglo XX entre los que ha sido identificado: impresionismo, expresionismo, cubismo, arte abstracto, Bauhaus o surrealismo.

Solo un propósito, una intención reconoce a su existencia como artista: acercarse al corazón de la creación, a la totalidad. Ese foco determina un eje de acción intemporal, estático que, más allá de la imagen, apunta a lo invisible. Su estilo, en la definición del propio Klee, es «abstracto con recuerdos» (*Diarios*, 1914, citado en el prólogo de Klee, P., *Apuntes sobre poesía e imagen*. Revisión de «Teoría del arte moderno» de Presas, M. P.12).

Si el hallazgo de los impresionistas fue, a su juicio, pintar al natural, intentando capturar el instante de la luz, él optará por dejar que el recuerdo latente guíe su trabajo. Sigue en ello a los expresionistas, cuyo objeto de representación era una experiencia anterior. Pero, a diferencia de los expresionistas, Klee utiliza recuerdos ajenos al tiempo. Su pintura, en todo caso, parte de una experiencia interior. Paul Klee utilizará la abstracción

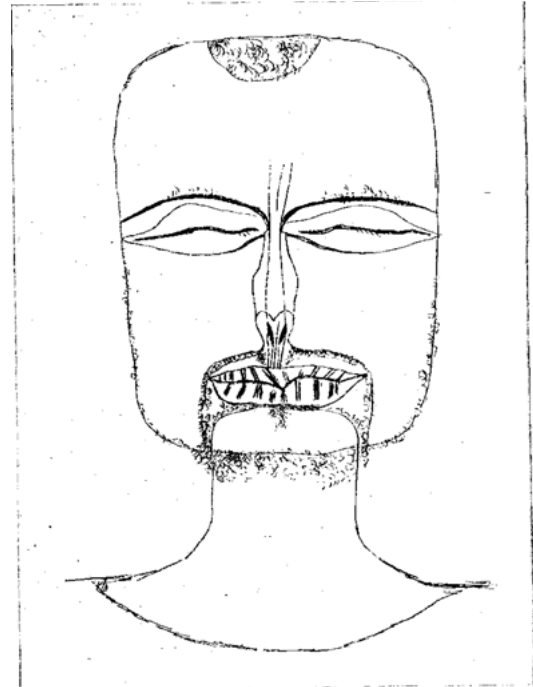


Figura 1. Meditación (autorretrato) Litografía, de P. Klee, 1919 Catálogo personal del autor, Berna

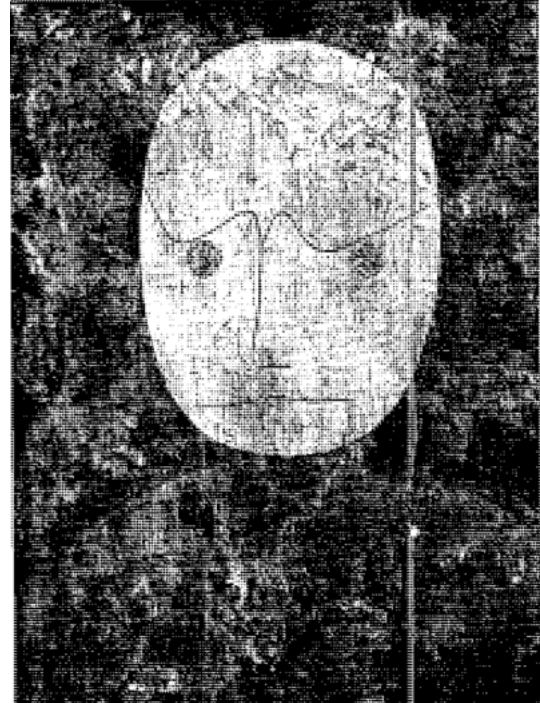


Figura 2. Escolar (autorretrato), (Óleo sobre lienzo de madera), de P. Klee, 1932, Rolf Bürgi, Belp, Berna.

SUEÑO

Paul Klee relató en varias ocasiones el siguiente sueño: «Encuentro mi casa vacía, bebido el vino, cegado el torrente, borrado el epitafio. Blanco sobre blanco» (Diarios, 1970, p. 946).

METÁFORAS

La «casa» es metáfora del cuerpo: la casa está vacía. Su contenido, el alma o conciencia, es vacío. El vino puede metaforizar el éxtasis propio de la inspiración, de la creación. «Bebido el vino» podría servir de metáfora a la ausencia de movimiento, de acción creadora. El «torrente» es la metáfora de continuo de energía que ya no fluye. El «epitafio» borrado puede metaforizar la pérdida de identidad. El color blanco metaforiza la luz, el conocimiento, el borrado de los límites entre los objetos que conduce a la detención de la representación, al estado de vacío.

METONIMIAS

La «casa» puede representar, metonímicamente, al propio Klee, el lugar donde mora, su residencia o el espacio que habita. El «vino» bebido puede relacionarse, metonímicamente, con la experiencia absorbida, ya integrada. El «torrente» apunta a la multiplicidad de los fenómenos, acallada o aquietada. El «epitafio» se asocia metonímicamente al cadáver, la postura de silencio y reposo. Una casa con epitafio podría representar también la tumba. El «blanco» puede representar la reunión de todos los colores, aludiría metonímicamente al negro o ausencia de color. En realidad, el blanco tampoco es un color, sino la superposición de todos los colores en el haz de luz anterior a la reflexión. El negro no solo es ausencia de color, sino también de luz.

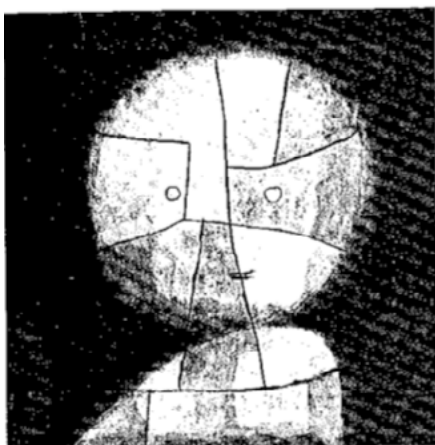


Figura 3. Busto de un niño (Óleo), de P. Klee, 1933, Klee Stiftung: Berna.

MOVIMIENTO

El movimiento del sueño es extático. El sujeto no dice que entre en la casa, sino que la encuentra vacía. Se trata de un encuentro con el vacío. No hay otra acción que la de un observador consciente de la ausencia del vino, del torrente, del epitafio. Se trata de un sueño espacial o metafórico en el que se representa la pérdida mediante un procedimiento de selección (por exclusión). La acción podría ser el encuentro con el vacío, en un espacio solo de luz.

EXTRAÑEZA O PERPLEJIDAD

El sueño no está datado. Se ha relacionado con su experiencia como soldado en la Primera Guerra Mundial, anterior por tanto a la década del veinte en la que desarrolla su trabajo como profesor en la Escuela Bauhaus. Respecto a este período, señalaría el pintor la dificultad para conjugar la oposición entre el trabajo del artista y la vida cotidiana (sus quehaceres de docente). Sin embargo, quizá en la experiencia del sueño resuene también una profunda perplejidad de Paul Klee ante el mundo, presente ya mucho antes de su profunda reflexión como maestro de arte: «El corazón que en mí palpitaba por este mundo, ha sido como herido de muerte. Como si tan solo recuerdos me ligaran todavía a estas cosas» (*Eine Diesseitige Kunst*, p. 950)



Figura 4. Pigmentos en las 12 partes del círculo. Tomado de Diarios V. 1 *The thinking eye* de Paul Klee, 1879-1940, (1961) Reedición de 1973. Lund Humphries P.L.: London (p. 511).

La posición de los pigmentos en las 12 partes del círculo, según Klee. La importancia de azul, amarillo y rojo como colores primarios es enfatizada por el espacio que ocupan. La experiencia psicológica es tomada en consideración dado que, debido a su mayor energía, los contrastes diamétricos más importantes, o pares complementarios, ocupan un área mayor que los otros pares. (op.cit. p. 511)

ANTONIN ARTAUD

Afirma el poeta Antonin Artaud que los cuadros de Paul Klee le transportan a un espacio onírico a pesar de que la visión posea un carácter sintético y constructivo, acorde a la naturaleza mental del autor. Para Artaud se trata sin duda de una construcción en exceso mental, pero el poeta aprecia también en sus cuadros la intervención de ciertas «visiones del espíritu». Es en esa participación en la que lo representado encuentra la organización que le es propia.

Amo mucho algunas de sus pesadillas [...] Organización de visiones, de formas, y también fijación, estabilización de pensamientos, inducciones y deducciones de imágenes, con la conclusión que deriva de ellas, y también organización de imágenes, búsqueda del sentido subyacente de ciertas imágenes, clarificación de las visiones del espíritu, tal se me aparece este arte. (Klee, P, 1924, p. 23)

Artaud percibe bien en la obra del pintor el extatismo al que conduce la búsqueda de sentido en la visión interior.

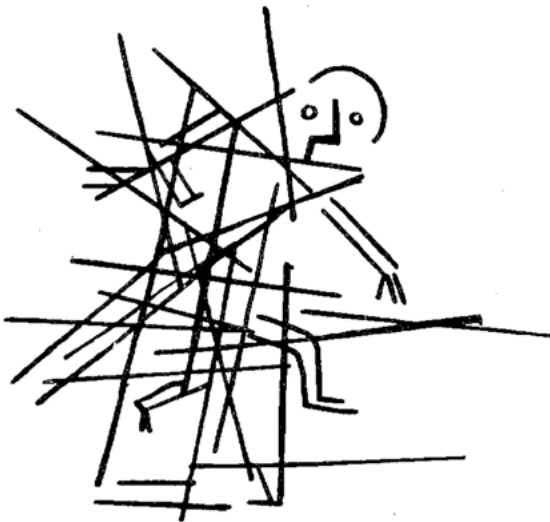


Figura 5. Detalle de Landscape con pescador. Paul Klee, 1928, Color. Catálogo del Autor. Berna

PROBLEMAS DEL ARTE MODERNO

En *Problemas del arte moderno* (1924), afirma Klee que el símbolo del color negro es el círculo. Klee utiliza el término *símbolo* y no *representación* de la cosa (el negro). El símbolo solo sirve de enlace con la experiencia de la cosa. El negro proporciona a Klee esa experiencia de totalidad a la que conduce la eliminación de los opuestos cromáticos, y también la consciencia de que de esa ausencia de luz, de la oscuridad inconsciente, surgirá la nueva ordenación, la creación.



Figura 6. Círculo cromático. Tomado de «Color Wheel Chromatic Rainbow», de P. Linforth, 2016 (<https://pixabay.com/illustrations/colour-wheel-chromatic-rainbow-1734867>). Derechos de autor de Pixabay.

Klee utiliza un círculo cromático expansivo (figura 6), con la oscuridad en el centro. Esto dice del gris como centro interior de la rueda de color: «Las parejas de complementarios quedan abolidas como colores cuando su fusión remata en gris: el centro gris del círculo» (Klee, P., 1976, p. 41).

Klee se afana en el dominio formal de la pintura, gracias al cual puede construir una obra de nuevas dimensiones, estableciendo analogías formales con otras disciplinas. Por lo que respecta a la obra, los criterios de selección de los elementos plásticos (semejanza) y su combinación en el lienzo (contigüidad) le permiten establecer una relación de analogía con la música en el tratamiento del motivo (unidad mínima de sentido)

y el tema (idea musical formada por varios motivos) respectivamente. El juego metafórico se construye en la composición mediante la tensión entre los opuestos:

Objetos y formas
Ángulos y horizontales
Cohesión y derramamiento

Como inconveniente derivado del carácter simbólico de su obra, se lamenta Klee de sufrir ciertas interpretaciones por parte de la crítica que, basadas en las propiedades asociativas de la composición, se alejan de la intención del artista.

Sin embargo, se considera dispuesto a aceptar, a veces, ciertas asociaciones de ideas si se presentan con el nombre verdaderamente apropiado. En definitiva, Klee considera que uno solo reconoce los objetos de sus propias pasiones, por lo que el analista debería compartir en cierto modo las del artista que pretende abarcar.

UTILIZACIÓN DE LOS COLORES

La maestría que Klee llega a alcanzar en la utilización de los colores queda patente en el manejo de sus propiedades estructurales y su comportamiento como parte de la estructura global del espectro de refracción de la luz. Al aplicar un procedimiento de exclusión o selección, recomienda Klee restringir la escala íntegra de los valores cromáticos a su mitad superior.



Figura 7. Painting on black background (Óleo sobre lienzo), de P. Klee, 1940, Rolf Bürgi, Belp, Berna.

Otra opción sería utilizar únicamente matices de gris en la región media del círculo, eliminando tanto el exceso como el defecto de luz, que supondrían una forma de debilidad. Las regiones faltantes, inscritas por exclusión, apuntarían respectivamente a la totalidad del vacío —el exceso de luz— o al incierto crepúsculo del centro —su defecto—.

Igualmente, interesantes resultan los contrastes de contenido, por ejemplo rojo sobre rojo, utilizando toda la gama hasta la saturación, o tan solo una porción. Lo mismo es aplicable al amarillo y el azul, o bien a las progresiones de color en el sentido de los complementarios, situados en los diámetros del círculo: del rojo al verde, del amarillo al violeta, del azul al anaranjado. Incluso es aplicable a las progresiones a lo largo de los segmentos del círculo contiguos al gris, que presentan un matiz más cálido o bien uno más frío que el gris; también progresiones del amarillo al rojo a través del anaranjado o bien del rojo al azul a través del violeta, o abarcando el circuito total, sin excluir el orden íntegro, incluyendo el gris diametral y añadiendo toda la escala del negro al blanco. En definitiva, Paul Klee explora todos los patrones, sin excluir ninguno, en los que puede actualizarse la estructura subyacente de oposición cromática.

UTILIZACIÓN DE LA FORMA

En lo relativo a las formas, observa Klee su comportamiento, que resulta de la manera de poner en movimiento grupos de elementos escogidos. Una conducta calma y estable puede resultar de procedimientos constructivos diferentes: amplias capas horizontales, o bien un montaje sistemático en verticales aparentes.



Figura 8. Fuente del fuego (Óleo sobre lienzo) de P. Klee, 1938, Rolf Bürgi, Belp, Berna

El comportamiento de la forma puede incluso adquirir un matiz más sutil para Klee: si es transportada a un espacio distinto, una región intermedia, como el agua o la atmósfera, en la que ya no predomine vertical alguna, como cuando se nada o se planea.

ROMANTICISMO Y FUSIÓN CON EL TODO

Si el romanticismo realizó un esfuerzo por despegarse de la tierra, el arte abstracto apunta a elevarse por encima de ella, según Klee, por obra de fuerzas centrífugas que triunfan sobre la pesantez. Superado el antiguo romanticismo, lo que persiste es el deseo de fusión con el *gran todo*. Para ello, el pintor trabajará sobre el objeto, singularizándolo de múltiples maneras.

Por medio de la deformación: el artista no concede a las apariencias de la naturaleza la misma y compulsiva importancia que le conceden sus detractores realistas. Para Paul Klee este mundo, en la forma que ha recibido, no es el único posible. El artista extiende su mirada hacia el pasado y el futuro, y arriba a la creación como génesis de una duración continuada. Solo debe ocuparse del sentido de la movilidad. Una libertad que solo reclama el derecho de ser móvil como la gran naturaleza. Remontarse del modelo a la matriz, del prototipo al arquetipo.

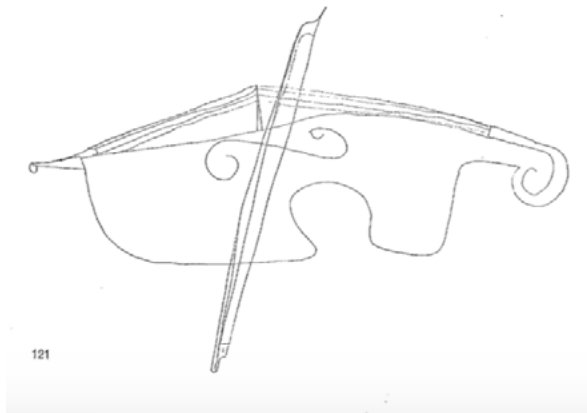


Figura 9. Violin & bow Dibujo a lápiz, óleo y acuarela, en papel preparado con óleo sobre lienzo de P. Klee, 1939, Klee Stiftung, Viena

ACERCA DEL ARTE MODERNO (1924)

Consciente del precepto goethiano «crea, artista, y no hables», describe Klee el proceso creador intentando desvelar sus procesos inconscientes, muy anteriores a la obra misma. El artista solo se vería «respaldado» —justificado en su tarea— si consigue desplazar el centro de gravedad de la materia, quitando lastre a los problemas de la forma, para hacer hincapié en los problemas de contenido.

EXPRESIÓN DEL CONTENIDO

A diferencia del observador no creativo, Klee atribuye al artista la ventaja de disponer de ciertos medios expresivos que constituirán, para él, la *salvación*. Aunque Klee no aclara la naturaleza de aquello de lo que debería ser salvado el artista, quizá nos aproximemos a su idea sustituyendo *salvación* por su sinónimo *liberación*.

Dado que el trabajo de creación es concebido como expresión de una cierta visión de totalidad, como contemplación, el arte ayudaría a traspasar cualquier tipo de restricción a la mirada, a trascender sus límites. En efecto, en el símbolo del árbol con el que Klee visualiza la creación, la savia procede de la raíz, siendo el ramaje y el fruto lo visible, pero la creación misma procede de la visión.

El artista —situado en el tronco— recoge una visión procedente de las profundidades y la transmite hacia arriba en el espacio y el tiempo. Es propiamente un intermediario de la belleza que, a través de la obra, pasa por él.

A diferencia de la música (arte del tiempo), la obra pictórica trabajaría con la simultaneidad (otro nombre para el espacio).

LA FORMA Y LA CUALIDAD

MEDIDA

Klee define la forma como opuesta a la cualidad, siendo su característica fundamental la extensión o medida propia de la línea.

PESO O DENSIDAD

A la forma se añade el peso o densidad de las tonalidades de claroscuro (gradaciones entre blanco y negro). A una energía blanca concentrada le corresponde un peso diferente frente a una difusa, del mismo modo que a un elemento sobrecargado de negro. Los grados pueden pesarse entre sí. Los negros se evalúan con relación a una norma blanca (fondo blanco) y los blancos con relación a una norma negra (cuadro negro), aunque tanto unos como otros actúan también respecto a una norma intermedia.

CUALIDAD

Los colores son diferentes al peso y la medida. Ni la regla ni la balanza les atañen. No son cuantitativos. Los colores, como en la teoría goethiana, cuentan en tanto cualidades.

EL COLOR PURO

Sin embargo, tanto la cantidad (extensión y peso) como la cualidad del contenido se encuentran presentes en interacción en el caso de los colores puros. Solo en el color puro podemos encontrar, además de cualidad, cierta densidad, debido a su valor lumínico y también medido.

CREDO DEL CREADOR (1920)

Contradice Klee la visión empirista del arte afirmando que la obra no reproduce lo visible, siendo más bien su cometido *hacer visible* lo invisible. Para ello habrá que difuminar el aparato de representación realista, lo que se consigue dotando de importancia a las series formales. El arte exigiría la coincidencia visible de tres elementos: el espíritu del contenido y la expresión de los elementos formales en la obra, conjugadas en un organismo formal.

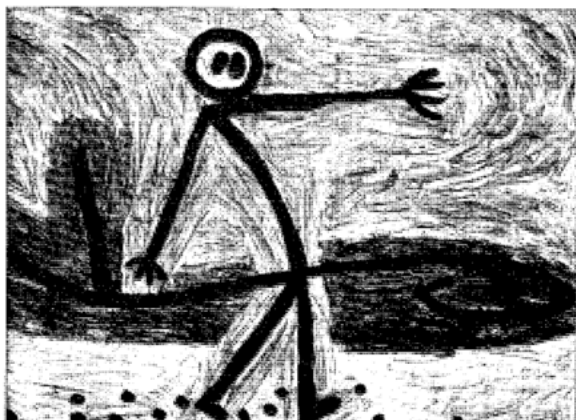


Figura 10. Kleestate Pintura mezclada con pasta, sobre papel, de P. Klee, 1940, Klee Stiftung, Viena

MOVIMIENTO

El movimiento se imprime con la línea. La intuición lo guía como hilo rector. Al principio está pues el *acto*, pero más allá está la *idea*. Puesto que el infinito no puede tener ni comienzo ni fin, Paul Klee admite la primacía de la idea platónica.

LESSING

Para el *credo del creador*, utiliza Klee como referencia una obra de amplia difusión en los círculos artísticos del momento: el *Laocoonte*, o *sobre los límites de la pintura y la poesía*, de Lessing, publicado en 1841. Se trata de una comparación entre poesía y pintura concebida por Lessing como un torneo en el que no oculta su predilección por la poesía.

EL DOLOR, EL EQUILIBRIO, LA ARMONÍA

El objeto de representación del arte «antiguo» sería para Lessing la nobleza y dignidad en el dolor. La belleza se consideraba armonía y equilibrio (no emoción). La inmovilidad se consigue mediante el equilibrio de los complementarios. Es un equilibrio de fuerzas opuestas, de durabilidad inmutable (en el que el tiempo es abolido).

Potencia de la poesía

Para Lessing, la poesía alcanza una absoluta maestría en la expresión del dolor con la tragedia. Las artes plásticas, en cambio —tanto la pintura como la escultura—, conseguirían si acaso provocar la imaginación del dolor, deteniendo el tiempo en el momento previo al acontecimiento. En opinión de Lessing, en la pintura el dolor nunca es mostrado (o bien únicamente por metonimia).

La poesía, en cambio, mediante la potencia de la abstracción metafórica, transforma lo mostrado en su contrario. El artista plástico no podría, como Homero, representar lo invisible, según Lessing. En la escultura del *Laocoonte*, por ejemplo, la expresividad de las manos opera por desplazamiento: el objeto no resulta transformado. Para Lessing no existe en la imagen un salto de nivel de lo particular o concreto a lo abstracto.



Figura 11. Laocoonte (mármol), de Agesandro, Polidoro y Atenodoro de Rodas, (40-30 a de C.), Ciudad del Vaticano: Museo Pío Clementino.

TOTALIDAD

Solo la poesía, sostiene Lessing, puede apuntar a la totalidad mediante oposiciones inercia / movimiento, y la totalidad, afirma Lessing, solo es alcanzada por el reposo. Las artes plásticas resultarían así hermanas menores de la poesía.

ESPACIO Y TIEMPO

Sin embargo, Lessing parece contradecir la anterior pretensión de reposo al afirmar que la poesía, en lugar de una representación del objeto, como la pintura, nos ofrece la historia del objeto. El escudo de Menelao procede de Vulcano (el fuego); el de Aquiles, del árbol (aire). «Vemos así surgir por obra del poeta lo que en el pintor no podemos ver sino como ya producido» (Lessing, (1895) Trad. Castro Rodríguez, 2014, Cap XVI, p.132)

Concluye Lessing que, si la sucesión temporal es el territorio del poeta, el espacio es el medio privilegiado del pintor.

Pero aquí tendríamos las prevalencias contrarias a lo anteriormente señalado en relación con el dolor. La pintura utilizaría el reposo y la poesía la metonimia, propia de la sucesión. Prima aquí para Lessing, seguramente, la concepción del relato simbólico como transformación metafórica, adquiriendo así del reposo de la pintura el sentido de ausencia de transformación.

LA BELLEZA

Solo enfrentada a la representación de la belleza, admite Lessing la impotencia de la poesía y el triunfo de la pintura. Si el pintor dibuja la belleza, el poeta no puede descubrirla. Lo bello, como totalidad, como puro espacio, es prerrogativa de la representación plástica. Homero, incapaz de describir sus componentes, relata el efecto de la belleza de Helena sobre el senado.

RESPUESTA A LESSING

Contra la importancia otorgada por Lessing a la diferencia entre arte del tiempo (poesía) y arte del espacio (pintura), responde Klee reivindicando la dimensión de la que se excluye a la pintura, argumentando que también el espacio es una dimensión temporal. En tanto hacedoras del mundo, como afirma en los *Diarios*, la palabra y la imagen son una y la misma cosa. Si la

narratividad de la obra pictórica puede resultar débil en el caso del arte abstracto, Klee apela al acto de percepción, necesariamente temporal, en el observador.

MOVIMIENTO

Sigue defendiendo Klee el movimiento en la pintura afirmando que solo el punto muerto es intemporal. La obra de arte sería, antes que nada, génesis: jamás se termina de captar como producto. En la obra de arte se le procuran caminos al ojo del espectador (como pistas de sonido), que guían su acción temporal. La obra nace del movimiento: es movimiento y se percibe como movimiento... Klee concibe la obra como totalidad orgánica, en transformación.

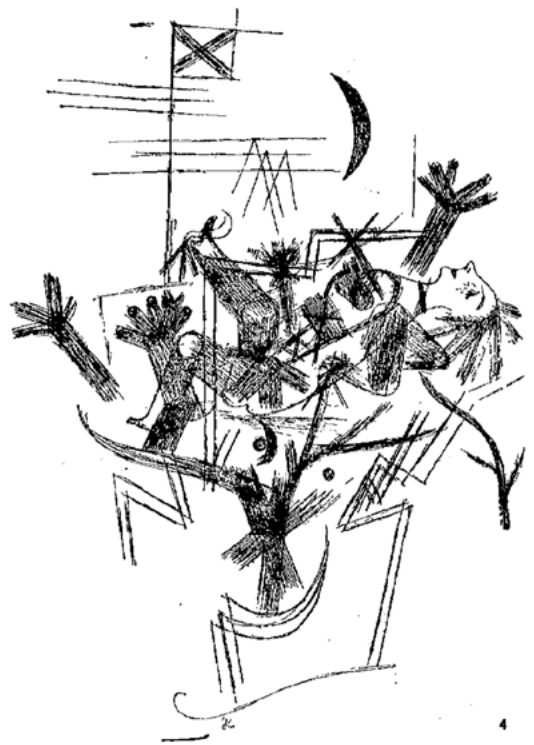


Figura 12. Oh Oh you strong man (Litografía), de P. Klee, 1919, Catálogo del Autor, Berna.

Sin embargo, en su defensa del movimiento de construcción y recepción de la obra de las denominadas por Klee *artes espaciales*, omite el pintor el punto fuerte de su potencia abstracta, consistente en la posibilidad inherente a la imagen de ser captada en un proceso *todo o nada*, como Gestalt (totalidad) o forma. Aunque sin duda el acto perceptivo proceda analizando el campo estimular, es indudable que al mismo tiempo se produce una percepción instantánea de la obra como un campo

total. De ahí la potencia extática de la obra plástica. Y si la esencia de la imagen, como totalidad, pertenece a una dimensión espacial, se opone al movimiento y al cambio de la dimensión temporal.

El todo no podría ser más o menos completo en una secuencia temporal: es, o no es el todo, y si lo es, lo es totalmente, según las leyes de la forma que estaban siendo establecidas en ese momento por la psicología de la Gestalt, y que Klee conocía de primera mano.



Figura 13. Paul Klee en su atelier de Weimar, 1922. ZPK/Donación fam. Klee/Felix Klee

EQUILIBRIO

Potencia de la imagen que Klee comprende bien, por otro lado, cuando defiende como esencial a esa totalidad, un estado de equilibrio o conjunción entre los opuestos que la componen. El estado de equilibrio ético se consigue, afirma Klee, como complementariedad simultánea de los principios masculino (malo, factor de excitación, apasionado) y femenino (bueno, factor de crecimiento, plácido) originales. A esto responde la conjunción simultánea de las formas (movimiento y contramovimiento). Toda energía suscita su complemento para llevar a cabo un estado de reposo inmóvil por encima del juego de las fuerzas. Basta un soplo, en su opinión, para actualizar la esencia de la religión.

POTENCIA SIMBÓLICA

Finalmente, Klee defiende la potencia abstracta o metafórica de la obra pictórica, toda ella de carácter simbólico. El arte es la imagen de la creación, es un símbolo, como el mundo terrestre es un símbolo del cosmos. El reposo se obtiene por el equilibrio del

movimiento. En sentido muy alto, el misterio último del arte subsiste más allá de nuestros conocimientos y, a este nivel, las luces del intelecto se desvanecen. El arte atraviesa las cosas, yendo más allá tanto de lo real como de lo imaginario.

BIBLIOGRAFÍA

- AGESANDRO, Polidoro y Atenodoro de Rodas (40-30 a de C.). *Laocoonte* [mármol]. Ciudad del Vaticano: Museo Pío Clementino.
- BURCKHARDT, J. (1964-1974). *Historia de la cultura griega*. 5 Vol. Gráficas Diamante. Barcelona
- GRASSI, M. C. (2013). La psicología de la Gestalt y la Bauhaus: una historia de intercambios e intersecciones (1919-1933) *ed Journal*, 5(2), 1852-4680.
- KLEE, P. (1919). *Meditación (autorretrato)* Litografía, Catálogo personal del autor, Berna
- KLEE, P. (1919). *Oh Oh you strong man*. Litografía de P. Klee, 1919, Catálogo del Autor, Berna.
- KLEE, P. (1924). "Apuntes sobre poesía e imagen. Revisión de «Teoría del arte moderno» (conferencia pronunciada en 1924). Buenos Aires: Ediciones Caldén.
- KLEE, P. (1928). *Detalle de Landscape con pescador*. Color. Catálogo del Autor. Berna
- KLEE, P. (1932). *Escolar (autorretrato)* (Óleo sobre lienzo de madera), de P. Klee, 1932, Rolf Bürgi, Belp, Berna.
- KLEE, P. (1933). *Busto de un niño*. Óleo de P. Klee, Klee Stiftung: Berna
- KLEE, P. (1938). *Fuente del fuego*. Óleo sobre lienzo de P. Klee, Rolf Bürgi, Belp, Berna
- KLEE, P. (1939). *Violin & bow*. Dibujo a lápiz, óleo y acuarela, en papel preparado con óleo sobre lienzo, Klee Stiftung, Viena
- KLEE, P. (1940). *Painting on black background*. Óleo sobre lienzo, de P. Klee, 1940, Rolf Bürgi, Belp, Berna.
- KLEE, P. (1961) *Diarios Vol. 1 The thinking eye* de Paul Klee, 1879-1940, Reedición de 1973. Lund Humphries P.L : London
- KLEE, P. (1970) *Diarios Vol. 2* Primera edición inglesa 1973. Lund Humphries P.L : London
- KLEE, P. (1970). *Diarios 1898-1918*. México: Biblioteca Era.
- KLEE, P. (1976). *Acerca del arte moderno*. Buenos Aires: Ediciones Caldén.
- LESSING, G. (1895) *Laokoon* Trad. Castro Rodríguez 2014 *Laocoonte; o sobre los límites de la pintura y la poesía*. México: Herder.
- SCHILLER, F. (1920). *Cartas sobre la educación estética del hombre*. Madrid, España: Calpe.

BIOGRAFÍA

Paul Klee nació en Berna el 18 de diciembre de 1879, en una familia judía de músicos. Su padre, pedagogo, enseñaba música. Paul tocó el violín en la orquesta municipal cuando aún no era bachiller.

Aprendió pintura en Múnich de 1898 a 1901.

De 1901 a 1902 residió en Italia.

De 1902 a 1906 estudia en Berna (Suiza).

En 1905 viaja a París por primera vez.

En 1906 se casa con la pianista Lily Stumpf, hija de un médico de Múnich, donde se instalan.

En 1911 conoce a los artistas del «Caballo Azul» (Kandinski, Marc, Macke) y se entusiasma con Delaunay, descubre las galerías de la vanguardia.

En 1914 viaja 3 semanas a Túnez y experimenta un giro fundamental en su tratamiento del color.

Es llamado al ejército de 1916 a 1918.

Consolida su reputación recién acabada la guerra, en 1920.

También en 1920 es nombrado profesor en la Bauhaus, fundada en Weimar en 1919.

En 1925 participa en la primera exposición surrealista realizada en París.

Realiza la primera exposición individual en la Vavin-Raspail.

En 1929 viaja a Egipto.

En 1930 abandona la Bauhaus por la Academia de Dusseldorf.

En 1932 es cesado por presión de las autoridades nazis.

Se refugia en Berna. Su salud decae.

En 1935 sufre los primeros síntomas de esclerodermia.

En 1937 Braque y Picasso viajan a Berna a visitarlo.

Las obras en poder de colecciones públicas son confiscadas.

17 de su obras figuran en la exposición de «arte degenerado», realizada en Múnich.

En 1940 el Kunsthaus de Zurich expone un conjunto de obras recientes del artista, ejecutadas a partir de 1935.

El 29 de junio de 1940, Paul Klee muere de parálisis del músculo cardíaco.

ES Caricatura, crítica y pensamiento
visual de la realidad desde la provincia
colombiana

EN Caricature, critique, and visual thinking
from the Colombian province

ITA Caricatura, critica e pensiero visuale
della realtà nella provincia colombiana

FRA Caricature, critique et pensée visuelle de
la réalité de la province colombienne

POR Caricatura, crítica e pensamento visual
da realidade da província colombiana

Willan Fernando Coral Bustos

CARICATURA, CRÍTICA Y PENSAMIENTO VISUAL DE LA REALIDAD DESDE LA PROVINCIA COLOMBIANA

WILLAN FERNANDO CORAL BUSTOS

Docente de imagen, comunicación visual y procesos interactivos en la Universidad CESMAG.
E-mail: wfcoral@iucsmag.edu.co



RESUMEN (ESP)

El texto expone la relación entre la investigación del diseño como proceso sistemático con la caracterización de la caricatura política como género de opinión en San Juan de Pasto, valiéndose de elementos discursivos y visuales considerados arma de lucha que desde su origen ha fortalecido la denuncia social. Así, esta investigación se desarrolló desde el enfoque cualitativo, ya que se determinaron tres categorías de la caricatura política en Pasto: personajes, situaciones y sociedad. De igual manera la investigación estableció una serie de relaciones e interpretaciones a través de la hermenéutica. Teniendo en cuenta la acción humana que tiene sentido para este caso específico desde la acción política. De este modo así, se estableció la relación entre la caricatura con los hechos políticos, con el periodismo y naturalmente con el diseño visual. Desde esta última relación se articuló un método desde el análisis semiótico discursivo de los contenidos de la caricatura que da cuenta de la acción performativa ya que sobresalen prácticas del orden social, histórico cultural y político que se expresa a través de la ironía.

PALABRAS CLAVE *semiótica, caricatura, humor gráfico, política, periodismo.*

ABSTRACT (ENG)

This text presents the relationship between the investigation of design as a systematic process and the characterization of political caricature as an opinion genre in San Juan de Pasto, using discursive and visual elements considered to be a weapon that, since its origins, has strengthen social denunciation. Thus, this research was developed from a qualitative approach, and three categories of political caricature were identified in Pasto: characters, situations and society. Likewise, the investigation established a series of relationships and interpretations

through hermeneutics. According to González (s.d.), «a human action is something which has a meaning that must be interpreted or understood». Therefore, we established a relationship between the caricature and the political facts, journalism and, naturally, graphic design. Regarding the latter, a method was articulated based on the discursive semiotic analysis of the caricature's contents that accounts for the performative action, given the prevalence of social, historical, cultural and political practices that are expressed through irony.

KEYWORDS: *Semiotics, graphic humor, politics, journalism*

RIASSUNTI (ITA)

Il testo presenta il rapporto fra la ricerca in design come un processo sistematico e la caratterizzazione della caricatura politica come genere di opinione a San Juan de Pasto, si serve degli elementi del linguaggio e anche visuali i quali sono ritenuti un arma di lotta che, dal loro origine, hanno rinvigorito la denuncia sociale. La ricerca si sviluppa così da un approccio metodologico qualitativo, scegliendo sin dall'inizio tre categorie della caricatura politica a Pasto: personaggi, situazioni e società, poi mettendo a fuoco una sorta di rapporti e interpretazioni pensati dall'ermeneutica. Secondo Gonzalez (s.d.) "un'azione umana è qualcosa che ha un proprio senso, il quale va interpretato o capito". Così, si stabilisce il rapporto fra la caricatura e i fatti politici, il giornalismo e, ovviamente, il design grafico. Quest'ultima relazione, si cerca da una certa ottica metodologica, dall'analisi semiótica del discorso dei contenuti della caricatura che presenta l'azione performativa mettendo in evidenza le pratiche di tipo sociale, storico culturale e politico che vengono espresse mediante l'ironia.

PAROLE CHIAVI: *semiotica, caricatura, umore grafico, politica, giornalismo*

RÉSUMÉ (FRA)

On expose dans ce texte la relation entre la recherche du design comme processus systématique et la caractérisation de la caricature politique comme genre d'opinion à San Juan de Pasto, recourant à des éléments discursifs et visuels considérés comme arme de combat et qui, depuis leur origine, ont renforcé la protestation sociale. On a mené cette recherche depuis une approche qualitative, où l'on a défini trois catégories de la caricature politique à Pasto : personnages, situations et société. D'autre part, on a, dans cette recherche, établi une série de relations et d'interprétations à travers l'herméneutique. Selon González (s.d.), "une action humaine est quelque chose qui a du sens, qu'il est nécessaire d'interpréter ou de comprendre". On a ainsi précisé la relation existant entre la caricature et les faits politiques, le journalisme, et naturellement le design graphique. Depuis cette dernière relation, on a construit une méthode à partir de l'analyse sémiotique discursive des contenus de la caricature qui rend compte de l'action performative, mettant en évidence des pratiques de l'ordre social, historique, culturel et politique qui s'expriment à travers l'ironie.

MOTS-CLÉS: *sémiotique, caricature, humour graphique, politique, journalisme*

performativa, pois destacam práticas da ordem social, histórica cultural e política expressada através da ironia.

PALAVRAS CHAVE: *semiótica, caricatura, humor gráfico, política, jornalismo*

RESUMO (POR)

O texto trata a relação entre pesquisa do desenho como processo sistemático com a caracterização da caricatura política como gênero de opinião em San Juan de Pasto, com base em elementos discursivos e visuais considerados arma de luta que, da sua origem, têm fortalecido a denúncia social. Desse modo, essa pesquisa baseou-se na abordagem qualitativa, pois foram definidas três categorias da caricatura política em Pasto, nomeadamente: personagens, situações e sociedade. De igual modo, a pesquisa estabeleceu uma série de relacionamentos e interpretações através da hermenêutica. Segundo González (s.d.), «uma ação humana é algo que faz sentido, e que precisa interpretação e compreensão». Foi assim que se estabeleceu a relação entre caricatura e fatos políticos, com o jornalismo e naturalmente o design gráfico. Com base nesse último relacionamento, foi articulado um método baseado na análise semiótica discursiva dos conteúdos da caricatura que explicam a ação

INTRODUCCIÓN

En primer lugar, es necesario establecer los puntos convergentes entre la investigación y el diseño, ya que desde este panorama es vital encontrar la relación entre la investigación a través del diseño teniendo en cuenta la pregunta: ¿cuáles han sido las características de la caricatura política periodística en la segunda mitad del siglo veinte en la ciudad de San Juan de Pasto? En relación con lo expresado por Archer (1981, pág. 31), «Design research is systematic enquiry whose goal is knowledge of, or, the embodiment of configuration, composition, structure, purpose, value and meaning in man-made things and systems» en efecto el diseño de la investigación adquiere su lugar dentro de la fenomenología, en la cual el investigador busca las conexiones de la realidad con los aspectos procedimentales desde lo que el diseño permite articular a través de elementos sistemáticos en torno a la evaluación crítica de las configuraciones del problema de acuerdo con Archer (1981, pág. 33), «Design praxiology. The study of the nature of design activity, its organisation and its apparatus» así como la disposición estructural de los aspectos metodológicos, que aluden a la praxiología. En efecto, los aspectos metodológicos, el levantamiento historiográfico permitió llenar el vacío bibliográfico con el libro «La caricatura en Pasto opinión, humor y reflexión desde la provincia colombiana 1950 - 2013» de (Coral y Zarama. 2016) estudio sobre el tema de la caricatura política en la ciudad de Pasto. Así como las publicaciones especializadas que refieren al desarrollo de esta expresión periodística en regiones como Bogotá, Quindío y Santander. Igualmente, en el país se han realizado encuentros de caricaturistas y festivales de humor gráfico en diferentes ciudades como Medellín, Bogotá, Calarcá y Rionegro.

Luego, para el desarrollo de la investigación, fue necesario detectar los hitos históricos más relevantes a nivel internacional, nacional y local, desde el interés noticioso, político e ideológico, elementos esenciales para el estudio de la caricatura en Pasto. Dentro de lo hallado fue necesario articular la interpretación de los contenidos semióticos discursivos de la caricatura que,

según (Ferrater, 2004) sobre Voltaire, no significa «sino la necesidad de buscar tras la historia aquellos escasos momentos en que se ha producido la unión de la debilidad del espíritu con la fortaleza del déspota» (p. 1606). Características que dan cuenta de la condición humana evidentes a través de los rasgos iconográficos y de opinión seleccionados en la figura de Álvaro Uribe Vélez y George W. Bush, en la medida en que se traducen en formas particulares para exaltar situaciones y actitudes, a partir de las subjetividades permeadas a través del humor de quienes dislocan la realidad en función de la acción comunicativa de manera enteramente objetiva. La acción comunicativa para el análisis metodológico fue seleccionada por el caricaturista *Insuasty*, inscrito según esta investigación en la categoría *sociedad* que hace referencia a las incidencias económicas en la vida cotidiana de la sociedad pastusa.

RELACIÓN DE LA CARICATURA CON EL ASPECTO SOCIAL Y POLÍTICO

La caricatura como elemento de expresión visual ha buscado informar a la sociedad sobre diversos temas que repercuten directamente en el tejido social, pues esta se constituye en una forma de gestión del pensamiento y en generador del criterio ciudadano que se vale de la sátira mediada por humor. Desde esta perspectiva se puede afirmar que la caricatura empezó a generar un sin número de interpretaciones psicológicas alineadas con los hechos sociales, acordes con los contenidos políticos a partir de los modelos democráticos o hegemónicos.

Después, la caricatura como medio de expresión visual se presenta recargada con elementos grotescos íntimamente vinculados a la condición humana, presentes en las obras de Leonardo Da Vinci, Miguel Ángel Buonarroti, Breughell y William Hogarth (Londres, 1697 -1764), este último considerado como el pionero de las historietas occidentales, por sus excelentes cualidades expresivas, con una carga a veces descarnada, en las cuales se destacan la burla, las costumbres y la política.

Por su parte, el curso de la investigación permitió definir tres categorías principales dentro del análisis: personajes, situaciones y sociedad. A su vez, cada una se subdividió en subcategorías ya que dentro de lo encontrado el concepto de lo político se constituye en una red de interrelaciones en las que salen a flote todos los aspectos que se definen como relevantes para una sociedad. En tal sentido, poder y sociedad se correlacionan como elementos paralelos que crecen continuamente, así la sociedad busca desde sus objetivos la armonía que regule la vida común de sus

miembros por medio de la solidaridad que se constituye como poder político. Como indica Burdeau (2006):

Es una condición del orden, y la libertad no es posible dentro del orden. De ahí que el poder sea el fenómeno social por excelencia, puesto que, de una parte, él no se concibe fuera de la sociedad, y de otra parte, sin un poder actuante, una sociedad es un cuerpo inerte, próximo a su decadencia. (p. 92)



Figura 1. Beer street 1740's, de William Hogarth. Tomada de: vestuariescenico.wordpress.com

Después, se puede entender la política como una actividad dinámica con algunas reservas y su ejercicio deberá otorgar el poder a personas sin ninguna falta, inteligentes, respetuosas, que hagan propios los derechos humanos y que logren alcanzar los objetivos en los programas de gobierno para los cuales han sido elegidos, con eficacia y eficiencia en todos los sectores que favorezcan el desarrollo y estabilidad del Estado, con elevada transparencia; por tanto, los vínculos y relaciones entre gobernantes y gobernados se constituyen como una cualidad social.

Por lo tanto, entender la política como un acto con ciertas restricciones en cuyo ejercicio se deberá designar a personas que hagan propios los derechos humanos y que logren alcanzar los objetivos para

los cuales han sido elegidos convierten los vínculos y relaciones entre gobernantes y gobernados en una cualidad social, como lo expresa Duguít:

En todo grupo humano, desde el más pequeño hasta el más grande, existen aquellos que mandan y aquellos que obedecen, los que dan órdenes y los que las cumplen, los que toman decisiones y los que las aplican. En efecto, en cada grupo social el poder estará constituido por los gobernantes así definidos. (Coral y Zarama, 2016, pág. 37)

También, la caricatura en su esencia da cuenta de la actividad política, dentro de la cual está inmerso el poder público. Es decir, en la caricatura hay un reconocimiento total del hombre por el hombre, además de la determinación de lo que es bueno para la sociedad y también de las relaciones entre gobernantes y gobernados. Igualmente, la caricatura asume una función social y a la vez informativa; es una ventana que se abre a la crítica, a la denuncia hacia los políticos carentes de ánimo, compromiso y capacidad de gestión, o a los políticos totalitarios y autoritarios que contravienen los derechos humanos. Desde luego, fue oportuno indagar sobre cuáles han sido las características de la caricatura política periodística y sus antecedentes para entender cómo abordaron la realidad política los caricaturistas de Pasto, desde el análisis visual y discursivo. Como es obvio, el enfoque utilizado fue el cualitativo pues fue necesario revisar las revelaciones sociales de la caricatura en Pasto, sobre las acciones y figuras de algunos políticos.

Desde esta perspectiva (González, 2015)

El privilegio de la política proviene del hecho de que «la polis» era una forma libremente elegida; de allí que la acción no pueda pensarse fuera de la sociedad, fuera del contacto con los demás; ni el trabajo ni la obra requieren la presencia de los otros;» (p.38), y agrega citando a Arendt, “solo la acción es prerrogativa exclusiva del hombre [...] y depende por entero de la presencia de los demás” (p. 39).

METODOLOGÍA

LA CARICATURA, REVELACIONES Y PRESUNCIONES

La política ha marcado el rumbo para las sociedades en diferentes épocas con líderes que la personifican de esta manera guían a sus gobernados, quienes lejos de aceptar pasivamente sus directrices, en ocasiones ejercen una resistencia o una militancia activa que generalmente es opuesta a las acciones de los políticos, En efecto, la

caricatura se constituye en un catalizador de criterios, es el género de opinión sobre las acciones políticas, capaz de revelar e indagar sobre los elementos ocultos que se encuentran en la imagen. (McDonnell, 2011, pág. 570) «have called here alibis, conceits and armatures start to resonate much more strongly with observations of design practice», es así que una caricatura puede servir como una armadura, un marco de soporte con una función crítica, a través de lo que William Hogarth denominaría como la «memoria retentiva» «para captar rasgos y expresiones de sus víctimas, en los que el caricaturista es capaz de generar esquemas mentales por relación y asociación a través del lenguaje y de elementos retóricos de la imagen» según afirman (Coral, Zarama, 2016, pág. 170). De manera que fue necesario abordar la investigación desde la comunicación y desde la forma semiótica, teniendo en cuenta que se tuvo que realizar una exploración y análisis profundo sobre los contenidos de la caricatura, bien lo expresa Sevaldson (2010) los aspectos sistemáticos y exploratorios en una investigación pues es la práctica del diseño inherente a la investigación, cuyos resultados serán producto de una reflexión profunda asumida desde varias extensiones.

La caricatura se convierte en un medio que permite a la sociedad interpretar y evaluar la actividad política y a su vez busca incidir eficientemente en la memoria colectiva de la sociedad. Por tal motivo, fue necesario realizar un abordaje desde los aspectos políticos que repercuten en la vida de las personas ya que, desde el significado de la imagen *caricatura*, fue necesario establecer una serie de conexiones, relaciones e interpretaciones a través de la hermenéutica. Bien lo expresa (González, 2015, pág. 49): «...los actores humanos ponen significados en sus acciones; por eso necesitan no tanto ser explicadas sino comprendidas, y explicar la acción humana significa entenderla, captar el significado que el actor confiere». Es decir, las interpretaciones dan cuenta del transcurrir del tiempo y se constituyen como elementos vitales para la investigación pues estas se llevaron a cabo desde el punto de vista de los caricaturistas de la provincia colombiana. En efecto, para (Acevedo, 2009), consiste en «Mofar, ironizar, fastidiar, burlarse, ridiculizar, decir las cosas a la inversa, distorsionar el sentido original, agredir, construir opinión y destruir simbólicamente al oponente. En la caricatura política en general, algo o alguien sale dañado» (p. 35). Por ello, ese algo o alguien se relaciona con la actividad «deshonesta» de los gobernantes, pues la constante es el sacar partido para su propio beneficio, bien lo expresó (Rueda, 2011) en la entrevista al expresar:

La política está gobernada por humanos y, a pesar de que queramos negarlo, tenemos muchas debilidades, muchos complejos, muchos nudos psicológicos y cuando uno de estos seres se da cuenta que tiene

poder sobre mucha gente, y además esa gente lo alaba y lo quiere, hay que estar en un nivel muy alto para poder sobrepasar eso y pensar en la sociedad.



Figura 2. Año Nuevo 1931, de Ricardo Rendón. Tomada de: Club Beltrán, arte, estética y dinero

Luego, el caricaturista genera resistencia cuando contrapone a un hecho la perspectiva crítica por medio de la interpretación gráfica, cuando sitúa a la vista el lado oculto de la noticia y cuando se convierte en agente activo generador de criterio. Como indica Tamayo, «La caricatura editorial constituye una expresión gráfica y artística esencialmente periodística y de la mayor trascendencia que pueda ofrecer un órgano de prensa a sus lectores» (Acevedo, 2009, p. 23). Ciertamente, se podría afirmar que la caricatura en Pasto es un medio que documenta la historia desde la provincia colombiana sin desconocer la incidencia nacional e internacional, en consecuencia, se debe resaltar la mirada implacable con la cual los caricaturistas de Pasto han documentado, censurado y denunciado una serie de acontecimientos del orden político, económico y social en proporción con los contenidos de opinión desde la función periodística. A su vez, Téllez define a la caricatura con particular cuidado:

La caricatura se produce como un desacuerdo y no como un símbolo de identificación y conformidad. La función social de la caricatura consiste en poner en solfa una situación, en presentar el lado

flaco de un orden establecido; en hallar dentro de lo solemne, lo ridículo; dentro de lo trascendental, lo vano, dentro de lo serio, lo cómico. La caricatura descubre el oculto talón de Aquiles por donde flaquean los hechos y las gentes. Es el golpe de alfiler que desinfla la bomba del prestigio y es, al mismo tiempo, el benéfico hilo de humor que alivia la tensión de una atmósfera social o política, y que pone a sonreír a las personas al mismo tiempo que les descubre un aspecto insospechado del suceso. (Acevedo, 2009, p. 24)

De esta manera, poder y sociedad se correlacionan como elementos paralelos que crecen progresivamente, de tal modo que la sociedad busca la armonía que regule la vida común de sus miembros por medio de la solidaridad, orden y libertad como fundamentos del poder político, según lo expresa (Burdeau, 2006): «el poder sea el fenómeno social por excelencia, puesto que, de una parte, él no se concibe fuera de la sociedad, y de otra parte, sin un poder actuante, una sociedad es un cuerpo inerte, próximo a su decadencia» (pág. 92).

Los procesos organizativos han tenido a lo largo de la historia un conglomerado de pensamientos, razonamientos, ideologías que permiten articular el concepto de Estado que debe coexistir con otras organizaciones sociales de manera armónica sobre todas las fuerzas inherentes a los actos que se ejercen dentro del poder.

La presente investigación se enmarca en un enfoque cualitativo porque se analizan hechos, personas y estructuras oportunas a la caricatura en Pasto, a través de la descripción histórica, ya que se ubicó en el periodo comprendido entre 1950 a 2013, para observar, seleccionar y analizar los contenidos de la caricatura como texto susceptible de ser leído. Por eso, se utilizó como técnicas de acopio de información la observación documental de archivos de periódicos y revistas, así como las entrevistas, ya que fue necesario contar con el testimonio de caricaturistas, ilustradores, historiadores, periodistas y artistas que documentaron sus experiencias expresivas desde los aspectos informativos y gráficos. Además, se realizó un arduo trabajo de campo en el Área Cultural del Banco de la República de Pasto, en el Archivo Histórico de Pasto, archivo del *Diario del Sur*, así como en la biblioteca del Sindicato del Magisterio de Nariño, Simana. De igual modo, se indagó y se encontró material importante en el periódico *El Derecho* según lo expresan (Coral, Pantoja, Zarama, 2011) «fue la memoria viva del acontecer cotidiano. En distintas situaciones críticas e inciertas, el periódico siempre estuvo atento a las necesidades de la comunidad» (pág. 50). Por lo tanto, la caricatura se empieza a publicar a partir de la década de los cincuenta en ella se

establecieron posiciones y criterios en oposición a las realidades, sociales, políticas y económicas, entre otros aspectos.



Figura 3 Grr... P..iio. de Al Donado. Tomada de *El Derecho*. 7 septiembre. de 1984

Sin embargo, el volumen de caricaturas encontradas fue numeroso, así que fue necesario pensar en acontecimientos relevantes, claves para la clasificación de las caricaturas a través de una línea de tiempo en la que se ubicaron hechos históricos destacados. Después, fue prioritario verificar si estos hechos fueron publicados en medios locales, ya que estos se tomaron desde los ámbitos internacional, nacional y local. Por lo tanto, dentro de lo hallado se encontró que hubo caricaturas que no surgían de las noticias más importantes, es decir que no siempre se relacionaba el contenido de la caricatura con la importancia de la noticia, así que las noticias más importantes no siempre generaron una caricatura ya que a nivel local también destacaron otros aspectos que no necesariamente correspondían a la dimensión política, sino a las dimensiones económica, social y cultural. Probablemente se debió a la línea editorial del periódico o a una decisión del consejo de redacción.

Efectivamente, desde la dimensión política se establecieron tres categorías para organizar y analizar lo encontrado: personajes, situaciones y sociedad. De esta manera, cada una de ellas incluyó varias subcategorías que se describen a continuación. La primera categoría que se definió fue la de *personajes*. Las personas que ostentaron y manejaron los hilos del poder a nivel internacional fueron representados: Ronald Reagan, George Hebert Bush, Boris Yeltsin, Margaret Thatcher, Yasir Arafat, y a nivel nacional Misael Pastrana Borrero, Alfonso López Michelsen, Belisario Betancur, César

Gaviria, Virgilio Barco, Ernesto Samper, Andrés Pastrana, Álvaro Uribe Vélez, Juan Manuel Santos, entre otros. Los temas se relacionaban con la corrupción, orden público, falsos positivos, chuzadas, tomas guerrilleras, desmovilizaciones, etc.



Figura 4. Aventura en el palacio presidencial, de Rosero. Tomada de Diario del Sur. Junio 5 de 1994.

En la esfera local, se encontraron gobernadores del departamento de Nariño como: Carlos Albornoz, Álvaro Zarama Medina, Luis Eladio Pérez, Mercedes Apráez, Eduardo Zúñiga, Antonio Navarro y alcaldes de la ciudad como Ximena Santander, Eduardo Romo Rosero, Edgar Villota, Gerardo Corté, Eduardo Alvarado, Harold Guerrero López, entre otros. Ellos fueron «sindicados» con gran habilidad por los caricaturistas locales pues satirizaron la realidad de la sociedad. De igual manera, se definieron varias subcategorías que describen la acción política, dentro de las cuales se destacan: gobernantes, partidos políticos, legisladores, judiciales, delincuentes, administradores públicos, fuerzas armadas, sociedad, religión y muerte.

La segunda categoría definida fue la de situaciones. Esta clase reveló las caricaturas más recurrentes y dirigió el interés sobre hechos que tenían que ver

con orden público, secuestros, masacres y asesinatos. A su vez, dentro de esta categoría se definieron las siguientes subcategorías: elecciones, corrupción, procesos de paz, fronteras y tragedias que estuvieron en la agenda de los grafistas, para lo cual se tuvo en cuenta el desarrollo discursivo, así como el expresivo. Resulta interesante destacar la representación de los crímenes de personajes públicos como Carlos Mauro Hoyos, ante lo cual Bruno en *Las mayorías silenciosas* y hastiado de tanta sangre ilustró la movilización de la masa diciendo ¡Basta!; o el de Luis Carlos Galán, a quien Quique y Bruno le realizan un sentido homenaje en *Adhesión nacional*. Pues las dos caricaturas reflejan el daño y la aflicción por las muertes de los dos políticos sacrificados.



Figura 5. En la mira, de Bruno. Tomada de El Derecho. Agosto 8 de 1989

En última instancia, se estableció la categoría *sociedad*, la cual incluyó las siguientes subcategorías: económica, vida cotidiana, vida cultural y periodismo. Se valoró la manera particular de la sociedad pastusa para encarar los problemas económicos por medio de la representación y denuncia hecha por

los caricaturistas, las cuales adoptaron una postura encarnada desde las propias vivencias sobre los problemas sociales.

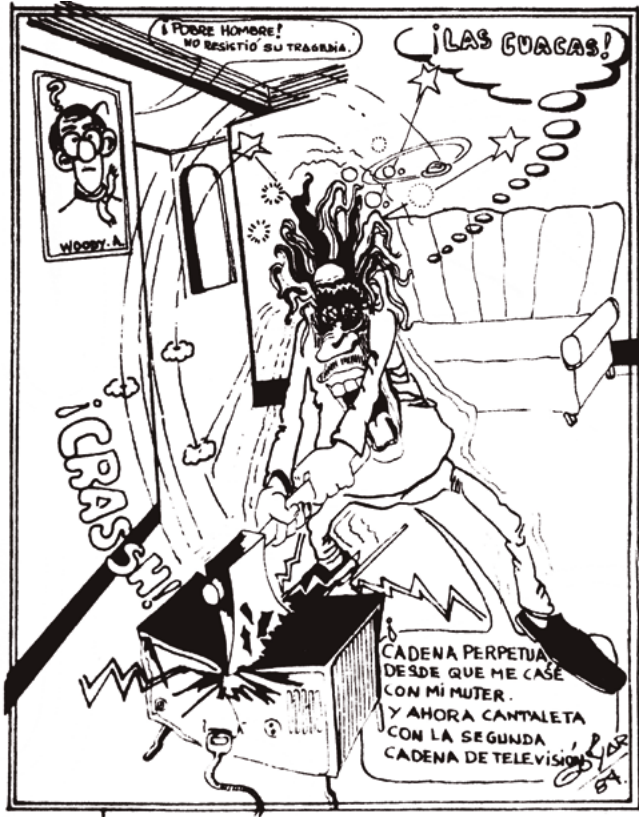


Figura 6. Pobre hombre, de Goyar. Tomada de: El Derecho. Junio de 1984.

Evidentemente, la caricatura es un órgano que dinamiza en la sociedad el sentido reflexivo y crítico, ya que parte desde la mirada ingeniosa de los caricaturistas, quienes documentan, censuran y denuncian la actividad política de los dirigentes. De tal modo que fue necesario realizar un análisis tipológico de la caricatura en Pasto y sus relaciones retóricas siguiendo la experiencia de (Sánchez, 2011), con base en la escuela francesa del análisis del discurso, la cual parte de un método semiótico-discursivo. Igualmente, se realizó una hibridación metodológica con la interpretación que siguió (Gamonal, 2004), en el artículo titulado «David Carson contra Aristóteles: análisis retórico del diseño gráfico», pues se basó en la lectura retórica de la imagen publicitaria.

En efecto, fue prioritario realizar una descripción sobre los aspectos iconográficos ya que, según las categorías y subcategorías planteadas en algunos temas, los caricaturistas insisten en la utilización de recursos retóricos, simbólicos y gráficos. De tal modo que se hicieron evidentes los asuntos discursivos en

los titulares, globos, letreros, leyendas, diálogos, onomatopeyas y señales, para realizar un enlace a través de la imagen, articulando un mensaje hábilmente construido desde la síntesis gráfica. Así, estos mensajes permitieron abrir una puerta reflexiva e interpretativa para los lectores.

Contrariamente, es relevante destacar las condiciones sociales actuales que están manipuladas desde las altas esferas que rigen el poder y que controlan toda expresión distintiva a lo ya regulado. Es decir, hay un control total sobre las bases y sobre los razonamientos de los individuos. Las artes han podido rebasar estos estados de emancipación en los que la experiencia y, sobre todo, los innumerables razonamientos constituyen hoy una realidad emanada desde el acto creativo, como elemento generador de nuevos paradigmas, y que se consolida en elementos de fundamentación investigativa, en el acto creativo. Así lo señala (Hernández, 2006) cuando se refiere a la experiencia de la práctica artística: las artes son sistemas básicos que guían al investigador sobre las interrelaciones que para este caso se pueden asumir desde las interrelaciones del tejido humano.

RESULTADOS

ANTECEDENTES DE LA CARICATURA EN PASTO

Los indicios sobre la caricatura en Pasto datan de 1862, año en el que el periódico *El Espectador* de Pasto publicó dos caricaturas grabadas en madera de las cuales se desconoce su autor y que refieren al Estado

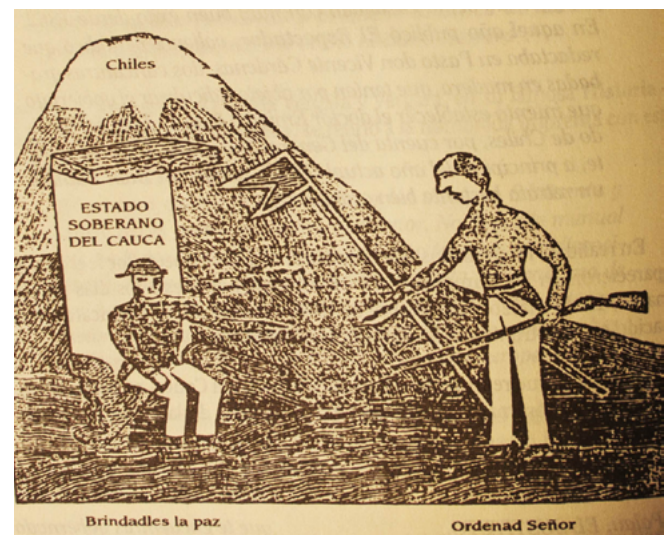


Figura 7. Estado soberano del Cauca. Tomada de: Manual de historia de Pasto (p. 68), Imprenta y periodismo en Pasto durante el siglo XIX 1998, Marzo 1998

Este dato se corrobora por la acción del historiador (Pérez Silva, 1998). En tal sentido, se cree que la caricatura en Pasto hizo su aparición hace más de ciento cincuenta años, fijando en ella profundidad discursiva, así como la expresión gráfica por medio de la técnica del grabado y la aproximación en la representación y caracterización de los personajes. Desde luego, existen evidencias de periodismo lúdico, a través de expresiones como la literatura, la poesía, la música y por supuesto el humor, pero ninguna exploró la caricatura en propiedad. De esta manera, es interesante leer en la redacción estilos elaborados con cierta carga satírica, pero con gran calidad humorística de gran refinamiento. Como *El Alfiler* de 1911, dirigido por Nicolás Hurtado y por el poeta Luis Felipe de la Rosa, el cual en su primer número se advierte: «¡Aquí estoy yo! Sí, amados lectores míos: aquí estoy yo El Alfiler. Preguntaréis de dónde vengo y a donde voy, y nada es más justo que satisfacer vuestra curiosidad paradisiaca» (Hurtado y De la Rosa, 1911, p. 1A). Allí también se atacaba con frenesí a las autoridades eclesiásticas, motivo que le obligó a cambiar su nombre por el de *Traca Traca*, en 1913, como se muestra en la figura 2 y que salió a la luz pública con un «Queridos viejos, saludamos a ustedes con exquisito cumplimiento» (De la Rosa, 1913, p. 1A).



Figura 8. Primera página del periódico *Traca Traca*, de Luis Felipe De la Rosa. Tomada de: Museo Juan Lorenzo Lucero. Pasto, 19 de enero de 1913.

Luego, se publicó *El Arlequín* de 1943, con la siguiente inscripción:

Los personajes, hechos y lugares que figuran en este periódico son puramente imaginarios. Cualquier semejanza que tengan con personajes vivos o desaparecidos, o con hechos y lugares que figuran en la historia o en la geografía, es meramente casual. Así tiene que ser, ya que: *inhiil novum sub sole*. ¿También citamos, no? (Martínez, 1943, p. 1A)



Figura 9. Primera página periódico *Arlequín*. Tomada de Museo Juan Lorenzo Lucero. 30 de mayo de 1943

De igual modo sucedió con la publicación de Fray Trabuco que, desde la irreverencia y sarcasmo, insinuaba entre sus líneas:

Este diario eventual, tira más que "El Ferrocarril" u otro diario plagario de la ciudad, pues su edición es 19451946 [sic] ejemplares. Es editado en talabartería propia. Saldrá cuando quiera y entrará donde le dé la gana. La colaboración será solicitada. Los personajes

que aparezcan serán imaginarios debiendo su coincidencia solo al desaseo de la ciudad y al egoísmo y pereza de sus habitantes [...]. (Villareal, 1946, p.1A)

Luego, el 6 de abril de 1930 se documenta la publicación de la viñeta del poeta Luis Felipe de la Rosa, realizada por el caricaturista ecuatoriano Manuel Morales P., que fue publicada en la revista *Ilustración Nariñense*. Por lo tanto, se debe aclarar que esta caricatura se publicó inicialmente en la primera página de *El Mercurio de Cuenca*, en Ecuador, el 10 de diciembre de 1929. Por su parte, el 3 de julio de 1928 hasta 1990, año en el que dejó de circular, sale a la luz de la opinión la primera edición del periódico *El Derecho*, con marcada tendencia conservadora. Se le conoce como el medio de más larga duración en el departamento de Nariño con 62 años de historia que da cuenta del patrimonio escrito y visual de la región. Ciertamente, al finalizar la década de los cuarenta se publicaron por este medio las primeras caricaturas de Flip Usanazs, Herbert Lawrence Block, *Herblock*, gran dibujante de Estados Unidos, publicó en medios como *Washington Post* y *Chicago Dail News*, así como B. Wiseman, quien publicó en *True Magazine*, como se muestra en la figura 3, y en la que representa a un cuerpo inerte que se parece al de José Stalin después de su muerte cuando se reemplaza la colosal cabeza de una estatua suya según la disposición del vigésimo Congreso del Partido Comunista de la Unión Soviética.



“¿Ve usted? Ahora ya no tenemos que reemplazar toda la estatua, sino sólo la cabeza”. Caricatura de Wiseman, publicada en “True Magazine”, Nueva York.

Figura 10. Reemplazando la cabeza, de Wiseman. Tomado de «periódico *El Derecho*», pág. 2. 7 de marzo de 1958, Retomado de *True Magazine*, New York.

También se encontraron las caricaturas del sobresaliente *Scorpio* y su obra *Los Camaradas*, así como las de los caricaturistas *Lalbur* y como las del magnífico *Lurie*. Hay que aclarar que estas caricaturas llegaban al periódico a través de agencias nacionales e internacionales.

Desde el primer número del *Diario del Sur*, en 1983, se debe destacar la labor de Pedro Pablo Enríquez, quien firma como *Quique* o *P. Enríquez*, ya que es el único caricaturista local que ha publicado de manera continua hasta el primer trimestre de 2015, en diferentes medios tanto a nivel local, nacional e internacional. Por otra parte, los periódicos *El Derecho* y *Diario del Sur* han solicitado a los medios nacionales el préstamo de caricaturas de diferentes artistas como *Ramiro* de *El Colombiano*, *Palosa* de *El Tiempo*, *Vladdo* de *El Siglo*, *Jorge Duarte*, *Luisé*, *Al Donado*, *Jorge Peña* de *El Espectador*, *Osuna* entre otros. Desde luego se debe destacar la actividad caricaturesca a nivel local en la revista *Nuevo Correo del Sur*, del periodista francés *Claude Tolliou*, la cual dio relevancia a la vida y obra de otros caricaturistas de la región, como *Mimo*, *Quique*, *Marco*, *F. Goya*, entre otros. Ya que este impreso se constituye posiblemente en el único referente sobre caricatura de Pasto que publicó la biografía y caricaturas en cuatro números entre abril y diciembre de 1987.

Mientras tanto, otros hallazgos de caricatura en Pasto se encontraron en periódicos y revistas estudiantiles y pedagógicas, como es el caso de *Juventud Javeriana*, *Amauta* y *Simana* respectivamente, pues estas pertenecen al Sindicato del Magisterio de Nariño, publicación con marcada tendencia de izquierda. En general, las caricaturas están dotadas de profundidad y contenido ya que la revista, periódico o folleto *Amauta*, que circuló en diferentes periodos, y en *Simana*, como periódico, existió una abundante producción caricaturesca por parte de *Diango*, *Jach*, *Rado*, *Raúl*, *Hergo*, *Bruno*, *De la Torre Q.* entre otros.

CONTENIDOS DISCURSIVOS Y VISUALES DE LA CARICATURA

Se identificó esencialmente el acompañamiento de elementos discursivos que refieren en la mayoría de los casos a titulares, globos, letreros, leyendas, diálogos, onomatopeyas y señales, que determinan los contenidos hábilmente contruidos desde la síntesis gráfica convertida en una ventana de interpretación que cala en la mente de los lectores. Bien lo expresa (Gömbrich, 1979): «todo dibujo de una cara humana, por muy torpe o pueril que sea, posee por el mero hecho de haber sido dibujado, un carácter y una expresión» (p. 293). En efecto, el manejo de la técnica se consigue a través de la experimentación, del garabateo de los primeros trazos que dan paso a la



Figura 11. *Eso crees tú*, de *Insuasty*. Tomado de periódico Nariño Territorio de Encuentros (2007). Editorial. Pág. 4A. 7-14 de abril de 2007.

exploración formal de las expresiones más recurrentes de un personaje. En este sentido, «Tenemos que distinguir entre lo que Töpffer llama los rasgos permanentes, que indican el carácter, y los no permanentes, que indican la emoción» (Gömbriich, 1979 p. 294). Es decir que el accionar del caricaturista se ejecuta por medio del análisis sobre la personalidad y los elementos gestuales de un personaje a través de observar aspectos expresivos que aluden a la percepción fisionómica. Por su parte, la elaboración de la caricatura obedece a un proceso.

De esta manera, se tomó como referencia la caricatura de *Insuasty*, cuyo análisis se realiza en la tabla 1. Muestra la visita del presidente George W. Bush a Colombia en la que doce heridos y ciento veintisiete detenidos protagonizaron las manifestaciones en contra de las políticas neoliberales y el apoyo del tratado de libre comercio (TLC). Como lo ilustra *Insuasty* en la figura 11, se observa la diferencia de tamaño entre Bush y Uribe, pues en este hecho histórico se hace alusión a las desigualdades y desventajas del gobierno de Colombia con respecto a los Estados Unidos; tanto Uribe como Bush se representan con la mano en el pecho, connotando un gesto fingido del sentimiento patrio. Bush expresa con un gesto de

la boca hacia abajo (mueca que quiere decir sarcasmo), advirtiendo las ventajas sobre la ingenuidad de Uribe. Sobre los recursos gráficos utilizados sobresalen dos globos, en tipografía palo seco y en mayúsculas, se destaca en el texto los signos de exclamación sobre la frase «¡Que alegría!», a su vez llama la atención el mayor puntaje tipográfico en la ironía de Bush: «Eso crees tú».

Uribe se representa con corbata y Bush con corbatín y esmoquin. Los dos elegantemente vestidos dan importancia a la ocasión: los acompañan dos guardaespaldas vestidos elegantemente, con gafas oscuras para ocultar su identidad y no develar la expresión de sus ojos. Todos estos elementos están debidamente referenciados en la tabla 1, dentro de la cual se ubicó en el eje vertical los tipos del discurso y en el eje horizontal los criterios. Como es obvio, este análisis permite identificar aquellos elementos que se encuentran ocultos, factor de relevancia para los elementos retóricos y en los que se incluyen las relaciones del lenguaje propio con el lenguaje figurado. Así, el caricaturista parte de una proposición simple a una más compleja en la que se articulan los aspectos de la retórica. Pues estas figuras infringen la rectitud de la norma, que impactan en el orden social.

CRITERIOS TIPOS DE DISCURSO	OBJETO SEMIÓTICO DEL DISCURSO	FUNCIONES SEMIÓTICAS DEL DISCURSO	APARATOS IDEOLÓGICOS	SUJETOS SEMIÓTICOS	MATERIALIDADES VERBOVISUALES
	CATEGORÍAS Y SUBCATEGORÍAS	FIGURAS RETÓRICAS	CONTEXTO	PERSONAJES	SIMBOLISMO
POLÍTICA	<ul style="list-style-type: none"> Personajes Acción política Poder Tratado de libre comercio 	<ul style="list-style-type: none"> Referencial Intercambio Sustitución Similitud Alusión Metáfora Preterición Emotiva 	<ul style="list-style-type: none"> Política internacional Gobierno Comercio 	<ul style="list-style-type: none"> Bush Uribe guarda-espaldas 	<ul style="list-style-type: none"> Verbal / escrita Inversión Intercambio comercial Poder/ desigualdad
PERIODÍSTICA	<ul style="list-style-type: none"> Tratado de libre comercio Opinión 	<ul style="list-style-type: none"> Referencial Noticiosa Informativa Similitud 	<ul style="list-style-type: none"> Nariño Territorio de Encuentros (prensa escrita) Opinión Editorial 	<ul style="list-style-type: none"> Consejo de redacción Periodista Insuasty 	<ul style="list-style-type: none"> Verbal / escrita Ideología Poder
DE LA RISA *DEFORMIDAD *ACTITUD, GESTO Y MOVIMIENTO *TRANSFORMACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> Tratado libre comercio «Igualdad» 	<ul style="list-style-type: none"> Intercambio Asíndeton Antítesis (eso crees tú) 	<ul style="list-style-type: none"> Intercambio Desigualdad Interés 	<ul style="list-style-type: none"> Comercio internacional Social País Caricaturista 	<ul style="list-style-type: none"> Actitud/ vestuario, corbata, corbatín y esmoquin Nacionalismo Muecas Países Escala

Tabla 1. Tipologías del discurso

Continuando con el análisis, fue necesario realizar las Hibridaciones retóricas en lo referente a las funciones retóricas del discurso que articulan dos dimensiones sustanciales en primer lugar se toman las operaciones que parten de una proposición simple para modificar ciertos elementos y conformar una proposición figurada y las relaciones que hacen referencia a su naturaleza en unión con otros elementos elaboradas por Durán, citado en (Gamonal, 2004), en la que la proposición simple es modificada por la acción crítica inherente a la caricatura elaborada por Insuasty, la cual da otro sentido. Esta relación se presenta en la tabla 2 dentro de la cual se ubicó en el eje vertical los tipos del discurso y en el eje horizontal los criterios.

La síntesis del análisis semiótico discursivo se presenta con los esquemas utilizados por el caricaturista Insuasty.

Implícitos: igualdad, oportunidad, económica, ideológicos, patriotismo, mentira, hipocresía.

- A) Acción política: acuerdo comercial, «beneficio común», desigualdad.
- B) Eso crees tú: ventaja comercial, mentira, engaño, opresión, abuso, satisfacción de Uribe («¡Qué alegría!»).
- C) Mano derecha al pecho: implícito gesto fingido del sentimiento patrio, mueca «sarcasmo», «partes iguales», (mentiras) doble cara.
- D) Recursos gráficos: globos, texto en palo seco y en mayúsculas, signos de exclamación, línea fluida y adecuada caracterización de los personajes.

El análisis muestra la relación directa entre las figuras retóricas en una interrelación con los códigos verbales y visuales. Se pone en evidencia la narración gráfica, así como verbalmente dentro del diálogo se muestra la acción política ejercida sobre el presidente de Estados Unidos.

RELACIÓN ENTRE ELEMENTOS VARIANTES	OPERACIÓN RETÓRICA			
	A ADJUNCIÓN	B SUPRESIÓN	C SUSTITUCIÓN	D INTERCAMBIO
1. IDENTIDAD	Repetición: tratado de libre comercio TLC en parte iguales		Hipérbole: exageración gráfica con el cambio de tamaño.	Inversión: acción o acto de invertir
2. SIMILITUD • DE FORMA • DE CONTENIDO	<ul style="list-style-type: none"> • Comparación: símil • Comparación por tamaño. Corbata y corbatín • Escala de • símil, acción o acto de comparar 		<ul style="list-style-type: none"> • Alusión: refiere a la superpotencia en cabeza del presidente Buch y Álvaro Uribe Vélez • Metáfora: igualdad. Nuestros países se verán beneficiados por partes iguales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Endíadris: tratado de libre comercio con Estados Unidos, sobre la igualdad
3. OPOSICIÓN • DE FORMA • DE CONTENIDO	<ul style="list-style-type: none"> • Enganche: tratado de libre comercio entre Estados Unidos y Colombia. Igualdad 	<ul style="list-style-type: none"> • Reticencia: eso crees tú es igual a la malicia 		
5. FALSAS HOMOLOGÍAS • DOBLE SENTIDO • PARADOJAS		<ul style="list-style-type: none"> • Preterición: «igualdad» 		

Tabla 2. Matriz de Relación y Operación

CONCLUSIONES

Sobre el papel de la investigación en términos de la fenomenología, y de acuerdo con (Hernández, 2006), «El ser humano es una persona que significa, es decir, que da significado a cosas del mundo y deriva significados de ella» (p. 639), pues las cosas del mundo se perciben a través de la experiencia ya que solo quien tiene la experiencia puede potencializar y asegurar resultados, después aparece la evaluación que da sentido a la experiencia.

La primera caricatura política que se conoce en la región data de 1862 publicada en el periódico *El Espectador* de Pasto. De esta manera, tan solo hasta 1981, un periódico de la región, *Amauta*, trata temas de sobre política. Luego, ya en 1983, *Diario del Sur* publica caricaturas en la sección de opinión permanentemente hasta la actualidad, mientras que en 1984 hizo su debut en el periódico *El Derecho*. Esto, a diferencia de otras regiones como Antioquia, Bogotá o Santander con una antigua presencia de la caricatura política diaria.

Los discursos de la caricatura política publicada en la prensa de en Pasto, proporciona un perfil que desde su visualidad es equivalente a las prácticas semióticas discursivas, dentro de las cuales sobresalen diferentes visiones en torno a las dimensiones sociales, políticas, históricas y culturales. Dentro de las cuales se reconfiguran elementos dinámicos del orden institucional y por ende lo que se margina de él, a través de las prácticas subjetivas que se materializan por medio de los discursos que surgen dentro del escenario político.

Los recursos gráficos en las viñetas, como los globos, las onomatopeyas, así como la distorsión, la transformación, las actitudes, las acciones, los gestos y los movimientos en la composición acentúan las

características de los mensajes. En tal sentido, se observa una interrelación directa entre los elementos discursivos y los elementos gráficos.

BIBLIOGRAFÍA

- ACEVEDO, D. (2009). *Político y caudillos colombianos en la caricatura editorial 1920-1950*. Medellín: La Carreta.
- BURDEAU, G. D. (2006). *Teoría constitucional e instituciones políticas*. Bogotá : Temis.
- CORAL, Zarama. (2016). *La caricatura en Pasto opinión, humor y reflexión desde la provincia colombiana (1950 -2013)*. Pasto: Editorial Institución Universitaria Cesmag.
- CORAL, Pantoja, Zarama. (2011). *Periódico El Derecho memoria de la cultura Nariñense*. Pasto: Editorial Institución Universitaria CESMAG.
- DE la Rosa, L. (19 de enero de 1913). Epistola. *Traca, Traca*, págs. 1-4.
- GAMONAL, R. (30 de febrero - marzo de 2004). *David Carson Contra Aristóteles: Análisis retórico del diseño gráfico*. Recuperado el 5 de septiembre de 2013, de <http://www.razonypalabra.org.mx>: <http://www.razonypalabra.org.mx/antiores/n37/rgamonal.html>
- GÖMBRICH, E. (1979). *Arte e ilusion*. Barcelona: Gustavo Gilli.
- GONZÁLES Ochoa, C. (2015). *El diseño como acción* . Manizáles : Editorial Universidad de Caldas.
- HERNÁNDEZ , F. (2006). Campos, temas y metodologías para la investigación relacionada . En M. G. F. Hernandez, *Bases para un debate sobre investigación artística* (págs. 681-713). Madrid: Ministerio de .
- HURTADO, De la Rosa. (7 de Febrero de 1911). *El Alfiler*. El Alfiler , págs. 1-8.
- MARTÍNEZ, M. C. (30 de mayo de 1943). Acta del tercer escrutinio de feos. *El Arlequín*, págs. 1-8.
- MCDONNELL, J. (2011). *Impositions of order: A comparison*. Central Saint Martins College of Art and Design,, 557-572.
- PÉREZ S, V. (1998). *Imprenta y periodismo en Pasto durante el siglo XIX*. En A. N. Historia, *Manual historia de Pasto* (pág. 268). Pasto: Graficolor.
- RUEDA, C. (22 de junio de 2011). Textos y contextos de la carictura política. (F. C. Bustos, Entrevistador)
- SÁNCHEZ, G. (24 de NÚMERO 78 NOVIEMBRE 2011 - ENERO 2012 de 2011). *Primera Revista Electrónica en América Latina Especializada en Comunicación*. Obtenido de <http://www.revistarazonypalabra.org/index.php/ryp>: http://www.razonypalabra.org.mx/varia/N78/2a%20parte/28_Sanchez_V78.pdf
- VILLAREAL, D. (17 de febrero de 1946). *Diario eventual*. Fray Trabuco, págs. 1-8.

ES *El espejo de Andrei Tarkovski: síntesis
de un análisis textual*

EN *Andrei Tarkovski's *The Mirror*:
synthesis of a textual analysis*

ITA *Lo specchio di Andrei Tarkovski: sintesi
di un'analisi testuale*

FRA *Le Miroir d'Andrei Tarkovski : synthèse
d'une analyse textuelle*

POR *O Espelho de Andrei Tarkovski: síntese
de uma análise textual*

Julio César Goyes Narváez

El espejo de Andrei Tarkovski: síntesis de un análisis textual

JULIO CÉSAR GOYES NARVÁEZ

Profesor asociado del Instituto de Estudios en Comunicación y Cultura (IECO) de la Universidad Nacional de Colombia . E-mail: jcgoyesn@unal.edu.co



RESUMEN (ESP)

El presente artículo es el resultado de la investigación en teoría y análisis textual del film *El espejo* de Andréi Tarkovski, que condujo a la tesis doctoral denominada *La mirada espejeante* (2015)¹. A la luz de las nociones nucleares de texto, sujeto y deseo, como campo interdisciplinario de gran eficacia para la investigación del audiovisual contemporánea, se lee en esta inigualable obra cinematográfica aquello que se repite, aglutina, hiende, espejea y que, estando al pie de la letra, no se muestra comprensible. Un saber surge en los tejidos y fracturas del film, en los enlaces del cine tarkovskiano con las vanguardias y con el cine posclásico, es decir, con aquel que deconstruyó el sujeto y la verdad, abandonando el relato clásico y su revisión manierista. No es lo que comunica (el mensaje) lo que despierta nuestro interés, sino aquello que está diciendo (la enunciación o escritura fílmica) como experiencia estética del sujeto del inconsciente.

PALABRAS CLAVE: Análisis textual, escritura fílmica, experiencia de lo real, punto de ignición, sujeto del inconsciente.

ABSTRACT (ENG)

This article is the result of an investigation in the theory and textual analysis of Andréi Tarkovski's film *The Mirror*, leading to the Ph.D. thesis *La mirada espejeante* (2015). In the light of the nuclear notions of text, subject and desire, as an interdisciplinary field highly useful for contemporary audiovisual research, one reads in this incomparable cinematographic work that which repeats itself, unifies, cuts open, mirrors and which, literally, does not show itself as comprehensible. A knowledge arises in the film's

texture and fractures, in the links of Tarkovski's films with the avant-garde and post-classical cinema, that is, the cinema that deconstructed the subject and truth, abandoning the classical narrative and its Mannerist revision. It is not what it communicates (the message) what arouses our interest, but what it is saying (the enunciation or filmic writing) as an aesthetic experience of the unconscious subject.

KEYWORDS: *Textual analysis, filmic writing, experience of reality, point of ignition, unconscious subject.*

RIASSUNTI (ITA)

L'articolo presenta i risultati della ricerca in teoria e analisi testuale del film *Lo specchio* di Andréi Tarkovski, condotta dalla tesi dottorale "*lo sguardo specchiante*" (2015). Alla luce delle nozioni nucleari: testo, soggetto e desiderio, come uno spazio interdisciplinare di enorme efficacia per la ricerca audiovisiva contemporanea, si scoprono in questo lavoro filmografico di Tarkovski, di altissima qualità, delle cose ripetute, messe assieme, che fendono, specchiano e, nel senso letterale, non sono comprensibili. Dal film emerge una sorta di conoscenza, proprio dal tessuto e dalle fratture filmiche, anche dai collegamenti tra la filmografia tarkovskiana, quelle recentemente sviluppate e il cinema postclassico, cioè, quella conoscenza che ha deconstruito il soggetto e la verità, abbandonando così il racconto classico e la revisione manierista. Il nostro interesse non viene da quello che comunica (il messaggio) bensì dal modo in cui va detto (la scrittura fílmica o enunciata) come esperienza estetica del soggetto dell'inconscio.

PAROLE CHIAVI: *Analisi testuale, scrittura fílmica, esperienza di realtà, punto d'ignizione, soggetto dell'inconscio.*

¹ El texto completo fue publicado en la *Colección Obra Selecta*, editorial Universidad Nacional de Colombia, 2016, y tuvo como fondo la filmografía del director de cine ruso Andréi Tarkovski, en especial su obra nuclear *El espejo* (1974). Ver Goyes (2016), Torres (2017).

RÉSUMÉ (FRA)

Cet article présente le résultat de la recherche en théorie et analyse textuelle du film *Le Miroir* d'Andrei Tarkovski ayant conduit à la thèse de doctorat intitulée *La mirada espejeante* ["Le regard miroitant"] (2015). À la lumière des notions nucléaires de texte, sujet et désir, comme champ interdisciplinaire de grande efficacité pour la recherche au sujet de l'audiovisuel contemporain, on lit dans cette incomparable œuvre cinématographique ce qui se répète, agglutine, fissure, miroite, et qui, si on le prend au pied de la lettre, n'apparaît pas compréhensible. Un savoir émerge dans les tissus et les fractures du film, dans les liens du cinéma tarkovskien avec les avant-gardes et avec le cinéma postclassique, celui qui a déconstruit le sujet et la vérité, en abandonnant le récit classique et sa révision maniériste. Ce n'est pas ce que le film communique (le message) qui suscite notre intérêt, mais ce qu'il dit (l'énonciation ou écriture filmique) comme expérience esthétique du sujet de l'inconscient.

MOTS-CLÉS: *Analyse textuelle, écriture filmique, expérience du réel, point d'ignition, sujet de l'inconscient.*

RESUMO (POR)

O presente artigo decorre da pesquisa teórica e da análise textual do filme *O Espelho* de Andrei Tarkovski, que foi base para a tese de doutoramento denominada *La mirada espejeante* – 2015 (*O Olhar cintilante*). À luz das noções nucleares de texto, sujeito e desejo, como campo interdisciplinar de grande eficácia para a pesquisa do audiovisual contemporâneo, lê-se nessa incomparável obra cinematográfica aquilo que se repete, aglutina, fende, espelha e que, ainda que ao pé da letra, não se apresenta compreensível. Um saber emerge nos tecidos e rupturas do filme, nos elos do cinema tarkovskiano com as vanguardas e o cinema pós-clássico, isto é, com aquele que desconstruiu o sujeito e a verdade, abandonando o relato clássico e sua revisão maneirista. O que é comunicado (a mensagem) não é o que desperta nosso interesse, mas aquilo que se diz (a enunciação ou escritura fílmica) como experiência estética do sujeito do inconsciente.

PALAVRAS-CHAVES: *Análise textual, escritura fílmica, experiência do real, ponto de ignição, sujeito do inconsciente.*

*A la memoria de Blanca Elina,
mi madre.*

INTRODUCCIÓN

El espejo [Zéřkalo] (Waisberg y Tarkovski, 1974) de Andrei Tarkovski –como toda su cinematografía– se me manifestaba como una experiencia artística radical que parecía no abrir acceso a una lectura adecuada.² Estaba siempre al alcance una cita o una interpretación –a veces osada, cuando no oscura– que encontraba soporte en la imagen expresiva y autosuficiente, la extrañeza que despliega la narración en clave poética, la conmovedora búsqueda de la verdad de sus personajes o esa sensación de estar frente a una obra que despliega misticismo y filosofía. En cualquier caso, las preguntas no parecen modificarse: ¿por qué *El espejo* despierta tantas emociones encontradas?, ¿hay algún motivo para que muchos espectadores-críticos se nieguen a afrontar su cifra?, ¿el *film* solo se puede sentir y no explicar?, ¿cuál es la propuesta estética de *El espejo* que lo distancia de otros *films* de su generación y lo hace vigente en la actualidad?

El análisis del *film El espejo* es una dilucidación y una experiencia interior transformadora, debido a que apalabra el desgarró, la corrupción y la errancia que en él aguarda como diseminación del sentido, mascarada y

espejismo. Es espejeante la mirada porque en su espacio de escritura, que es huella del trabajo del sujeto con el lenguaje, quedan atrapadas las miradas de los personajes, del narrador-protagonista y del director, y porque en ese espejeante universo filmico fija y organiza la lectura y la escritura el espectador-lector-investigador. El lugar de producción de tal mirada y experiencia es la teoría del texto y análisis textual, práctica que acentúa el valor no del goce pulsional de la polisemia y la fragmentación, sino de la experiencia fundadora del lenguaje, de la configuración simbólica del sujeto que, a través de los relatos, sostiene lo humano.

El texto-*El espejo* es obra central y eje especular de la cinematografía de Andrei Tarkovski, puesto que en ella despliega con mayor eficacia su escritura filmica, el modo del relato (posclásico) y el tipo de héroe o protagonista (lírico). Es un texto donde se difuminan por completo los géneros y resalta la singularidad de la autoría. Este estudio, además, es un intento por franquear la mirada indescifrable de cierta crítica que convierte el cine de Tarkovski en la obra de un genio exclusivo e impenetrable, cuando no obscuro y anacrónico; aspectos que lo despojan de la trágica y valerosa experiencia humana que atraviesa su vida, así como de la propuesta central de su obra que lo convirtió en uno de los grandes maestros del cine.³

LA TEORÍA DEL TEXTO

En la época del derrumbe de los mitos, de los efectos deconstructivos del sujeto, del relato y la verdad, la teoría general del texto articula el sujeto con el deseo y el lenguaje, intentando reconstruir lo hasta ahora deconstruido por los discursos de la posmodernidad. El análisis del texto no se queda en las categorías y taxonomías de tipo estructural y lógico que desarticulan

2 Tarkovski Andrei, *El Espejo* (Zerkalo, 1974), production Mosfilm, Moscú, 1974. Los fotogramas que acompañan este artículo pertenecen al *film* de la Colección DVD, Track Media, Barcelona, 2006.

3 *El espejo* (Waisberg y Tarkovski, 1974), tráiler original: https://www.youtube.com/watch?v=dSpVGW5BxFc&feature=player_embedded

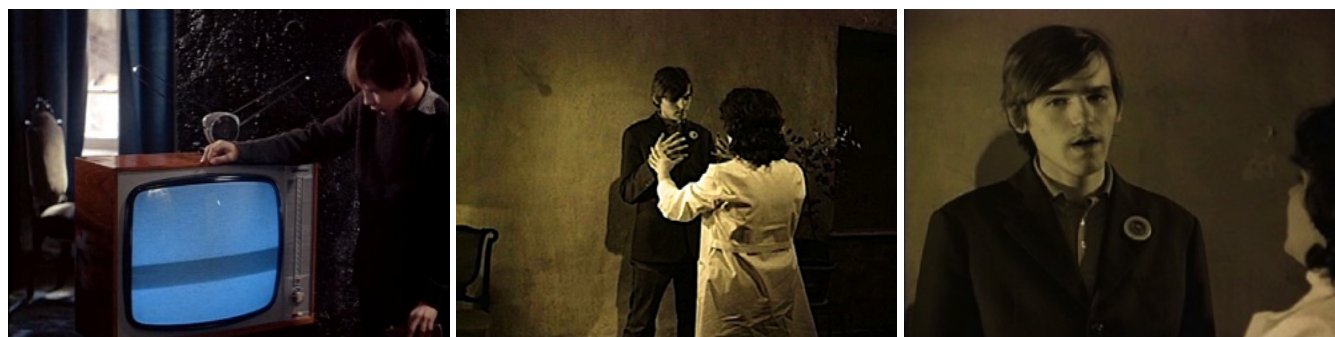


Figura 1. El prólogo: el tartamudo. *El espejo* (película, 106 minutos), de E. Waisberg y A. Tarkovski, 1974, Unión Soviética: Mosfilm.



Figura 2. El inicio del film. El espejo (película, 106 minutos), de E. Waisberg y A. Tarkovski, 1974, Unión Soviética: Mosfilm.

la subjetividad que lo recorre. Lo que aquí se propone es acrecentar la experiencia del sujeto al trabajar con su deseo.

La mirada espejeante es el resultado de la andadura por el texto-*El espejo* (Waisberg y Tarkovski, 1974), desde las nociones nucleares de la teoría del texto y el análisis textual a la manera como han sido desarrolladas por el investigador y profesor de la Universidad Complutense de Madrid, Jesús González Requena⁴: el lenguaje movilizado en el entramado de texto, sujeto y deseo; la escritura y la lectura como experiencia del lenguaje y como procesos distintos a los de la comunicación, cuya eficacia es transportar el mensaje sin fisuras; el sujeto de la enunciación y del inconsciente que emerge en las hendiduras de la escritura fílmica; la experiencia de lo real que tiene su origen en el punto de ignición (escozor que atrae el no saber) y que a su vez desestabiliza el sentido tutor o sentido cristalizado por la crítica y fijado por la ideología; los modos del relato (clásico, manierista y posclásico) como ámbitos para pensar la crisis de los relatos míticos, la disolución del héroe y la deconstrucción del sujeto y la verdad; y los tres niveles de análisis: lo semiótico (los signos), lo imaginario (las imágenes) y lo

real imposible de significar (del sexo, la violencia y la muerte) articulados a la dimensión simbólica del lenguaje (González, 2006).

La razón comunicativa desecha las imágenes enigmáticas e incoherentes y homogeniza las múltiples voces que despliega la subjetividad, o las explica como defecto del sistema cognitivo donde todo coincide o debe coincidir. El texto artístico no es inteligible, pues es el blanco de lo real, ese desgarrar que fuera de los signos y las imágenes no es articulable e imposible de soportar. En esta frontera insondable del lenguaje se instala el punto de ignición, una noción propuesta por González Requena para afrontar la lectura del texto en general y el fílmico en particular como «saber de procedimiento» y no como «mera garantía de objetividad» (González, 2005, pp. 37-38). Esta cronotopía concreta del texto fílmico del cual el sujeto nada sabe es una punzada que hienden y reclama insistentemente una lectura y escritura al pie de la letra; es decir, deletrear, no interpretar.

El análisis textual es pensamiento y práctica a la vez, de la misma forma que la lectura no puede performar otra cosa que la escritura. Sigmund Freud, al reconocer el poder de la palabra, funda en ella su método; observa que el analizado habla, dice, relata, pero así mismo calla, resiste, enmudece. Al poner en práctica el método

4 Véase la página web: <http://gonzalezrequena.com/index.html>



Figura 3. La madre levitando. El espejo (película, 106 minutos), de E. Waisberg y A. Tarkovski, 1974, Unión Soviética: Mosfilm.

textual, el analista focaliza no solo lo que el texto dice, sino que atiende a su apalabramiento y a los silencios contenidos en él. Tiene sentido, entonces, la idea de que tanto los sueños como las obras de arte pueden ser abordados como textos semejantes y diferentes al mismo tiempo, pues es la experiencia estética de un sujeto que deja hablar al texto e intenta en su escucha caminarlo y padecerlo acudiendo a voces iluminadoras que se citan y reflexionan cuando el desarrollo mismo de la escritura así lo requiere.

En el análisis se usan algunos conceptos y procedimientos del psicoanálisis, la semiótica, la antropología y la cinematografía. De allí que si las teorías y métodos que dan cuenta de la significación (comunicación) no se hacen cargo de la experiencia estética (el sentido), el análisis textual lo hace reintroduciendo la experiencia del sujeto (su deseo) en la materialidad del lenguaje, enfrentando el *sentido tutor*, que es la cara de la evidencia (la ideológica) que se eclipsa descubriendo otra oculta donde la interrogación florece (la textual); ese sentido fijado limita y cristaliza la lectura evitando que el lector nada quiera saber de lo que en esa andadura podría desgarrarle (González, 1991, pp. 7-11).

El hecho de que el texto sea intransitivo y reticente al significado implica que quien lo analiza no pueda tejer todas las significaciones que circulan en su textualidad; el analista asume y se compromete con aquellas resonancias que logran darle sentido a su experiencia textual y que movilizan su inconsciente en procura de articular las dimensiones imaginaria y simbólica. La lectura al pie de

la letra o deletreo se manifiesta como huella textual —la palabra, la imagen, el plano, el sonido, el gesto, el silencio—, como evidencia de las acciones del deseo del sujeto en su enfrentamiento con lo real.

Sin el contrato tácito entre director-film-espectador, es decir, sin la experiencia del lenguaje del inconsciente, no es posible que haya una identificación primaria con la narración cinematográfica, más allá, claro, de las identificaciones secundarias con actores y actantes que resultan contradictorias por la conmoción que expresan. Después de todo, una obra de arte supone la ligazón orgánica entre idea y forma, y puesto que para Tarkovski el cine es el arte más realista, *El espejo* está destinado a emocionar con los acontecimientos que narra y la profundidad de sus imágenes que se concatenan entre sí de forma poética, pues no son verosímiles; la realidad tarkovskiana es más fantástica de lo que parece y guarda una verdad tan personal como universal que no repara en expresarla. Lo real brota del interior de este artista tanto como viene del exterior desgarrándolo; su intento por contenerlo y evitar que lo humano se deshaga es parte de su sacrificio.

EL TEXTO FÍLMICO

La bibliografía existente sobre la obra del cineasta ruso está concentrada, en su mayoría, en los primero y últimos *films*, o trata en general toda la producción del autor en

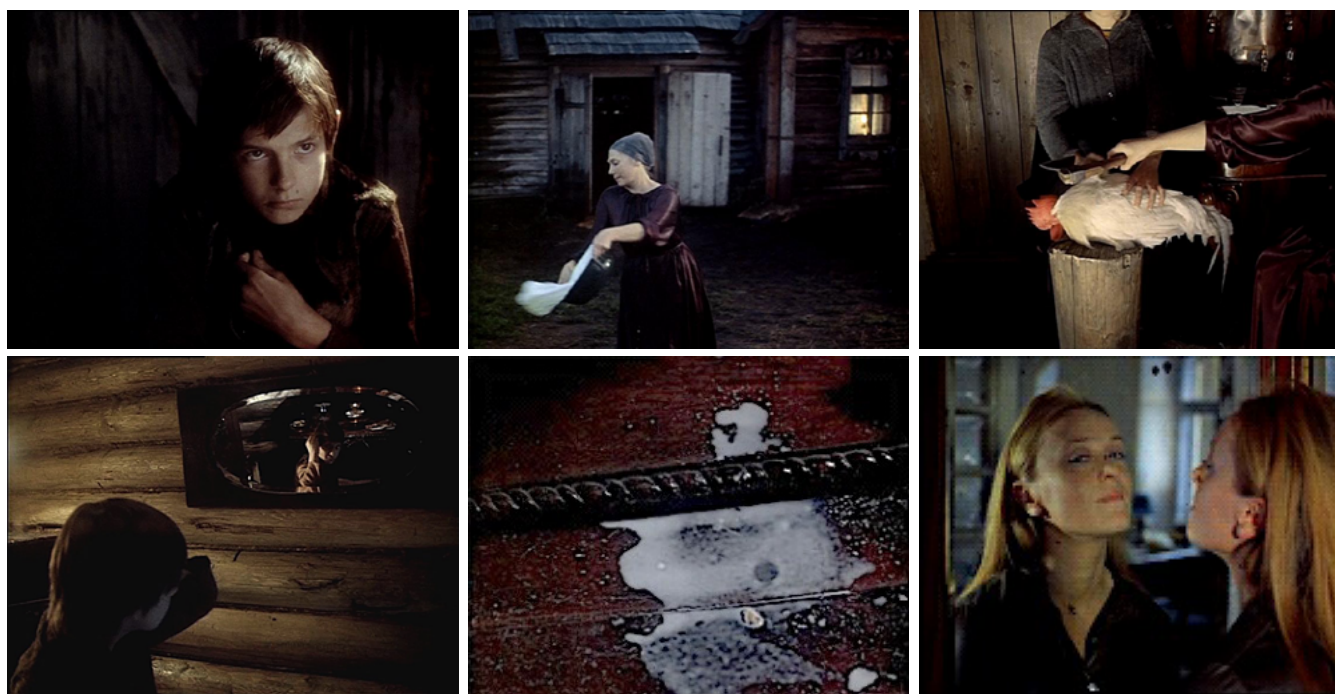


Figura 4. La casa del espejo. *El espejo* (película, 106 minutos), de E. Waisberg y A. Tarkovski, 1974, Unión Soviética: Mosfilm.

relación con su vida. De *El espejo* se encuentran capítulos de libros y, sobre todo, artículos en revistas, la mayoría difundidos por Internet, con excepción de *Mirror* (2001) de Natasha Synesius, considerada la primera tesis sobre la película (Synesius, 2000)⁵. El análisis textual da cuenta de cómo *El espejo* transgrede los géneros cinematográficos y es el eje biconvexo al interior del cual reverberan efectos de sentido en relación con toda la filmografía del director ruso: la anterior (*Los asesinos* [Ubitytsy], 1958; *El violín y la apisonadora* [Katok i skripka], 1960; *La infancia de Iván* [Ivanovo Destvo], 1961; *Andrei Rublev*, 1966 y *Solaris*, 1972) y la posterior (*Stalker*, 1979; *Nostalgia* [Nostalgia], 1983 y *Sacrificio* [Offret], 1986).



Figura 5. *El espejo: eje biconvexo.*

Las relaciones intertextuales de *El espejo* con la obra cinematográfica de Andrei Tarkovski y de esta con el contexto histórico y cultural ruso son complejas y contradictorias; su producción artística y posición estética creó desconcierto en el régimen socialista posestalinista e incomodó también a occidente. A nivel de la lectura intertextual de la obra tarkovskiana se observan influencias decisivas de pintores como Andrei Rublev, Leonardo da Vinci, Vittore Carppacio, Piet Mondrian y Kasmiri Málevich; de músicos como Johann Sebastian Bach, Giovanni Battista Pergolesi, Henry Purcel y Vyacheslav Ovchinnikov; de filósofos como Friedrich Nietzsche, Pavel A. Florenski y Viatcheslav Ivanovich;

5 Hasta julio de 2015, fecha en que se cerró la investigación denominada *La mirada espejante*, el autor no tuvo noticia de otras alternativas editoriales u otras investigaciones que se hayan terminado o publicado teniendo como única referencia el film *El espejo* de Andréi Tarkovski. Sin duda, el interés que hoy despierta la obra del cineasta ruso arrojará innumerables fuentes bibliográficas.

de narradores y poetas de la talla de Aleksandr Pushkin, León Tolstoi, Fiódor Dostoievski, Borís Pasternak, Osip Mandelstam, Marcel Proust, Hermann Hesse, Arseny Tarkovski (su padre), y cineastas vanguardistas como Alexander Dosvzhenko, Mijail Romm, Luis Buñuel, Robert Bresson, Ingmar Bergman.

El análisis del film asume la composición de la obra intentando encontrar no una normativa que la expresa como el objetivo final, sino un itinerario creativo, pulsional, emotivo que da cuenta de la lucha lírica que libra el héroe entre la trama y el fondo. Siguiendo la lógica poética del film se identifican once secuencias: la estética del tartamudo (el prólogo), de la omnisciencia a la presencia, la escena primaria, la errata y la culpa, el eterno retorno, lo real es increíble (el centro del film), el sueño reiterativo, la dacha gótica, la casa *El espejo*, la voz de Orfeo y el retorno ventral. Un montaje heterodoxo, como insólita fue la concepción del guion y su rodaje. ¿Cuál es el género: dramático, lírico, épico? ¿Es un documental y/o un argumental? ¿Es una docuficción, un falso documental, un ensayo audiovisual? ¿Es experimental, *underground*? En fin, las preguntas podrían prolongarse, pues esta es una de las características artísticas que hace de *El espejo* una de las obras cinematográficas más inquietantes de la segunda mitad del siglo xx y aún hoy mantiene relevancia.

Aunque la tarea comenzó con algunas secuencias que el punto de ignición convocaba —en desorden y sin conexión aparente entre sí—, para la redacción final de este estudio las secuencias aparecen en el orden narrativo en el que el film tiene lugar. Con esta estrategia se intenta seguir el mismo procedimiento que el director concibió para darle coherencia poética al montaje. Un par de pistas señaladas tanto por el coguionista (Alexander Misharin) como por el propio director muestran dificultad para ordenar el material capturado en el rodaje, pues el guion aportó muy poco. El montaje final fue fruto del hallazgo de una pieza que armó el rompecabezas y que se ubicó en el prólogo cobrando sentido. Dicha secuencia es un documental de corte científico donde aparece un chico tartamudo que es hipnotizado por su psicoterapeuta y quien finalmente logra que hable de forma clara y fuerte. Sin embargo, el film debía comenzar de manera distinta, pues hay otra pista que posee carácter más narrativo y autobiográfico: es la escena de un hombre que al borde de la muerte recuerda y narra su infancia. No obstante, esta escena que señala directamente al director del film se montó antes del final; en su lugar y aunque no estaba previsto, se introdujo en el esquema narrativo a un narrador-personaje (álter ego del director) que comparece —voz en off— detrás de la cámara que ve y participa de la escena a partir de los recuerdos.

En el texto *El espejo* se advierte que el lenguaje es movilizado en su totalidad no por el deseo, en cuanto relato que carga una promesa, sino por su déficit, como fascinación que el narrador-personaje (álter ego del



Figura 6. Los niños de la guerra. *El espejo* (película, 106 minutos), de E. Waisberg y A. Tarkovski, 1974, Unión Soviética: Mosfilm.

director) experimenta con el objeto del deseo: su madre. El sujeto escindido emerge en los intersticios de la enunciación fílmica, en las fisuras y huellas que desata la experiencia de lo real que en *El espejo* habita. Este sujeto que no existe a priori ni es racional, sino inconsciente, tartamudea sin saber quién es o qué dice produciendo diversos efectos de sentido y se materializa y apasiona en los límites donde el relato parece desvanecerse por completo. Es una narración fragmentaria, aglutinadora, repetitiva; en una palabra, espejeante. Es tarea, entonces, apalabrar simbólicamente esa pulsión deconstructora, darle forma a lo indecible del espacio sagrado del texto artístico e inteligibilidad a lo real en tanto escapa al orden de los signos y al de las imágenes. Lo textual es entendido aquí como ámbito estético que interroga la verdad del sujeto desestabilizando el sentido fijado: un *film* autobiográfico y en cierto sentido biográfico, pues el espectador cree ver su reflejo en la película; es la historia de un hombre moribundo que reflexiona sobre los momentos esenciales de su vida. Sin duda, es más complejo que eso.

Como en otros *films* de Tarkovski, en la narración de *El espejo* parece dibujarse, en un principio el deseo de un sujeto por cumplir con una tarea en busca de un objeto del que carece, mas si el narrador protagonista intenta cumplir con una tarea, incluso, pareciendo que la cumple, no obtiene finalmente objeto de deseo alguno y la conciencia de este desgarró termina regresándolo al silencio de lo inanimado, al origen donde todo está

por comenzar. No en vano los personajes tarkovskianos se marginan, inmolan o caen en la locura. El relato no narra trayecto alguno, sino que acontece poéticamente por asociaciones, pivota en espejo prolongando el cierre indefinidamente; de allí la presencia del prólogo y el epílogo. Alex (Andrei), el narrador-protagonista de *El espejo*, se destina a sí mismo la tarea de poner en escena los recuerdos más vívidos, esforzándose por no agregarles nada ajeno a su propia naturaleza, no importa si son o no agradables. El cineasta quiere contar sus fantasmas traumáticos, pero no puede hacerlo más que a partir de «recuerdos encubridores» que la memoria consciente selecciona como auténticos, tal como lo supone el psicoanálisis freudiano (Freud, 1908).

El protagonista de *El espejo* no es un héroe de fuerza y excelencia, sino un «héroe lírico» que recoge vestigios como arqueólogo; un notario de signos que da testimonio del desbarajuste del mundo que intenta salvar; en realidad es una persona que intenta expresar su experiencia interior y, por lo tanto, es más pensamiento que acción, o acción absurda que no alcanza a ser acto necesario. La crisis o expulsión del héroe de la imaginación artística y la renuncia al relato clásico que comenzó con el romanticismo y se afirmó con las vanguardias es un rasgo consolidado en la cinematografía de Tarkovski; no obstante, padece esta ausencia con nostalgia. Es esta autoconciencia la que hace que exista contaminación manierista en su escritura. En *El espejo*, en *Esculpir el tiempo*



Figura 7. La escena primaria. El espejo (película, 106 minutos), de E. Waisberg y A. Tarkovski, 1974, Unión Soviética: Mosfilm.

[Sapetscatljonnoje vremja] (1986)⁶, como en *Martirologio* [Tagebucher] (1970-1986), obra que recoge su pensamiento, no cesa de evocar lo clásico al interior mismo del encuentro de los contrarios: atracción y repulsión; lo bello al filo del horror. No en vano el cineasta escribe que es imposible decir con precisión si el retrato de la Ginebrina de Benci de Leonardo Da Vinci que cita en un momento del *film* resulta simpática o desagradable, porque atrae a la vez que repele:

6 El libro de Tarkovski se ha traducido del alemán en dos versiones: la edición española de la RIALP es *Esculpir en el tiempo* (primera edición, 1991); la mexicana de la UNAM es *Esculpir el tiempo* (primera edición, 1993). Ver también: Goyes, J.C. *La poesía fílmica de Andrei Tarkovski* (pp.223-237). En: Miguel Borrás, M. (Editora) (2018). *¿Qué es el cine?* IX Congreso Internacional de Análisis Textual, Ediciones Universidad de Valladolid, España. <http://cort.as/-ImaZ>

Hay en ella algo inexplicablemente bello y algo declaradamente diabólico, que nos asusta. Algo diabólico no en el sentido de la atracción romántica. Algo que, simplemente, está más allá del bien y del mal. Una magia de signo negativo, que encierra algo casi degenerado y, sin embargo..., bello. (Tarkovski, 2005, pp. 131-132)

Varias isotopías ponen cierto orden textual a la mirada espejeante del *film*: una es el viento, metáfora de la ausencia/presencia del padre que rodea la dacha, que la azota y se marcha, y las voces *acusmases* (Chion, 1990, 2004) del narrador-protagonista y del padre poeta, omnipotentes, atemorizantes, melancólicas. Las palabras no explican las imágenes, sino que crean un mundo paralelo, como la banda sonora, multiplicando los efectos de sentido. La presencia de los poemas de



Figura 8. A. *María* (Margarita Terékova). *El espejo* (película, 106 minutos), de E. Waisberg y A. Tarkovski, 1974, Unión Soviética: Mosfilm. B. *La Ginebrina de Benci* (pintura al temple y óleo sobre tabla), de Leonardo da Vinci, (1474-76), Washington: Galería Nacional de Arte. C. *María Tarkovskaia*, madre de Andrei Tarkovski. *El espejo* (película, 106 minutos), de E. Waisberg y A. Tarkovski, 1974, Unión Soviética: Mosfilm.

Arseni Tarkovski revelan la identificación conflictiva entre el padre y el hijo, en el centro mismo de la conciencia creativa. Si Arseni (el padre) era poeta verbal, Andrei (el hijo) lo será de la imagen. Si las palabras son débiles —decía Tarkovski—, la imágenes son fuertes, absolutas, bellas, eternas; he allí el perfil agonístico con sus padres artísticos (Bach, Da Vinci, Nietzsche, Pushkin, Dostoievski, Bresson) y con su padre biológico no a nivel edípico, sino a nivel imaginario, en la expresión poética.

La casa es otra isotopía, en ella la madre bordea los límites entre el recinto y el bosque, junto a ella las puertas y la imposibilidad de abrirlas, o cuando están abiertas el niño accede en medio del suspenso hacia algo siniestro que se precipita; tales son las imágenes de la mano que acosan desde la sombra o el pavoroso viento que libra un combate con las cortinas en el umbral de la habitación. Lo propio ocurre en algunos momentos del film con la cámara que en subjetiva franquea la prohibición y logra otear por entre las habitaciones sin detenerse, pues algo la hace huir. Las mujeres reinan en las entradas de las casas; ellas obstruyen y/o permiten el paso hacia su

interior. Inevitable asociar el borde topológico adentro/afuera donde se mueve el inconsciente, con las isotopías prohibición/transgresión, afecto/rechazo que se leen en la leche arrojada al piso por una campesina frente al hijo y su madre, en la que gotea mientras Alexéi se mira indescifrable en *El espejo* y en la imposibilidad del niño de beber la leche del jarrón. La leche asociada a lo nutricio y materno no puede ser consumida; la madre se ve siempre a distancia de su hijo, extraña e inalcanzable.

Los espejos componen una potente isotopía que, desde el inicio hasta el final de la película, se formulan como modos de representación de la realidad (la televisión, el cine, la fotografía), metáfora de la historia y la memoria (identidad, generaciones, cultura) o del acto creativo (lógica poética, conciencia imaginaria entre la palabra y la imagen). En *El espejo* todo se refleja y repite: personajes (los mismos actores), movimientos de cámara y fotografía (el travelling, los sepas, el blanco y negro), objetos escénicos (el jarrón, el libro, la mesa, el cuchillo), materias (leche, agua, barro, árboles), espacios escenográficos (la dacha, el apartamento), ambientes sonoros (música,



Figura 9. *El incendio*. *El espejo* (película, 106 minutos), de E. Waisberg y A. Tarkovski, 1974, Unión Soviética: Mosfilm.



Figura 10. La casa en el bosque: el punto de ignición. El espejo (película, 106 minutos), de E. Waisberg y A. Tarkovski, 1974, Unión Soviética: Mosfilm.

sonidos naturales). Frente al espejo de la casa del bosque algo alumbra y apaga; tiene lugar una de las experiencias más dolorosas y conscientes de cuantas hay en el *film*; lo demuestra la imagen del espejo que arde literalmente en llamas, insertada en la introspección que lleva a cabo Alexéi a los trece años. Esta escena que interroga su identidad rima con el «secreto femenino» que comparten su madre y Nadezha en la habitación contigua a puerta cerrada, y con la mirada del narrador-personaje detrás de la cámara. Es una escena que en seguida reenvía a otra interrogación identificatoria de Alexéi a los cinco años, vinculando una capa del pasado al presente: después de ser perseguido por el tempestuoso viento que coincide con la voz en *off* del poeta-padre, el niño entra a una habitación sombría y frente al espejo intenta beber la leche del jarrón que soporta entre sus manos, pero fracasa; entonces nace como Orfeo teniendo que vivir con ese deseo no cumplido; de repente atraviesa el espejo en dirección a una «Eurídice pobre» (voz en *off* del poeta) para devolverla a la vida, pues del otro lado está el agua del estanque en donde el niño nada en dirección a su madre que lava la ropa en un manantial del bosque.

Los espejos, las puertas, los umbrales de la casa y el jarrón (con flores, con leche, con un reloj de cuerda) espejean como vivencia insatisfecha, narcisismo, prohibición, culpa y acto creativo melancólico. La conciencia fagocita otras conciencias, las voces son

fragmentos de otras voces en la estela de lo que el propio Tarkovski denominó «la sangre, la cultura y la historia», o «la niñez, la patria, la tierra» (2005, p. 2018). El acto creativo que se formula aquí asocia imágenes-tiempo directas (Deleuze, 1985), memoria traumática, naturalismo pulsional, materialismo surreal; toda una cinematografía como espejo del sujeto moderno. Una ambigüedad original, una diosa atractiva y repulsiva recorre el *film* de Tarkovski. Frente al cine irónico, lúdico y de denuncia de su tiempo, *El espejo* es poético y filosófico; su material formal es experimental y se acerca al cine de ensayo.

El *film* que procura comportarse como un acto vital donde la emoción se eleva, es a la vez una experiencia que no fluye y que se cortocircuita como «un remolino de situaciones y de recuerdos» (Llano, 2003, pp. 367-369); en síntesis, una estética del tartamudeo. En este sentido, *El espejo* es un texto paradójico porque, al requerir enfatizar los lazos afectivos entre los personajes, las generaciones, la memoria familiar y el tiempo histórico, la comunicación tartamudea.

Como todo artista moderno, el cineasta encuentra riqueza creativa en la infancia, y es esta la que motiva su arte, sin embargo, el narcisismo primario, la melancolía de esa pérdida originaria y los «diversos complejos» de los cuales quiere liberarse el personaje son aspectos de la vida rodeados de palabras débiles que no pueden localizarlos y decir lo que quisieran. El protagonista-narrador es un



Figura 11. La Eurídice pobre. El espejo (película, 106 minutos), de E. Waisberg y A. Tarkovski, 1974, Unión Soviética: Mosfilm.



Figura 12. El viento que persigue y la imposibilidad de entrar. *El espejo* (película, 106 minutos), de E. Waisberg y A. Tarkovski, 1974, Unión Soviética: Mosfilm.

melancólico y esquizoide que no acata la ley ni confía en la palabra pues «las palabras son débiles» (escena de donde el hijo y la madre hablan por teléfono); por ello, se enfrenta a su tensión simbólica y solo le importa la verdad desnuda de los recuerdos, la masa emocional de cada instante vivido, archivado en la memoria y recordado de manera fragmentada y poética. *El espejo*, al involucrar la experiencia propia y los sentimientos de los demás, es un texto confesional, evocador de cosas que debiendo permanecer ocultas retornan e intentan superar una experiencia pasada, un deseo insatisfecho. El espectador de *El espejo* está frente al *déjà vu* de lo siniestro: abandono del padre, escena primaria, deseo incestuoso, anhelo de eternidad, culpa, eterno retorno, crítica a la palabra que, paradójicamente, no cesa de decirse. En el relato posclásico la palabra carece de simbolismo, o cuando menos está rota y alucina; no guía, sino que arrastra a lo oscuro de la condición humana.

El narrador-protagonista, atendiendo una carencia comparece en el *film* como huella de la realidad (imágenes fragmentos) que anhela dolorosamente lo absoluto y cuya justificación «son las convulsiones del alma por las que debe atravesar al final de sus días» (Tarkovski, 2005, p. 233). En su lecho de muerte y como una estremecida proclama al hombre contemporáneo, el héroe-lírico

sabiéndose un pájaro que no puede volar se declara impotente y egoísta: «¡Dejadme en paz! Yo solo quise ser feliz». Culpable de no haber podido pagar la deuda contraída con la vida y de no haber correspondido a quienes lo aman, se afirma en los otros repitiéndose en los sueños, los recuerdos y las emociones, como en un espejo roto.

CONCLUSIONES

La teoría del texto y el análisis textual aplicado al *film* es una propuesta de lectura y escritura de gran eficacia para que el espectador —llámese investigador, analista, crítico— enfrente la crisis de la cultura sin relato y el prestigio del lenguaje discursivo en la sociedad de la comunicación y la transparencia. La cultura educativa puede reactivar la experiencia del sujeto del deseo y del inconsciente como distinta —y por ello mismo necesaria— frente al sujeto estándar del discurso educativo de las competencias y habilidades lingüísticas bajo el modelo del aprendizaje significativo-comunicativo. Ante el conocimiento del cálculo y los resultados tangibles, es preciso abrirle espacio al saber de lo real de la violencia, el sexo y la muerte que pulsa sin sentido, sin forma, y



Figura 13. Andrei Tarkovski en *El espejo*. *El espejo* (película, 106 minutos), de E. Waisberg y A. Tarkovski, 1974, Unión Soviética: Mosfilm.

que amenaza todo el tiempo con desestabilizar la cultura. El sujeto que en la posmodernidad posestructuralista comparece precario como un espejo roto lleno de información y de mensajes que lo angustian puede ser acompañado con la producción de sentido y la dimensión simbólica de los textos míticos, sagrados, literarios, artísticos, como *El espejo*.

Tarkovski mantuvo una contradictoria relación con las vanguardias cinematográficas soviéticas comandadas especialmente por Serguéi Eisenstein y Dziga Vértov, a quienes veía como intelectuales del montaje y formalistas que impedían que "el público permita que sus sentimientos sean influenciados por su propia reacción ante lo que ven" (Tarkovski, 2013, 131). En cambio, reivindicó la fuerza telúrica de Alexander Dovzhenko, a quien llamó el verdadero poeta del cine. Cineastas de

su generación como Ingmar Bergman, Akira Kurosawa, Michelangelo Antonioni, Tonino Guerra, e incluso filósofos como Jean-Paul Sartre pudieron avistar la fuerza estética de su cine como algo singular e irrepetible que transita entre la realidad y el sueño.

El espejo es todo un palimpsesto de temas, personajes e imágenes que se reescriben constantemente. Así, por ejemplo, aspectos formales como el prólogo y el epílogo; la dacha, la madre, los espejos, la música y los sonidos de la naturaleza; las escenografías devastadas, húmedas y enlodadas, siempre en ruinas; el agua, el fuego, el aire y la tierra que coexisten en una pugna eterna que los une (*Eros*) y al tiempo los separa (*Tánatos*). Hecho significativo si se tiene en cuenta que su cinematografía proyecta un exacerbado romanticismo y la sensación extraña de ser un arte anacrónico al tiempo que experimental. Así, la imagen



Figura 14. *El retorno del padre / El libro de Leonardo da Vinci. El espejo* (película, 106 minutos), de E. Waisberg y A. Tarkovski, 1974, Unión Soviética: Mosfilm.



Figura 15. El final del film: la madre y sus dos hijos. *El espejo* (película, 106 minutos), de E. Waisberg y A. Tarkovski, 1974, Unión Soviética: Mosfilm.

es la observación de un hecho en el tiempo, una revelación de lo absoluto y lo verdadero con alcance universal. El cine es el arte más intimista y realista y, como espejo de la naturaleza, es un acto vital; es sueño y memoria creativa que difumina las fronteras entre la realidad y la fantasía; el director, sin otra mediación que las emociones, ofrece su mundo interior al espectador, que tiene que completar la obra filmica con sus propios vínculos poéticos; la banda sonora debe crear una extensión de las imágenes construyendo un mundo paralelo.

El cine tarkovskiano se realizó al margen de lo discursivo-lineal e ideológico, del drama y la acción externa; en su lugar encontró en las imágenes lo más interior y por tanto lo absoluto e infinito, lo real del sueño como espejo de la vida, el lirismo de lo concreto donde se esculpe el tiempo, la belleza de la desolación y las ruinas, lo atractivo y a la vez repulsivo de la naturaleza. Los personajes de las películas de Tarkovski

encarnan un humanismo que busca ciertos valores éticos y espirituales que, sin embargo, sobrepasan sus fuerzas y su destino. Queda, entonces, «la calma olímpica de la forma» (Tarkovski, 2005, p. 101), el arte como algo auténtico destinado a prevalecer. A partir de *El espejo* su cine se volvió más alegórico, místico y filosófico; el cine-acción de sus dos primeros largometrajes cedió ante el cine-pensamiento.

En *El espejo* la infancia es protagonista a través de un niño (Alexéi/Ignat) que es puesto en escena como alter ego de un narrador en off (Alexéi/director). El film cuenta la historia de un adulto que vuelca su interior de manera lírica, que muestra las imágenes tejidas por la memoria con los hilos de la infancia (la sangre), la historia (la patria) y la cultura (la tierra). Es cronotopo del pasado que sobrevive en un presente continuo, de las generaciones que no únicamente se enlazan, sino que se repiten, de la pesadilla acontecida en la infancia que no cesa en el

adulto, de las voces en *off* que configuran la conciencia y que más allá de redimir condenan; escenas todas a las que el narrador-personaje-director una y otra vez retorna. El tiempo no parece avanzar y pivota atrapado en la memoria y en los sueños, y el espacio reaparece como en un *déjà vu* de prohibición/transgresión. *El espejo* es el eterno retorno de la infancia a la melancolía por el padre ausente, a los recuerdos y sueños que donan omnipresencia e inmortalidad a la madre, representada también en la dacha y la naturaleza poderosa e indestructible. Como lo advirtió Fiódor Dostoievski en *Diario de un escritor* (1887), y cuyo texto reedita de varias formas el cineasta: los recuerdos de infancia son los que más influyen en el hombre; poco importa si se piensa o no en ellos y si son o no dolorosos.

La enunciación en *El espejo* no «habla claro», porque abandona la construcción dramática e intenta «suprimir del todo» el relato, se desentiende de los personajes y sus acciones y se concentra en el goce que los invade, en la verdad interior que los desgarran. La cámara es la pulsión escópica del narrador que no cesa de moverse, y las subjetivas no descansan en la mirada de los personajes, sino en objetos, sueños, fantasías, trozos de naturaleza, cosas donde el tiempo deja su huella. En la escritura filmica aflora el sujeto escindido de la modernidad y la quiebra del discurso comunicativo modélico de la estética posclásica. Este desgarramiento tiene que ver con la caída del universo simbólico que sostiene al relato clásico, con la palabra debilitada, con la omnipresencia tan atractiva como repulsiva de la madre que escribe la culpa del hijo, con la ausencia del padre en la estructura familiar no siendo posible la castración simbólica que fija el Edipo y con la identificación imaginaria del hijo con el padre.

En lo real del agua que es espejo de la maternidad, de lo informe y de la eternidad, Tarkovski fijó la imagen absoluta que invadió su mundo desde adentro e inundó su vida desde afuera. Desde su infancia el fuego pulsional de su deseo, en cuyo horizonte aparece el fantasma de la madre-diosa, no pudo ser modulado ni apagado porque, así como el agua acecha los alrededores de la dacha y destruye sus interiores, también la casa arde en llamas. El horror y las ruinas alientan lo bello. La imagen del agua es reiterativa y sorprendente porque aparece camuflada en cualquier estado de la materia; es una molécula (una mónada) de su remojo inconsciente que lo condujo al límite de lo irracional. No en vano, algunos de los títulos de *El espejo* fueron *El torrente loco*, *El día blanco*, *Confesión*, *Martirologio*. El retrato de la Ginebrina de Benci de Leonardo da Vinci le proporcionó la verdad que su espíritu necesitaba: atracción y repulsión. En ausencia del dios-padre emerge la diosa-madre. Al caer el padre en la cultura occidental se desvanece el mito y el relato, y toma posesión la divinidad femenina materna que reina en los

espejos, en el agua y el fuego, en las puertas y la casa, en el sueño y la naturaleza; que lo copa todo en una atracción fatal.

En la obra de Tarkovski, el *cucú* de un pájaro tartamudo marca su universo creativo, como el tiempo en el reloj de pared; no es gratuito que el *cucú* esté asociado a la madre y a la naturaleza, pues es el primer recuerdo que tiene de su infancia. La escena primordial de *El espejo* en el canto del cuclillo está asociado al viento entre el follaje y cuando la casa se desploma se hace intenso. Inevitable asociar el significado de ave de mal agüero que cifra la muerte entre los campesinos rusos. Lo que pudo haber sido devenir fue detención, como el ralenti de un plano secuencia que se repite: el tiempo fue, en resumen, represión y trauma. Para Sigmund Freud, en *Más allá del principio de placer* (1920 [2004]), el principio de repetición se presenta sin que el sujeto lo sepa, es la marca del trauma original del nacimiento y la impotencia del sujeto por borrarla (Freud, 2004). Pulsión de muerte, entonces, retorno de lo mismo. Si los sueños, como los mitos, los cuentos de hadas y las obras de arte pueden ser abordados como textos semejantes, *El espejo* es un intento angustioso por lo mismo que valiente, por realizar el deseo y concientizar la culpa, una experiencia profundamente humana por hacer aflorar aquello que estaba olvidado y/o reprimido.⁷

REFERENCIAS

- CHION, M. (1990). *La audiovisión*, Barcelona, España: Paidós.
- CHION, M. (2004). *La voz y el cine*. Madrid, España: Cátedra.
- DA Vinci, L. (1474-76). *La Ginebrina de Benci* [pintura al temple y óleo sobre tabla]. Washington: Galería Nacional de Arte.
- DELEUZE, G. (1985). *La imagen-movimiento*. Barcelona, España: Paidós.
- FREUD, S. (1972). *Obras completas IX*. Madrid, España: Amorrortu Editores.
- FREUD, S. (2004). *Obras completas XVIII*. Buenos Aires, Argentina: Amorrortu Editores.
- GONZÁLEZ Requena, J. (1991). S. M. Eisenstein: lo que solicita ser escrito. Madrid, España: Cátedra.
- GONZÁLEZ Requena, J. (2005). *El análisis cinematográfico (modelos teóricos, metodologías, ejercicios de análisis)*. Madrid, España: Universidad Complutense de Madrid.
- GONZÁLEZ Requena, J. (2006). *Clásico, manierista y posclásico. Los modos del relato en el cine de Hollywood*. Valladolid, España: Ediciones Castilla.
- GOYES, J. C. (2016). *La mirada espejeante: análisis textual el film El espejo de Andrei Tarkovski*. Bogotá, Colombia:

7 Ver película completa:
<https://www.youtube.com/watch?v=yXN5TZGmcZs>

- Obra selecta, Universidad Nacional de Colombia.
- LLANO, R. (2003). *Vida y obra de A. Tarkovski. I y II*. Valencia, España: Ediciones de la Filmoteca.
- SYNESIUS, N. (2000). *Mirror*. Londres-Nueva York: Tauris Publishers.
- TARKOVSKI, A. (2005). *Esculpir en el tiempo*. Madrid, España: Rialp.
- TARKOVSKI, A. (2013). *Esculpir el tiempo*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- TORRES L. (2017). Goyes Narváez, J. C. La mirada espejeante. Análisis textual del film *El espejo* (1974), de Andréi Tarkovski. *Actio*, 1, 126-130. Recuperado de http://www.iit.unal.edu.co/revista-actio/revistas/actio1-2017/actio1-2017_resena.html
- WAISBERG, E. (productor) y Tarkovski, A. (director). (1974). *El espejo* [película]. Unión Soviética: Mosfilm.

- ES** Diseño de muebles vs. columnas y un caso para la optimización del espacio de oficinas en instituciones del Estado colombiano
- EN** Furniture vs. column design and a case for optimizing office space in Colombia's government agencies
- ITA** Design di mobili vs colonne: ottimizzazione dello spazio negli uffici istituzionali dello stato colombiano, uno studio di caso
- FRA** Design de meubles vs colonnes. Une étude de cas sur l'optimisation de l'espace de bureaux dans les institutions de l'État colombien
- POR** Design de móveis vs. colunas e um caso para otimização do espaço de escritórios em instituições do estado colombiano

*David Ernesto Puentes Lagos
Sandra Lucía Mateus Castillo
Angie Paola Bello Cárdenas*

Diseño de muebles vs. columnas y un caso para la optimización del espacio de oficinas en instituciones del Estado colombiano

DAVID ERNESTO PUENTES LAGOS

Profesor asociado, Universidad Nacional de Colombia. E-mail: depuentesl@unal.edu.co

SANDRA LUCÍA MATEUS CASTILLO

Arquitecta de la Universidad de La Salle. E-mail: smateus@unal.edu.co

ANGIE PAOLA BELLO CÁRDENAS

Diseñadora industrial de la Universidad Nacional de Colombia. E-mail: apbelloc@unal.edu.co



RESUMEN (ESP)

El presente artículo es un estudio de caso en el que se identifican los problemas entre el espacio y el mobiliario. El problema surge de una interventoría para remodelar arquitectónicamente una entidad del Estado en el año 2017. Los datos obtenidos acá sirven de referencia para el Estado y los diseñadores de espacios públicos. Se privilegian las conclusiones surgidas de interacciones entre el diseño espacial y diseño de muebles. Se evita presentar un proyecto tradicional interiorista del sector privado: allí no hay términos de referencia, ni leyes estatales que limitan las decisiones. El proyecto se ejecutó en cinco etapas: en la primera, el anteproyecto, se elaboraron dos alternativas de diseño; en la segunda, el proyecto final, se seleccionó el diseño definitivo con la entrega de planos detallado; en la tercera etapa, la obra civil, se realizaron procedimientos de desmonte, mampostería y pisos; en la cuarta etapa, cableado estructural, se instaló todo el sistema eléctrico; finalmente, en la etapa de mobiliario, se compraron e instalaron puestos de oficina. Como metodología, se revisó la documentación del proyecto buscando los problemas y procedimientos de la interventoría con la intención de solucionar las interacciones del espacio y del mobiliario. Como resultados, se identificó la poca flexibilidad del mobiliario para adaptarse a los espacios arquitectónicos. La incompatibilidad del cableado, el sistema estructural del edificio y el sistema de mobiliario ocasionó pérdidas significativas de área y generó espacios arquitectónicos no usados. Hubo problemas para ubicar muebles debido a dimensiones entre columnas que impidieron la organización modular. Por último, el concepto estético de la entidad limitó una optimización del espacio.

PALABRAS CLAVE: *diseño industrial, diseño arquitectónico, diseño de mobiliario, remodelación.*

ABSTRACT (ENG)

This article is a case study in which the problems between space and furniture are identified. The problem arises from an audit on an architectural remodeling of a State agency in 2017. The data herein obtained serve as reference for the State and for designers of public spaces. Conclusions derived from interactions between spatial and furniture design are prioritized. A traditional interior design project from the private sector is avoided: here there are no terms of reference or state laws curtailing decisions. The project was implemented in five stages: at the first stage, blueprints, two alternative designs were presented; for the second, the final project, the final design was selected and submitted together with detailed plans; at the third stage, the construction work, included leveling, masonry and floors; for the fourth stage, structural wiring, the electrical system was installed; finally, for the final stage, furniture, office points were bought and installed. In terms of methodology, the project's documentation was revised, looking for audit's problems and proceedings to solve interactions between space and furniture. As a result, the furniture's poor flexibility for adapting to architectural spaces was identified. The incompatibility among the wiring, the building's structural system and the furniture generated significant area losses and resulted in unused architectural spaces. Problems regarding the placement of furniture, due to dimensions

between columns, made a modular organization impossible. Finally, the agency's aesthetic concept prevented the optimization of space.

KEYWORDS: *Industrial design, architectural design, furniture design, remodeling*

RIASSUNTI (ITA)

L'articolo presenta uno studio di caso in cui si identificano i problemi fra lo spazio e l'arredamento nati da una richiesta d'ispezione per ristrutturare architettonicamente gli uffici di un'entità dello stato, anno 2017. I dati ottenuti serviranno di riferimento sia per lo stato che per i progettisti degli spazi pubblici. Si mettono in rilievo le conclusioni venute dalle interazioni fra la progettazione spaziale e il design di mobili. Non si presenta qui un progetto tradizionale di design d'interni del settore privato, quelli in cui di solito non ci sono termini di riferimento, oppure leggi statali che limitano le decisioni. Il progetto è stato attuato in cinque fasi: il primo passo, oppure progetto preliminare, sono stati redatte due alternative di design; seconda fase, il progetto finale, si seleziona il design finale con la consegna dei piani dettagliati; nella terza fase, le opere civili, si smontano muratura e pavimenti; quarta fase, il cablaggio strutturale e l'impianto elettrico e, infine, nella fase di arredamento, si acquistano e installano mobili nei posti di lavoro. Metodologicamente, si esamina la documentazione del progetto alla ricerca di problemi e procedure dell'ispezione con l'intenzione di risolvere le interazioni fra spazio e arredamento. I risultati girano in torno alla limitata flessibilità degli arredi per soddisfare gli spazi architettonici. L'incompatibilità tra il cablaggio, il sistema strutturale del palazzo e il sistema dei mobili causa delle perdite significative di spazio e ne genera altri inutilizzabili. Ci sono stati problemi per situare i mobili a causa delle dimensioni tra le colonne che hanno impedito l'organizzazione modulare. Infine, la concezione estetica dell'entità limita un'ottimizzazione degli spazi.

PAROLE CHIAVI: *Design industriale, design architettonico, design di arredamento, ristrutturare*

RÉSUMÉ (FRA)

Cet article présente une étude de cas où on identifie certains problèmes existant entre l'espace et le mobilier. Le problème est apparu lors d'une consultance pour le remodellement architectural d'une institution de l'État en 2017. Les données recueillies ici servent de référence pour l'État et les designers d'espaces publics. On privilégie

les conclusions tirées d'interactions entre le design spatial et le design de meubles. On évite de présenter un projet traditionnel intérieuriste du secteur privé, car il n'existe là ni termes de référence ni lois publiques limitant les décisions. La réalisation du projet s'est faite en cinq étapes : dans la première (avant-projet) on a élaboré deux options de design ; dans la deuxième (projet final) on a choisi le design définitif, avec la remise de plans détaillés ; dans la troisième (génie civil) on a effectué les procédures de démontage, maçonnerie et sols ; dans la quatrième (câblage structuré) on a installé l'ensemble du système électrique ; enfin, dans l'étape de mobilier, on a acheté et installé des postes de bureaux. Comme méthodologie, on a révisé la documentation du projet en recherchant les problèmes et procédures de la consultance dans le but de résoudre les interactions de l'espace et du mobilier. Comme résultats, on a identifié la faible flexibilité du mobilier à s'adapter aux espaces architecturaux. L'incompatibilité du câblage, du système structuré du bâtiment et du système de mobilier entraînait des pertes de surface significatives et générait des espaces architecturaux non utilisés. Il y avait des problèmes pour placer certains meubles en raison des dimensions entre colonnes qui empêchaient l'organisation modulaire. Enfin, le concept esthétique de l'établissement limitait l'optimisation de l'espace.

MOTS-CLÉS: *design industriel, design architectural, design de mobilier, remodellement*

RESUMO (POR)

O presente artigo é um estudo de caso no qual são identificados os problemas relativos ao espaço e os móveis. O problema surge de uma fiscalização para uma renovação arquitetônica de uma agência Estatal em 2017. O estado e os designers de espaços públicos usam esses dados como referência. O artigo dá prioridade às conclusões decorrentes de interações entre o design espacial e design de móveis. Evitam-se projetos de design interior tradicionais do setor privado: lá não há termos de referência, nem leis estaduais que limitem as decisões. O projeto foi desenvolvido em cinco etapas: na primeira, o projeto preliminar, duas alternativas de design foram desenvolvidas; na segunda, o projeto final, foi escolhido o design final com a entrega de planos detalhados; na terceira etapa, a obra civil, foram executados procedimentos de desmontagem, alvenaria e pisos; na quarta etapa, fiação estrutural, todo o sistema elétrico foi instalado; por último, na etapa de mobiliário, lugares de escritório foram

comprados e instalados. Como metodologia, a documentação do projeto foi revisada em procura dos problemas e procedimentos da fiscalização visando solucionar as interações entre espaço e mobiliário. Como resultado, identificou-se a pouca flexibilidade do mobiliário para se adaptar aos espaços arquitetônicos. A incompatibilidade da fixação, o sistema estrutural do edifício e o sistema de mobiliário decorreu em perdas significativas de área e espaços arquitetônicos não usados. Registraram-se problemas para posicionar móveis por causa das dimensões entre colunas impedirem a organização modular. Por último, o conceito estético da entidade limitou a otimização do espaço.

PALAVRAS-CHAVES: *Design industrial, design arquitetônico, design de móveis, renovação.*

INTRODUCCIÓN

En este documento se identifican los problemas y soluciones de un proyecto de remodelación arquitectónica y de mobiliario, con base en la interventoría técnica administrativa y financiera para una entidad del Estado, que realizó el Centro de Extensión Académica de la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Colombia.

Se buscó, en particular, identificar las principales problemáticas cuando no existe un adecuado estudio del espacio para la incorporación y debida implantación del mobiliario para las instituciones públicas colombianas.

En este tipo de proyectos, la contratación pública agrega restricciones y limitaciones a la forma de proyectar y diseñar, tanto para la parte arquitectónica como para la dotación de mobiliario y equipo. Por este motivo, surge la necesidad de crear formas de proyección que permitan a las instituciones públicas optimizar sus recursos y obtener el mayor uso posible de los bienes que se adquieren. Esta situación aleja este caso de estudio de otros de remodelación convencional e interiorismo, en donde priman más aspectos técnicos que políticos y jurídicos, como es obligatorio en los casos de contratación pública. Algunas lecciones aprendidas mostrarán que el diseñador se debe cuestionar sobre cómo tomar decisiones más genéricas, aunque no siempre, como en este caso, se logre la mayor optimización posible del espacio.

En la búsqueda de antecedentes o el estado del arte, se encontraron pocos estudios de caso sobre el tema de remodelación arquitectónica. Particularmente, se encontró un estudio del profesor Miguel David Rojas (2014), en el cual solo relata su caso, como apoyo pedagógico al manual que escribió, y trata el tema de la construcción arquitectónica. No obstante, anotaciones al tema del mobiliario e indicaciones para los diseñadores de mobiliario y equipos son inexistentes.

El proceso constructivo de la remodelación arquitectónica y de mobiliario constó de cinco etapas generales: 1) anteproyecto; 2) proyecto final; 3) obra; 4) cableado estructurado, y 5) mobiliario. En la etapa de anteproyecto, el contratista diseñó las distribuciones con base en las observaciones y requerimientos correspondientes para el espacio en cuestión, de acuerdo con las exigencias de la entidad y con las exigencias del contrato.

En esta fase de anteproyecto, donde solo se preveía intervenir dos áreas, se realizaron cambios que afectaron los costos dejando de contratar ciertos elementos inicialmente contemplados. Estos saldos permitieron a la entidad contratante poder intervenir otras tres oficinas con el saldo restante. El mobiliario contratado tenía que cumplir con las especificaciones de la entidad, de acuerdo con el concepto de diseño, la forma y la personalidad tradicional de la institución, impidiendo insertar un lenguaje de muebles más moderno y flexible. Los muebles instalados allí buscan modos de trabajo basados en las oficinas abiertas de los años noventa, donde los espacios son más cerrados y se comparten colectivamente pocos lugares de trabajo, como las salas de juntas y los corredores.

Dentro de la implantación del mobiliario surgida a petición de la entidad del Estado contratante, se pudieron observar características de diseño basadas en paradigmas donde priman el trabajo aislado e individual, los cuales generaron patrones que impiden que se adapten nuevas tecnologías de iluminación, de cableado y de trabajo creativo en equipo. El diseño, por estar basado en los paradigmas de los noventa, tiene una importante obsolescencia en un corto plazo. A pesar de los esfuerzos del equipo interventor por actualizar las decisiones, las condiciones del pliego de condiciones y el contrato que firmó la entidad contratante con el contratista, se impidió actualizar el mobiliario por uno más contemporáneo o flexible. Así mismo, los espacios para las adecuaciones han cambiado su uso a lo largo del tiempo y las dimensiones entre columnas impiden patrones de modularidad en el mobiliario. El mobiliario, de otra parte, a pesar de ser flexible, también tiene serios impedimentos para adaptarse a las condiciones arquitectónicas de las instituciones actuales, por estar basado en módulos de trabajo anteriores.

El papel del diseño del mobiliario en combinación con los elementos arquitectónicos es un tema que se investiga debido a la importancia que tiene para las instituciones, porque determina el trabajo y algunas funciones que las personas desempeñan en su vida cotidiana (Benítez, Cerda, Folch y Rosenberg, 2007). Por ejemplo, en el caso que se presenta, el mobiliario y los espacios arquitectónicos jugaron un papel fundamental en la distribución actual y las dinámicas que se dan en estos espacios. Algunas especificaciones técnicas del mobiliario, fijadas previamente en el pliego de condiciones del contrato, impidieron también ajustar los espacios de trabajo.

Por lo tanto, dentro de este estudio de caso se pretende dar claves para que se pueda diseñar de manera más eficiente un mobiliario acorde con los espacios, más flexible en su modularidad, con un aprovechamiento máximo de espacio. También se espera que los arquitectos e ingenieros puedan establecer algunos patrones de construcción que permitan cada vez una mayor versatilidad de los espacios interiores. Finalmente, estas especificaciones técnicas de arquitectura y diseño de muebles deben ser flexibles a los ajustes de optimización de espacio entre las columnas.

También se busca ayudar con el proceso arquitectónico por medio de un conjunto de recomendaciones que les permitan a las entidades del Estado programar sus remodelaciones de forma cada vez más asertiva. Además, generar indicadores de optimización del espacio utilizado puede ayudar en este proceso.

El lector encontrará que se habla del diseñador interventor como una figura que debe surgir en el futuro para que permita una interacción más asertiva para las entidades del Estado. Las competencias del diseño y el diseñador tienen más que ver con aspectos técnicos que con decisiones de contratos y pliegos de condiciones, pero en el contexto colombiano, cuando un diseñador quiere que una tecnología se ejecutó, deberá conocer algunos términos como contratante, contratista e interventor.

ANTECEDENTES Y NARRACIÓN DEL CASO

Para comprender de forma integral el caso es necesario identificar historias que sucedieron de forma simultánea: en primera instancia, el proceso constructivo de la remodelación y en segunda instancia, las actividades y decisiones que tomó la interventoría a lo largo de la construcción y liquidación del contrato.

En la primera instancia, el proceso constructivo de la remodelación constó de cinco etapas: 1) en la etapa de anteproyecto se elaboraron dos alternativas de diseño arquitectónico, visualizando el diseño en tres dimensiones junto con el listado de acabados y muestras; 2) en la etapa de proyecto, una vez seleccionado el diseño

definitivo y aprobado por la entidad, se entregaron planos detallados de obra del proyecto arquitectónico que incluye el mobiliario, el diseño de iluminación, el proyecto de instalaciones de voz y datos; 3) en la etapa de obra civil, se realizaron los procesos preliminares, desmontes, mampostería, pintura, pisos, carpintería metálica y madera, y el aseo en general; 4) en la etapa de voz y datos, y cableado estructural se instaló todo el sistema eléctrico de corriente regulada y no regulada requerida para los equipos incluyendo el cableado, tomas, acometidas, salidas y canaletas; además, se instalaron los puntos de red de voz y datos, y 5) finalmente, en la etapa de mobiliario, se compraron e instalaron superficies de trabajo, puestos de oficina cerrada, puestos modulares de secretarías, puestos modulares de oficina abierta y mesas de juntas, incluyendo sillas operativas e interlocutoras y algunos muebles especiales.



Figura 1. Proceso constructivo de la remodelación.

En segunda instancia, la interventoría adelantó las siguientes actividades y tomó las siguientes decisiones: 1) se reunió y contrató el equipo interventor conformado por diseñadores industriales, un arquitecto interventor, un ingeniero electricista y un ingeniero industrial especialista en salud y seguridad en el trabajo, además, un asistente administrativo y financiero; 2) el equipo interventor

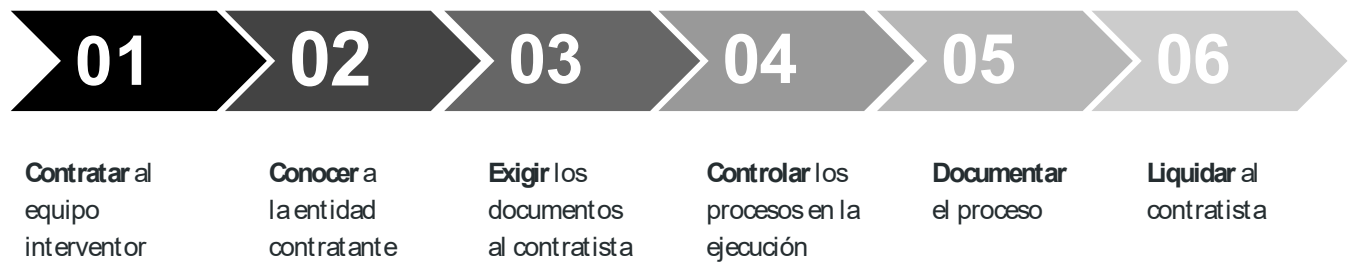


Figura 2. Actividades que adelantó la interventoría.

se ubicó en las instalaciones de la entidad del Estado contratante; 3) se exigió la documentación requerida al contratista y se hicieron observaciones sobre el personal, el cronograma y las condiciones técnicas de la obra; 4) se controló todo el proceso de obra e instalación; 5) se documentó el proceso con informes y actas, además, se autorizaron los pagos al contratista por el cumplimiento en la entrega de ítems según cronograma; 6) se liquidó al contratista una vez fue entregada la totalidad del proyecto y cumplió efectivamente con las especificaciones exigidas por la entidad.

En la figura 2 se observa que, para emprender un proyecto de interventoría en el sector público, es importante que al momento del reclutamiento del equipo se observe la documentación del contratista y se constante la documentación del proceso, ya que es una de las tareas más importantes que se deben emprender. En este aspecto, el equipo de diseño tiene que conocer el proceso técnico de construcción y producción, como cualquier profesión liberal, también debe conocer las leyes colombianas de contratación pública y conocer algunos aspectos como, por ejemplo, la forma en que se liquida un contrato.

UNIDAD DE ANÁLISIS DEL CASO

La unidad de análisis es el contrato adelantado en el 2017 por el Centro de Extensión Académica de la Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Colombia. El contrato tuvo como objeto hacer la interventoría de un contratista constructor que remodeló cinco espacios y 451,41 m² en una entidad del Estado colombiano. Se beneficiaron más de 80 empleados de la entidad estatal contratante.

El proyecto duró cuatro meses y se emplearon cerca de 50 personas, entre personal directo e indirecto. El presupuesto ejecutado por la entidad, incluyendo al

contratista y la interventoría, rondó los 500 millones de pesos. La liquidación del contrato tomó aproximadamente seis meses más.

METODOLOGÍA

La metodología para la investigación de este estudio de caso está dividida en tres fases a través de las cuales se identificaron los principales problemas y aciertos para llevar a feliz término el proyecto de remodelación que intervino la Universidad Nacional de Colombia.

Primero, se revisó la documentación analizando resultados cualitativos y cuantitativos de la intervención arquitectónica. Segundo, se determinaron los principales problemas entre el espacio y el mobiliario. Tercero y último, se contrastaron las especificaciones del mobiliario con el espacio arquitectónico y se identificaron los principales aspectos aprendidos de la experiencia.

Entre los principales instrumentos utilizados para la metodología, se utilizaron los planos de obra en donde se pueden cuantificar varios aspectos relevantes en la remodelación. Con base en los planos, también se elaboraron matrices para analizar los principales problemas identificando específicamente las áreas más problemáticas. Otros instrumentos utilizados fueron los mapas de problemas y el análisis documental.

A partir de estos instrumentos y los análisis emprendidos, se dedujo el área total intervenida y los trabajadores beneficiados. También se analizaron las doce actas de comité, revisando los principales problemas identificados de carácter técnico que afectaron el número de puestos de trabajo y las condiciones del espacio.

Para compilar los resultados cualitativos que permitieran obtener las conclusiones y establecer algunas lecciones aprendidas, se establecieron dos estrategias: 1) compilar la información sobre el curso de acción en las fases de construcción para establecer aprendizajes,

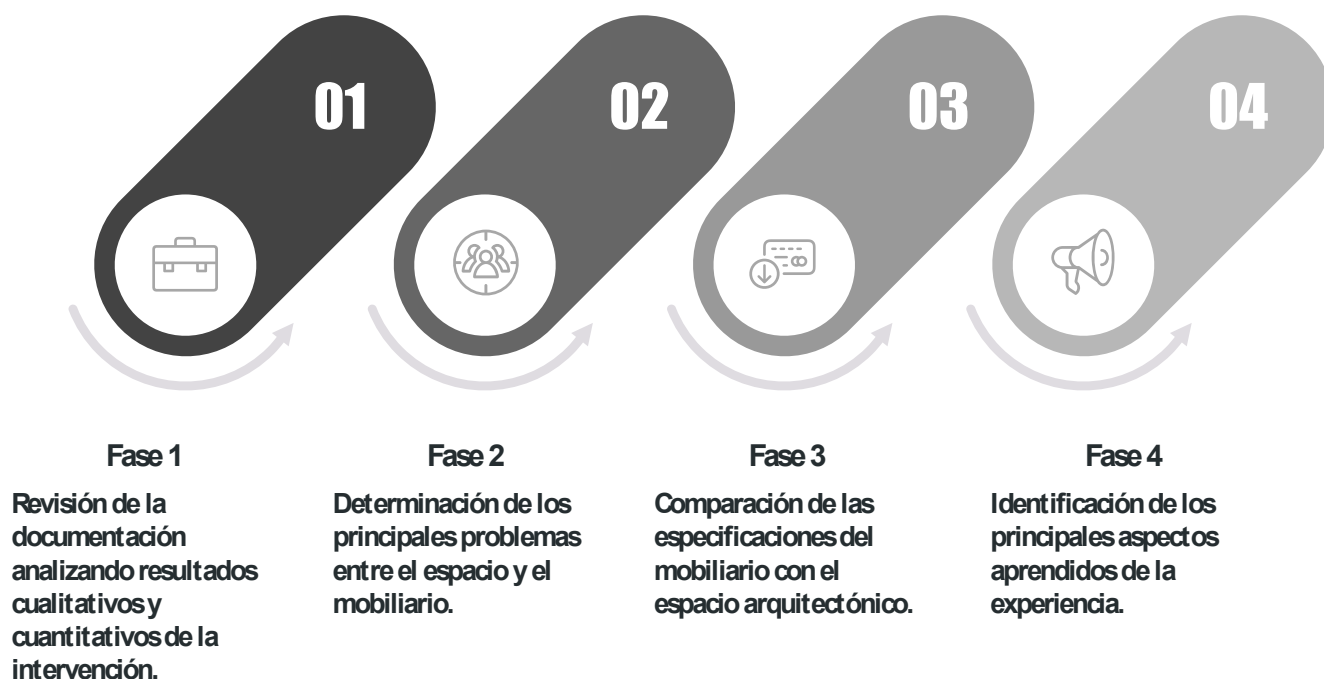


Figura 3. Metodología de la investigación.

y 2) organizar los problemas más importantes en una matriz para analizar las soluciones que determinó la interventoría.

En cuanto a los resultados cuantitativos, la información se organizó en tablas y se graficó con el objetivo de dimensionar la intervención realizada.

RESULTADOS

La información sobre los resultados cuantitativos está descrita según las categorías que demanda un contrato del Estado: por metros cuadrados y áreas intervenidas. Aquí surge el primer aprendizaje que se reflejará más adelante. Los diseñadores industriales no están formados para cuantificar o dimensionar su intervención en un proyecto. Así es importante cuantificar algunos aspectos a continuación.

RESULTADOS CUANTITATIVOS

Como resultados cuantitativos de la intervención del espacio se obtuvieron los siguientes datos del área intervenida: en total se remodelaron 451,41 m² en cinco espacios.

El espacio 1 (archivo) principal: lo proyectado fue de 340,54 m², de los cuales, para la oficina abierta con puestos profesionales y secretarial, el área fue de 140,50 m².

Espacio 2 (bloque 2A): corresponde a la adecuación de un espacio de oficina con un área de 53,26 m² para dividirla y generar tres espacios de oficina, zona de archivo y área de oficina abierta. Se intervinieron muros, ventanas, no se incluyó la instalación de mobiliario. Gracias a los recursos remanentes por no ejecución de algunos ítems

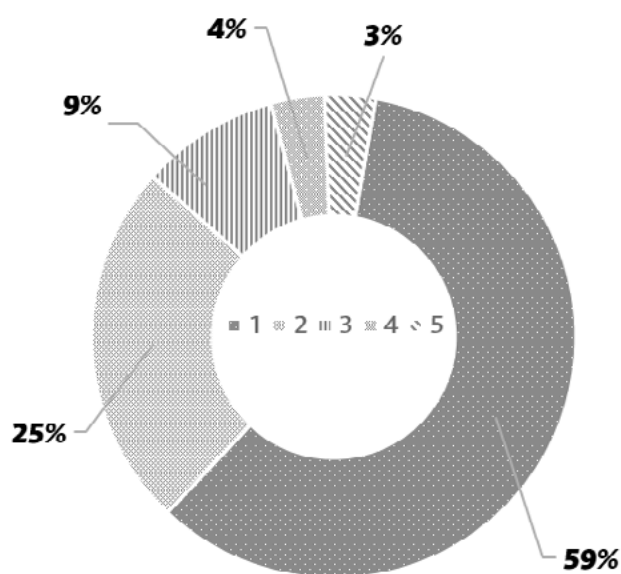


Figura 4. Porcentajes de los cinco espacios intervenidos en la obra.

de la obra, se pudieron ejecutar las remodelaciones en los siguientes espacios. El espacio 3 (bloque 2C acceso): consistió en la adecuación de un acceso para la inclusión de una oficina con un área inicial de 17,56 m² para el área general y un área final de la oficina de 10,07 m², no se incluyó la instalación de mobiliario. Espacio 4 (oficina bloque 2C interno): se realizó la adecuación de una oficina con un área inicial de 20,52 m² para dividirla y generar dos espacios de oficinas con un área final cada una de 10,55 m² y 9,58 m² respectivamente. No se incluyó la instalación de mobiliario. Espacio 5 (oficina 3C): en este caso, la decisión de la entidad fue la demolición de un muro que dividía dos oficinas para obtener un solo espacio. Contaba con un área inicial de 9,48 y 9,69 m², mientras que el resultado final fue un área de 19,53 m².

Para indicar los resultados específicos que permiten analizar el uso adecuado del espacio, se estimaron las áreas totales intervenidas vs. el uso del mobiliario pleno, pero solamente en el espacio principal intervenido, en donde se hizo la mayor parte de la obra. Allí se analizó el espacio en el que las columnas interrumpen el pleno uso del mobiliario hasta las esquinas.

De acuerdo con los resultados anteriores, en los dos siguientes gráficos se representa la composición de un módulo de puesto de trabajo compuesto por un escritorio y una silla operativa. En el gráfico de la organización en el espacio, compuesto por varios módulos de puesto de trabajo, se evidencia la relación entre las columnas y el mobiliario, y la proporción del área no usada entre columnas.

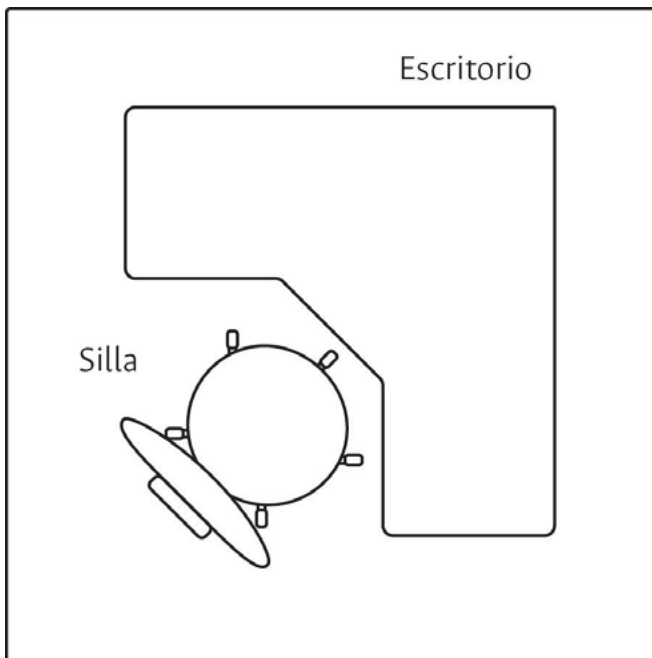


Figura 5. Módulo de puesto de trabajo individual.

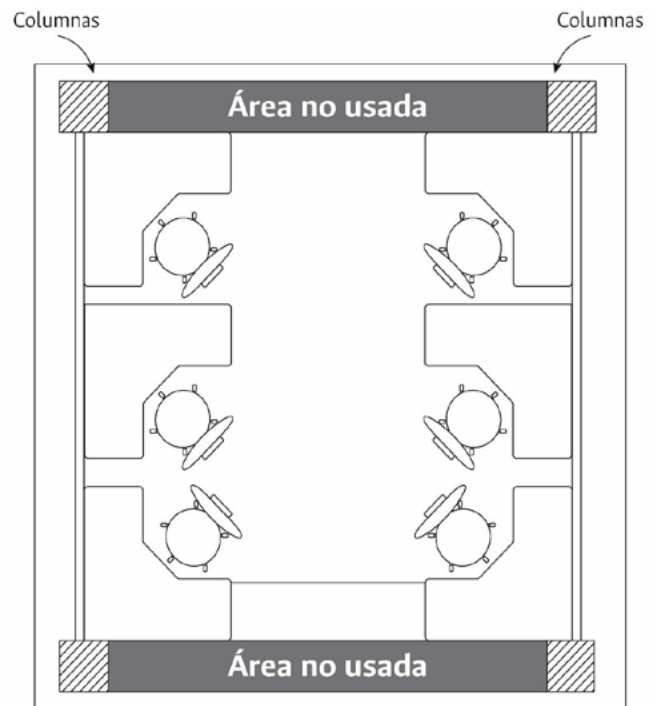


Figura 6. Varios módulos de puesto de trabajo.

En un análisis de áreas ocupadas, el espacio que hemos denominado *área no usada* representa un porcentaje del 12 % del área total, en donde no se usa el espacio debido a la limitación que las columnas de la construcción generan en la modularidad de los muebles. Como familia de productos, los módulos individuales deberían permitir que el comportamiento de repetición del módulo se adapte al espacio y se dé la correspondencia y el acoplamiento entre módulos (Zhang, Tor y Britton, 2006).

En este caso, los muebles solo pueden entrar en donde las columnas le permiten y, de alguna forma, las columnas se convierten en un límite o restricción para la modularidad y la distribución del espacio. Esto sucede ya que, incluso si todos los componentes de una familia de productos fueran estándar, los productos diseñados no pueden compartir un único módulo y tampoco adaptarse a cualquier espacio, para ello se deben definir los módulos en función de los criterios y restricciones del espacio (Kusiak, 2002).

En las conclusiones se observará cómo es necesario adicionar dilataciones entre los puestos de trabajo, de manera que permitan al mueble adaptarse y crecer cuando las condiciones lo permitan de forma que se puedan aprovechar mejor los espacios. En esta parte es importante que el diseñador conozca las acciones legales que puede emprender en un contrato firmado y las leyes sobre contratación del país. Allí el problema de un detrimento patrimonial o el uso indebido de recursos

públicos lo obligan a especificar, de forma que se busque el equilibrio contractual y la obra se optimice al máximo. No es fácil cuando hay intereses de los contratistas en ganar más dinero y, de parte de la entidad contratante, por maximizar el uso de sus recursos.

Ahora bien, en otros resultados, de los trabajadores beneficiados por la intervención en el área principal, la entidad trasladó a 47 personas, 8 puestos con mobiliario existente perteneciente a la entidad y 39 puestos con mobiliario nuevo con el mismo leguaje del mobiliario existente, como se ve en la figura 7.

En cuanto a los puestos instalados, para el mobiliario especificado, el contratista instaló un mobiliario especial para oficina de un delegado y un mobiliario de oficina para un funcionario que opera como gerente o coordinador general.

En el espacio principal se instalaron tres puestos secretariales, los cuales cubren las necesidades de las dos áreas realizadas. Se instalaron 34 puestos profesionales para las dos áreas de comunicaciones de la entidad. En total se beneficiaron más de 53 trabajadores con la intervención realizada.

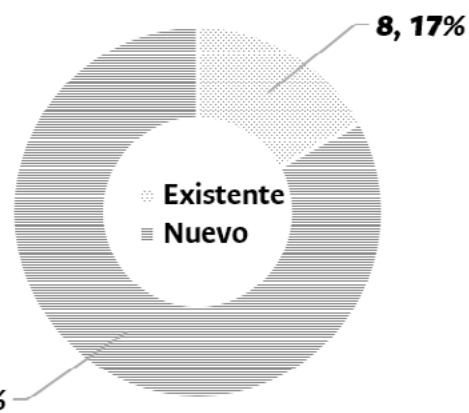


Figura 7. Tipo de mobiliario utilizado en la intervención.

RESULTADOS CUALITATIVOS

La primera estrategia para compilar la información sobre el curso de acción en las fases de construcción, con el fin de establecer aprendizajes, permitió la compilación de la tabla 1. Esta tabla resume grandes aprendizajes de situaciones previas comprendidas en tres momentos:

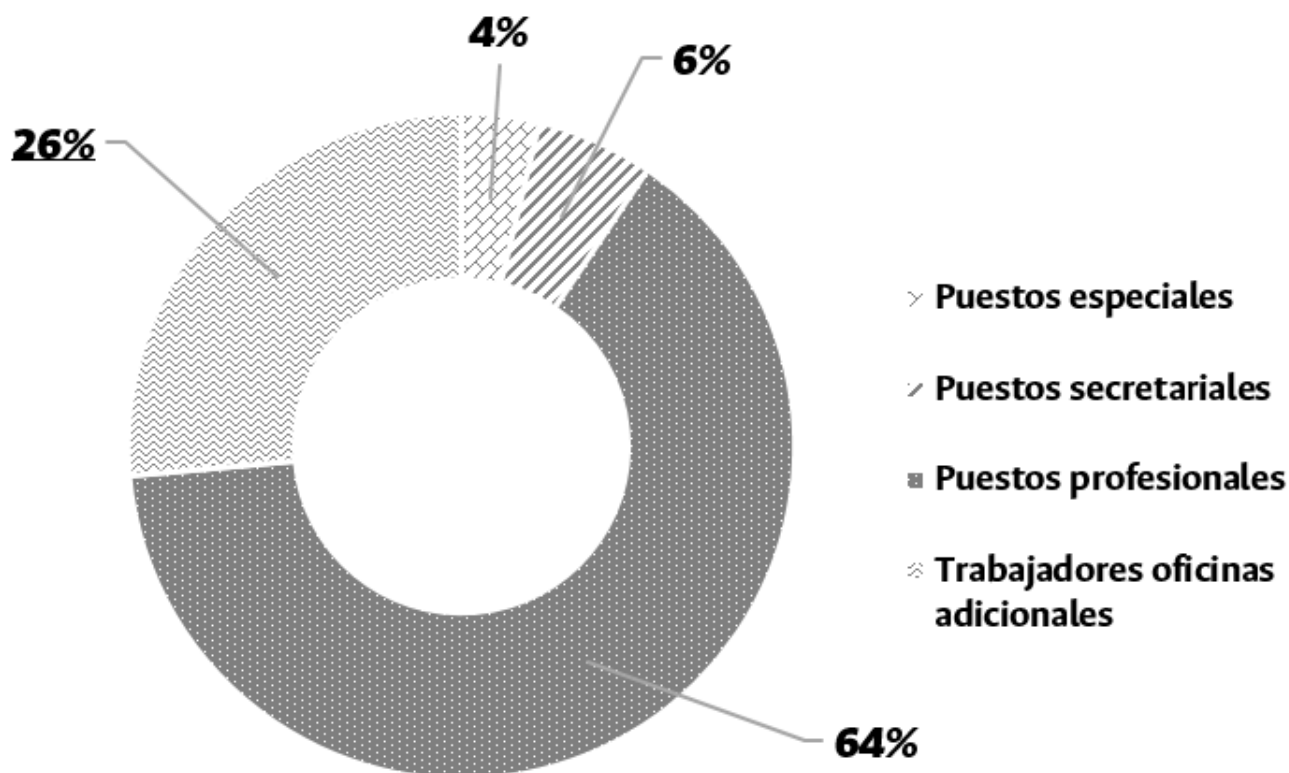


Figura 8. Trabajadores beneficiados por la intervención.

TEMA	SITUACIONES (INICIO, ACCIÓN Y REACCIÓN)			APRENDIZAJE
DISEÑO	Se solicitó diagramación con muebles escala 1:1 en software CAD.	Se utilizaron bloques CAD del mobiliario provisionales.	La interventoría, verificó y realizó comentarios. Los bloques provisionales demoraron decisiones.	Los diseños detallados con planos, fichas técnicas y un par de muestras se deben hacer antes de iniciar la obra.
ESPACIO	Se solicitaron planos a gran escala con la distribución de muebles.	Se modificó la distribución de varios puestos.	Se revisaron los espacios de circulación entre muebles, la distribución eléctrica y recorrido de cables.	El mobiliario debe confrontarse con las dimensiones y condiciones eléctricas del espacio.
MOBILIARIO	Se definieron ajustes a los muebles, como color, calibre, etc.	Se compararon especificaciones del mobiliario frente al pliego de condiciones y medidas no coincidían.	Se revisaron los ajustes planteados, como medidas, soportes, espesores, etc.	La interventoría garantiza el cumplimiento de las especificaciones y solicita los ajustes necesarios. No dilatar decisiones de especificaciones.
DOCUMENTACIÓN TÉCNICA	Se solicitaron planos y fichas técnicas de muebles y distribuciones.	Se solicitaron fichas con materiales y acabados de muebles.	La interventoría estuvo esperando las fichas técnicas para el control y revisión. El contratista no las entregó.	Las fichas técnicas son esenciales para garantizar que se cumplan las especificaciones solicitadas.
NORMATIVA / PROVEEDORES	Se exigió la norma Retie para el contratista.	Se descartaron proveedores iniciales y se contrató uno con la certificación.	Se acordó la revisión de una muestra de mobiliario y visita a la planta.	La normativa es un requerimiento definitivo para escoger proveedores y garantizar la calidad del mobiliario.
INSTALACIÓN	Se avanzó en la instalación del mobiliario.	Se revisó una muestra aleatoria del 10 % de las sillas administrativas.	Se solicitaron ajustes, se omitieron detalles en muebles. Se devolvieron entrepaños y otros ítems.	La instalación es el momento final para intervenir. La interventoría puede encontrar problemas de interacción con personas y espacios.

Tabla 1. Curso de acción de las situaciones y aprendizajes del proceso de construcción

al iniciar una situación, la acción que emprendió la interventoría y finalmente la reacción que generó esta situación. Para finalizar se redactó un aprendizaje. Las situaciones se organizaron según las fases constructivas del proyecto: diseño, espacio, mobiliario, documentación técnica, normativa, proveedores e instalación.

La tabla anterior indica que los aprendizajes más importantes son: la importancia de las normas, los documentos del producto y la urgente necesidad de anticipar las decisiones difíciles en las etapas tempranas del proceso constructivo. En este caso, la dificultad nace de las restricciones legales.

De otra parte, en la tabla 2, el mobiliario tenía una consideración especial, la entidad contratante quería preservar un lenguaje institucional mantenido durante mucho tiempo, especificado con paneles divisorios entre puestos, que en el 2017 se usan menos que a finales del siglo pasado.

Para un lenguaje más contemporáneo, se debían considerar espacios, como los secretariales, de oficina abierta por las necesidades puntuales de las dependencias

que iban a ingresar al área. Sin embargo, la entidad quería preservar ese lenguaje con el fin de que no se rompiera con lo instalado y se pudiera mimetizar en el tiempo.

A su vez, en la consolidación del proyecto de adecuación del espacio, el contratista tuvo una serie de retos a nivel del mobiliario, luego de haberse escogido el lenguaje y su morfología. Se debía tener en cuenta la calidad en cuanto al espacio, que cumpliera con ciertos parámetros de flexibilidad que permitiera a futuro poder ser trasladado sin tener invariabilidad con el mobiliario existente en la entidad. Para esto, debía cumplir con los estándares en las medidas de su conformación.

Adicionalmente, el mobiliario afecta el consumo energético y la sostenibilidad de las edificaciones. En este sentido, planificar su distribución y ubicación contribuye con la ecoeficiencia y ecoefectividad de las futuras edificaciones de entidades del Estado. Los problemas sobre distribución eléctrica y recorrido de los cables afecta de forma significativa el consumo de energía y recursos (González, Rueda, González Milián, Rodríguez y Llovet, 2015).

N.º	ETAPA	PROBLEMA	¿QUÉ PASÓ CON EL ESPACIO?	¿QUÉ PASÓ CON EL MOBILIARIO?	APRENDIZAJES
1	ANTEPROYECTO	Incompatibilidad del mobiliario institucional con necesidades espaciales.	Era necesario una adecuación de oficina abierta.	La entidad quería mantener el lenguaje del mobiliario institucional con paneles cerrados.	El diseño del mobiliario debe ser estético sin perder la eficiencia del espacio ocupado.
2	PROYECTO	Exigencia de especificaciones en el mobiliario, como la flexibilidad y facilidad de traslado.	Para trasladar el mobiliario a otros espacios debía cumplir los estándares.	El contratista tuvo dificultades para conseguir el mobiliario que se especificaba.	El mobiliario debe cumplir con normas técnicas solicitadas y esto ayudará a su adecuación.
3	OBRA CIVIL	En el alistamiento del piso, el contratista no siguió las especificaciones y tuvo que rehacerse.	Por exceso de cemento y falta de agua en el alistamiento, el mortero se fragmentó.	La instalación del mobiliario podía retrasarse.	El mobiliario depende del espacio donde será instalado. La nivelación del piso afecta los módulos de oficina abierta.
4	MOBILIARIO	Las columnas del edificio limitaron la conformación específica del mobiliario.	Debido al espacio entre columnas del edificio, se generaron áreas no usadas.	El mobiliario no se pudo adaptar a los espacios entre columnas.	Aprovechar al máximo el área construida y los muebles deben adaptarse al espacio.

Tabla 2. Matriz de problemas entre el espacio y el mobiliario

SITUACIONES PRESENTADAS CON EL MOBILIARIO					
	SITUACIÓN	DETALLE	CONSECUENCIA	SOLUCIÓN DE LA INTERVENTORÍA	APRENDIZAJE
1	DEMORA EN LAS DECISIONES SOBRE PLANOS BÁSICOS	Demoras en la definición de la cantidad de puestos de trabajo a instalar.	Dificultades para tener un estimado de mobiliario a instalar.	Se maximizó la disposición de puestos de mobiliario.	Se debe definir con claridad las cantidades de mobiliario para anticipar decisiones de diseño.
2	FALTA DE EXPERIENCIA DEL CONTRATISTA EN MOBILIARIO	El contratista no tenía experiencia con el mobiliario, su fuerte era la obra civil.	Por falta de conocimientos se dificultó la acción del contratista.	Con profesionales idóneos se guía al contratista hacia la búsqueda de un subcontratista.	Los contratistas deben tener amplio conocimiento en temas de mobiliario.
3	DESFASE DEL VALOR DE MOBILIARIO	El contratista bajó precios del mobiliario.	El contratista puede equivocarse en el presupuesto.	Recomendar una empresa con la experiencia en el tema de mobiliario.	El diseño, la fabricación y la instalación del mobiliario debe hacerla profesionales especialistas. El diseñador interventor debe exigir los términos contratados.
4	CONTRATISTA SELECCIONADO PARA DOTAR LOS MUEBLES	Empresa especializada en mobiliario fue necesaria como proveedor del mobiliario.	Se garantizó la calidad del mobiliario.	El contratista asumió los sobrecostos.	
5	NATURALEZA DEL MOBILIARIO, DISEÑO BÁSICO Y PERSONALIDAD DE LA ENTIDAD	El lenguaje del mobiliario de la entidad, referencia al diseño de la década del 90 prioriza la individualidad en el espacio.	El mobiliario limita la comunicación y contacto visual entre los trabajadores.	Primó el interés de la entidad de mantener el lenguaje del resto del edificio.	Por el contrato, el diseño debe mantener el lenguaje de los muebles y responder a las necesidades puntuales de la entidad.

Tabla 3. Matriz de problemas identificados en el proyecto

Dentro del espacio de intervención y en muchos espacios dentro de la entidad, se pudo observar cómo la ubicación de las columnas delimitaban la conformación específica del mobiliario. Se encontraron áreas no usadas entre columna y columna a nivel de los muros, las cuales, con la distribución expuesta con un mobiliario tradicional, no permitían de ninguna forma recuperarlas.

En la tabla 3 se presentan las principales situaciones que se dieron con el mobiliario a lo largo del proceso de intervención e interventoría, relacionando cada situación

con su consecuencia para el proyecto, qué solución le dio la interventoría y el aprendizaje que los autores lograron deducir de la experiencia.

DISCUSIÓN

Se organizaron por familias los principales desbalances del proyecto, relacionados con el mobiliario y la remodelación arquitectónica.

DEMORA EN LAS DECISIONES SOBRE LOS PLANOS BÁSICOS

Uno de los problemas surgidos en este proyecto fueron las decisiones tardías por parte de la entidad contratante en entregar la información acertada de la cantidad de funcionarios a instalarse en el área a ejecutar.

El contratista entregó una propuesta inicial en la que la entidad contratante estaba de acuerdo, aún sin tener en cuenta la cantidad final de funcionarios. Sin embargo, posteriormente, iba agregando números de puestos. Esto no le permitía al contratista tener un estimado concreto de mobiliario a instalar.

Finalmente, con el acompañamiento de la interventoría, el contratista maximizó la disposición de puestos y se distribuyó de la manera más eficiente el mobiliario a instalar, de forma tal que se pudieran instalar el máximo de mobiliario con el mínimo de circulaciones sin que esto afectara el ancho final de las circulaciones.

Con estas decisiones, en las que se clarificó a la entidad contratante cuál era el máximo al que se podía llegar con el mobiliario y teniendo su visto bueno, la labor del contratista consistió en comenzar a buscar el mobiliario para instalar, teniendo en cuenta que el contratista no tenía experiencia alguna en el área.

FALTA DE EXPERIENCIA DEL CONTRATISTA EN RELACIÓN CON EL TEMA DE MOBILIARIO

De acuerdo con las imposibilidades naturales del contratista acostumbrado a realizar obra civil, el poder subcontratar a una empresa con los requerimientos de una entidad que no tiene conocimiento suficiente en el tema de mobiliario podía haber sido infortunado. Sin embargo, esta interventoría contaba con profesionales idóneos para aconsejar de forma eficiente a la entidad contratante y poder guiar al contratista en la búsqueda de un subcontratista adecuado para la adecuada instalación del mobiliario.

CONTRATISTA SELECCIONADO PARA DOTAR LOS MUEBLES

Una empresa especializada en mobiliario fue necesaria para poder instalar de manera profesional lo encargado por el contratista. Esta empresa fue fundamental para garantizar la adecuada instalación del mobiliario, de acuerdo con las especificaciones dadas por la entidad contratante.

Es importante tener en cuenta las condiciones del contratista a elegir dentro de una licitación en la que incluye un capítulo especial, como en este caso, de mobiliario, ya que la falta de experiencia del contratista

en este estudio de caso pudo haber influido en la contratación de mobiliario de baja calidad sin que la entidad se hubiera percatado.

DESFASE DEL VALOR DEL MOBILIARIO

El contratista, en su afán de ganar esta licitación, bajó los precios del mobiliario más importante a los valores inicialmente propuestos por la entidad. Esto lo afectó porque el contratista tuvo que subcontratar necesariamente una empresa especializada. Su búsqueda fue demorada porque no podían encontrar la empresa que le asegurara ganar de alguna forma. Para la interventoría fue fundamental realizar el seguimiento adecuado a esa subcontratación para que el resultado final fuera satisfactorio para la entidad contratante.

ESTÉTICA DEL MOBILIARIO EN LA ENTIDAD

El lenguaje formal instalado dentro de la entidad contratante referencia al diseño de los años noventa donde se prioriza la individualidad en el espacio, formando cubículos de privacidad.

Las dos áreas a las que se les iba a asignar los espacios requerían de comunicación constante entre los trabajadores y contacto visual, sin embargo, para la entidad contratante primaba más el lenguaje general de la entidad sobre las necesidades puntuales de las dependencias.

Teniendo en cuenta que los muebles adaptan su lenguaje según el momento histórico, según la construcción o la arquitectura en la que se encuentran, otros investigadores ya han emprendido algún análisis sobre la configuración de los trabajadores y sus muebles con respecto a las edificaciones (Torrent, 2007).

ESPECIFICACIÓN TÉCNICA

Faltaron piezas de comunicación como los renders o ilustraciones que simulan la realidad, a partir de las luces y los tres planos que definen las proporciones y apariencia de un producto. Es fundamental contar con vistas preliminares o renders de un proyecto para que se puedan establecer parámetros correctivos. En este caso, los renders fueron insuficientes porque el contratista no era consciente de la necesidad de anticiparse a los

posibles problemas que pudieran encontrarse en una previsualización y así poder ejecutar de manera más limpia lo contractualmente contratado.

CONCLUSIONES

En este estudio de caso se identificaron aprendizajes pertinentes que se deben tener en cuenta para posteriores intervenciones y así evitar, desde el proceso mismo de la licitación, impases tales como contratar personal sin experiencia, en este caso, para dar solución a las necesidades de mobiliario de las entidades del Estado.

Es importante advertir dentro de una entidad estatal, desde un comienzo, las ventajas y desventajas de mantener un sistema de mobiliario y de qué formas se puede generar un lenguaje similar entre el mobiliario existente y el nuevo mobiliario para que nuevos diseños de vanguardia predominen dentro de espacios cerrados y no sean limitados por un estilo que puede no responder a las necesidades actuales de la entidad. No obstante, en el caso de la contratación pública, los diseñadores se ven limitados por los términos de referencia y el contrato. Incluso el contratista y su perfil como empresario facilitan o dificultan la toma de algunas decisiones de diseño para adaptar el espacio.

El diseño debe prever la adaptación funcional y estética del mobiliario a lo largo del tiempo en que esté planteado su uso, especialmente en el campo institucional. Si es el caso en que deba insertarse en un patrón determinado, este debe conservar los lineamientos de estilo del mobiliario existente, pero adecuándose a las nuevas necesidades de uso y función. Es necesario desde el diseño crear alternativas creativas y funcionales que den respuesta a la necesidad de unidad en el lenguaje de los muebles y a las necesidades de los trabajadores y las actividades que tendrán lugar allí.

En un proyecto de intervención arquitectónica y de mobiliario como este y muchos otros en situaciones similares, se presentan características especiales con respecto a la distribución de columnas y ductos. Situación que es habitual en todo proyecto de diseño arquitectónico, motivo por el cual el diseño del mobiliario debe adecuarse a lo existente e inamovible y maximizar los espacios relacionados. En esta dificultad, el conocimiento de las leyes y promover la flexibilidad de algunos componentes en los muebles facilitará la acción de adaptación del mobiliario y el equipo. El diseñador interventor debe estar preparado para hacer algunos ajustes mientras se avanza en un contrato de

remodelación, jugando con las especificaciones técnicas del contrato y manteniendo el equilibrio financiero sin perjudicar ninguna de las partes involucradas.

El área no usada de las edificaciones, como se observó en este proyecto, es una cantidad importante de espacio sin usar que se debe tener en cuenta no solo porque el espacio podría ser más eficiente, sino también por el costo por metro cuadrado que, para una entidad como esta, llega a representar el área total sin usar. Es un valor monetario significativo para cualquier institución y que a veces pasa desapercibido.

Una vez son conocidas las especificaciones técnicas del mobiliario por parte del contratista, este debe acatar las exigencias del contratante con el fin de mantener los estándares deseados. Los contratistas deben tener amplio conocimiento en temas de mobiliario cuando este sea el objeto de un contrato; a pesar de ser una adecuación arquitectónica, la instalación de mobiliario es otro eje fundamental de la intervención.

Es importante mediar los intereses tanto del diseño arquitectónico como del diseño de mobiliario para evitar este tipo de situaciones. En el caso de diseñarse un espacio, este debe tener en cuenta la posibilidad de aprovechar al máximo el área construida evitando áreas sin usar. En el caso de diseñar el mobiliario para un espacio construido, se debe tener en cuenta la estructura del edificio para adaptarse con formas modulares a las limitaciones espaciales que se presenten.

Finalmente, es importante tener en cuenta la codependencia entre el espacio y el mobiliario, en este caso los muebles no podían ser instalados sin que primero el espacio cumpliera con todos los requerimientos técnicos exigidos. Si no se tiene claridad de la cantidad de mobiliario que será instalado en un espacio desde el diseño, no se puede garantizar la correcta organización de los muebles en el espacio, afectando, por ejemplo, los adecuados espacios de circulación entre otros. Así mismo, el diseño, la fabricación y la instalación del mobiliario deben ser temas tan importantes como lo es la obra civil y debe dejarse en manos de profesionales especialistas.

LECCIONES APRENDIDAS

- Los diseñadores industriales no están formados para cuantificar o dimensionar su intervención en un proyecto. Es importante cuantificar los metros que ocupan en una edificación y cómo su propuesta de diseño optimiza el recurso de área disponible. En las entidades públicas, la especificación de muebles y equipos debe permitir habitar áreas ubicadas entre las columnas, si no fuese con espacio de trabajo, al menos de almacenamiento o inspección de las tareas de las personas.

- La distribución del mobiliario se simplificó entre columnas para obtener una compactación lineal y limitándose a una única posibilidad de expresión en el espacio.
- Aunque resulta difícil, el diseñador interventor debe conducir al cumplimiento del contratista, aunque este tenga que asumir sobrecostos. En este caso fue su error debido a que cotizó muebles por debajo del costo del mercado.
- En los contratos es necesario que los diseñadores logren ubicar rápidamente las cantidades definitivas de mobiliario. Esto ayuda al contratista y contratante a que fluyan las decisiones.
- A pesar de que en la literatura sobre diseño se insiste en la necesidad de metodologías participativas y de codiseño para mejorar las decisiones en temas como mobiliario e involucrar al usuario final, en el caso de contratos con el Estado, una decisión de esta naturaleza dificultaría la ejecución del contrato y, por lo tanto, no es una alternativa cuando se ejecuta una obra.
- Algunas dificultades técnicas en el tema del mobiliario se solucionan cuando las compañías deciden especificar muebles que cumplen cabalmente con normas técnicas. En este caso, las normas sobre conducción de voz, datos y energía fueron claves para conseguir un subcontratista que cumpliera con las especificaciones demandadas en el contrato.

REFERENCIAS

- BENÍTEZ, Á., Cerda, E., Folch, T. y Rosenberg, D. (2007). Área de cuentas oficinas BBDO Chile. Santiago, Chile. *ARQ (Santiago)*, 66, 70-73.
- GONZÁLEZ, D., Rueda, L., González, N., Rodríguez, E. y Llovet, M. (2015). Evaluación cualitativa de la influencia del diseño arquitectónico en el ambiente interior. *Arquitectura y Urbanismo*, 36(3), 53-66.
- KUSIAK, A. (2002). Integrated product and process design: A modularity perspective. *Journal of Engineering Design*, 13(3), 223-231.
- ROJAS López, D. (2014). *Interventoría: manual práctico*. Bogotá, Colombia: Ediciones de la Universidad de Medellín. ISBN 9789587622119.
- SUPERINTENDENCIA Financiera de Colombia (2017). Detalle del proceso SF.LP-003-2017. Recuperado de <http://bit.ly/2Kwrwpv>
- TORRENT, H. (2007). El proyecto de los lugares del trabajo. *ARQ (Santiago)*, 66, 12-18.
- ZHANG, W., Tor, S. y Britton, G. (2006). Managing modularity in product family design with functional modeling. *The International Journal of Advanced Manufacturing Technology*, 30(7-8), 579-588.

ES La naturaleza muerta y el misterio en
Blow up de Michelangelo Antonioni

EN Still life and the mystery of
Michelangelo Antonioni's *Blow up*

ITA La natura morta e il mistero in *Blow up*
di Michelangelo Antonioni

FRA La nature morte et le mystère dans
Blow Up de Michelangelo Antonioni

POR Natureza-morta e o enigma em *Blow up*
de Michelangelo Antonioni

Lara Madrid del Campo

La naturaleza muerta y el misterio en *Blow up* de Michelangelo Antonioni

LARA MADRID DEL CAMPO

Universidad Rey Juan Carlos I. E-mail: laramadridelcampo@outlook.com



RESUMEN (ESP)

Se presenta un análisis textual de la naturaleza muerta como concepto metafísico en la película *Blow up* (1968) de Michelangelo Antonioni. A través del análisis se estudiarán las correspondencias visuales entre la realidad y la metafísica, concluyendo en sus consecuencias discursivas..

PALABRAS CLAVE: Michelangelo Antonioni, naturaleza muerta, *Blow up*, metafísica, pintura metafísica, Giorgio de Chirico, misterio, existencialismo, fotografía.

ABSTRACT (ENG)

This article presents a textual analysis of the still life as a metaphysical concept in Michelangelo Antonioni's film *Blow up* (1968). The analysis is based on the visual correlates between reality and metaphysics, concluding with their discursive consequences.

KEYWORDS: Michelangelo Antonioni, still life, *Blow up*, metaphysical painting, Giorgio de Chirico, mystery, Existentialism, photography.

RIASSUNTI (ITA)

La natura morta è oggetto d'analisi come concetto metafisico nel film *Blow up* di Michelangelo Antonioni. Si studiano le corrispondenze visuali tra la realtà e la metafisica per arrivare alle loro conseguenze discorsive.

PAROLE CHIAVE: Michelangelo Antonioni, natura morta, *Blow up*, pittura, metafisica, Giorgio di Chirico, mistero, esistenzialismo, fotografia

RÉSUMÉ (FRA)

On présente ici une analyse textuelle de la nature morte comme concept métaphysique dans le film *Blow Up* (1966) de Michelangelo Antonioni. À travers cette analyse on étudie les correspondances visuelles entre la réalité et la métaphysique, pour aboutir à leurs conséquences discursives.

MOTS-CLÉS: Michelangelo Antonioni, nature morte, *Blow Up*, métaphysique, peinture métaphysique, Giorgio de Chirico, mystère, existentialisme, photographie.

RESUMO (POR)

Apresenta-se uma análise textual da natureza-morta como conceito metafísico no filme *Blow up* (1968) de Michelangelo Antonioni. As correspondências visuais entre realidade e metafísica serão estudadas mediante essa análise, encerrando nas suas consequências discursivas.

PALAVRAS-CHAVE: Michelangelo Antonioni, natureza-morta, *Blow-up*, metafísica, pintura metafísica, Giorgio de Chirico, enigma, existencialismo, fotografia.

INTRODUCCIÓN E HIPÓTESIS

El bodegón, también llamado naturaleza muerta, es uno de los grandes géneros pictóricos presentes a lo largo de la historia del arte. En esta temática, se excluye la figura humana «viva» para representar objetos de la vida cotidiana, tradicionalmente frutas y recipientes.



Figura 1. Bodegón con cacharros (óleo sobre lienzo), de Fernando de Zurbarán, 1650. Madrid: Museo del Prado.

La eliminación del cuerpo humano es el paso fundacional de la naturaleza muerta, pero este fundamento sería precario si todo lo que hubiera que destruir fuese el retorno físico del cuerpo: la desaparición del motivo humano podría representar solo un estado de cosas provisional si el cuerpo está a la vuelta de la esquina, y probablemente reingrese en el campo de visión en cualquier momento. La presencia humana no es solo expulsada físicamente: la naturaleza muerta también expulsa los valores que dicha presencia humana impone en el mundo. (Bryson, 2005, p. 60)

Para nuestra investigación es importante esta exclusión de la figura humana de la representación de la naturaleza muerta, pero iremos más allá, viendo naturalezas muertas en bodegones humanos,

en los que las personas alcanzan el nivel de objeto inanimado, o personajes tratando de interactuar difícilmente con estos objetos. Así pues, nos apoyamos en la tesis de Reinhold Hohl, que habla de la naturaleza muerta como «La más filosófica de las artes plásticas [...]. Cuyo tema básico es la realidad y la ilusión, el Ser y la Apariencia [...]. Los objetos representados por los bodegones son cotidianos y profundamente triviales como jarrones, frutas o flores. Todos esos objetos se pueden tocar, usar y hasta comer, pero no pueden llegar a aprehenderse realmente ni llegar a producir empatía alguna en el que los contempla. Desde tal punto de vista, no puede profundizarse en su existencia, y su secreto reside, por tanto, en no tener ninguno. (cat. expo., Fundación Juan March, 1979)

De todos los modos de representación de naturalezas muertas, encontramos particularmente interesante la denominada naturaleza muerta metafísica, surgida en el marco de las vanguardias italianas de entreguerras, predecesora del surrealismo y de la que Michelangelo Antonioni es deudor: «De forma atinada, Païni refiriéndose a su trilogía, *L'avventura* (1960), *La notte* (1961) y *L'Eclisse* (1962), aclara: “todas ellas infunden al cine de Antonioni un silencio homólogo a las naturalezas muertas de Morandi, a las visiones deshumanizadas de los paisajes urbanos de Sironi, o las arquitecturas dechiriquianas que testimonian la suspensión de un tiempo pasado”». (Moure, 2016, p. 147)

Los principios de la pintura metafísica fueron planteados por la *Scuola Metafisica* en Ferrara, entre 1917 y 1919. Con esta corriente trataron de representar mediante el enigma el misterio de la existencia: «No estaban interesados en los sueños, sino en los más complicados fenómenos asociativos que nacen de las observaciones de cada día» (Chipp, 2005, p. 475).

Nuestra hipótesis se centra en la relación intrínseca entre la naturaleza muerta metafísica del filme *Blow up* de Antonioni y la existencia inauténtica del ser moderno. Como Heidegger apuntaba, el *ser* inauténtico es el que ignora su finitud para consagrarse al dominio de las cosas: «Toda preeminencia queda silenciosamente nivelada. Todo lo originario se torna de la noche a la mañana banal, cual si fuera cosa ya largo tiempo conocida. Todo lo laboriosamente conquistado se vuelve trivial. Todo misterio pierde su fuerza» (Heidegger, 1977, p. 151).

Así, el ser inauténtico es dominado por lo banal al igual que Thomas, el protagonista de *Blow up*, quien cuando se encuentra con el misterio pierde toda su importancia, como señala Heidegger, hasta el punto de desaparecer en el tiempo y el espacio como veremos en el análisis.

BLOW UP

Blow up (1966) de Michelangelo Antonioni se sitúa en el Londres de la década de los 60 y retrata con gran verosimilitud la tendencia *pop* de la época que, en este caso, iba de la mano de la superficialidad del hombre moderno. Thomas, un aburrido e insatisfecho fotógrafo de moda, descubre un misterioso crimen a través de unas fotografías casuales. La profesión del protagonista implica, desde un principio, la construcción de un sujeto cuya cámara será la materialización de su deseo, desde todos los puntos de vista que pueden englobar este concepto, como el deseo sexual, la pulsión o el horror. Analizaremos los problemas que puede conllevar este tipo de acercamiento a la realidad como insuficiente y seguramente imposible entendiendo esta realidad como el mundo que percibe el protagonista, un mecanismo defensivo de lo real. En palabras de Jesús González Requena:

Ese mecanismo defensivo esencial que se manifiesta en esa tendencia a percibir lo menos posible presupone una irreductibilidad absoluta del mundo. Y si la consciencia es el órgano de la razón, de ello se deduce entonces, una irracionalidad esencial del mundo. (González, 2010)

Por consiguiente, lo real es aquello que se encuentra en oposición a la realidad, lo que no puede ser procesado, «lo que está más allá de cualquier forma, de toda imago y de todo significativo. Lo real» (González Requena, 1996).

Así pues, la percepción del mundo, es decir, la realidad de Thomas, se tambalea ante lo real ya que no es capaz de sostenerla al intentar recrearla continuamente con su objetivo fotográfico. Como nos dice Antonioni:

Mi problema en *Blow up* era el de recrear la realidad de una forma abstracta. Yo quería discutir «la realidad presente»; este es un punto esencial del aspecto visual de la película, dado que uno de los temas principales de la película es ver o no ver el valor exacto de las cosas. (Antonioni, 2002, p. 133)

Somos conscientes del hecho de que una naturaleza muerta es denominada así porque, valga la redundancia, los objetos que representa están muertos, en el sentido de que no pueden ser usados, sino simplemente contemplados en su más mera trivialidad. En nuestro caso, en el análisis fílmico de *Blow Up*, no podemos aislar en el tiempo y el espacio a esas naturalezas muertas, sino que debemos relacionarlas con el sujeto al que se refiere el texto de Bryson anteriormente señalado (Bryson, 2005), cuando dice que la naturaleza muerta representa solo un estado de las cosas provisional, ya que el cuerpo humano está a la vuelta de la esquina y probablemente reingrese

en el campo de visión en cualquier momento. Pero nuestra hipótesis es que Thomas no va a poder satisfacerse con estos objetos que conforman los bodegones que aparecen en la puesta en escena, al igual que con las modelos que fotografía, es decir, no va a poder aprehenderlas ya que están en otro plano más allá de la realidad que es capaz de percibir.

Veremos con el análisis que la naturaleza muerta se manifiesta como un elemento fundamental en la puesta en escena, además de una fuerte influencia de la pintura de entreguerras italiana. En nuestro caso, haremos hincapié en las denominadas *naturalezas muertas metafísicas*. A través del análisis, trataremos de discernir el papel que juegan en la representación de la realidad en el sentido en que Thomas percibe su mundo, y es que los objetos son un elemento fundamental en *Blow up* ya que nos advierten de la pulsión del protagonista:

En las películas antonionianas el paisaje, las cosas inanimadas, tienen una importancia determinante, más todavía quizá que en las de Ford, Mizoguchi o Wenders. «Son un elemento activo, arrastran consigo tanta emoción como los actores», diría Wenders. Se convierten en un componente esencial, insustituible del relato [...] «La angustia —escribía Moravia a propósito de *La Notte*— no precisa de hombres, sino de cosas, o, lo que es lo mismo, de hombres reducidos al estado de las cosas: En las cosas está depositada la angustia de los hombres». (Tassone, 2005, p. 222)

ANÁLISIS

Thomas es un fotógrafo arrogante y superficial, lo vemos en su forma de tratar a las mujeres con las que trabaja, como meros objetos, ejemplificado en la coreografía hipersexualizada de la sesión de fotos del arranque de la película en la que Thomas «desea» a la modelo Verushka a través del objetivo fotográfico, elevando el tono sexual a medida que aprieta el disparador hasta llegar al clímax fotográfico. Su relación con la realidad es puramente superficial, elemento recurrente que se reflexiona en el cine de Antonioni, tal como la crisis de los sentimientos, personajes que no saben hacer frente a su condición. Por lo tanto, ya desde primera instancia podemos observar la imposibilidad del deseo ya que nuestro protagonista ha sustituido su órgano sexual por un objetivo fotográfico y su placer por fotografiar al objeto (figura 2).



Figura 2. *Blow-up* (película, 111 minutos), de C. Ponti y M. Antonini, 1966, Reino Unido e Italia: Bridge Films.

Estas modelos, como hemos señalado en nuestra hipótesis, se encuentran en el campo del *parecer* y no del *ser*, y por lo tanto no se pueden tocar, no se pueden «utilizar», al igual que los jarrones y las frutas de un bodegón, no se pueden tomar o comer ni, por lo tanto, satisfacen el deseo.

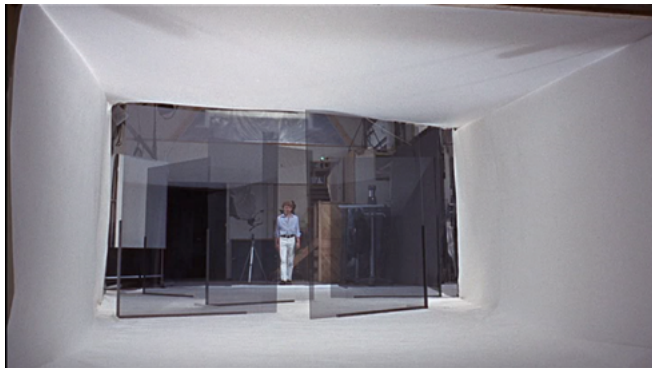


Figura 3. *Blow-up* (película, 111 minutos), de C. Ponti y M. Antonini, 1966, Reino Unido e Italia: Bridge Films.



Figura 4. *Blow-up* (película, 111 minutos), de C. Ponti y M. Antonini, 1966, Reino Unido e Italia: Bridge Films.

El fotógrafo dispone el escenario para la serie fotográfica que va a realizar con las modelos. La cámara se sitúa al otro lado de los paneles translúcidos que juegan con los pliegues y reflejos y evocan profundidad. Las modelos posan entre los paneles (figura 3) y Thomas se centra en el único resquicio libre fuera del escenario, siendo el único elemento de la puesta en escena que no es visto a través del cristal. Queda así en el centro y el objetivo de la cámara a la altura del órgano sexual del fotógrafo (figura 4), de manera que se convierte en la metáfora de su deseo, con el que tratará de hallar —de fotografiar y, por tanto, congelar— aquello que intuimos que le falta, su anhelo.



Figura 5. *Blow-up* (película, 111 minutos), de C. Ponti y M. Antonini, 1966, Reino Unido e Italia: Bridge Films.



Figura 6. *Blow-up* (película, 111 minutos), de C. Ponti y M. Antonini, 1966, Reino Unido e Italia: Bridge Films.

La puesta en escena de la secuencia que nos ocupa imposibilita la aparición del deseo entre los personajes, en este caso debido a que las mujeres que fotografía son objetos, elementos plásticos meramente autómatas cuasi vacíos: como podemos ver en el plano que representa la fotografía que capta el objetivo de Mitchell (figura 5): las cinco mujeres posan inertes y está, desde el otro lado,

un fotógrafo que trata de satisfacer su deseo a través del objetivo de la cámara que ejerce las funciones de miembro fálico del protagonista (figura 6).



Figura 7. *Blow-up* (película, 111 minutos), de C. Ponti y M. Antonini, 1966, Reino Unido e Italia: Bridge Films.



Figura 8. *Blow-up* (película, 111 minutos), de C. Ponti y M. Antonini, 1966, Reino Unido e Italia: Bridge Films.

Thomas se topa, en su camino, con una tienda de antigüedades en la que, como en las naturalezas muertas de Giorgio de Chirico (figura 9) o de Carlo Carrà, conviven objetos estáticos con bustos neoclásicos que establecen reminiscencias a un tiempo pasado (figuras 7 y 8). Thomas camina por las calles londinenses, desde la superficialidad que le hastía. Aunque él aún no sepa concretamente qué es lo que busca, sigue su camino inconsciente abocado a encontrarse con el suceso que le pondrá de bruces contra la realidad. Thomas quiere un paisaje, que es lo que va a buscar en su posterior paseo por el parque. Todos estos bustos de corte neoclásico aportan ese halo de misterio que Chirico y Carrà representaban en su pinturas, creando una atmósfera aislada del entorno, intransitable e inanimada, como cualquier naturaleza muerta. Seguimos reforzando la idea entre el *ser* y el *parecer* en el mundo de Thomas.



Figura 9. *Mélancolie hermétique* (pintura de aceite), de G. de Chirico, 1918, París: Museo de Arte Moderno.

Thomas llega al parque movido por su afán de fotografiar la realidad, acto que poco a poco comprenderá que es imposible. Toma unas fotografías a una pareja que pasea aparentemente feliz hasta que la mujer, inquieta, le pide el carrete. Intrigado por el nerviosismo de la mujer, se guarda el negativo para revelarlo en su estudio.



Figura 10. *Blow-up* (película, 111 minutos), de C. Ponti y M. Antonini, 1966, Reino Unido e Italia: Bridge Films.

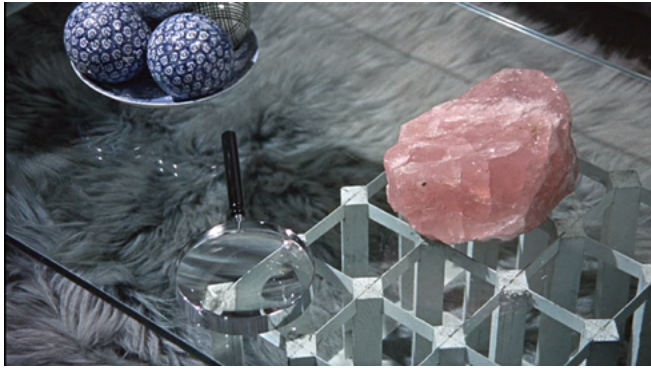


Figura 11. *Blow-up* (película, 111 minutos), de C. Ponti y M. Antonini, 1966, Reino Unido e Italia: Bridge Films.

Al revelar las fotografías comienza a ampliar un detalle misterioso, en los arbustos, detrás de la valla hay algo. Thomas cuelga con pinzas las fotografías para visualizarlas con claridad y, de nuevo, la cámara se sitúa detrás de su lienzo, en este caso, en formato fotográfico, para mostrarnos a Thomas entre los paneles (figura 10). De nuevo, un bodegón ocupa un plano de la secuencia: una lupa, un cuarzo rosa y unas bolas decorativas descansan sobre un panel de cristal que nos deja ver, a través de él, la textura de la alfombra y la base geométrica de la mesa, un ejemplo más de la realidad vista a través de un cristal, de un objetivo fotográfico o un vidrio (figura 11). En esta ocasión, Thomas hace uso de uno de los objetos que componen el bodegón, toma la lupa para ver mejor aquello oculto en la fotografía. La música diegética de la habitación se apaga y comenzamos a escuchar el sonido de los árboles moviéndose con el viento del parque esa misma mañana. La naturaleza muerta, por lo tanto, nos ha vuelto a dar paso al conflicto interior del protagonista.

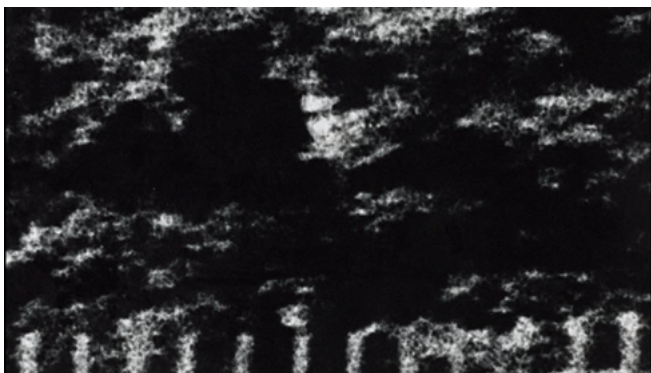


Figura 12. *Blow-up* (película, 111 minutos), de C. Ponti y M. Antonini, 1966, Reino Unido e Italia: Bridge Films.



Figura 13. *Blow-up* (película, 111 minutos), de C. Ponti y M. Antonini, 1966, Reino Unido e Italia: Bridge Films.

Nos remite al lugar donde Thomas se topará con lo que ansiaba, fotografiar aquello que saciara su pulsión, el crimen (figura 12 y 13) y la consiguiente muerte.



Figura 14. *Blow-up* (película, 111 minutos), de C. Ponti y M. Antonini, 1966, Reino Unido e Italia: Bridge Films.

En esa instantánea (figura 14), que es su espacio imaginario, y gracias a la ampliación que Thomas hace de la fotografía, distinguimos entre el grano de la imagen, la forma de lo que aparentemente puede ser un cuerpo muerto, un cadáver detrás de un arbusto. Este cadáver vendría a representar la emergencia de lo siniestro ya que nos remite a un crimen que Thomas está descubriendo.

Retomamos por un momento uno de los conceptos claves de la pintura metafísica: la realidad paralizada y extraída de su contexto para llevarla a un lugar imaginario situado más allá de lo real. Este concepto se refleja en la fotografía ampliada de Thomas.



Figura 15. *Blow-up* (película, 111 minutos), de C. Ponti y M. Antonini, 1966, Reino Unido e Italia: Bridge Films.



Figura 16. *Blow-up* (película, 111 minutos), de C. Ponti y M. Antonini, 1966, Reino Unido e Italia: Bridge Films.

Thomas acude al parque para enfrentarse a lo real, esta vez, desprovisto de su cámara, ya que lo que se va a encontrar es imposible de capturar, un verdadero cadáver, que Thomas mira con la vista desnuda, sin necesidad de artificio, al que se acerca y hasta toca (figura 15). Y es que la muerte es lo único real a lo que Thomas se ha enfrentado y, por ende, lo que ha estado buscando para saciar su pulsión, para lo que su deseo nunca fue suficiente. Solos él y el cuerpo, la prueba del crimen, la muerte cara a cara y por lo tanto en un lugar aislado en el que la ley moral no existe. Antonioni, en el texto que nos ocupa, es más cercano a Nietzsche que a cualquier otro filósofo, ya que plantea un mundo en el cual no existe un código moral, lo que aboca al ser humano al materialismo. Como señala Antonio Díaz:

Asimismo, el concepto de nihilismo nietzscheano, pudiera también ser definido como la demolición de estos valores que intentaban ocupar el espacio dejado por el Dios cristiano, es decir, aspiraban a ser una divinidad: el Dios racional y materialista que creó el hombre por medio del discurso científico. El hombre se terminó por dar cuenta, —expe que se narra

en este film— que la verdad en la que creía no era suficiente para frenar la emergencia de lo siniestro. Una verdad que comienza a resquebrajarse. (Díaz, 2014, p. 236)

Por lo tanto, dado que no encontramos ninguna ley moral que rija el mundo del relato, damos por hecho un ataque a la modernidad vacía de valores y sentimientos que no impedirá la emergencia de lo siniestro, el crimen y la muerte, aunque en este caso, nuestro protagonista no sabrá lidiar con ello.



Figura 17. *Blow-up* (película, 111 minutos), de C. Ponti y M. Antonini, 1966, Reino Unido e Italia: Bridge Films.



Figura 18. *Blow-up* (película, 111 minutos), de C. Ponti y M. Antonini, 1966, Reino Unido e Italia: Bridge Films.

Tras hallar el cadáver en el parque, Thomas vuelve a su casa con la intención de contárselo a alguien. En la casa de al lado, sus vecinos están haciendo el amor, él un pintor abstracto y ella una mujer que parece tener cierto romance ilícito con Thomas por la forma en la que ella le mira al pasar. El fotógrafo se queda mirando entre los paneles de rejilla del cuarto (figura 18). Al igual que en la secuencia inicial con las modelos, Thomas se

queda observando entre paneles o paredes, en definitiva, barreras parciales que le separan de sus objetos de deseo (figura 17).

La siguiente secuencia de imágenes (figuras 19, 20, 23 y 24) nos parece sumamente interesante para nuestra hipótesis: Thomas mira cómo la pareja hace el amor (figura 17), ella le ve y se excusa en silencio (figura 18), pero ¿por qué se iba a excusar si Thomas no es su pareja? Si Thomas y la vecina tuvieran una relación amorosa, esta podría calificarse de inmoral aunque no imposible, ya que recordemos que Thomas vive en un mundo sin ley simbólica que gestione las pulsiones. Thomas se dirige hacia fuera de la habitación y en correspondencia se nos muestra un plano que representa un bodegón en sí mismo, compuesto de derecha a izquierda por una tetera, una taza, un pan y unas cebollas (figura 19). Thomas vuelve a fijarse en la pareja y dirige nerviosamente la mirada de nuevo a fuera de campo, otro bodegón compuesto por una lámpara, una radio, un cenicero lleno de colillas y una caja de tabaco (figura 20).



Figura 19. *Blow-up* (película, 111 minutos), de C. Ponti y M. Antonini, 1966, Reino Unido e Italia: Bridge Films.



Figura 20. *Blow-up* (película, 111 minutos), de C. Ponti y M. Antonini, 1966, Reino Unido e Italia: Bridge Films.



Figura 21. *Still life* (óleo sobre lienzo), de G. Morandi, 1943, Londres: Tate Britain.



Figura 22. *Natura morta con la squadra* (óleo), de C. Carrà, 1917, Milán: Museo del Novecento.

Es necesaria la inserción de estos dos bodegones (figuras 21 y 22) para insistir en la relación del protagonista con su realidad y comprender el misterio del asesinato. El primer bodegón (figura 21), iluminado por una luz pálida, nos remite directamente a Giorgio Morandi, en el que los tonos apastelados y las texturas de los objetos nos transmiten el silencio y la quietud de la observación. Estos objetos dispuestos en bodegón se sitúan, como toda naturaleza muerta, en otro plano, en otro tiempo, al igual que la tienda de antigüedades, las modelos o los bustos neoclásicos que se encuentran por toda la casa, la mujer que desaparece y, en definitiva, todo lo que Thomas fotografía. Así pues, el segundo bodegón (figura 22) aumenta el grado de subjetividad porque, debido a la composición, se encuentra en un espacio más aislado en el tiempo y el espacio, ya que a diferencia del otro, no identificamos objetos casuales, como puede ser el grifo de la cocina o una caja detrás de los objetos, sino que la lámpara, el cenicero, la radio y la cajetilla se disponen en composición equilibrada sobre un fondo oscuro y la sombra exagerada de la lámpara proyectada

en la pared. La cámara, que muestra un punto de vista picado de Thomas, nos dibuja los objetos, deformados en la perspectiva. Intuimos cómo la visión de Thomas poco a poco se va abstrayendo en la más hermética subjetividad, para llegar al tercer plano de la secuencia lógica que representa la moqueta en detalle (figura 20), como la ampliación del grano fotográfico donde Thomas ha visto, desdibujado por los pliegues de la representación fotográfica, un cadáver. Sin embargo, la moqueta que hace las veces del césped del parque (figura 24) está virgen, pues nos predice que el cadáver y cualquier vestigio de esta historia se ha desintegrado.



Figura 23. Blow-up (película, 111 minutos), de C. Ponti y M. Antonini, 1966, Reino Unido e Italia: Bridge Films.



Figura 24. Blow-up (película, 111 minutos), de C. Ponti y M. Antonini, 1966, Reino Unido e Italia: Bridge Films.

CONCLUSIONES

Tras esto, Thomas ya no podrá salir del universo imaginario, volviendo al parque para buscar de nuevo el cadáver, desaparecido también con los negativos, las fotografías y la mujer, parece así que nada fue verdad. En su lugar, un grupo de mimos juega a un partido de tenis con una pelota invisible. Cuando la pelota imaginaria sale

de la pista yendo a parar a los pies de Thomas, este la lanza de nuevo para continuar el partido y, asombrado, comienza a escuchar el sonido de la pelota y las raquetas. Con el rótulo de *The End*, el relato termina y Thomas desaparece fundiéndose en el verde césped (figuras 25 y 26).



Figura 25. Blow-up (película, 111 minutos), de C. Ponti y M. Antonini, 1966, Reino Unido e Italia: Bridge Films.



Figura 26. Blow-up (película, 111 minutos), de C. Ponti y M. Antonini, 1966, Reino Unido e Italia: Bridge Films.

Antonioni establece así, mediante la puesta en escena, una continua división entre la percepción de la realidad y la realidad misma mediante los continuos paneles, los cuales se interponen entre el protagonista y el mundo. Testigos de esta imposibilidad son los bodegones que aparecen continuamente en el universo de Thomas, que le intentan recordar que vive en el mundo de las apariencias y que ha de despojarse de todo filtro para enfrentarse a lo que desea y lograr hallar la pasión perdida. Mediante el uso de las naturalezas muertas en la representación se dirige la reflexión hacia la relación que tiene el individuo moderno, como ya hemos señalado, nihilista, aburrido y vacío de moral, con los objetos, en este caso, proyectando su deseo más íntimo que trata de descifrar a través del suceso acontecido, finalmente desvanecido en la confusión. Esta es imposibilidad del enfrentamiento con lo real. Como afirma Jesús González Requena: «La percepción tiende a percibir lo menos posible, ya que lo real no está hecho para nosotros pues es hiriente» (González, 2016).

Como sentencia, Giorgio Morandi nos dice: «para mí no hay nada abstracto: sin embargo, siento que no hay nada más abstracto y surrealista que la realidad» (Morandi, 2017). Por lo tanto, podemos concluir que la reiteración de los bodegones nos confirma que el plano en el que se sitúa la historia se mueve entre los pliegues de la realidad y la fantasía, o entre el *ser* y el *parecer*, como apuntábamos en la hipótesis, dado que estos objetos puramente existencialistas cuestionan continuamente la realidad del protagonista, presentándose siempre anteriores a los momentos cruciales del misterio.

La concatenación de hechos en el relato de *Blow up* es tremendamente débil, debido a la escasez de «acción-reacción». Si lo que se supone el punto de ignición del filme, lo que Jesús González Requena señala como el punto que «quema» y que supone el goce del espectador frente al texto, que es el momento exacto en el que Thomas toca el cadáver para descubrir que está ahí y que le han asesinado de un disparo, en seguida se disuelve debido a la insuficiente reacción del protagonista ante el hecho: no obtiene ningún tipo de interés por parte de las personas a las que se lo cuenta, los carretes son robados y el cuerpo desaparece para disponerse a vagar por la ciudad hasta desaparecer él mismo en la escena del crimen.

Las conclusiones están débiles respecto a la experiencia textual, la función del protagonista dentro del relato o la relación de los bodegones y el misterio que se revela en *Blow Up*. Sugiero pensar en el tipo de percepción que describe la película en relación con la posmodernidad y la cultura pop, o si la experiencia estética en la naturaleza muerta tiene alguna pretensión hacia la moral nihilista... Es importante hacer una reflexión de la última cita.

REFERENCIAS

- ANTONIONI, M. (2002). *Para mí hacer una película es vivir*. Barcelona, España: Paidós Ibérica
- BRYSON, N. (2005). *Volver a mirar. Cuatro ensayos sobre la pintura de naturalezas muertas*. Madrid, España: Alianza editorial.
- CARRÀ, C. (1917). *Natura morta con la squadra* [óleo]. Milán: Museo del Novecento.
- CHIPP, H. B. (2005). *Teorías del arte contemporáneo: fuentes artísticas y opiniones críticas*. Madrid, España: Akal.
- CHIRICO, G. (1918). *Mélancolie hermétique* [pintura]. París: Museo de Arte Moderno.
- DÍAZ, A. (2014). *Poética del romanticismo y nihilismo en Forbrydelsens element (El elemento del crimen, Lars Von Trier, 1984): la ausencia de diques simbólicos y la emergencia de lo siniestro*. Madrid, España: URJC.
- GIORGIO Morandi. «Per me non vi è nulla di astratto: per altro ritengo che non si via nulla di più surreale, e di più astratto del reale» (2017). *Archimagazine*. Recuperado

- de <http://www.archimagazine.com/giorgio-morandi.php>
- GONZÁLEZ Requena, J. (1996) El texto: tres registros y una dimensión. *Trama y Fondo*, 1.
- GONZÁLEZ Requena, J. (2010). Lo real. *Trama y Fondo*, 28.
- HEIDEGGER, M. (1977). *El ser y el tiempo*. Santiago, Chile: Editorial Universitaria.
- MORANDI, G. (1943). *Still life* [óleo sobre lienzo]. Londres: Tate Britain.
- MOURE, I. (2016). Ferrara metafísica de De'Roberti a Antonioni, pasando por De Chirico. *Liño Revista anual de Historia del Arte*, 22, 141-148.
- PONTI, C. (productor) y Antonini, M. (director). (1966). *Blow-up* [película]. Reino Unido e Italia: Bridge Films.
- TASSONE, A. (2005). *Los films de Michelangelo Antonioni, un poeta de la visión*. A Coruña, España: Fluir ediciones.
- VVAA (1979). *Maestros del Siglo XX. Naturaleza muerta: Abril-Mayo 1979*. Madrid, España: Fundación Juan March.

ES Exploraciones sobre la cultura del *software* libre o abierto como metáfora de la colaboración en la sociedad en red.

EN Explorations of the free or open *software* as a metaphor of society's collaboration in the Web.

ITA Esplorazioni sulla cultura del *software* libero / aperto come metafora della collaborazione nella società interconnessa.

FRA Explorations sur la culture du logiciel libre comme métaphore de la collaboration dans la société en réseaux.

POR Explorações sobre a cultura do *software* livre ou aberto como metáfora da colaboração na sociedade em rede.

Luis Fernando Medina Cardona

Exploraciones sobre la cultura del software libre o abierto como metáfora de la colaboración en la sociedad en red

LUIS FERNANDO MEDINA CARDONA

Profesor Asociado, Escuela de Cine y TV, Universidad Nacional de Colombia.

E-mail: lfmedinac@unal.edu.co



RESUMEN (ESP)

Este artículo presenta un análisis sobre la cultura del software, en particular, del llamado software libre o abierto. Para ello establece como base la metáfora de la colaboración, es decir, revisa cómo su modelo de producción se ha convertido en una plantilla para otros procesos y disciplinas. Dado que el objeto de análisis es complejo y permea varios aspectos actuales, el abordaje metodológico es interdisciplinar y emplea la perspectiva de los estudios de software, con la ayuda de los estudios en ciencias, tecnología, sociedad, la ingeniería de software y la arqueología de medios. Así, se suministran varios ejemplos históricos de colaboración tanto en el software como en las redes de computadores. Finalmente, se discuten algunas definiciones como red sociotécnica, colectivo y los tres tipos de agencia que históricamente se han visto en el software. Particularmente, la agencia distribuida es de ayuda para contrastar la metáfora de la colaboración en un caso de estudio futuro representado por la cultura maker.

PALABRAS CLAVES: *estudios de software, estudios en ciencia y tecnología, software libre o de código abierto FLOSS, cultura maker, sociedad en red.*

ABSTRACT (ENG)

This article offers an analysis of software culture, more specifically of the so-called free or open software. To this effect, it establishes as its base the metaphor of collaboration, that is, it shows how its production model has become a template for other processes and disciplines. Given that the object of analysis is complex and permeates several present-day aspects, the methodological approach is interdisciplinary and uses the perspective of software studies, together with

studies in science, technology, society, software engineering and media archeology. Thus, several historical examples of collaboration are offered, both in software and in computer webs. Finally, some definitions such as that of the socio-technical web, collective and the three types of agency historically present in software are discussed. More specifically, distributed agency is helpful for contrasting the collaboration metaphor in a future study case represented by the maker culture.

KEYWORDS: *software studies, studies in science and technology, free or open code software FLOSS, maker culture, web society.*

RIASSUNTI (ITA)

L'articolo presenta l'analisi sulla cultura del software, in particolare di quello conosciuto come libero oppure aperto. Sulla base della metafora della collaborazione, si riflette sul modello di produzione che è diventato sagoma per diversi processi e discipline. L'approccio metodologico è interdisciplinare, si serve della prospettiva non solo degli studi di software odierni, ma anche degli studi in scienze, tecnologia, società, l'ingegneria del software e l'archeologia dei media, visto che l'oggetto d'analisi è piuttosto complesso e riguarda diversi aspetti dell'attualità. Si presentano alcuni esempi storici di collaborazione così in software come in reti informatiche. Verso la fine, si considerano alcune definizioni: rete sociotecnica, collettivo e i tre tipi di agenzia che storicamente hanno esistito nei software. L'agenzia distribuita serve per contrastare la metafora della collaborazione in un caso di studio di futuro rappresentato dalla cultura maker.

PAROLE CHIAVI: *studi di software, studi in scienza e tecnologia, software libero o di codici aperti FLOSS, cultura maker, società in rete.*

RÉSUMÉ (FRA)

Cet article présente une analyse au sujet de la culture du logiciel, en particulier le logiciel libre ou ouvert. Pour cela on prend comme base la métaphore de la collaboration et on examine comment son modèle de production est devenu un patron pour d'autres processus et disciplines. L'objet de l'analyse étant complexe et touchant à divers aspects actuels, l'approche méthodologique est interdisciplinaire, on adopte la perspective des études en informatique avec l'appui des études en science, technologie et société, du génie logiciel et de l'archéologie des médias. On expose divers exemples historiques de collaboration dans le logiciel et les réseaux d'ordinateurs. Enfin, on examine quelques définitions, comme réseau sociotechnique, collectif et les trois types d'architecture que le logiciel a connus dans son histoire. En particulier, l'architecture distribuée met en évidence la métaphore de la collaboration dans un cas d'étude futur représenté par la culture maker.

MOTS-CLÉS: *études de logiciel, études en science et technologie, logiciel libre ou à code source ouvert FLOSS, culture maker, société en réseaux.*

RESUMO (POR)

Este artigo apresenta uma análise sobre a cultura do software, particularmente, o denominado software livre ou aberto. Para isso, estabelece como base a metáfora da colaboração, isto é, revê a forma como seu modelo de produção tornou-se modelo para outros processos e disciplinas. Visto que objeto de análise é complexo e permeia várias questões atuais, a abordagem metodológica é interdisciplinar e emprega a perspectiva dos estudos de software, com base nos estudos em ciências, tecnologia, sociedade, a engenharia de software e arqueologia de mídia. Portanto, apresentam-se vários exemplos históricos de colaboração tanto no software quanto nas redes de computadores. Finalmente, discutem-se algumas definições como rede sociotécnica, coletivo e os três tipos de agência historicamente vistos no software. Particularmente, a agência distribuída é útil no contraste da metáfora da colaboração em um estudo de caso futuro representado pela cultura maker.

PALAVRAS-CHAVES: *estudos de software, estudos em ciência e tecnologia, software livre ou de código aberto FLOSS, cultura maker, sociedade em rede.*

INTRODUCCIÓN: código y software como objeto de estudio

El mundo moderno está mediado por el *software*. Todos los días, varias de las tareas que muchas personas realizan (en el trabajo o en la vida privada) o que se llevan a cabo de manera transparente (como la semaforización) son controladas directamente por programas informáticos o por máquinas que en algún momento negociarán con un dispositivo controlado por un *software*. En pocas palabras, hoy en día, si una persona no está interactuando con el *software*, o incluso no se ve afectada indirectamente por él, las posibilidades de que esta persona viva completamente fuera de la sociedad global moderna son muy altas (Kitchin y Dodge, 2011). En consecuencia, el *software* como medio, que a su vez tiene la capacidad de simular varios otros medios de comunicación (Manovich, 2013), se ha convertido en un punto de interés académico que requiere un enfoque interdisciplinario. Sin embargo, el *software* sigue siendo un tema de difícil acceso, dada su naturaleza altamente técnica y la tendencia a destacar solamente sus impactos, dejando su lógica interna por fuera de los análisis.

Entre las actividades que se han beneficiado del *software* está la colaboración, tanto en su propio desarrollo como en las herramientas que usa. Por tanto, la colaboración en el proceso de desarrollo de *software* debe ser vista desde una perspectiva técnica y social, para con ello aportar al estudio de sus posibles consecuencias culturales en una sociedad que depende de las redes informáticas. En particular, el foco de interés es el llamado *software* libre o de código abierto, que puede considerarse como un concepto multicapa que describe al mismo tiempo un tipo específico de aplicación informática, así como un movimiento cultural y una metodología técnica para desarrollar *software*. El *software* libre o de código abierto, además de sus supuestas cualidades técnicas, ofrece varias ventajas para teorizar, como se discutirá más adelante. También tiene una fuerte carga política, de manera que es un tema álgido en debates actuales relacionados con el acceso a la tecnología, los derechos humanos, las libertades civiles en Internet, entre otros.

A pesar de esta motivación, el objetivo es estudiar la colaboración de forma más global —esto es, abordar la cultura del *software* en general— en lugar de solamente el denominado *FLOSS*¹. Esto es una forma de señalar que solo a partir de los años ochenta del siglo *xx* se acuñó este último término, aunque los patrones, procedimientos y herramientas de colaboración han estado presentes desde el principio de la historia del *software* en sí mismo. Complementando los términos detrás de la motivación, *cultura* se utiliza para transmitir una comprensión más amplia de la aplicación informática que sobrepasa el ámbito técnico (sin dejarlo atrás) para evaluar las prácticas sociales relacionadas con las propiedades centrales del *software* construido colaborativamente. Por último, la *sociedad en red* encarna también una percepción de las redes informáticas como «metáfora» para describir los fenómenos modernos de interconexión y comunicación que muchas veces escapan a las definiciones informáticas. En este sentido y con respecto al título de este análisis, el uso de la palabra *metáfora* tiene dos propósitos. El primero es el coloquial, que se refiere a cómo la colaboración en el *software* se usa como un modelo cuya estructura, prácticas y conceptos son adaptados para explicar comportamientos colaborativos en otras disciplinas. Y el segundo apunta a la naturaleza lingüística y material que la operación de isomorfismo y correspondencia representada en la metáfora está en concordancia con el propio substrato lingüístico del *software* (representado en el código y otros artefactos textuales) y sus propias metáforas (por ejemplo, la programación orientada a objetos).

Un análisis completo de los temas expresados superaría el espacio disponible, por lo que se ha optado por una narrativa no secuencial donde se entrecruzan las posturas metodológicas y los resultados por igual. En este orden de ideas, este artículo se inscribe en la disciplina conocida como «estudios de *software*», trayendo con ello una serie de premisas como punto de partida. En la introducción se realiza un recuento general sobre este floreciente campo (Fuller, 2008), se dan dos argumentos que son útiles para el objetivo trazado de estudiar la colaboración mediada por el *software*. En primer lugar, los estudios de *software* son de naturaleza interdisciplinaria, donde la informática, la sociología de la tecnología, los estudios culturales, la teoría de los medios de comunicación, la ingeniería de *software*, entre otros enfoques, encuentran un lugar para dialogar y discutir sobre las aplicaciones informáticas y sus implicaciones. En segundo lugar, el *software* libre es especialmente interesante, teniendo en cuenta sus características abiertas, lo que facilita el análisis y la observación. El acceso al código fuente de las aplicaciones y su documentación, la abundancia de métricas de *software* que describen varios aspectos de los procesos e incluso el

1 Acrónimo utilizado para denotar el *software* libre o de código abierto y que hace referencia a *free* [libre], *open source software*.

estado de ánimo de los profesionales, pueden ser de gran utilidad para abordar el tema principal. Ambas premisas —constitutivas de los estudios de *software*— sustentan por ahora un enfoque dual en el que la sociología y la filosofía de la tecnología, por un lado, y la ingeniería de *software* de FLOSS, por el otro, pueden establecer un terreno común sobre el cual situarse. De esta manera, conceptos que provienen de contextos diferentes, pero relacionados progresivamente, se irán entramando para revelar tanto las estructuras subyacentes como la narrativa a elegir. Por ello, este artículo se ha dividido en tres secciones: la primera profundiza en lo que se entiende por *metáfora* y cómo los estudios de *software* se relacionan con otras disciplinas. La segunda y tercera exploran en clave de arqueología de medios la evidencia de colaboración en el tándem *software*-redes, previo a la aparición de la retórica actual basada en el FLOSS. Finalmente, a manera de conclusión, se presentan algunos de los conceptos elaborados, así como un caso de estudio en la llamada cultura *maker*.

LA METÁFORA DE COLABORACIÓN EN FLOSS Y SUS IMPLICACIONES

Como se ha descrito anteriormente, puede decirse que, en términos generales, el *software* libre o de código abierto (FLOSS) es el punto de partida moderno para entender conceptos como colaboración, código y desarrollo distribuido desde una perspectiva más amplia. FLOSS hace referencia al conjunto de programas que cumplen ciertos principios conocidos como las cuatro libertades (*software* libre) o nueve definiciones (código abierto)². La identidad de dicho tipo de *software* puede resumirse usando la definición más básica que es la del *software* libre y que está sustentada en estos cuatro principios o libertades: el *software* puede ejecutarse sin ninguna restricción para cualquier propósito; la capacidad de adaptar el *software* dado el acceso para leer el código fuente; la libertad de distribuir copias de un programa y la libertad de modificar el código fuente y redistribuir las mejoras (Stallman, 2002, p. 43). El impacto de estas ideas fundacionales de todo un movimiento —y que pueden rastrearse hasta la llamada ética *hacker* de los *hackers* del MIT o incluso hasta los albores de los computadores electrónicos y los comienzos del *software*— ha sido enorme. El éxito de la metáfora de la colaboración en FLOSS que ha sido aplicada a varios campos, como el arte, la música, la educación, la medicina, la economía, la arquitectura, etc., ejemplifica las ventajas

percibidas de colaborar utilizando un entorno de red (sea o no digital), tareas distribuidas, bienes culturales libremente accesibles y modificables, y procesos iterativos. El *software* está en todas partes no solo como una herramienta, sino también como una forma de pensar, lo cual refuerza posiciones de la filosofía de la tecnología recientes como la de «tecnicidad originaria» (Stiegler, 1998), donde la tecnología no se ve desde un ángulo instrumentalista, como un medio para un fin (es decir, una mera herramienta), sino como una demostración íntima de la condición humana.

Precisamente, el éxito de dicha metáfora requiere enfoques serios para comprender por qué es tan atractiva, haciendo de este tipo de *software* una especie de plantilla para varios procesos. Como concluye Eric S. Raymond, uno de los profesionales y principales defensores del FLOSS (especialmente del *software* abierto), cuando habla de Linux, su contribución no es solamente representar un sistema operativo libre, sino proporcionar todo un nuevo modelo de desarrollo de *software*. Ante este planteamiento surgen varias preguntas intuitivas: ¿cuáles son las características claves del FLOSS para fomentar la colaboración y construir esta metáfora que se está interpretando desde diferentes puntos de vista y cómo son los procesos necesarios para adaptar este modelo a campos tan diversos? ¿Se trata de una transición sin esfuerzo o, por el contrario, de un camino lleno de baches y opaco, como el mismo código de computador es percibido por algunos teóricos como, por ejemplo, Kittler? (Kittler, 1997). Un refinamiento de estas ideas permitió llegar a esta enunciación: ¿cómo evolucionaron las prácticas, metodologías y artefactos que permiten la colaboración en la cultura de *software* hasta que fueron plasmados en la actual metáfora de código abierto y cuáles son los problemas de traducir esta metáfora y su ética de trabajo a otros campos?

Como se discutió en la primera sección, los estudios de *software* fueron seleccionados como el marco teórico. Sin embargo, este sigue siendo un campo muy amplio y requiere herramientas más particulares para emprender un trabajo fructífero. Por esta razón, la pareja más precisa de ingeniería de *software* y sociología de la tecnología fue seleccionada. Sin embargo, lejos de ser consideradas como un problema, estas dificultades suscitan puntos de interés que pueden mejorar los resultados globales si son bien entendidos en sus limitaciones y oportunidades. De esta manera, se puede mantener una posición crítica para todo el proyecto. En particular, la ingeniería de *software* es en sí misma una metáfora procedente de otras prácticas como la ingeniería civil, introducida en el mundo del *software* desde 1968 en la conocida conferencia «Software Engineering» y convocada por la OTAN en Garmisch, Alemania (Gehl y Bell, 2012).

2 Hay una ligera diferencia entre los dos conceptos. Mientras que el *software* libre hace hincapié en cuestiones políticas y éticas, el *código* abierto es más pragmático y destaca la conveniencia técnica de un código abierto legible/escribible. La mayoría de las veces esta distancia es ignorada y ambos enfoques considerados por la sigla más general que los aglutina: FOSS o FLOSS

Hasta la conferencia de Garmish, la programación informática era considerada una especie de arte, alejada de la formalización y la estructuración. A medida que las aplicaciones informáticas se hicieron más grandes y complejas, se requirió un enfoque formal para su desarrollo. Sin embargo, para ver las tensiones que ello generó, considérese el modelo más renombrado de producción de *software*: el llamado modelo de cascada. Este modelo divide todo el modo de producción de *software* en etapas lineales y consecutivas agrupando las tareas en etapas denominadas *análisis*, *diseño*, *programación* y *puesta en marcha* de un producto de *software*. No es de extrañar que este modelo nunca haya cumplido las expectativas, lo que motivó a que varios modelos hayan aparecido como alternativas para la construcción de *software*. Como es común afirmar en este campo, el *software* está en una «crisis» constante, como de hecho fue planteado en la conferencia de Garmish. Aquí, el FLOSS juega un papel muy importante, mostrando otra lógica más «anárquica» (Taubert, 2006), donde conceptos como *remuneración monetaria*, *jerarquías* y *producto* son interpretados de forma completamente diferente. Como se expresa en otra metáfora, si el *software* comercial se desarrolla como una catedral, con maestros y artesanos y miles de tareas organizadas, FLOSS se asemeja a un bazar, donde el libre intercambio de ideas fluye y —aparentemente— no hay una jerarquía establecida. Y aunque dicha imagen dicotómica es problemática y simplista, reconoce el carácter revolucionario de las prácticas abiertas cuando se comparan con los modos clásicos de producción de programas (como el que representa el modelo cascada).

Para la otra parte de la máquina metodológica propuesta, los estudios de *software* frecuentemente acuden al trabajo de Bruno Latour y su teoría actor-red (ANT por sus siglas en inglés), el cual es, a su vez, uno de los componentes claves de los estudios que abordan las relaciones entre ciencia, tecnología y sociedad. Aunque este enfoque no está exento de críticas, ofrece una visión prometedora de la tecnología que puede ser aplicada al *software*. Para dar solo un par de ejemplos breves, el concepto de *red compuesta de actores*, que comprende elementos humanos y no humanos en la ANT, se asemeja a la diversidad de actores, artefactos conceptuales y digitales que se articulan en la colaboración llevada a cabo para producir una pieza de *software*. De manera similar, la ANT propone un método iterativo que puede ser comparado con modelos iterativos en el desarrollo de *software*. Como se ha señalado, la relación entre los códigos informáticos y Latour se describe en Gehl y Bell (2012) y Kitchin y Dodge (2011).

Finalmente, la mezcla metodológica donde la ingeniería de *software*, la filosofía de la tecnología y los desarrollos de Latour conviven bajo el aglutinante general de los estudios de *software* es complementada por la arqueología de medios. Este último componente permite buscar,

analizar y organizar todo el rico corpus documental que la industria del *software* ha tenido desde sus albores, en los años cincuenta del siglo pasado, y que se encuentra en manuales, publicaciones técnicas, artículos científicos, etc. La arqueología de medios ha sido seleccionada porque en parte de su genealogía, como disciplina teórica, se encuentra la indagación por artefactos de *software* extintos (Zielinski, 2012, p. 4) y porque su método se enmarca dentro del «giro material», el cual es clave para entender la argumentación. De esta manera, la superestructura conceptual más abstracta de los estudios de *software* se ve sustentada con datos y evidencia obtenida de reflexiones materializadas en piezas de *software* y redes de computadores vistas bajo una óptica historiográfica.

Una vez que el *software* libre y abierto se ha establecido como una cultura sociotécnica con un arraigo histórico en la colaboración, se debe avanzar en otro aspecto para completar el propósito de la investigación de evaluar la metáfora de la colaboración en FLOSS y su impacto. En este sentido, la idea es realizar un mapeo entre los aspectos clave de FLOSS en otro campo, como una herramienta para evaluar las dificultades de esta transición y proporcionar una mayor comprensión no solo del propio FLOSS, sino también de este *open-sourcing* de varios discursos sobre los nuevos medios, dadas algunas aseveraciones teóricas según las cuales los nuevos medios son considerados como todo aquello que se ejecuta mediante *software* (Frabetti, 2015). Como se estableció, esto confiere al código de computador una importancia epistemológica que trasciende el instrumentalismo, más aún si es observable y modificable, como es el caso del código libre y abierto. Para este mapeo sería deseable tener un caso de estudio, con el fin de evaluar estas transiciones con el beneficio adicional de reducir el alcance a un solo ejemplo entre la rica oferta actual de los llamados *fenómenos de fuente abierta* o *libre*. Para ello, se ha seleccionado el movimiento *maker* (Walter-Hermann y Büching, 2013). Actualmente, este término —aunque de indiscutible origen comercial— se ha normalizado para abarcar las prácticas y herramientas —toda una subcultura sociotécnica— donde se emplea un modo de producción descentralizado, un enfoque colaborativo y un patrón de comunicación en red para crear objetos y donde se utilizan tecnologías como las impresoras 3D, cortadoras láser, fresadoras, entre otras herramientas de relativo bajo presupuesto.

Como manifestación del movimiento *maker*, ha surgido una serie de puntos de encuentro denominados *makerspaces* (un concepto emparentado con los *hackerspaces*) en donde temas como el *hardware* abierto, el diseño abierto y una ética del bricolaje, similar a la ética del *hacker* (presente en varias etapas de la saga del *software* libre o de código abierto, como se expondrá brevemente en la próxima sección), constituyen un ejemplo perfecto de literal «materialización» de la metáfora del

software, aunque teóricamente dicha materialización sea problemática. Como ejemplo de esta tensión, considérese la declaración del popular escritor de ciencia ficción Cory Doctorow en la que afirma que «compartir información es la norma, donde la ética y las prácticas del movimiento de *software* libre/de código abierto se han vuelto físicas» (Samtani, 19 de junio de 2013). El autor pone de manifiesto la dicotomía que sitúa al *software* como algo inmaterial e inasible en oposición a lo físico y tangible. De otro lado, la materialidad de la cultura *maker* y de los espacios de fabricación distribuida puede plantear varios retos a la hora de traducir la lógica del *software* libre o de código abierto en este campo, donde esta lógica no es una simple herramienta, sino un modelo. Con ello se despliega otra razón profunda y de carácter argumentativo: la dicotomía inmaterial/material que por años ha permeado la retórica del *software* (es decir, que el *software* es inmaterial) y que ha sido puesta en tela de juicio por el denominado «giro material», un movimiento epistemológico de corte posmarxista en el que se encuentran los *science and technology studies* (STS) y al cual los estudios de *software* se adhieren. Como manifestación de ello, desde la antología seminal sobre estudios de *software*, editada por Mathew Fuller (2008), se hace énfasis en la inconveniencia de dicha dicotomía y de su corolario del *software* como inmaterial, el cual aún persiste en imágenes populares como «computación en la nube» y «trabajo inmaterial», por mencionar solo algunas.

COLABORACIÓN EN LA HISTORIA DEL TÁNDEM SOFTWARE/REDES

Una vez establecido el marco general de los estudios de *software* y la arqueología de medios como estrategia general para la revisión documental, se procedió a rastrear la colaboración en la historia del *software*. Esto plantea un marco temporal que abarca desde los años cuarenta del siglo pasado hasta nuestros días, aunque por cuestiones de complejidad se ha dejado por fuera la ola de computación móvil, pues se parte de la premisa de que, aunque esta ha cambiado notablemente las plataformas y la manera de distribución del *software*, no representa un cambio abrupto en cómo el *software* es construido. Otro aspecto para destacar y que está implícito en el nombre de esta sección es la interdependencia entre *software* y redes de computadores. Si bien tienen un origen distinto, su desarrollo posterior a los años sesenta está íntimamente ligado, formando una dupla (o tándem) que desafía divisiones dicotómicas, al igual que otras ya comunes como *software-hardware*. En otras palabras, epistemológicamente, dicha división trae más problemas que respuestas, como atestigua el desarrollo simbiótico del *software* y las redes de computadores en la industria informática moderna, es decir, no pueden concebirse las

redes sin el *software* y viceversa. Como detalle anexo que confirma esta relación, cabe anotar que tanto el *software* como las redes de computadores tienen parte de su origen en discusiones académicas y en el espíritu de colaboración que las alienta. Sin embargo, esto ha derivado en una tensión discursiva que llega al centro mismo de la concepción de qué es una tecnología. Por un lado, existe la constante tendencia a sistematizar la programación y la construcción de *software* en general desde un enfoque científicista, como por ejemplo en las denominadas *ciencias de la computación*. De otro lado, existe una corriente que hace énfasis en el componente pragmático del desarrollo de *software*, donde se compara más con una disciplina artística que con la ciencia. Aunque esfuerzos como el de la ingeniería de *software* han procurado acercar esta práctica al primer enfoque, el comportamiento de esta cultura sociotécnica del *software* sigue mostrando la dificultad de dicho empeño. El objetivo de rastrear la historia de la colaboración en el *software* también parece confirmar dicha posición.

La lectura comercial moderna de la colaboración en la industria del *software* generalmente lleva a una definición idealista y lineal de cómo esta aparece. Se asume que hubo dos periodos consecutivos: uno en donde el *software* era comercial y otro posterior en donde aparece la definición moderna de *software* libre. Por supuesto, dicha postura ha sido cuestionada pero no hay un consenso en las alternativas propuestas. Por un lado, hay historiadores de la informática como Campbell Kelly que, en su estudio sobre la cultura corporativa de IBM, identifica varias prácticas de la década de 1950 como prácticas de *software* libre (más de treinta años antes de que tal concepto existiese) (Campbell-Kelly y García-Swartz, 2009). Por otro lado, hay estudiosos de la cultura FLOSS que señalan que dicha época ha sido retratada desde una visión romántica de la industria y que nunca existió una comunidad homogénea que girara alrededor de valores colaborativos en el desarrollo del *software*. Lo que sí ha sido claro, tras el análisis de los distintos ejemplos seleccionados, es que: a) la historia del desarrollo de *software* no es lineal y b) la colaboración en la industria del *software* se debate en una tensión que fue etiquetada por el padre del *software* libre, Richard Stallman, como un «idealismo pragmático», es decir, la colaboración se practica ya sea porque se considera la forma más eficiente de desarrollar *software* (parte pragmática) o porque hay un trasfondo ético y moral a su alrededor (parte idealista). Partiendo de estas premisas, se presentan los siguientes ejemplos que son relatados en forma cronológica para mayor sencillez.

En primer lugar, la invención del computador electrónico se dio cuando ni siquiera existía el *software* como tal o como concepto. Dicho artefacto surgió en un periodo donde la disciplina —aún en desarrollo— de la cibernética promulgaba el libre flujo de información (básico para la colaboración) basado en los principios

de circulación y retroalimentación (Brate, 2002, p. 28). Específicamente, el desarrollo de los primeros computadores digitales en los años cuarenta requirió de una comunidad dispuesta a compartir diseños para avanzar colectivamente, como puede atestiguarlo el diseño del EDVAC, un computador cuyo principio de programa almacenado (antecesor del *software*) ya estaba incluido y cuyo diseño fue distribuido para comentarios siguiendo la apertura de la tradición académica (Isaacson, 2014, p. 111). Estrictamente hablando de la construcción de *software*, dos esfuerzos tempranos exhiben rasgos colaborativos con propósitos pragmáticos. Antes de que la palabra *software* fuera acuñada, existió el *language PACT* (*Project of the Advancements of Coding Techniques*) como proyecto de una pequeña comunidad para reducir costos de desarrollo de *software*, los cuales ya para la época (años cincuenta) eran costosos (Melahn, 1956, p. 266). Este proyecto condujo a la que sería la primera comunidad para compartir *software*, llamada apropiadamente *SHARE* y conformada por usuarios de IBM, en una época donde la falta de conocimiento en estos equipos obligaba a que se diera la cooperación entre sus propietarios (Armer, 1980, p. 123).

En segundo lugar, la década siguiente fue testigo de la consolidación de otra cultura sociotécnica frecuentemente asociada a la colaboración en el *software*: la cultura *hacker*. Esta se caracterizó por no haber surgido dentro de una cultura corporativa propiamente, sino dentro de las libertades provistas por un entorno universitario (Campbell-Kelly y Aspray, 1996, p. 225). Los *hackers* se caracterizaban por su búsqueda de la excelencia técnica y por el mejoramiento colectivo a través de compartir programas. Por tanto, colaborar era clave, tal como quedó establecido en el recuento periodístico desarrollado después en lo que se conoció como la «ética *hacker*» (Levy, 1994, pp. 28-34). Su libertad productiva, donde la artesanía y la curiosidad estimulaban una actitud *laissez-faire* hacia la productividad (Levy, 1994, p. 115), provocó una evolución del paradigma computacional imperante, cambiando de los sistemas de procesamiento por lotes a los sistemas interactivos. Como ejemplos podrían citarse piezas de *software* como el sistema ITS, el potencial del llamado «tiempo compartido» (en el que varios usuarios trabajaban en un solo computador) (Salus, 2008, p. 6) o incluso el más conocido sistema operativo UNIX, un sistema con su propia filosofía sociotécnica basada en la modularidad y eficiencia (Salus, 1994, p. 53) y que sería clave en el desarrollo de Internet y de muchas tecnologías actuales.

Finalmente, el giro en toda esta cultura de la colaboración vino con la comercialización del *software* como producto de creciente valor. Por ello, las prácticas colaborativas fueron puestas en tela de juicio, como quizá muestra la conocida carta de Bill Gates que inicia la comparación, ya común para la época, entre compartir

software y la mal llamada piratería (Gates, 1976). Así, el giro de paradigmas dejó el terreno libre para que surgieran movimientos como el del *software* libre y el código abierto que, si bien defendían los valores históricos de la colaboración, ya se definían así mismos en contraposición a la comercialización excesiva del *software*, desplegando una conciencia propia inexistente en las prácticas anteriormente descritas.

El campo de las redes de computadores, que se define como un desarrollo entrelazado con la historia del *software*, también ha tenido una evolución donde la colaboración ha sido clave. Como adjetivo, en este trabajo, para denotar la enorme influencia de las redes en la vida diaria se ha usado la expresión «la sociedad en red», acuñada por el sociólogo Manuel Castells para designar la nueva morfología social moldeada por las redes (Castells, 1996, p. 469). Al igual que con el *software*, esta sociedad en red se empezó a tejer en gran medida en la academia; tiene una prehistoria que, aunque antecede a los computadores, sí presenta muestras del llamado pensamiento rizomático y distribuido que caracteriza esta época. Específicamente, el experimento mental denominado «memex» de Vannevar Bush (Bush, 1945) planteaba un dispositivo electromecánico y óptico que permitía llevar apuntes y relacionar información almacenada en microfilme de manera asociativa, usando algo llamado *sendero* o *camino* (*trails* en Inglés), el cual recuerda la funcionalidad de los enlaces en la web actual.

Propiamente hablando de la época donde el concepto de *software* ya existía, el esfuerzo de las redes de computadores surgió como una iniciativa para compartir recursos computacionales entre científicos, en una época en la que su acceso era escaso. Dicha posición era la argumentada por personas que la academia convocaba para ocupar cargos en la administración de investigación de los Estados Unidos, país donde los primeros prototipos de redes fueron exitosos. Destaca en particular la figura de J. C. R. Licklider, quien, en el rimbombantemente título *Memorando para los miembros de la red intergaláctica* (Licklider, 1963), ya planteaba el reto de la simbiosis entre el humano y la máquina, y su potencial para la cooperación colectiva anteriormente prevista en otros escritos (Licklider, 1960). De este furor intelectual y creativo vendría la que se conoce como la primera red de computadores: Arpanet, en 1969. Aunque las narrativas de la historia de la tecnología informática frecuentemente señalan a Arpanet como la red antecesora directa de Internet y en este ejercicio pierden la diversidad del relato al desconocer muchas otras redes surgidas con posterioridad, lo cierto es que Arpanet es el caso más paradigmático de una red surgida con propósitos colaborativos en la intersección también

colaborativa entre academia, industria y gobierno³. Desde su planeación, Arpanet tenía como objetivos compartir datos, la carga de procesamiento, *software* y otros recursos informáticos (Roberts, 1967, p. 1), lo cual podría considerarse una condición material necesaria para la colaboración. El componente que uniría todas estas partes es el de la comunicación, como lo ha mostrado el hecho de que una red de origen militar y académica mutara hasta convertirse en el metamedio de comunicación que es hoy en día. La comunicación es una actividad indispensable para la colaboración y su potencial dentro de las redes fue pronosticado casi desde su origen por personas como el mismo Licklider en 1968 (Licklider y Taylor, 1968).

Para establecer un contrapunto con el ejemplo previo, se puede mencionar brevemente a la red Usenet. Si en la década de 1960 Arpanet surgió como un esfuerzo colaborativo, aunque completamente jerárquico con todo el músculo financiero del Departamento de Defensa de los Estados Unidos, la década de 1970 —con el establecimiento de sistemas como UNIX y la aparición del computador personal— proveería el ambiente sociotécnico ideal para la aparición de Usenet, una red surgida de abajo hacia arriba, sin financiamiento y conformada por voluntarios que querían compartir información técnica sobre el sistema UNIX (Kehoe, 1993, p. 30). Debido a estas características, Usenet era llamada «*the poor's man Arpanet*» [el Arpanet del hombre pobre] (Daniel et al., 1980). Fue un esfuerzo colectivo construido por voluntarios que fue fundamental en la conformación de una cultura popular de la red. Adicionalmente, Usenet fue el espacio donde circularon mensajes que difundían por primera vez el concepto de *software libre* y se hizo el llamado a participar en el naciente sistema operativo Linux. De esta forma, puede decirse que Usenet era un espacio de comunicación compartido para colaborar (Wilbur, 1997, p. 13).

Finalmente, estos ejemplos hicieron parte en la conformación de la sociedad en red. Esta se estableció, en parte, cuando varias tecnologías de comunicación entre computadores fueron absorbidas por la omnisciente Internet a principios de 1990, ofreciendo un espacio global de comunicación que promovería la colaboración —como el surgimiento del movimiento de código abierto atestiguaría—, basándose en la continuación de una política de arquitectura abierta y estándares abiertos desarrollados colaborativamente (Leiner et al., 2009, p. 24; Abbate, 1999).

RESULTADOS PARCIALES Y TRABAJO FUTURO

Este análisis, basado en una remezcla metodológica que aquí se indica de manera sucinta por cuestiones de espacio, ha arrojado algunos preceptos conceptuales que pueden considerarse resultados y que servirán para emprender una parte restante, es decir, el caso estudio representado en la cultura *maker*. En particular, puede decirse que estos resultados, manifestados en definiciones, constituyen en parte un aporte a los estudios de *software*, a los estudios en ciencia y tecnología y, en general, a la consolidación de la idea del *software* como una cultura. En primer lugar, y como resultado de las hibridaciones entre *software* y redes, se ha pasado de la denominación *sistema sociotécnico* (propia de los estudios en ciencia y tecnología) para definir la industria y cultura del *software*, a la definición *red sociotécnica*. Este cambio, que parece ligero, obedece a principios históricos y estructurales del tema: si bien la palabra *sistema* sigue en uso y puede decirse que toda red es un sistema (mas no al contrario), esta apunta a una concepción cibernética de la tecnología como un sistema cerrado con entradas, procesamiento y salida. Por otro lado, la metáfora de la red es más actual y resuena con un proceso iterativo, colectivo, caótico y fuertemente enraizado en la comunicación, como es el desarrollo de *software* usando Internet y como sucede particularmente en el *software libre*.

En segundo lugar, y como consecuencia de lo anterior, se articulan dos ejes entrelazados. De un lado y siguiendo el lenguaje de la ya señalada teoría actor-red de Latour, la red sociotécnica de producción y distribución de *software* está conformada por nodos que son «actantes»; de manera simplificada, pueden ser personas o máquinas. Esto puede confirmarse al revisar todos los artefactos organizativos y tecnológicos que apoyan la producción de *software*, los cuales incluyen desde protocolos para la resolución de conflictos hasta piezas de *software* que integran y distribuyen automáticamente las contribuciones globales que componen una pieza de *software* desarrollada colaborativamente. Siguiendo la clasificación provista en Krieger y Belliger (2014), estos nodos-actantes estarían organizados en un «colectivo» que se subdividiría en la comunidad —el grupo humano de desarrolladores— y la infraestructura —la parte técnica— atravesados por protocolos de comunicación mixtos (humano-humano, humano-máquina, máquina-máquina) que complementarían el aspecto comunicativo aún débil en un constructo como la teoría actor-red, tal como lo señala Farías (2014).

Finalmente, esta conformación de la red sociotécnica y de la capacidad de maniobra de los nodos-actantes llevó a una definición de tres niveles sobre la agencia del *software* (código fuente más otros artefactos). Estos niveles también corresponden a una evolución de la historia de la

3 Hubo otros ejemplos de redes de computadores ajenos a esta narrativa hegemónica, como OGAS (Unión Soviética), Cybersyn (Chile) y Minitel (Francia). Sin embargo, tales ejemplos están extintos y no hacen parte de los modos de producción de *software* modernos y distribuidos.

computación y tienen un reflejo en avances tecnológicos y metodológicos en el desarrollo de *software*. En este orden, la agencia algorítmica (o en lotes) correspondería a la década de 1950 y al *software* como procesamiento de entradas en salidas sin ninguna interacción intermedia (algo relacionado con el ya mencionado concepto de sistemas). La agencia interactiva, que correspondería a las décadas de 1960 y 1970, abarca el desarrollo de tecnologías interactivas en tiempo real, forzando desarrollos como la programación estructurada y la programación orientada a objetos. Por último, estaría la etapa actual de agencia distribuida, caracterizada por la interacción global de actantes-nodos que confluyen en modelos iterativos de desarrollo de *software* en red. Es justamente esta agencia la que llevó a pensar en la denominada *fabricación distribuida* (cultura *maker*) como caso de estudio para cotejar la metáfora del *software* libre en otros entornos.

Como trabajo futuro queda contrastar las conceptualizaciones anteriormente dadas con lo que se ha denominado *cultura maker*, aunque dicho nombre no esté libre de cuestionamientos. Precizando lo referido en la sección anterior, por *cultura maker* se hace referencia a los procesos de fabricación distribuida que están basados en el diseño asistido por computador y su respectiva distribución y adaptación a través de Internet y que son efectuados por máquinas como impresoras 3D, cortadoras láser, fresadoras, entre otros. El término *maker* se ha conservado por la conveniencia y uso generalizado, pero proviene de la esfera comercial y fue acuñado por una revista, por lo cual no está libre de controversia. No obstante, tanto la industria como la academia han adoptado la palabra con entusiasmo para señalar una nueva revolución tecnológica en el ámbito de los objetos físicos. La *cultura maker* se ha seleccionado por los siguientes motivos: a) es una tecnología fuertemente enraizada en la cultura del *software*, b) cuenta con un modo de producción iterativo y colaborativo similar al del *software* libre, y c) permite poner en contexto la ya referida materialidad del *software*. Los dos primeros puntos son evidentes al considerar que los objetos que producen los dispositivos son controlados por *software* y que los diseños codificados digitalmente tienen rasgos colaborativos en cuanto a que son puestos a disposición de los otros para ser intervenidos, adaptados y distribuidos nuevamente, con una lógica exactamente igual a la del *software* libre. Sin embargo, el tercer punto es el que representa el punto central del debate y posiblemente una de las conclusiones finales del trabajo, en plena concordancia con el mencionado giro material. En particular, varios recuentos de la *cultura maker* —como la ya referida por el escritor Corey Doctorow— la ubican como un ejemplo de la materialización de las prácticas del *software* libre. Dicha afirmación lleva a una conclusión correcta, pero parte de una premisa errada. Específicamente, obedece a la visión tradicional del *software* como algo inmaterial, inasible y

platónico, que a través de la fabricación de objetos se «materializa». Esta postura confunde conceptos como *físico* con *materialidad* y va en contra de la concepción moderna del *software* la cual le otorga un carácter material debido a aspectos lingüísticos e incluso electrónicos, como en el famoso ensayo de Kittler donde se argumenta que no hay *software* porque al final todo son impulsos eléctricos (Kittler, 1997).

La materialidad del *software* en realidad se ve confirmada al analizar históricamente las formas de organización del trabajo en la evolución de modos de producción del *software* y en especial del *software* libre. En este sentido, la colaboración se muestra no como una práctica reciente, sino como un ejercicio que siempre ha estado presente y que refuta la visión aristotélica de la tecnología como un saber secundario y relegado, o la visión cientificista donde la tecnología es simplemente un apéndice subordinado de la ciencia. Por el contrario, lo que la colaboración abierta en la industria del *software* muestra es que su modo de producción es un proceso difícil de caracterizar y sistematizar (como la llamada crisis del *software* y el surgimiento de la ingeniería de *software* muestran) y que el imperativo *hacker*, tan fuerte en el *software* libre y su ética de construir haciendo y el ensayo y error, la alejan de modelos de planificación de otras disciplinas y la acercan más a expresiones de la actividad humana como la artesanía y el trabajo manual. De esta forma, la colaboración en el *software* permite una nueva valoración de la tecnología en general, más acorde con las redes sociotécnicas donde humanos y máquinas confluyen en una labor productiva.

REFERENCIAS

- ABBATE, J. (1999). *Inventing the Internet*. Cambridge, EE.UU.: MIT Press.
- ARMER, P. (1980). Share - A Eulogy to Cooperative Effort. *Annals of the History of Computing*, 2, 122-129.
- BRATE, A. (2002). *Technomanifestos*. México: Texere.
- BUSH, V. (1945). As We May Think. *The Atlantic*. Recuperado de <https://www.theatlantic.com/magazine/archive/1945/07/as-we-may-think/303881/>
- CAMPBELL-KELLY, M. y Aspray, W. (1996). *Computer: A History of the Information Machine*. Nueva York, EE. UU.: Basic Books.
- CAMPBELL-KELLY, M. y García-Swartz, D. D. (2009). Pragmatism, not Ideology: Historical Perspectives on IBM's Adoption of Open-Source Software. *Information*

- Economics and Policy*, 21(3): 229-244.
- CASTELLS, M. (1996). *The Rise of the Network Society*. New Jersey, EE. UU.: Wiley-Blackwell.
- DANIEL, S., Ellis, J. y Truscott, T. (1980). *Usenet - A General Access Unix Network*. Handout.
- FARÍAS, I. (2014). Virtual Attractors, Actual Assemblages: How Luhmann's Theory of Communication Complements Actor-Network Theory. *European Journal of Social Theory*, 17(1), 24-41.
- FRABETTI, F. (2015). *Software Theory. A Cultural and Philosophical Study*. Lanham, EE. UU.: Rowman & Littlefield.
- FULLER, M. (2008). *Software Studies. A Lexicon*. Cambridge, EE. UU.: The MIT Press.
- GATES, B. (1976). An Open Letter to Hobbyists. *Homebrew Computer Club Newsletter*, 2(1).
- GEHL, W. y Bell, R. (2012). Heterogeneous Software Engineering: Garmisch 1968, Microsoft Vista, and a Methodology for Software Studies. *Computational Culture*.
- ISAACSON, W. (2014). *The Innovators. How a Group of Hackers, Geniuses and Geeks Created the Digital Revolution*. Nueva York, EE. UU.: Simon & Schuster.
- KEHOE, B. P. (1993). *Zen and the Art of the Internet: A Beginner's Guide*. New Jersey, EE. UU.: Prentice Hall.
- KITCHIN, R. y Dodge, M. (2011). *Code/Space. Software in Everyday Life*. Cambridge, EE. UU.: MIT Press.
- KITTLER, F. A. (1997). There is no Software. En J. Johnston (ed.). *Literature Media Information Systems: Essays* (pp. 147-155). Londres, Inglaterra: Routledge.
- KRIEGER, D. J. y Belliger, A. (2014). *Interpreting Networks. Hermeneutics, Actor-Network Theory & New Media*. Bielefeld, Alemania: Transcript Verlag.
- LEINER, B. M., Cerf, V. G., Clark, D. D., Kahn, R. E., Kleinrock, L., Lynch, D. C., Postel, J., Roberts, L. G., y Wolff, S. (2009). A Brief History of the Internet. *ACM SIGCOMM Computer Communication Review*, 39(5), 22-31.
- LEVY, S. (1994). *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*. Newton, Massachusetts, EE. UU.: O'Reilly Media.
- LICKLIDER, J. C. R. (1960). Man-Computer Symbiosis. *IRE Transactions on Human Factors in Electronics*, (HFE-1) 4-11.
- LICKLIDER, J. C. R. (1963). Memorandum for: Members and Affiliates of the Intergalactic Computer Network. Recuperado de: <http://www.kurzweilai.net/memorandum-for-members-and-affiliates-of-the-intergalactic-computer-network>
- LICKLIDER, J. y Taylor, R. W. (1990). The Computer as a Communication Device. In *In Memoriam: J. C. R. Licklider 1915-1990*. Palo Alto: EE. UU.: Digital Systems Research Center. Recuperado de http://bitsavers.trailing-edge.com/pdf/dec/tech_reports/SRC-RR-61.pdf
- MANOVICH, L. (2013). *Software Takes Command: Extending the Language of New Media*. Nueva York, EE. UU.: Bloomsbury.
- MELAHN, W. S. (1956). A Description of a Cooperative Venture in the Production of an Automatic Coding System. *J. ACM*, 3(4), 266-271.
- ROBERTS, L. G. (1967). Multiple Computer Networks and Intercomputer Communication. *Proceedings of the First ACM Symposium on Operating System Principles*, 3.1-3.6
- SALUS, P. H. (1994). *A Quarter Century of UNIX*. Boston, EE. UU.: Addison-Wesley Publishing Company.
- SALUS, P. H. (2008). *The Daemon, the GNU, and the Penguin. How Free and Open Software is Changing the World*. Reed Media Services.
- SAMTANI, H. (19 de junio de 2013). Meet the Makers: Can a DIY movement revolutionize how we learn? *The Digital Shift*. Recuperado de <http://www.thedigitalshift.com/2013/06/k-12/meet-the-makers-can-a-diy-movement-revolutionize-how-we-learn/>
- STALLMAN, R. M. (2002). *Free Software, Free Society: Selected Essays of Richard M. Stallman*. Washington, EE. UU.: GNU Press.
- STIEGLER, B. (1998). *Technics and Time, 1. The Fault of Epimetheus*. Stanford, EE. UU.: Stanford University Press.
- TAUBERT, N. C. (2006). *Produktive Anarchie? Netzwerke Freier Softwareentwicklung*. Bielefeld, Alemania: Transcript-Verlag.
- WALTER-HERMANN, J. y Büching C. (2013). *FabLab: Of Machines, Makers and Inventors*. Bielefeld, Alemania: Transcript-Verlag.
- WILBUR, S. P. (1997). An Archaeology of Cyberspaces: Virtual, Community, Identity. En D. Porter (ed.). *Internet Cultures*, 5-22. Londres, Inglaterra: Routledge.
- ZIELINSKI S. (2012). *Arqueología de medios. Hacia el tiempo profundo de la visión y la audición técnica*. Bogotá, Colombia: Universidad de los Andes.

ES Exégesis de repaso a la episteme del
diseño.

EN Exegetical review of design's episteme.

ITA Esegesi di revisione all'episteme del
Design.

FRA Exégèse de révision de l'épistémê du
design.

POR Exegese de repasso à episteme do design.

Aurelio A. Horta Mesa

Exégesis de repaso a la episteme del diseño



AURELIO A. HORTA MESA

Doctor en Ciencias sobre Arte. Profesor Titular en dedicación exclusiva, Instituto de Investigaciones Estéticas, Universidad Nacional de Colombia. E-mail: ahortamesa@gmail.com

RESUMEN (ESP)

Este texto vuelve al escenario de la epistemología, con el interés de ampliar el planteamiento sobre el pensamiento no lineal del diseño, y de la construcción modal de su episteme propuesta por el autor. De orden esencialmente teórico, este tema cobra interés en el campo de la investigación académica ante la diversidad de casos problemáticos de una muy variada índole, distantes —si se quiere— de una ortodoxia discursiva de lo industrial o gráfico, si bien y generalmente orientados a contextos, temas y proposiciones donde prevalece el servicio social, modos de vida, participación y/o conducta ciudadana, así como procederes de carácter político, organizacional o de comunicación en sus indistintas formas. De ahí, que esta otra (re)visión al modelo de la episteme del diseño —léase, su conceptualización en acto— proponga, a modo de exégesis, una otra moción de búsqueda y entendimiento acerca de esa dinámica estructura del pensamiento y práctica del diseño.

PALABRAS CLAVES: *diseño, epistemología, ciencia, investigación y poética.*

ABSTRACT (ENG)

This text returns to the scenario of epistemology, with the purpose of expanding the formulation of design's non-linear thought, and the modal construction of its episteme proposed by the author. Essentially theoretical, this subject becomes interesting in the field of academic research in view of the variety of problematic cases of very different nature, that take a distance —if one may say so— from a discursive orthodoxy of the industrial or graphic, although generally oriented to contexts, subjects and propositions where the social service, ways of life, participation and/or civil behavior prevails, as well as actions of a political, organizational or communicative nature in their undifferentiated forms. Therefore, this other (re)vision of design's episteme—that is, its conceptualization in act— proposes, in the

way of an exegesis, another motion of search and understanding of this dynamic structure of design's thought and practice.

KEYWORDS: *design, epistemology, science, research and poetics.*

RIASSUNTI (ITA)

Il testo torna all'ambito dell'epistemologia, l'interesse dell'autore è quello di ampliare le proposte del pensiero non lineare del design e della costruzione modale dell'episteme. Da una prospettiva essenzialmente teorica, l'argomento acquisisce molta importanza nell'ambito della ricerca accademica dinanzi alla molteplicità di casi problematici di diversa indole lontani, volendo, da una certa ortodossia discorsiva riguardante l'industria e il grafico, ma invece orientati verso contesti, argomenti e proposte caratterizzati dalla preminenza del senso sociale, riguardanti i modi di vita, la partecipazione e le condotte civili, ma anche le iniziative politiche, organizzative e di comunicazione in diversi modi. Ecco allora la revisione del modello epistemico del design (come concetto in atto) considerata come esegesi, un'iniziativa quindi di ricerca e d'intendimento sulla dinamica e sulla struttura del pensiero e della pratica del design.

PAROLE CHIAVI: *design, epistemologia, scienza, ricerca e poética*

RÉSUMÉ (FRA)

On revient dans ce texte au champ de l'épistémologie, avec l'intention d'élargir la réflexion sur la pensée non linéaire du design et la construction modale de son épistémè proposée par l'auteur. Ce thème, d'ordre essentiellement théorique, acquiert de l'importance dans le domaine de la recherche académique étant donné le grand nombre de cas problématiques de tous types, distants — si l'on veut — d'une orthodoxie discursive de l'industriel ou du graphique, bien que, en général, visant des contextes, thèmes et propositions où prévalent le service social, des modes de vie, participation et/ou conduite citoyenne, et des modes d'action de caractère politique,

organisationnel ou de communication dans leurs multiples formes. Dès lors, cette autre (ré)vision du modèle de l'épistémê du design – c'est-à-dire sa conceptualisation en acte - propose, à titre d'exégèse, une autre voie de recherche et de compréhension au sujet de cette structure dynamique de la pensée et la pratique du design.

MOTS-CLÉS: *design, épistémologie, science, recherche et poétique.*

RESUMO (POR)

Este texto volta para o cenário da epistemologia, visando ampliar a abordagem sobre o pensamento não linear do design, e da construção modal de sua episteme proposta pelo autor. De carácter essencialmente teórico, este tema torna-se interessante no âmbito da pesquisa académica perante a diversidade de casos problemáticos de natureza muito diversa, distantes – de certo modo— de uma ortodoxia discursiva do industrial ou gráfico, embora e geralmente orientados a contextos, temas e proposições nas que prevalece o serviço social, modos de vida, participação e/ou conduta cidadã, bem como modos de proceder de carácter político, organizacional ou de comunicação nas suas indistintas formas. Daí que esta outra (re)visão do modelo da episteme do design –isto é, a conceptualização no ato— proponha, como exegeses, uma outra moção de busca e compreensão com relação à dinâmica estrutura do pensamento e prática do design.

PALAVRAS-CHAVES: *design, epistemologia, ciência, pesquisa e poética.*

CONTEXTO

Pareciera que las catástrofes de los sistemas ecológicos con sus imprevistos cambios de clima y paisajes, así como una extendida corrupción política e incapacidad endémica para mitigar la miseria humana constituyan los indicios de una obsolescencia o inutilidad de los modos hasta ahora conocidos de organizaciones político-económicas. Las consecuencias de esta turbulencia global registran a diario una asincronía existencial cada vez más abierta, presentes en eufóricas migraciones, desgarramientos territoriales y crueldades nunca antes imaginables que, sin tregua, evidencian una perturbación de la inteligencia y definitivamente también de la conciencia, pero más de una razón lógica de los eventos y crueldades no naturales.

Un panorama este muy a contrapelo de aquel de las posguerras del siglo pasado, donde la esperanza por la recuperación de mundos incentivaran la singularidad de mentalidades suficientes, creativas e ingeniosas, a tal punto de protagonizar la autonomía del diseño, o sea, la profesión del siglo XXI. El pensamiento del diseño resulta un conocimiento de sumas y contrastes, no lineal y complejo, que si bien se autorreferenció deudor de marcos muy particulares de las artes, la arquitectura o la ingeniería, asimismo vale repasar a través de sus textos fundantes, objetos productos y actividades relacionales con otros modos poéticos, la definición de un tipo de intelectual único, propio de un tiempo-espacio histórico, donde el saber acumulado, la acuciosa actividad científica y la revelación tecnológica proveyeron de una visión excepcional a un profesional de creación y construcción de realidades¹. La promesa entonces de este tiempo y circunstancias fue propiciar un bienestar justo y plural, del que dio pruebas sorprendentes muy distintivos artefactos, ciudades y no pocas dinámicas

sociales, con una alta estimación de valor, función y uso convincentes de un cambio de vida, orientado hacia una refuncionalización integral de época que implicó al individuo y su comunidad.

Estas condicionantes que permitieron la madurez de sentido de la profesión y, de igual modo, de su esencialidad conceptual y metodológica, además de su disciplina, urgieron desde la instancia autónoma del diseño una necesaria implicación de sus proyectos con indistintas áreas de las ciencias sociales y humanísticas, sin las cuales el propósito de reconstrucción, innovación y progreso social, como filosofía del acto de diseñar, no era posible. Los arquitectos, artistas e ingenieros, en primer orden, reconocieron de inmediato que el problema no era simplemente construir o crear bienes y más estilos, sino redirigir la aptitud e inteligencia del diseñador en función de un *designio* que la realidad y sus circunstancias requerían.

De hecho, era menester salvaguardar los valores de una civilización que hasta entonces había sido incólume, pero ahora debía enfrentar sus devastados territorios, su dignidad mancillada y su capacidad de producción. La impronta del diseño, por otra parte, contaba con una recia tradición de oficios y artes aplicadas que convergieron en una exaltación por el uso y el gusto de nuevos materiales como el vidrio o el aluminio. En cierta medida se correspondían con el de una vocación de fondo, aquella de su patrimonio cultural, cuestión que perfiló un nuevo orden de creación, también de profesión, con una mayor complejidad, pero sobre todo de compromiso social, en razón de idear y proyectar, desde una experiencia, otra con novedad y suficiencia técnica, una infraestructura plural para todos.

La resonancia de este despertar creativo e innovador europeo reaccionó en Norteamérica con recelo y declarada competencia con el propósito de mostrar una nueva vida de bienestar y confort, y de paso conquistar el consumo mundial². En este caso, la intrépida industria y economía estadounidense no tenía nada que perder ni tampoco de reconstruir, pero sí un programa político transnacional suficiente para producir y seducir. En ambos casos, la matriz prospectiva, lógica y proyectual del diseño no se detuvo en la imaginación, más bien encontró, en lo estratégico y necesario, un buen motivo para estimular el deseo, de ahí que el acto de diseñar en muy breve tiempo se multiplicó en procedimientos y prácticas de indefectible relación con la economía, sociología, física, psicología, artes plásticas, literatura, etc., es decir, con órdenes del conocimiento social, mecánico y humanista. De una u

1 Acerca del carácter intelectual del diseñador, el tema merece un capítulo aparte, en principio, porque únicamente un bagaje cultural propio y un determinado nivel de instrucción, de convención con un cierto sentido simbólico, más una habilidad de observación y técnica igualmente conveniente, pueden confiar la formación de un diseñador suficiente.

2 Valga retomar cómo el propósito alemán de nación-empresa, o sea, de vincular la producción industrial al diseño, fue el impulso que la matriz alemana tuvo después de su presencia en la Exposición Internacional de Filadelfia de 1876, donde el país europeo quedó débilmente representado frente a la pujante industria norteamericana.

otra manera, esta conjunción de saber en un pensamiento creativo de no linealidad contribuyó a la diferenciación de ese artefacto único entre las prácticas poéticas que identificó al diseño de las artes, además de advertir su racionalidad no carente eso sí de la ideación y hasta de lo utópico, e igualmente del cálculo, la experimentación y otros caracteres de valor significativos de un constructo estético de facto cultural con conceptos y métodos propios.

Este umbral del pensamiento del diseño anticipó con franca determinación nociones teórico-críticas de no poco calado. László Moholy-Nagy (1845-1946), fotógrafo, pintor, diseñador gráfico y de vestuario, y escenógrafo, acaso el intelectual más orgánico de su época, fue pionero de la autonomía del diseño desde un signo de época tempranamente advertido: la virtud y ubicuidad de la imagen. Más allá de la convención de esta con la representación del arte, Moholy-Nagy creó un laboratorio de investigación único con y a través de la luz, cuyos límites y trances abren, entonces, uno de los discursos más visionarios de la teoría del diseño. *Malerie, Photographie, film* (1927) y *Vision in Motion* (1947) constituyen dos ejemplos de excepción en cuanto discernir sobre el espacio-tiempo de la imagen, la pantalla total y su presunción de regir una conexión universal. Norman Bel Geddes (1893-1958) se inició en el estudio y configuración del espacio escénico y la iluminación, hasta convertirse en un diseñador de punta del *streamlining* de sumo reconocimiento. Herbert E. Read (1893-1968), Raymond Loewy (1893-1986), György Kepes (1906-2001), Sigfried Giedion (1888-1968), entre otros, igualmente avizoraron temas fundantes como la implicación de la industria, la tecnología y el material en el caso de Read, mientras que Loewy demostró la capacidad versátil de un diseñador. De hecho, lo que hoy entendemos como la retórica en el discurso del diseño debe a Kepes una morfología y dialéctica de la imagen que posteriormente Paul Rand (1947) documenta con el desarrollo de la publicidad y el poder de la marca. Giedion, por otra parte, conocedor de los estilos artísticos y arquitectónicos, introdujo una razón metodológica para la comprensión de los procesos de producción y consumo a escala social; su investigación descriptiva acerca de la mecanización en el proceso industrial constituye una señal de «gesto científico» en el orden del diseño. La *Mecanización toma el mando* (1948) resulta un texto de quilate en la bibliografía de la autonomía del diseño.

EL ACTO DE DISEÑO Y LA EPISTEME³

Un acto de diseño define la práctica o ejercicio del diseñar. En principio, el vocablo *acto* indica ‘acción, ejercicio, resultado de alguna disposición a favor de cumplir un objetivo, plan o proyecto’. El acto de diseño no se cumple en un instante de tiempo o momento dado, sino en un transcurso de diferentes procesos. Por tanto, un acto de diseño puede entenderse fuera del marco de la profesión o disciplina como un acto de creación, ya que se refiere a una acción que consta de varias fases concomitantes de desarrollo tales como la ideación, el proyecto y su valuación hasta alcanzar la producción.

Ahora bien, la neutralidad de la frase *acto de diseño* pretende esclarecer, además, que el acto desde la ontología de un hacer construyendo no privilegia en este caso una manifestación específica del amplio radio de ejecución y representación del diseño, ni tampoco una cualificación particular, sino su causalidad poética en sí, esa que demuestra la certidumbre de un tipo de creación propio de la filosofía desde sus umbrales. Aristóteles definió y enmarcó el concepto de *acto* y su contexto de la siguiente manera.

El acto es, respecto a un objeto, el estado opuesto a la potencia: decimos, por ejemplo, que el Hermes está en potencia en la madera; que la mitad de la línea está en potencia en la línea entera, porque podría sacarse de ella. Se da igualmente el nombre de sabio en potencia hasta el que no estudia, si tiene la facultad de estudiar. Puede concluirse de estos diferentes ejemplos particulares lo que entendemos por acto, no precisamente para definirle con exactitud, pues debemos a veces contentarnos con analogías. El acto será el ser que construye, relativamente al que tiene la facultad de construir; el ser despierto, relativamente al que duerme; el ser que ve, con respecto al que tiene los ojos cerrados, teniendo la facultad de ver; el objeto que sale de la materia, relativamente a la materia; lo hecho, con relación a lo que no está hecho. Demos el nombre de acto a los primeros términos de estas diversas relaciones; los otros términos son la potencia. (Aristóteles, 1999, pp. 153-154. Subrayado del autor)

El acto, continúa aclarando el filósofo, pretende y alcanza un fin, no una parte de este, que sería entonces un *movimiento* de ese acto, sin cumplirse. Esta propiedad de la naturaleza de alcanzar el fin en una acción es característica del acto de diseñar que se manifiesta

3 Este subcapítulo acerca de lo epistémico en al acto del diseño se propone ampliar la sección primera que encabezó la primera parte de *Trazos poéticos del diseño. Pensamiento y teoría* (2012) del autor; de ahí que seguramente se emparenten filiaciones con el discurso de entonces.

objetivamente en estados de la realidad como el espacio, la artificialidad, signos e imágenes, y en los modos estratégicos de las conductas del ser humano. Es decir, en escenarios macros de representación, actuación y producción de la existencia, donde la institución *diseño* está presente en diferentes órdenes. Prueba de esto se hace notar con celeridad en las formas de la materialidad, en el proceder inteligente o en la configuración visual del paisaje y los espacios, así como no menos importante en la comunicación, lo cual confirma el carácter intelectual de esta práctica y al diseñador como un estratega de su tiempo.

La cosa, artefacto, imagen virtual o plan que caracteriza la institución *diseño* se define en un registro indistinto y cada vez más amplio de objetivación en atención a su naturaleza o índole de constitución, según corresponda, al campo de lo fáctico, lo útil o funcional de los artefactos, pero también a la experiencia hipotético-instrumental de la ficción que, en su proceder cibernético se reconoce siempre a la salida de un sistema, es decir, en las significaciones simbólicas de autosatisfacción, así como en el goce de la observación o la participación. Estas concreciones de sentido y motivo del diseño pudieran inducir a ciertas preguntas como ¿cuál es el objeto de conocimiento de un específico acto de diseño?

Cualquier respuesta aproximada a esta interrogante pareciera nada compleja, sin embargo, toda problemática del diseño, al margen de sus intereses de resolución y diferencias de casos, exige reconocer de antemano un *constructo* lógico, un recurso de punta que apoye a la configuración de una o varias ideas / conceptos, sea este el propósito de un proyecto prospectivo, estratégico, de restauración, innovación o de servicios; asimismo, de intervención, quizás de difusión, o también de constitución de grupos de trabajo, pero invariablemente, con vista a indagar y conocer las inferencias y regularidades que describen su naturaleza y trascendencia de facto. Es decir, la esencialidad de su potencial epistémico, entiéndase, la revelación de conceptos y predicción de un método ante un problema determinado.

De manera que, un posible arquetipo para la ejecutoria de un cuadro epistémico sobre un problema equis del diseño resulta una estructura compleja, dinámica y dicotómica, que bien suele corresponderse con la de una moneda que urge de sus dos caras. La figura a continuación pretende representar las tramas de abstracción en la búsqueda de campos y conceptos claves sobre un determinado objeto / problema de análisis del diseño, así como un modo operacional de este proceso en la investigación.

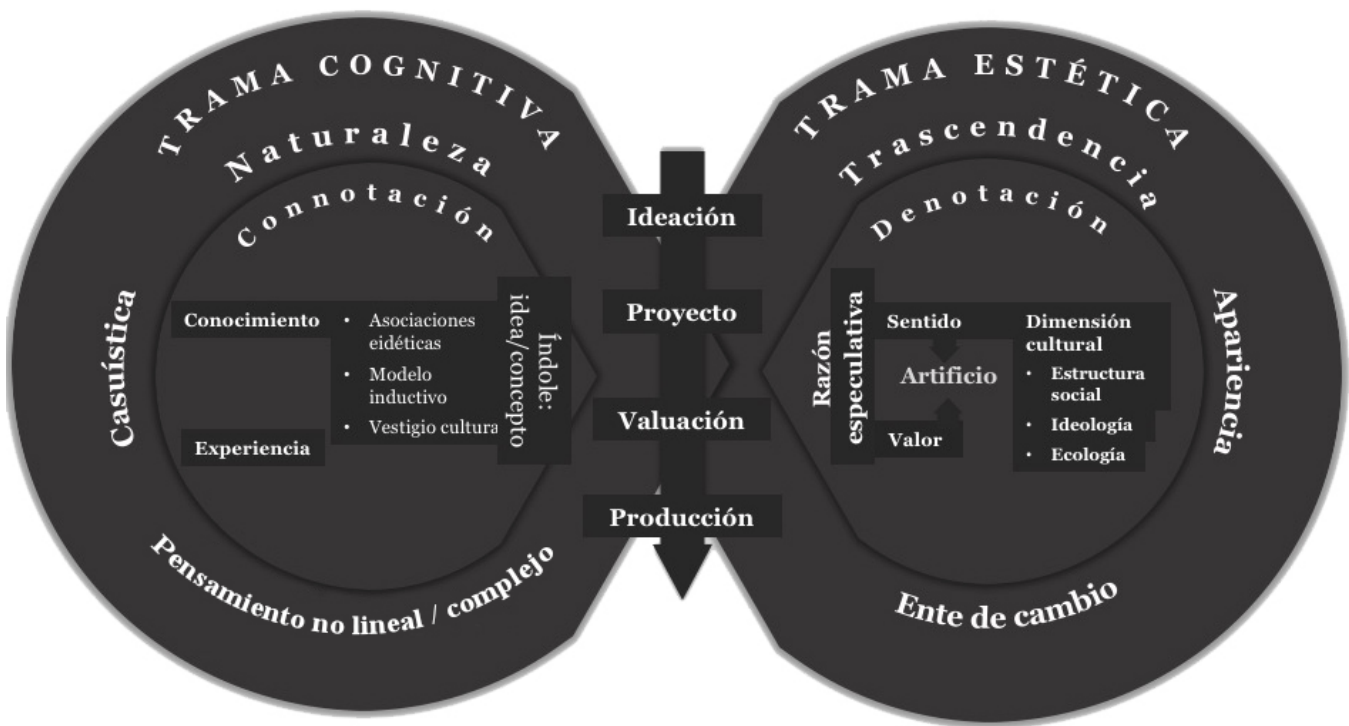


Figura 1. La Episteme del diseño

La cara izquierda de la figura representa la «trama cognitiva», como fundamento de una connotación, que indaga sobre la naturaleza, casuística e índole (idea / concepto) del objeto problema de investigación, a su vez enunciativo de la complejidad o no linealidad del pensamiento de diseño. La naturaleza de este objeto en cuestión se configura, en un primer plano, por reconocer su casuística, es decir, el conjunto de datos, presunciones o hechos que alegan, describen o determinan esa equis indagación, para lo cual se hace indeclinable la resolución de una idea / concepto axial, o sea, lo suficientemente potente como para ejercer jerarquía frente a los demás conceptos duros que aparecen en el trayecto que media el campo entre el «conocimiento» y la «experiencia», como pivotes de sustentación acerca del supuesto objeto de investigación en sí.

El conocimiento posible del sujeto investigador sobre el objeto problema en este caso se vale de tres variables de estatus: las asociaciones eidéticas⁴, el modelo inductivo, que infiere el conocimiento resultado de una inducción y/o instrucción o enseñanza, y el del vestigio cultural, ya que ese rastro o huellas de estructuras mentales (creencias, mitos, doctrinas, ideologías) y formas presentes en la conciencia de un sujeto, que convergen en toda ideación de un plan, boceto o croquis, posteriormente provee al proyecto de un discurso y modos, al punto de discernir sobre su devenir técnico, sentido cultural y significado social.

La experiencia como hecho, práctica, circunstancias del acontecer humano o autoconocimiento adquirido resulta un factor integrativo del conocimiento que, valga advertir, debe entenderse desde dos posturas diferentes, las cuales en el caso específico del acto y práctica de diseño se complementan. La primera de estas posturas se debe a la ontología misma del concepto basado en los estados de duración de la memoria y la vida. Son dos estados de la psiquis y la existencia con una decisiva importancia cuando se trata de la creación o simplemente del procesar de las ideas y las anticipaciones que prescriben todo proyecto o estrategia para la disposición o ejecución de otras acciones, según refiere la pauta filosófica de Bergson (1994). El hurgar en las remembranzas de la experiencia del yo se entiende como un recurso psicológico relacional de la conciencia e inteligencia del ser humano, así como de su participación, comunicación o recepción de modos de actuación que, al cabo, dejan marcas de comportamiento.

Una segunda acepción acerca de la experiencia en la trama cognitiva que pretende despejar la episteme en el diseño se corresponde con su campo teórico crítico, o sea, en la interpretación que cualquier modo de análisis emplea con vistas a intervenir entre el discurso del diseño y su representación material o virtual en la cultura, la economía y la función / consumo del diseño. Una variedad de estos modelos se centra en muy diferentes estratos de esa cadena que se configura entre el mero diseñador y el producto diseño, su circulación y distribución, la economía y el impacto sociocultural. De ahí que se reconozcan disímiles modelos de experiencia pertinentes que van desde una acción particular del sujeto a la mediación, observación, intervención o al análisis del caso objeto de investigación, por lo que, de cualquier manera, se aporta al encuentro con la episteme.

El valor de representación que las dos caras otorga a una moneda advierte en este modelo de la episteme su perfil dicotómico, de modo que los bordes en ambos pares de ejemplos se complementan y diferencian. En el caso de la episteme se establecen enunciados precisos para favorecer esa lógica de discernimiento que facilite el operar, abstraer o sintetizar, y más teniendo en cuenta que la no linealidad del pensamiento del diseño parte del principio de una ideación, es decir, de la producción de ideas, las cuales algunas suelen ser conectadas por la experiencia o el conocimiento, pero otras suelen proceder de una imaginación más centrada en aspectos derivados del acontecimiento social, que bien pueden corresponderse con un ideal o el subconsciente del sujeto. En el diseño, atendiendo a sus variables de manifestación, el proyecto no es único, pero sí su ejecución. Se trata de un principio ético, por un lado, y de una razón argumental del ámbito profesional, por el otro; un axial de proceder sin el cual probablemente no sea posible la valuación del producto, y menos su producción o realización. Estas dos caras de la episteme grafican en el centro de la figura su modo de congeniar el conocimiento del objeto de investigación con el de su producto diseño y representación, cualesquiera que este fuese.

La cara derecha de la episteme representa la «trama estética» donde se resuelve la trascendencia, objetivación o devenir de un artefacto y, por ende, el problema y proyecto, sin restricción de factores representativos o funcionales, como la materialidad, la actuación inteligente o la intangibilidad. En principio, la razón especulativa propia de quien analiza y la apariencia del objeto de investigación en cuestión se definen por la justificación de su «sentido y valor», a través del entendimiento de una dimensión cultural. Press-Cooper arguye, basándose en una definición de Michael Solomon, sobre estas dimensiones de la cultura, donde su estructura se corresponde con un sistema de tres esferas nucleares: 1) la ecología, definida en tres estamentos: tecnología, recursos y geografía; 2) la estructura social que, a su vez, significa la

4 Eidético, ca, según el *Diccionario de la lengua española*: (Del gr. εἰδητικός *eidētikós* 'relativo a las ideas').

1. Adj. Fil. Que se refiere a la esencia. // 2. Psicol. Perteneciente o relativo al eidetismo, una cierta capacidad, por lo general en niños y artistas plásticos, para reproducir mentalmente con gran exactitud percepciones visuales anteriores. (RAE, 2018)

instancia de poder, las relaciones de géneros, la apertura de ideas y su singularidad individual y, por último, 3) la ideología, como pensamiento e ideas concernientes a los mitos, creencias y valores.

Si en la trama cognitiva se desenvuelve la naturaleza y el conocimiento desde la causa, idea / concepto y asociaciones que definen la complejidad y no linealidad del pensamiento sobre el problema de diseño, en esta trama estética se busca conceptualizar su objetivación de salida y esa última propiedad del diseño de constituirse en un ente de cambio. Según Richard Buchanan, esta premisa se corresponde con esa serie modal de bisagra entre la trama cognitiva de reconocer y describir un objeto de investigación en sí y su posterior definición, cualesquiera que sean sus posibles variantes de producción, dígame de empatía o no con lo público y exterior de un acto de diseño que, según declara el autor: «Es radicalmente indeterminado, abierto a soluciones alternativas incluso con la misma metodología», distinguiendo de este modo al diseño de las ciencias naturales y sociales ya que:

[...] en general, el diseño evoluciona continuamente, y la gama de productos o áreas donde el pensamiento del diseño puede aplicarse sigue expandiéndose [...] los diseñadores tratan con mundos posibles y con opiniones sobre lo que deben ser las partes y el todo del medio ambiente humano. Cualquier autoridad del diseñador se origina a partir de la experiencia reconocida y la sabiduría práctica al tratar con tales asuntos, aunque el juicio del diseñador y los resultados de sus decisiones están sujetos al cuestionamiento del público en general, al igual que todos los asuntos de política pública y acción personal, donde las cosas pueden ser lo que sea menos lo que son. (Buchanan, 2003, p. 35)

Teniendo en cuenta el carácter «ente de cambio» en la estructura epistémica del diseño, factor pertinente de su experiencia de consumo, uso y función social, o sea, en su realización como proyecto para resolverse en artefacto, producto, imagen, virtualidad o guía de acción, no es posible obviar que sus propiedades y fundamentos no son estables, que el objeto o proyecto de diseño se caracteriza por su indeterminación, por su facultad de renovarse, desaparecer o reemplazarse.

En la estela del diseño de fronteras, vale apuntar, aquel de prácticas creativas que comparten una filiación epistémica con la imagen tecnológica, tales como la animación digital o el de escenarios virtuales que tanto deciden en la industria cultural para satisfacer experiencias y estados con contenidos simbólicos, se enfatiza el laboratorio de experimentación con el propósito de lograr una mediación más estética y emocional entre la realidad y la artificialidad de nuevos imaginarios. Esto manifiesta un acentuado nivel de

indeterminación en el acto de diseño, no solo por la variabilidad y viabilidad ganada por la imagen técnica de la cual hablaba Peter Weibel (2007, pp. 15-23), sino porque ese tipo de proceso donde el diseñar exige de una imaginación emergente, madura el intelecto y la creatividad, capaz de regular las potenciales técnico-artísticas que ofrece el campo virtual. Así, este tipo de diseño alcanza, desde su inicial emisión de entretenimiento, información o disfrute, una empatía distintiva debido al tipo dinámico de retórica en su lenguaje y representación con variables de recepción que suelen modificarse si fuera ese el propósito.

De igual manera sucede con los productos que se desarrollan desde el diseño de experiencia, cuya estimación es creciente en las teorías especializadas del diseño contemporáneo, por el aporte que toda apropiación cualitativa merece de una intersubjetividad consciente de un consumo expedito. Este tipo de diseño parte del principio de que la experiencia, desde su razón filosófica, es un consecuente de participación objetiva de la realidad que relaciona estados y procesos de la actividad psicosocial del hombre con medios racionales de necesidad o gusto. La experiencia sensorial del mundo exterior constituye un antecedente importante en este caso, pero no es la única base del diseño de experiencia, pues este no condiciona un saber particular, ni tampoco se propone, como plantea el positivismo, encontrar algo más detrás de la misma. El diseño de experiencia ejerce una regulación sobre un determinado panorama de la realidad, a partir de un conocimiento que se vuelve causal, siempre en función de circunstancias probables de un sector de prueba estimado.

El enfoque sobre la experiencia (sensaciones, sentimientos, deseos, aspiraciones y relaciones sociales que surgen de nuestra interacción con el entorno diseñado) refuerza inevitablemente la 'humanidad' dentro del diseño [...] La historia del diseño del siglo XX se podría caracterizar por la búsqueda del arte de lo posible. Esperamos que el diseño del nuevo siglo persiga el arte de lo relevante y lo significativo; en otras palabras, que satisfaga en mayor medida las demandas de la gente y con un sentido de servicio. (Press y Cooper, 2003, pp. 69-70)

Acá podría agregársele al comentario anterior que esa atención a las demandas de una humanidad en crisis de supervivencia, salud, amenaza creciente de pérdida de un espacio de existencia requiere del pensamiento gestor; una atención más detenida a la importancia de una cultura práctica que, desde la formación profesional y los organismos de poder y ciencias, priorizan el factor base de la creación e innovación al mismo nivel de apoyo y retribución que el desarrollo tecnológico y empresarial. El pensamiento del diseño se orienta indefectiblemente a la

consecución de un fin, de un fin previsto hacia la solución de un vacío, urgencia, necesidad y desarrollo de mundo, se trata de un objetivo con una certera ética. Ningún concepto ni método en la epistemología de las ciencias se enuncia sin la certidumbre de su ética, el pensamiento y autonomía del diseño suele constituir un ejemplo cercano y prueba de una máxima filosófica:

El pensamiento, por sí mismo, nada mueve, sino sólo el pensamiento dirigido a un fin y que es práctico. Este es también el principio del pensamiento productivo, porque todo el que hace algo lo hace en vista de algún fin, por más que el producto mismo no sea un fin absoluto, sino sólo un fin en una relación particular y de una operación particular. (Aristóteles, 1954, p.136)

Sin embargo, todo principio ético delimita un objetivo. El acto de diseño culmina con una intencionalidad de persuasión, de atraer y comprometer más que al deseo, el gusto, por lo que el culmen del pensamiento de diseño es su extensión de campo, la sustentación de sus proyectos, el emprendimiento y reacción social de sus resultados. Buchanan lo ejemplifica adelante con una intersección nodal acerca de la tecnología como mediación, ya no tan solo privativa de la cadena ideación / producción del diseño, sino como causal de ascendencia en los modos de vida, cualesquiera que sean los estados o estratos culturales de la sociedad.

Design is a debate among opposing views about such matters as technology, practical life, the place of emotion and expression in the living environment, and a host of other concerns that make up the texture of postmodern, postindustrial living [...] Indeed, design is an art of communication on two levels: it attempts to persuade audiences not only that a given design is useful, but also that the designer's premises or attitudes and values regarding practical life or the proper role of technology are important, as well. The proof is a demonstration in a product. The coffee mill reflects classic design values suited to new ways of contemporary living. It is gentle and unobtrusive, subordinating the display of mechanical reasoning and other qualities to a concern for use. The object is neutral rather than coercive and, hence, allows users to integrate it into a variety of life-styles. It demonstrates that technology can serve without dominating, leaving users free to use the product in a variety of settings of their own choice. (Buchanan, 1989, pp. 95-97)

La moción anterior del filósofo y teórico del diseño resulta precisa en cuanto evidencia, como concepto de fondo, que la omnipresencia del diseño en los más disímiles procederes y saber de la contemporaneidad no se debe únicamente a la contingencia de productos y ubicuidad de su profesión, sino a la constatación de un método de pensamiento no lineal; acaso sea este un

indicio de una heurística declinada en los más universales órdenes del conocimiento y los imaginarios que, tras su base proyectual, la experimentación y proceso lógico deductivo, se cruza con la ciencia. Motivo demás para asumir que la práctica de resolución del diseño no termina en su producto final, su método desarrolla una inteligencia de suficiencia y un método de suma que, si bien es reconocido con alta estimación, aún no es del todo consciente en gran parte de la academia encargada de su formación profesional.

EL ARTIFICIO EN LA EPISTEME DEL DISEÑO

Cuando se hace necesario el proceder argumentativo de la episteme del diseño en escenarios transculturales como el latinoamericano, la persistencia y rastro de su mentalidad simbólica —propia de su autoctonía de cultura material aún con una producción vigente en plenitud de creación y comercio, incluso transnacional— se dificulta desde un sistema categorial universal una justeza conceptual. Se debe, sobre todo, por la obiedad o manquedad respecto de un «constructo de contextos» que, si bien en ocasiones suelen operar siguiendo modelos ya inscritos en la generalidad de la teoría, como el descrito arriba y propuesto por Press-Cooper, igual restan al investigador o diseñador de acá la posibilidad de hurgar y no aplicar, de proponer y no aceptar lo que infiere, es posiblemente entendido, pero no debidamente singular. De modo que, en atención a la inclusión de una necesaria singularidad de traza y estado disposicional de la cultura latinoamericana respecto de su sustentación y resistencia simbólica más allá de la representación, estrategia e ingenio de prácticas, se propone, en la estructura de la «trama estética» de la episteme del diseño, el recurso analítico del artificio.

Véase en la figura de la «trama estética» cómo las dimensiones estructurales de una cultura se disponen y reclaman la justificación del porqué de la existencia y circunstancias de un objeto de investigación manifiesto a favor del encuentro con un «sentido de la acción», que no es más que cierta afección acerca del plano sensible y oculto todavía acerca de lo algo proyectado o en búsqueda de análisis. En este punto se basa la descripción de esta trama de la episteme, que para una más ágil comprensión se ilustra a continuación con el propósito de acentuar cierta consideración acerca de cómo en la estética se revela el «valor» del objeto problema del diseño, como cualidad y calidad en correspondencia con un designio de función. De modo que, «sentido y valor» se constituyen en categorías centrales y eje axiológico de esta trama.

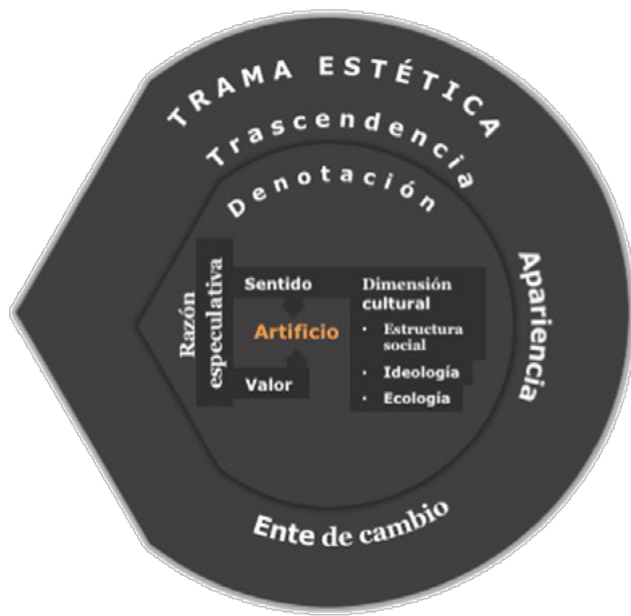


Figura 2. Trama estética de la episteme

Como se puede apreciar en el esquema de la figura 2, el «artificio» se encuentra en el núcleo del mencionado eje de la trama. No se trata, ni es posible en esta ocasión, desembarazar de una vez su semántica y la connotación del vocablo, constitutivo en esta episteme como nodo nuclear de interés para esta episteme del diseño en Latinoamérica, pero sí bocetar su pertinencia de causalidad e inferencia con vistas a una mejor interpretación de esta lógica de análisis. El artificio refiere un antecedente originario del pensamiento prelógico, el mismo que posteriormente se desarrolló al unísono de la capacidad motora y hábil del *homo sapiens*, de su facultad del hacer, al unísono de un lento proceso aprehensivo de la pericia. En cierta escala más adelantada del paleolítico superior, y posteriormente en el neolítico, esa insinuación de la pericia como habilidad demostró cierto carácter instrumental, como un primer ente corpóreo de formas y apariencias, y de hecho el umbral de la simetría y la alfarería, pero sobre todo la señal de un incipiente paso hacia la conformación de una mentalidad que, como se conoce en la historia de la estética, se asumió como un primer estadio prehistórico que posteriormente se reconoce como primicia de existencia del artefacto, la herramienta y el objeto, pero también, del reconocimiento de lo hábil de tanto interés para instrumentar y discernir sobre lo técnico y, en consecuencia, de lo útil. Ese primer momento sincrónico entre el acto y la preconciencia que figuró la realidad se supone una datación precursora del artilugio de un artesano.

Richard Sennett titula el encuentro del material con la virtud: antropomorfosis. Los ejemplos del término tratan de esa comunión que se establece entre lo

humano y la arcilla, donde acaso, plantea el sociólogo, se reconoce un primer dualismo de la conciencia entre lo natural y la artificialidad. Ahora bien, en el caso de las culturas europeas modernas, pero en especial en las representaciones y artefactos de la autonomía del diseño, ese rastro y estimación del valor entre lo material y los artificios de sus respectivos artefactos se desdibujó con el devenir de la superación técnica y tecnológica, no obstante, algunos ecos alcanzaron la impronta del Art & Craft, y el Art Nouveau, valga acotar el último de los estilos del arte.

La naturalidad del artificio del artesano se perdió, sobre lo cual sentencia Sennett que «aunque “ladrillo honesto” es una construcción antropomórfica, la columna estucada que imita la piedra no aspira a esta reivindicación animada. No es más que una columna artificial» (2009, p. 175). Este no es el caso en la frontera de las artes aplicadas y posteriormente de las vanguardias respecto del diseño en Latinoamérica. La resonancia de un artificio autóctono de culturas no europeas sobrevive como remanente en las resignificaciones que el artesanado aún conserva, atrayendo una rémora de líneas y formas en un imaginario no perdido del todo.

De ahí que la categoría «artificio», en esta episteme del diseño, implique una invariante expresa, quizás consustancial acerca de la técnica y/o tecnología que se significa en ese entrecejo del «sentido y valor» estético en la episteme donde el acto de diseñar advierte la subjetividad de lo artificial. Es un recurso, a juicio de quien postula, imperioso en la justeza de indagación, por cuanto en este se translucen signos o bien evidencias de una genuinidad cultural inmanente, así como de un ecosistema otro y una humanidad diversa, transcultural en sí misma, y por defecto, con una dación dialógica de poéticas ejemplares de contribución al proceso civilizatorio occidental. El artificio, en conclusión, cierra en la episteme los intersticios vinculantes de la naturaleza y trascendencia del diseño, de modo que su función analítica resulta un filtro entre la cognición y la práctica resolutoria del objeto diseño, amén de un recurso retórico auténtico, vestigio de una mentalidad ingeniosa y, por qué no, de una singularidad creativa y práctica proyectual en permanente extensión.

REFERENCIAS

- ARISTÓTELES (1954). *Ética nicomáquea*. México, D. F.: Universidad Autónoma de México.
- ARISTÓTELES (1999). *Metafísica*. México, D. F.: Editorial Porrúa.
- BERGSON, H. (1994). *Memoria y vida*. Barcelona: Ediciones Altaya, S. A.
- BUCHANAN, R. (2003). Retórica, humanismo y diseño. En *Reconstrucción de término diseño: Memorias del XI Congreso*

- de Académicos de Escuelas de Diseño Gráfico. Guadalajara, México: Universidad de Guadalajara.
- BUCHANAN, R. (1989). Declaration by design: Rhetoric, Argument and Demonstration in Design Practice. En V. Margolin (Ed.), *Design discourse: history, theory, criticism* (p. 291). Chicago, EE. UU.: The University of Chicago Press.
- BUCK-MORSS, S. (2005). Estudios visuales e imaginación global. En J. L. Brea (Ed.), *Estudios visuales: La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. Madrid, España: Akal Ediciones.
- DUBOIS, P. (2007). Máquinas de imágenes: una cuestión de línea general. En J. La Ferla (comp.). *El medio es el diseño audiovisual*. Manizales, Colombia: Editorial Universidad de Caldas.
- DUSSEL, E. (1984). *Filosofía de la producción*. Bogotá: Editorial Nueva América.
- GRAU, O. (2007). Arte digital. En J. La Ferla (comp.). *El medio es el diseño audiovisual* (p. 702). Manizales, Colombia: Universidad de Caldas.
- HORTA, A. (2015). Aproximaciones a la singularidad antropológica del proyecto diseño. En A. Horta (Ed.). *Coloquios del Diseño. Disciplina. Pedagogía. Profesión*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- HORTA, A. (2012). *Trazos poéticos sobre el diseño. Pensamiento y teoría*. Manizales, Colombia: Universidad de Caldas y Universidad Nacional de Colombia.
- LA Ferla, J. (comp.) (2007). *El medio es el diseño audiovisual*. Manizales, Colombia: Editorial Universidad de Caldas.
- KANT, E. (2000). *Crítica del juicio*. México, D. F.: Editores Mexicanos Unidos, S. A.
- MARX, K. y Engels, F. (1962). *La sagrada familia*. México. Editorial Grijalbo.
- PRESS, M. y Cooper, R. (2003). *The Design Experience. The Role of Design and Designers in the Twenty-First Century*. Farnham, Reino Unido: Ashgate Publishing Limited.
- REAL Academia Española (2018). *Diccionario de la lengua española*. Madrid, España: Espasa.
- SENNETT, R. (2009). *El artesano*. Barcelona, España: Editorial Anagrama.
- WEIBEL, P. (2007). La irrazonable efectividad de la convergencia metodológica entre el arte y la ciencia. En J. La Ferla (comp.). *El medio es el diseño audiovisual*. Caldas, Colombia: Universidad de Caldas.
- WILLIAMS, R. (1981). *Cultura: Sociología de la comunicación y del arte*. Barcelona, España: Paidós.
- ZIMMERMAN, Y. (2004). El arte es arte, el diseño es diseño. En A. Calvera. *Arte ¿ ? Diseño. Nuevos capítulos para una polémica que viene de lejos* (p. 247). Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Traducción

Pensar activamente la ruptura
A/D – arqueologicomedial y
tecnoculturalmente

Wolfgang Ernst

Traducción: Adrián Muñoz



ACTIO 02 / 2018
Journal Of Technology
in Design, Film Arts &
Visual Communication



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA

ES Pensar activamente la ruptura
A/D – arqueológico-medial y
tecnoculturalmente

EN Actively thinking the A/D fracture in
an archeological-medial and techno-
cultural way

ITA Pensare attivamente la rottura A/D
da una prospettiva tecno-culturale e
archeologico-mediale

FRA Penser activement la rupture A/N,
depuis une perspective archéologico-
médiale et technoculturelle

POR Pensar ativamente a quebra A/D - do
ponto de vista da arqueologia das
mídias e tecno-cultural

Wolfgang Ernst

Traducción: Adrián Muñoz

Pensar activamente la ruptura A/D – arqueologicomedial y tecnoculturalmente

WOLFGANG ERNST¹

Profesor titular de teoría de medios en el Instituto de Ciencia Musical y Ciencia de Medios en la Universidad Humboldt de Berlín. E-mail: sekretariat-ernst@hu-berlin.de

TRADUCTOR: ADRIÁN MUÑOZ (ARTÍCULO ORIGINAL EN ALEMÁN)²

Docente universitario. Estudios en psicología en la Universidad Nacional de Colombia y en comunicación y cultura en Weimar y Berlín, Alemania. E-mail: akefiros@riseup.net



RESUMEN (ESP)

Wolfgang Ernst define aquí lo *digital* por su diferencia frente a lo *analógico* a nivel conceptual y técnico. La arqueología medial, como método de tal deslinde, rompe con líneas de continuidad propias de la historia conceptual de la técnica y esboza un campo de análisis que lleva como hilo conductor la materialidad técnica del número, antes que la del relato; el escenario de esta historia no es el espacio de la representación, sino un intersticio de reacomplamientos permanentes entre dispositivos materiales o simbólicos que, más que representar el mundo, generan universos de realidad. Entre los hitos de este devenir cuentan la aparición del alfabeto vocálico griego, la binarización de lo discreto, su implementación como cálculo en la lógica booleana y su electrificabilidad. La producción de tiempo discreto aparece como criterio de demarcación frente a lo analógico. La digitalización de lo real se plantea no solo como el problema de la diferencia entre información y materia o energía, sino que toca con la

fundamentación de lo maquínico en lo mecánico y con la materialidad de las operaciones respectivas: diferentes concepciones de lo matemático entran en juego. Finalmente, también el campo de la producción estética se confronta con la aparición de técnicas de producción digital, tanto a nivel de la práctica y la reflexión de la experiencia estética, como respecto a la reflexión histórica de una cultura sobre la materialidad de los medios que dan forma a su presente y su pasado estéticos y la discontinuidad entre ellos.

PALABRAS CLAVE: Medialidad, digital, binario, discreto, computación, german media studies.

ABSTRACT (ENG)

Wolfgang Ernst defines *digital* in contraposition to *analogical* at the conceptual and technical level. Medial archeology, as a method for such divide, breaks the continuity of the conceptual history of technique, outlining a field of analysis whose unifying thread is the technical materiality of

- 1 Wolfgang Ernst (1959) es profesor de Teorías de Medios en la Universidad Humboldt de Berlín desde 2003 y entre 2015 y 2017 fue director del Instituto de Ciencias Musicales y de Medios en la misma universidad. Se formó en historia, arqueología y estudios clásicos en Colonia, Londres y Bochum. Actualmente es uno de los exponentes más destacados de los denominados German Media Studies. Se doctoró con una tesis sobre la historia estética de las colecciones antiguas; su tesis de habilitación se publicó con el título: *Im Namen der Geschichte: Sammeln - Speichern - (Er)Zählen. Infrastrukturelle Konfigurationen des deutschen Gedächtnisses (1806 bis an die Grenzen zur mechanischen Datenverarbeitung)* [En el nombre de la historia: reunir-almacenar-contar(narrar). Configuraciones estructurales de la memoria alemana (desde 1806 hasta los límites del procesamiento mecánico de datos)]. Entre sus publicaciones cuentan: *Das Rumoren der Archive. Ordnung aus Unordnung* [El rumor de los archivos. Orden a partir del desorden] Merve, Berlín 2002; *Das Gesetz des Gedächtnisses. Medien und Archive am Ende (des 20. Jahrhunderts)* [La ley de la memoria. Medios y archivos al final (del siglo XX)] Kadmos, Berlín 2007; *Chronopoetik. Zeitweisen und Zeitgaben technischer Medien* [Cronopoética. Intermitencias y dones de tiempo de los medios técnicos], Kadmos, Berlín, 2013; *Signale aus der Vergangenheit. Eine kleine Geschichtskritik* [Señales del pasado. Una pequeña crítica de la historia], Wilhelm Fink, Berlín 2013; *Im Medium erklingt die Zeit. Technologische Tempor(e)alitäten und das Sonische als ihre privilegierte Erkenntnisform* [En el medio resuena el tiempo. Las Tempor(e)alidades tecnológicas y lo sónico como su forma privilegiada de conocimiento], Kadmos, Berlín 2015
- 2 Artículo original: Böhnke, A. y Schröter, K. (Eds.) (2004). *Analog/Digital- Opposition oder Kontinuum? Zur Theorie und Geschichte einer Unterscheidung* [¿Oposición o continuo análogo/digital? Sobre la teoría y la historia de una diferenciación], Bielefeld, Alemania: Transcript.

number, rather than that of the narrative; the scenario for this history is not the space of representation, but an interstice of permanent readjustments among material or symbolic devices which, rather than representing the world, generate universes of realities. Among the landmarks of this becoming are the emergence of the Greek vocalic alphabet, the binary transformation of the discrete, its implementation as calculus in the Boolean logic and its electrifiability. The production of discrete time emerges as a criterion of demarcation regarding the analogical. The digitalization of reality is conceived not only as the problem of the difference between information and matter or energy, but is related to the grounding of the machine-like and the materiality of their respective operations: different conceptions of the mathematical are at stake. Finally, also the field of aesthetic production is confronted with the emergence of techniques for digital production, both at the practical level and the reflection on aesthetic experience, and regarding the historical reflection of a culture on the materiality of the resources that shape its aesthetic present and past and the discontinuity between them.

KEYWORDS: *Mediality, digital, binary, discrete, computation, german media studies.*

RIASSUNTI (ITA)

Wolfgang Ernst definisce il *digitale* per la sua differenza in confronto all'*analogico*, sia al livello concettuale che tecnico. L'archeologia mediale, come metodo per definire i limiti, spunta con delle linee di continuità proprie della storia concettuale della tecnica, abbozzando così un ambito d'analisi che ha da filo conduttore la materialità tecnica del numero, e non del racconto; il palco scenico di questa storia non è lo spazio della ripresentazione bensì lo interstizio dei riadattamenti costanti fra dispositivi materiali oppure simbolici che, non solo rappresentano il mondo ma generano degli universi di realtà.

Le pietre miliari di questa storia, fra altre, sono l'apparizione dell'alfabeto greco, la binarizzazione del discreto, la sua implementazione come calcolo nella logica booleana e la sua elettrizzazione. La produzione di tempo discreto appare come criterio di limitazione in rapporto a l'analogico. La digitalizzazione della realtà si solleva non solo come il problema della differenza fra informazione e materia oppure energia, bensì riguarda il carattere fondamentale della natura "machinabile" della meccanica e anche la materialità delle operazioni rispettive, quindi diverse concezioni matematiche entrano qui in gioco.

Finalmente, anche l'ambito della produzione estetica si confronta con l'apparizione di tecniche della produzione digitale, sia al livello della pratica e la riflessione dell'esperienza estetica, che nell'ambito

della riflessione storica di una cultura riguardo la materialità dei beni che conformano il suo presente e il passato estetici e la non continuità fra di essi.

PAROLE CHIAVE: *Mediale, digitale, binario, discreto, computazione, German media studies.*

RÉSUMÉ (FRA)

Wolfgang Ernst définit *digital* (ou *numérique*) par sa différence avec l'*analogique* au niveau conceptuel et technique. L'archéologie des media (ou *médiale*), comme méthode pour cette délimitation, rompt avec les lignes de continuité propres de l'histoire conceptuelle de la théorie et ébauche un champ d'analyse ayant comme fil conducteur la matérialité technique du nombre, avant celle du récit ; le cadre de cette histoire n'est pas l'espace de la représentation, mais un interstice de réaccouplements permanents entre des dispositifs matériels ou symboliques qui, plus que représenter le monde, génèrent des univers de réalité. Parmi les jalons de ce devenir on a l'alphabet vocalique grec, la binarisation du discret, sa mise en œuvre comme calcul dans la logique booléenne et son électrifiabilité. La production de temps discret apparaît comme critère de démarcation avec l'analogique. La digitalisation (ou numérisation) du réel ne se pose pas seulement comme le problème de la différence entre information et matière ou énergie, elle concerne également le fondement du machinique dans le mécanique et la matérialité des opérations respectives : différentes conceptions du mathématique entrent en jeu. Enfin, dans le domaine de la production esthétique également on se voit confronté à l'apparition de techniques de production digitale, tant au niveau de la pratique et la réflexion de l'expérience esthétique que concernant la réflexion historique d'une culture sur la matérialité des media qui donnent forme à son présent et son passé esthétiques, et la discontinuité entre eux.

MOTS-CLÉS: *Médialité, digital (numérique), binaire, discret, informatique, German media studies.*

RESUMO (POR)

Wolfgang Ernst define aqui o *digital* segundo sua diferença em relação com o *analógico* no nível conceitual e técnico. A arqueologia da mídia, como método para tal resolução, quebra as linhas de continuidade próprias da história conceitual da técnica, delineando um campo de análise cujo fio condutor é a materialidade técnica do número, em lugar do relato; o cenário dessa história não é espaço da representação, senão um espaço de re-acoplamentos permanentes entre dispositivos materiais ou simbólicos que, além de representar o mundo, geram universos de realidade. Entre os destaques desse processo ressaltam o surgimento do alfabeto vocálico grego, a binarização do discreto, sua implementação como cálculo na lógica booleana bem como sua eletrificabilidade. A produção de tempo discreto aparece como critério de demarcação em relação com o analógico. A digitalização do real coloca-se não apenas como o problema da diferencia entre informação e matéria ou energia, mas tem a ver com a fundamentação do maquínico no mecânico e com a materialidade das operações respectivas: diferentes concepções do matemático são consideradas. Finalmente, o campo da produção estética é confrontado com o surgimento de técnicas de produção digital, tanto no nível da prática e a reflexão da experiência estética, quanto a respeito da reflexão histórica de uma cultura sobre a materialidade dos médios que modelam seu presente e passado estéticos bem como a descontinuidade entre eles.

PALAVRAS-CHAVE: *Medialidade, digital, binário, discreto, computação, german media studies.*

INTRODUCCIÓN

La teoría de medios es el lugar para pensar rigurosamente la diferencia analógico/digital, es decir, para distinguir críticamente entre empleos discursivos, metafóricos y bien definidos de este concepto. ¿Captaríamos, de lo contrario, la terquedad, la esencia, la estética de aquello que se hace desaparecer tras conceptos como *multimedia*, es decir, «computadora y redes; algoritmos, códigos, lo digital» (Schiesser, 2003)? La arqueología de medios, como método de la teoría de medios, busca escribir contra la seducción que es insinuada por la historia conceptual de lo digital. En realidad, no se trata simplemente de lo digital: los romanos ya contaban con los dedos; el siglo XIX no solo representaba, sino que ya analizaba la realidad medialmente con aparatos discretos de medición. En el ínterin: el reloj de sol, que avanza analógicamente con sombras, cuenta, sin embargo, el tiempo de forma discreta por conversión analógico/digital. La discretización va acompañada del conteo: ¿infinitesimalmente tras las huellas de lo analógico? Sin embargo, a lo que alude el discurso actual sobre lo digital es más bien a lo binario y al computador como modelo de formación, pero no para procesos narrables [*erzählbar*], sino contables [*zählbar*].

El discurso actual sobre lo digital – porque él se volvió la condición epistémica del presente – induce a recordar formas digitales de modo tecnocultural. En su ensayo sobre el conteo con los dedos («digital»), Horst Wenzel recuerda la utilización del ábaco desde la antigüedad, en el cual se movían con los dedos (o sea, digitalmente) cuentas discretas o piedras (Wenzel, 1999, p. 37). «El predominio de los medios audiovisuales de la actualidad nos sensibiliza [...] nuevamente sobre los medios audiovisuales del pasado» (Wenzel, 1999, p. 57), pero con ello también nos hace olvidar las diferencias. A su vez, Walter Seitter afirma empecinadamente: «la pintura siempre fue digital»; la pintura opera discretamente, «trazo a trazo», con el pincel (Seitter, 2003, p. 31). Pinceladas: ¿converge aquí lo que de modo tecnopictórico se descompone? La gráfica vectorial, que traza líneas con rayos de electrones en desviación tanto horizontal

como vertical desde un tubo de rayos catódicos (como el bloc de dibujo de Ivan Sutherland en el MIT, en 1963), se diferencia de sistemas de punto con píxeles que están en condiciones de representar en el computador imágenes almacenadas en una consola de visualización. El dibujo digital «sabe», a diferencia del grafo analógico, que trivialmente solo transpone lo que la física y la mecánica demarcan.

El riesgo consiste en desdibujar intensas diferencias mediante gestos histórico-culturales conciliatorios. Pues lo que escala es la digitalidad a la que se refiere la matemática y que ya no es concebible solo en términos de diferencias entre texto e imagen. De ahí la pregunta del millón de la arqueología de medios: ¿se trata la diferencia analógico/digital como esencial (o como la pregunta de la esencia [Wesensfrage]) para una ruptura epistemológica? La arqueología de medios muestra discontinuidades entre sistemas mediales pasados y presentes para acentuar su escalamiento (umbrales, cortes, mutaciones, transformaciones) (Foucault, 1981, p. 13). La diferencia analógico/digital es un criterio tal. «El pasaje de lo analógico a lo numérico instaura una ruptura equivalente, en su principio, al arma atómica en la historia de los armamentos o a la manipulación genética en la biología» (Debray, 1992, p. 300). Abordemos ofensivamente esta discontinuidad diagnosticada en la cultura medial (Wenzel, Seipel y Wunberg, 2001). Walter Benjamin formuló alguna vez: «solo puntos de ruptura son puntos de hallazgo», mucho antes de que Michel Foucault indicara en su *Arqueología del saber* que una cultura se sensibiliza para el «a priori histórico» de una época apenas cuando esta termina. ¿Vale también para los medios afirmar que teórica y descriptivamente la ley de su decibilidad se deje asir apenas con posteridad? Nosotros experimentamos actualmente que el primado tecnocultural de la imprenta de Gutenberg llega a su final; toda una serie de artistas mediales, literatos y teóricos están reflexionando en este momento, más intensamente que nunca, la medialidad, la interfaz y la materialidad del libro como formato, como medio de almacenamiento, como interfaz humano-saber. Este devenir autoconsciente de un medio de forma arqueologicomedial en el momento de su culminación es llamado muy apropiadamente por pensadores como Jay Bolter y Katherine Hayles *remediación* (o sea, un concepto alternativo para *arqueología medial*). Es bien sabido que el búho de Minerva levanta el vuelo apenas en el crepúsculo, y lo que se hace visible en la penumbra es el familiar mundo (medial) de lo analógico a la sombra de lo digital. La función de las teorías de medios no es solo reflexionar este cambio pasivamente,

sino pensarlo activamente: como entrenamiento [*trainig*] medial y cultural en una columna epistémica angular de nuestra cultura.

Tratemos pues inicialmente de evitar un error discursivo: aquello a lo que *digital* alude —desde que la época de la arquitectura del computador secuencial temporalmente crítico de von Neumann planteó esta pregunta— es, efectivamente, a lo binario: lo digital acoplado a lo binario produce al computador. Así definió Novalis el concepto de *actividad*: «es el medio, el vehículo de todo cambio» (Mähl y Samuel, 1999, p. 205). Preguntemos, entonces, sin pretensión de ontologizar, qué es lo digital a diferencia de lo analógico. Ya este planteamiento [*Frage-Stellung*] (en el sentido de Heidegger) es por sí mismo digital, discreto, pone en diferencia. Alternativamente, se podría preguntar *per analogiam*. La pregunta es más bien: ¿desde cuándo se habla enfáticamente de lo digital?. Esto es así desde los tiempos del computador, porque este se basa en la lógica booleana. El computador mismo es entonces, para el planteamiento [*Fragestellung*], formador de modelos. En este lugar ya no ayuda la teoría digital de Nelson Goodman, precisamente porque no es una teoría de medios y señales, sino una teoría de símbolos de lo estético. Una *medición* nunca produce el *signo* de un objeto, sino literalmente su *medida*: un valor de señal, un número (Hagen, 2002). «El binarismo (es) el gran desconocido de la semiología» (Barthes, 1983, p. 69). *Los lenguajes del arte* piensan lo digital a partir de la lógica filosófica, pero con ello no queda descrito el trabajo de las calculadoras implementadas de hecho en *hardware*; la lógica pura no puede calcular el mundo.

LA CONDICIÓN ALFANUMÉRICA DE LO DIGITAL

Desde que el medio del espíritu —la lengua— es memorizado en símbolos discretos, estos esperan ser implementados maquinalmente. Según una tesis lúdica, el alfabeto vocálico griego, en su ejercitación de lo discreto, va a parar a la época digital; en cambio, el egipcio, al neoplatonismo³. La culminación —por tanto, también superación— del paradigma tecnocultural del alfabeto vocálico griego antiguo estriba, por una parte, en que el carácter discreto de las letras es computado, de hecho, digitalmente: en el código binario, el cual no solo reduce al alfabeto (o al teclado de la máquina de escribir) a dos símbolos o estados de conmutación, sino que también realiza con ello un salto cualitativo: su implementabilidad como cálculo, como mecanización del alfabeto en acoplamiento con la lógica de enunciación

booleana. A. Markov calculó estadísticamente, en 1913, la probabilidad de secuencias de vocales sobre consonantes en la literatura, porque la digitalidad binaria se encuentra oculta en el alfabeto vocálico mismo. Sin el alfabeto vocálico habría sido inútil el análisis de *Eugenio Onegin* de Pushkin por parte de Markov. Solo se puede calcular un alfabeto que sea capaz de diferenciar las unidades sonoras más pequeñas hasta la falta de sentido. Fritz Heider describió en su ensayo *Cosa y medio* (de 1921) las 24 letras del alfabeto como acoplamiento débil: un *medio* a partir del cual, a través de articulación fija, se gesta una forma de nombre *literatura*. Fue una operación griega basal la utilización de letras elementales como numerales y, al mismo tiempo, para hacer practicable lo digital. Un primer paso hacia la telegrafía consistió en el intento de expresar las letras individuales del alfabeto a través del número del signo óptico (alpha = 1; beta = 2; omega = 24) correspondiente a su posición en la serie alfabética y así escribir en el sistema numérico binario, «mediante oscilaciones combinadas por pares»⁴ (Riepl, 1972, p. 100). Los griegos presocráticos practicaron una convergencia originaria de medios en el elemento del alfabeto vocálico, aun cuando, en la historia cultural subsiguiente, escritura y número son abordados separadamente. Pero lo digital de la actualidad funge en su carácter de unificador simbólico como la *stoicheia* griega. Heinz von Foerster distingue ciencia (*science*) de pensar *sistémico*, para pensarlos complementariamente:

La palabra science viene de 'schi', es la raíz indoeuropea y significa dividir [...], y todos estos schis son todos asuntos de separación —lo grandioso de la ciencia es precisamente que se separa. Taxonomía, cosas aisladas, observar, qué es esta partícula y aquella otra. (Jahrmann, Moswitzer y Rakuschan, 2003, p. 20)⁵

Aquí se produce un efecto del alfabeto vocálico griego, su operar con elementos discretos. Y bien, ¿cuáles son los lugares de lo digital, el lugar donde sucede? El *zero*, largo tiempo ausente en el cálculo de Occidente y no previsto en el alfabeto griego antiguo, vuelve (prescindiendo de su aplicación matemática) como variable pura del *hardware*: en forma de tarjeta perforada, desde que Jacquard la desarrolló para modelos web al final del siglo XVIII. Alcanzamos ya los discos perforados de las sirenas técnicas, tal como los fabricados por Hermann von Helmholtz para la generación neumática de sonidos y su análisis con mecánica de precisión. Por otra parte, se escribe, de hecho, una vocalización en la corriente de

3 Jan Assmann en el panel de discusión «Erinnerung zwischen Kulturwissenschaft und Medienarchäologie» [Memoria entre ciencia cultural y arqueología de medios], Einstein-Forum, Staatsbibliothek Berlin, 15 de mayo 2003.

4 Wolfgang Riepl refiriéndose al sistema de Kleoxenos y Demócrito descrito por Polibio.

5 «I would call it Cybernetics. Heinz von Foerster im Gespräch mit Gerhard Grössing» [Yo llamaría a esto cibernética. Heinz von Foerster en diálogo con Gerhard Grössing].

aire a través de este filtro acústico —entre la cifra *zero* y la letra *o*. De manera similar, a las oclusivas lingüísticas (las consonantes) corresponden las respectivas superficies cerradas de la sirena de Helmholtz. Sin embargo, los discos perforados de la sirena doble de Helmholtz ya no producen ningún sonido cuando se tocan uno contra otro, porque las frecuencias se cancelan mutuamente; el paradigma tecnocultural del alfabeto vocálico griego se enmudece. Las relaciones musicales armónicas son descriptibles matemáticamente desde Pitágoras y, así, en el medio de la notación alfabética. Aunque desde la Antigüedad tardía y en Bizancio se desligó la notación musical del paradigma alfabético vocálico (los neuma), retornan los *stoicheia* en la forma más elemental, como bits y bytes digitales de grabación y reproducción digital de sonido: el *reingreso* [*re-entry*] del alfabeto griego antiguo como figura histórica de la técnica cultural occidental. Finalmente, todos los parámetros de la música pueden ser abordados con ecuaciones matemáticas en el espacio digital.

Gottlieb Wilhelm Leibniz optimizó (digitalmente, de hecho) el conjunto de caracteres del alfabeto vocálico griego a través de la reducción a dos valores que, por cierto, no se desligan del todo de un rastro metafísico (*presencia y ausencia*), pero definitivamente del lenguaje. Carl Friedrich Gauß puso, luego, en sus experimentos telegráficos alrededor de 1830, en lugar de 0 y 1 los signos «+» y «-», y con ello le señaló al código digital su electrificabilidad (Wolfgang Coy). Apenas con este acoplamiento se vuelve calculable lo discreto como lógica booleana y se acrecienta en el computador. El programa SEIT (Search for Extra Terrestrial Intelligence), dirigido por Carl Sagan, de la Sociedad Planetaria en Pasadena (California), es el intento de «comunicar la diversidad de culturas y vida de nuestro planeta a otras especies inteligentes a través de mensajes de sonido almacenados digitalmente en un disco de fonógrafo dorado y enviado a bordo de las naves espaciales Voyager 1 y 2» (Heckl, 1994). Pero la transmisión [*Übertragung*] analógica es menos abstracta que la digital. Mediante el *software speech-to-text, via voice*, de IBM —a diferencia del teclado literal del computador— son reconvertidas en letras las vibraciones de la voz, una suerte de variante acústica del *reconocimiento óptico de caracteres*, tal como nos resulta familiar desde los escáneres. ¿Cuál es la relación entre vibraciones y letras? La transmisión digital de mensajes está obligada a hacer de nuevo esa operación que también ejecutó aquel escritor anónimo que, para hacerlos almacenables y transmisibles, tradujo en letras discretas los cantos de Homero (Powell, 1991). Pues, para adaptar un mensaje de capacidad de canal físicamente limitada, primero debe ser desintegrado antes de la transmisión en elementos aislados de un mismo tipo (o sea, un alfabeto): en letras, cuando se trata de la transmisión del habla, o en números enteros cuando se

trata de datos computables [*verrechenbare*] de computador. Estos elementos solo pueden asumir determinados valores medibles escalonadamente, las letras no pueden reproducir la multiplicidad de los sonidos posibles de las herramientas humanas de lenguaje. El precio de lo digital es la reducción y la reticulación de la complejidad física. Lo analógico recuerda al mundo de la física que lo digital filtra; lo digital es siempre solo un modelo del mundo. El paradigma renacentista de la perspectiva era el cálculo matemático de la imagen como refracción de la realidad. Hoy lo hace manifiesto la diferencia entre *zoom* óptico y digital en las cámaras digitales: digitalmente se computa algo que solo se puede obtener mediante la física de lentes ópticos (Kittler, 2002).

UN CRITERIO DE DIFERENCIA ENTRE ANALÓGICO Y DIGITAL: EL TIEMPO

El concepto de señal analógica pone en juego al tiempo como parámetro de procesos de transmisión. Sin embargo, el redescubrimiento del tiempo como parámetro crítico en la teoría de la información se lo debemos especialmente a la cibernética de Norbert Wiener: la distribución de la probabilidad como función del tiempo, a diferencia de la física clásica de Newton en la que los puntos temporales (por ejemplo, en la repetición de experimentos) siguen siendo irrelevantes. La naturaleza del impulso en sí es temporalmente crítica [*zeitkritisch*]; lo que aquí cuenta literalmente es la frecuencia (el análisis que hace Fourier de procesos basados en el tiempo como conversión a sus frecuencias). El procesamiento de señales —según una hermosa palabra de Martin Carlés— *instrumentaliza* el tiempo. La cibernética temprana era consciente de la dimensión crítica del tiempo; tanto para Wiener como para McCulloch era cierto que «el pensar conlleva tiempo de conmutación» [*«thinking takes switching time»*]. Más tarde la cibernética abrevió este aspecto al del *feedback*. Contra la dependencia temporal de las señales, la teoría de Ergoden⁶ afirma una invarianza de medida en referencia al tiempo, por medio de la cual pueden ser hechas enunciaciones sobre el futuro operativamente. La reflexión de la práctica crítico-temporal de medios pasa a tematizarse cuando se trata de la programación del enhebramiento de flujos de datos [*datenstreams*], en donde para cada punto en el tiempo se entrega un nuevo valor. «Ciertamente podemos definir la dirección

6 Nota del editor alemán: El tema principal de los trabajos matemáticos reunidos como «Teoría de Ergoden» es la investigación de propiedades estadísticas de operaciones de grupos o semigrupos. Allí es central el intento de entender las propiedades de transformaciones dimensionales de espacios de medida, de lo cual resulta que una de las más importantes invariantes de tal transformación es la entropía. Y entropía es igualmente —aquí hay que asentar la idea de Ernst— una dimensión central de la teoría de la información de Shannon.

del tiempo» como «distribución de probabilidad para eventos de este tiempo» (Wiener, 1948, p. 200). En lugar de la serie [*Ordinarität*] secuencial entra con ello el tiempo mismo como criterio de orden dinámico. ¿Es válida la oposición analógico-continuo-sincrónico versus digital-discreto-secuencial? Alan Turing formuló claramente que el reloj maestro le permite al computador «introducir discreción en el tiempo, de tal modo que el tiempo pueda ser observado para determinados fines como una sucesión de instantes y no como un flujo continuo» (Turing, 1987, p. 192). La arquitectura de von Neumann, con su estricta implementación de la afirmación de Turing, de procesar siempre solo un bit por unidad de tiempo, es la condición que plantea lo binario-digital en su implementación técnica: camino desde el sistema combinado de procesamiento analógico de datos mediante procesamiento paralelo [*Parallelität*] y procesamiento en serie [*Sukzessivität*] de los signos hasta la pura sucesión en el procesamiento.

Los procedimientos habituales de síntesis de sonido se basan en un principio unidimensional derivado de Fourier, de una imagen instantánea vertical atemporal de un espectro de sonido pensado como estático espacialmente, el cual es representable mediante un número finito de sinusoides. Este procedimiento físico-técnico está completamente enraizado en el pensamiento analógico del siglo XIX y es la base para técnicas en serie en el nivel material. En lo digital, por el contrario, domina un paradigma fundamentalmente distinto: el de la rasterización temporalmente discreta de valores individuales de un procedimiento de muestreo en lo binario. Con ello el sonido se vuelve información luego de la conversión de analógico a digital. El concepto de *bit* se considera desde Shannon como el de su unidad de medida, pero la información, según Wiener, no es ni materia ni energía. Para eso está el muestreo como principio tecnológico básico de transformación de sonidos analógicos en información discreta (Harenberg, 2003, p. 81), realmente el gram@fono⁷ en la transformación del trabajo de los sistemas técnicos de escritura a finales del siglo XIX. El medio analógico gramófono hizo posible en su momento que ya no se debieran analizar sonidos, ruidos y lenguas en elementos de un conjunto contable de signos (un alfabeto como letras, cifras, notas) para hacerlos almacenables, sino que permitió que cada secuencia de números reales se inscriba como tal (Kittler, 1995, p. 289). El resultado es el acceso privilegiado a lo real como objeto de referencia, atribuido a estos medios desde el propio mundo.

UN POCO DE REFERENCIA A LA REALIDAD

Incluso lo digital no abandona el rastro de su anclaje en el mundo, pues siempre debe ser pensado como *insertado* [*embedded*]. No es menos puro y abstracto que el pensamiento (como Derrida le critica a Husserl). Para alcanzar la abstracción digital siempre es necesario un considerable esfuerzo negentrópico. Aun cuando esa baja energética literalmente *no cuenta* [*nicht zählt*], continúa operando, en términos mecánico-cuánticos. Wolfgang Hagen lo describe en el ejemplo de la llamada *fotografía digital*:

Lo digital ocurre en el borde del chip, allí donde el mecanismo cuántico entero ya se ha *ejecutado*. No es la digitalización, cuya matemática se remonta a principios del siglo XIX, la revolución del siglo XX, sino la mecánica cuántica, la que primero universalizó su implementación técnica. [Hagen, 2002, p. 222]

Un ejemplo de ello es el tubo de electrones, el elemento interruptor central de los primeros computadores, en el sentido de que aquel ya no intensificó sus señales de entrada sencillamente de modo analógico, como solía hacerlo, sino más bien para contar, comenzó así a emitir señales digitales. Como también es cierto para una neurona en el sistema nervioso, la excitación eléctrica debe aquí sobrepasar un valor umbral para que devenga un impulso. Con este valor umbral la tensión ingresa desde el reino de lo físicamente analógico hacia el reino ideal de lo digital. Su retraso se llama histéresis, o sea el efecto posterior tras el cese de la fuerza actuante. La informática usa la *histéresis* para conferir más estabilidad a las decisiones sobre la base de variables de entrada escalares en el límite⁸. De hecho, el bit conserva una relación análoga mínimamente pensable con la realidad, en el sentido de que representa sus impulsos y los *transforma* en señales eléctricas, inevitablemente. Únicamente el efecto paralelo, la compatibilidad de estos impulsos, diferencia el reino de lo digital de aquel de lo que es (solo) analógico. También en la teoría constructivista de la percepción se encuentra el bit de la estimulación nerviosa en una relación no arbitraria con el impulso. Para von Helmholtz las sensaciones no solo son signos de algo que acontece, sino que podemos representarnos [*abbilden*] la ley de este acontecer.

Pues si nuestras sensaciones en su cualidad son también sólo signos, cuyo tipo particular depende completamente de nuestra organización, entonces no

7 Nota del traductor: *gramm(at)ophon*, *at*: arroba en alemán.

8 Ver el texto de O. Stoll, titulado *Der Gedanken-Macher. Das kleine Blatt zum Nachdenken*.

se deben rechazar como apariencia vacía, sino que son siempre signos de algo, ya sea de algo que esté existiendo o sucediendo [...]. (Helmholtz, 1996, p. 154)

¿Información diferente de materia diferente de energía (Norbert Wiener)? «La característica particular de todos los canales es que caen sin excepción en el campo de la física» (Titze, 1971, p. 104). Por ello, toda información está sometida a las materialidades en las cuales los códigos son transmitidos (o distorsionados). Por el contrario, plantea Anton Zeilinger una aproximación físico-cuántica que parte del entrecruzamiento de dos partículas alejadas y, con ello, de la superfluidad de una teoría medial del canal⁹. Y donde ya no solo un estado predefinido domina, sino la superposición de varios estados simultáneamente, se produce primeramente la binariedad como diferencia mediante observación: la falta de nitidez de Heisenberg, que aquí converge con la concepción de la teoría de sistemas (Bateson/Luhmann).

¿HAY UN ESTAR-EN-EL-MUNDO DIGITAL?

Un ejemplo de la vida diaria: actualmente con la mudanza a otros lugares de la ciudad se trasladan también, según se desee, los números telefónicos. Así pues, en el mejor de los casos es legible en ellos una procedencia, pero ya no necesariamente la ubicación actual. Al mismo tiempo, ya en el siglo XIX se separaron los catálogos en las bibliotecas del orden de los libros en el depósito real de almacenamiento. Los proveedores de Internet ponen a disposición solo el acceso a Internet, pero las líneas en Alemania suelen ser aún las de Telekom. Hay entonces *hardware*; aquí la medialidad material se encuentra con la metarealidad digital (*canal* versus *código*). ¿Estriba aquí la diferencia entre el «espacio» digital y el mundo (de la física)? ¿Está conectada la máquina digital con el mundo analógico (antes que con la matemática) a través de la corriente, o sea, a través de energía, como huella inmemorial [*unvordenklich*]? La arqueología medial del computador —aunque, en el fondo, incluso la del alfabeto y de la geometría (Platón versus Arquitas de Tarento)— está marcada por la asimetría o incluso el conflicto entre matemáticos e ingenieros (Trogemann, 2001). En Arquitas, la analogía se aloja

en el dominio matemático y sirve a la construcción de relaciones de orden. Por ejemplo, la distancia entre 8 y 2 está unida por la formación de un medio ($8:4 = 4:2$) (Kluxens, 1971). Realmente *digital* significa, por una parte, ‘mecanizado’ y, por otra, ‘matematizado’. Aquí yace la fundamentación de lo maquinico en lo mecánico. Szilard consideró insignificante la participación de la entropía en lo mecánico; a una tasa de cuantificación más alta (codificación digital) es más pequeña la pérdida de calidad de la transmisión de información que en el procedimiento analógico. La máquina de Turing (como proyecto sobre el papel en 1936) es abstracta y temporalmente *acrítica* [*zeitunkritisch*]; sin embargo, en el momento de la implementación material entran en juego señales (valores de medida) que deben ser traducidas a números para ser calculables digitalmente. En el punto de inflexión entre lo analógico y lo digital, los medios de representación del mundo devienen órganos productores del mundo (más calculadores de lo que era capaz el telescopio). Síntoma de ello son las llamadas técnicas de imagen en la medicina (*imaging science*). El espacio digital es el espacio del cómputo que hace de un subconjunto del espacio físico un universo cibernético digital (Rakuschan, 1969, p. 35; Zuse, 1969) y está así en una suerte de relación con la realidad física como lo digital con la imagen «clásica». Pero si los conceptos de la teoría matemática de la información entran en lugar de la termodinámica, hay un cortocircuito para la filosofía de Pitágoras, según el cual todo mundo es número. La fotografía analógica opera tecnofísicamente todavía de modo referencial. Por el contrario, Kasimir Malevich, con el punto de partida de su pintura abstracta (*Cuadrado Negro*), lleva la referencialidad al punto cero. Esto despeja el camino para las técnicas de la imagen: pero que solo son posibles como cómputo, o sea, matemáticamente (el interés de Pavel Florenskijs en los íconos). Las imágenes digitales ya no son pinturas sobre tabla, sino modelos de programas de computador: pura teoría (Glüher, 1998, p. 25). ¿Regresan aquí los cuerpos platónicos, es decir, el supuesto de un mundo ideal de objetos que trasciende la realidad de la experiencia, un mundo que, por su parte, solo se puede entender matemáticamente? Platón declara en el *Timeo* a las formas geométricas como últimos elementos del mundo. En concepto de Pitágoras, el mundo está compuesto de números —un mundo de cálculos que David Hilbert considera justificado con nada más que consistencia y clausura (la ley de lo decible mediante la máquina de Turing).

En la transmisión analógica de datos conocida desde el gramófono, el micrófono, la radio y la televisión, la señal generada por el emisor corresponde al mensaje gracias a la proporcionalidad, es decir, la señal sigue todas sus transformaciones en el espacio y/o en el tiempo. La diferencia de lo digital con lo analógico estriba en el concepto de *tiempo* y en el *algoritmo* (o sea,

9 Nota del editor alemán: Ernst se refiere a los trabajos de Anton Zeilinger que llevó a cabo investigaciones en conexión con el denominado *experimento Einstein-Podolsky-Rosen* —un fenómeno al menos potencialmente contradictorio de cualquier teoría del canal de comunicación—: bajo determinadas condiciones, partículas que se alejan unas de otras parecen «saber» unas de otras (con la fijación del estado de una de las partículas mediante medición cambia, o mejor, se determina el estado correlativo de otra), si bien ninguna información puede ser transmitida porque cada señal debe ser más rápida que la luz (Zeilinger, 2003, pp. 65-73).

en lo operativo): «entre 0 y 1 no hay tiempo. Por eso existe el mundo de lo simbólico. Es por la sustracción de lo real que lo simbólico existe» (Siegert, 2003, p. 9). ¿De hecho? También el código simbólico está remitido a superficies de inscripción material, irreductiblemente. Para la señal opera técnicamente el transcurso temporal determinado de una tensión con una duración dada. Digital alude, por el contrario, a la manipulación del signo en lugar del soporte. Los sistemas analógicos operan sincrónicamente, es decir, sin diferencia de tiempo (de cálculo) en «tiempo real»; en este sentido se diferencia aún la imagen de televisión transmitida analógicamente («en vivo») de la transmitida digitalmente (instruida temporalmente, dilatable). Sin embargo, el tocadiscos necesita aún un tiempo mínimo para la conversión física del muestreo: es decir, no hay aquí tiempo «cero» que deba ser producido primero mediante cálculo digital — como reingreso [*re-entry*] de tiempo sincrónico analógico— (véase SuperCollider). La telegrafía de imágenes, como transmisión de imágenes, fue desde sus orígenes una pregunta crítico-temporal por la sincronización del emisor y el receptor para minimizar la distorsión. Una solución fue la codificación digital de procesos de transmisión analógicos: «a la pregunta por el tiempo en la imagen sigue la pregunta por lo digital y, por cierto, como conflicto con la interferencia» (Kassung, 2003, p. 164). Una ventaja de la digitalización estriba en la opción de la compresión de datos y la corrección de errores, ambas de gran importancia para el transporte de información a través de un canal costoso y susceptible de daños. Lo que queda suprimido es la nieve televisiva.

Los sistemas analógicos se caracterizan por la falta de diferencialidad. Un esquema digital, por el contrario, es completamente discontinuo — sistema de notación disyunto. La función del computador analógico es «registrar una posición absoluta en un continuo» (Goodman, 1998, p. 155), a lo cual apuntaba (o detrás de lo que iba) la calculadora diferencial de Leibniz. La función del computador digital es, por el contrario, «contar». *Computadores* en el sentido mecánico matemático, máquinas con *mathesis*. Goodman ilustra la diferencia con el ejemplo de los aparatos de relojería y los contadores. La medición analógica se encuentra, por cierto, más cerca de la física, pero es inexacta. La inexactitud de la medición analógica es un déficit sólo en el contexto funcional; el computador digital en la arquitectura de von Neumann, que nos es familiar, fue una máquina altamente desarrollada para tareas de cómputo, para el dominio de la bomba de hidrógeno en Los Álamos, donde los errores de conteo eran fatales.

ANESTÉSICA DE LO DIGITAL Y RE-ENTRY DE LO DIGITAL EN LO ESTÉTICO

Lo digital se tiene que pensar de modo *crítico-temporal*. La oposición analógico/digital se socava en cuanto los cómputos digitales sean capaces de computar las oscilaciones analógicas mismas (teorema de Nyquist sobre el doble nivel de frecuencia). Una señal es digitalizada en tanto se la explora [*abtastet*] en diferentes puntos; si los puntos explorados se encuentran suficientemente juntos entre sí, se puede crear una copia aparentemente perfecta, de modo que nuestro oído, por ejemplo, ya no percibe una yuxtaposición de sonidos separados, sino un sonido continuo (Negroponte, 1995, p. 23) —comparable a como se elude el umbral humano de percepción de 24 fotogramas por segundo en una película y tonos de gris en imágenes en blanco y negro con valores entre el cero para el negro y el 255 para el blanco. Pero quizás percibe nuestro subconsciente aquí lo discreto y genera así una disonancia cognitiva— ¿Las «pequeñas percepciones» de Leibniz? En la agitación de las ondas Leibniz escucha que el mundo se calcula.

Cada alma reconoce lo infinito, reconoce todo, pero de modo confuso; así como yo, cuando en un paseo a la orilla del mar escucho el poderoso murmullo del mar, incluso también escucho los sonidos particulares de cada hola, de los cuales se compone el sonido total, sin que, sin embargo, se puedan diferenciar uno de otro. (Leibniz, 1904, p. 78)

La aparición de un todo continuo de «imagen» a partir de píxeles individuales se comporta de manera análoga a este fenómeno del mundo material. La materia se compone de átomos discretos, pero nosotros la experimentamos como un lugar analógico. Desde nuestra perspectiva macroscópica nada se desarrolla digitalmente, todo es continuo. La diferencia enfática entre lo analógico y lo digital tiene sentido solo desde una perspectiva antropológico-medial, sin embargo, la microelectrónica anula la separación de los sentidos entre sí. El computador ya no tiene en cuenta los sentidos como canales separados. Lo digital es lo que se sustrae a la perceptibilidad:

La información es [...], justamente como lo digital, una descripción que abstrae para un medio, medio de cuya *forma* pueden aparecer sonidos. Por eso no existe *música digital*, ningún *sonido digital* en sí. Lo que nosotros percibimos tras la conversión digital-analógico son sonidos que *representan* digitalmente los datos en cuestión. (Harenberg, 2003, p. 78)

Solo en forma aistética [*aisthetischer*], es decir, fenomenológicamente es aprehensible la operación del computador para los sentidos humanos; pero el conocimiento [*Einsicht*] (*theoría*) del medio está más allá del monitor. Entre tanto, los ruidos propios de los discos clásicos se leen digitalmente y se introducen de nuevo como una cualidad sonora propia para la autenticación de lo medial. Esta estetización de sonidos analógicos es característica del paso hacia tecnologías digitales (Rolf Grossman). Esta sigue un modelo que Marshall McLuhan definió como *ley de la historia de medios*: el mensaje de una época medial es la que la precede. La cualidad técnica de un medio se puede experimentar en el momento arqueologicomedial en el que aún no, o ya no, está absorbido por su función de transportar contenidos, es decir, al principio y al final de su trayecto. Así también la pintura reflexionó forzosamente sobre su estructura y su materialidad justo en el momento en que sus funciones representativas fueron superadas y relevadas por la fotografía emergente. Del mismo modo, son tematizadas actualmente, como reacción a la técnica digital, las particularidades acústicas de los medios analógicos. «Así, se idealiza el viejo sonido en el que la aguja de grabación parecía garantizar la fidelidad y el calor de la reproducción musical» (Bernays, 2003).

LO ARCHIVÍSTICO DE LO DIGITAL

La representación más antigua de una librería de 1499 muestra una danza de la muerte con linotipista, impresora y librero (Wittmann, 1991, p. 33), la discretización tipográfica corresponde aquí a esqueletos, a la estética discontinua del archivo, a diferencia de la incalculabilidad del continuo llamado *vida*. Hasta ahora el archivo había sido un transformador de procesos continuos analógicos (el presente, en su metafórica como *vida*) en señales discretas, respectivos conjuntos de signos que esperaban la recombinabilidad. Allí encuentra lugar en la naturaleza y la cultura una traducción digital completa del mundo, ya no analógica. La teoría de la comunicación de Shannon reconoce la clasificación sistemática de mensajes en sistemas discretos, continuos y mixtos. Las letras son parte, claramente, del sistema discreto de comunicación; también como señales, que se fijan en el proceso de transmisión, se componen de una sucesión de símbolos discretos. Como señal codificada, cada mensaje es ya parte del archivo sincrónico del presente. La información surge en lugares donde la materialidad de las cosas se sustrae, en tanto se archiva [*zwischenarchivisch*], a la circularidad cultural.

Sin embargo, historiadores del arte y archivistas llegan solo al nivel iconológico con los llamados datos digitalizados (como escáneres de seguridad de manuscritos históricos) y no conservan la información

que se halla en la física del material. Los libros como *hardware* de tradición cultural requieren la conservación en forma de un original: «por tanto, el microcopiado, particularmente de periódicos, no puede ser considerado como una justificación para la destrucción de los originales» (Unesco, 1960). Los libros no se agotan en la información que proporcionan, sino que en su configuración original de papel, impresión y volumen tienen un *valor intrínseco*. Incluso ejemplares del mismo libro tienen formas externas diferentes como rastros de sus propias historias. Aquí hablan las huellas del uso en su física pura: huellas analógicas del mundo de lo real, antes de todos los caracteres de imprenta reproducibles simbólicamente. Así, por ejemplo, se pierden involuntariamente en la «biblioteca digital» lo museístico y lo archivístico, a saber: lo material y lo oculto. Las fuerzas del cuerpo dual de los artefactos materiales estriban en otro dominio. *El Proyecto de la Librería Digital Cuneiforme* (en el Instituto Max Planck para Historia de la Ciencia, en Berlín) permite, por ejemplo, el ensamblaje a nivel de *www* de fragmentos cuneiformes antiguos que se encuentran repartidos y dispersos en todo el mundo en bibliotecas y museos. Con ello cae pronto bajo la mesa la catalogación clásica de datos a nivel de contenidos, pero la catalogación ocurre no solo a través de humanos, sino también en el espacio digital por la máquina. El ensamblaje estadístico de imágenes de esos fragmentos mediante reconocimiento automatizado de bordes puede ser avistada, en tales cantidades, solo en la mirada del computador.

¿DIGITAL VERSUS NARRATIVO? EL CONTAR ANALÓGICO, EL CONTEO DIGITAL

Lo digital nos pone en el camino de una cultura temporal distinta: del tiempo como medio de la narración (Paul Ricoeur, *Temps et récit*) hacia el tiempo discreto. La etimología de *tiempo* (del hindú antiguo *da-ti*, en nórdico *tina*) significa ‘astillado, hendido en algo’. ¿Entonces, se pensó siempre el concepto de tiempo digitalmente? La *epistémé* de lo digital disuelve el referente fático *tiempo* en un grupo conceptual compuesto de vibraciones, frecuencias y osciladores. Así, la ilusión referencial misma se fracciona como ruido. Lo analógico alude al mundo de lo histórico, pero lo digital al intento de calcular el mundo. Gottlieb Wilhelm Leibniz juega con la idea de una calculabilidad del mundo en su fragmento *Apocatástasis panton* (de 1715) —para dejarla fracasar (Ettlinger, 1921).

Cuanto menos exista una adecuada descomposición de la realidad en elementos digitalizables, tanto menos existe una adecuada descomposición de problemas en árboles de problemas determinables. Del mismo modo

en que una adecuada codificación del mundo fracasa, fracasa también su programación efectiva. (Mersch, 1991, p. 111)

Contar [*er/zählen*]: los analistas de la temprana Edad Media registraban discretamente los acontecimientos de un año y computaban como disyunto el presente (Ernst, 2001). Lo digital representa un desafío para la antigua técnica cultural de narración [*Erzählen*], porque lo digital simplemente cuenta¹⁰. El chiste estriba ahora en que Heinz von Förster está *contando* la realización de su teoría de la memoria mecánica cuántica «desde el principio». Sin embargo, su escena clave —la elaboración juvenil de tablas numéricas para una mejor memorización de datos de memoria— recuerda a la tradición de la práctica de los anales. Existió esta época de nuestro pasado occidental en la que, evidentemente, los procesos temporales eran computados de modo discreto. Solo más tarde se introdujo un modelo histórico narrativo, lineal. Los juegos de computador cultivan actualmente un modo de narración ya no analógico, sino digital. En el juego de computador *Blade Runner* (Westwood Studios, 1998), basado en la película homónima de Ridley Scott, de 1982, se manifiesta la tensión inherente, incluso el conflicto, «entre sus elementos interactivos y narrativos» (Crogan, 2002), dos regímenes semióticos mutuamente excluyentes. Arnold Gehlen diagnosticó en 1961 que la historia de las ideas habría de arribar a su conclusión en la poshistoria. Este fin de la historia lleva un índice aprehensible a nivel arqueologicomedial, al cual remite una sentencia de Gottfried Benn: «cuenta con [*rechne mit*] tus reservas». Ahora el cálculo [*Rechnen*] deviene literal y mecánico en el computador —un estado «en que el narrar nuevamente se transforma en enumerar [*Aufzählen*], *story* deviene *storage*» (Böhme, Matussek y Müller, 2000, p. 148). Lo digital termina con la metáfora de la razón narrativa.

REFERENCIAS

- BARTHES, R. (1983). *Elemente der Semiotik* [Elementos de semiología]. Fráncfort del Meno, Alemania: Suhrkamp.
 BERNAYS, U. (2003). *Der Sound und seine Medien* [El sonido y sus medios].
 BÖHME, H., Matussek, P. y Müller, L. (2000). *Orientierung Kulturwissenschaft* [Orientación ciencia cultural]. Reinbek, Alemania: Rowohlt Taschenbuch Verlag.
 CROGAN, P. (2002). *Blade Runners: Speculations on Narrative and Interactivity*. En *South Atlantic Quarterly*,

101 (3), 639-657.

- DEBRAY, R. (1992). *Vie et mort de l'image. Une histoire du regard en Occident* [Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente]. París, Francia: Folio Essais.
 ERNST, W. (2001). Die Insistenz der Annalistik. Momente der Monumenta Germaniae Historica [La insistencia de los Anales. Momentos de los Monumenta Germaniae Historica]. *Monumenta Germaniae Historica*, 29, 223-231.
 ETTLINGER, M. (1921). *Leibniz als Geschichtsphilosoph* [Leibniz como filósofo de la historia]. Múnich, Alemania: Kösel & Puster.
 FOUCAULT, M. (1981). *Archäologie des Wissens* [Arqueología del saber]. Fráncfort del Meno, Alemania: Suhrkamp.
 GLÜHER, G. (1998). *Von der Theorie der Fotografie zur Theorie des digitalen Bildes* [De la teoría de la fotografía a la teoría de la imagen digital]. *Kritische Berichte*, 2, 23-31.
 GOODMAN, N. (1998). *Sprachen der Kunst* [Lenguajes del arte]. Fráncfort del Meno, Alemania: Suhrkamp.
 HAGEN, W. (2002). Die Entropie der Fotografie. Skizzen zur einer Genealogie der digital-elektronischen Bildaufzeichnung [La entropía de la fotografía. Bosquejos para una genealogía del registro electrónico-digital de imagen]. En H. Wolf (Ed.). *Paradigma Fotografie. Fotokritik am Ende des fotografischen Zeitalters* (pp. 195-235). Fráncfort del Meno, Alemania: Suhrkamp.
 HARENBERG, M. (2003). Virtuelle Instrumente zwischen Simulation und (De)-Konstruktion [Instrumentos virtuales entre simulación y (de)construcción]. En M. Kleiner y A. Szepanski (Eds.). *Soundcultures. Über elektronische und digitale Musik* (pp. 69-93). Frankfort del Meno: Suhrkamp.
 HECKL, W. (1994). Fossil Voices. En: W. E. Krumbein, et al. (Eds.). *Durability and Change. The Science, Responsibility, and Cost of Sustaining Cultural Heritage* (pp. 292-298). Londres, Inglaterra: Wiley.
 HELMHOLTZ, H. (1998). Die Tatsachen in der Wahrnehmung [Los hechos en la percepción]. En O. Wiener (Ed.). *Schriften zur Erkenntnistheorie* (pp. 147-176). Viena, Austria: Springer Vienna.
 KASSUNG, C. y Kümmel, A. (2003). Synchronisations Probleme [Problemas de sincronización]. En A. Kümmel y E. Schüttelpelz (Eds.). *Signale der Störung* (pp. 143-165). Munich, Alemania: Oldenbourg.
 KITTLER, F. (1995). *Aufschreibesysteme 1800, 1900* [Sistemas de escritura 1800, 1900]. Munich, Alemania: Stanford University Press.
 KITTLER, F. (2002). *Optische Medien*. Berlín, Alemania: Merve.
 KLUXENS, W. (1971). Analogie [Analogía]. En J. Ritter (Ed.). *Historisches Wörterbuch der Philosophie* [Diccionario histórico de filosofía]. Darmstadt, Alemania: Schwabe.

¹⁰ Nota del traductor: de *zählen*, que significa *contar*, en el sentido de 'numerar'.

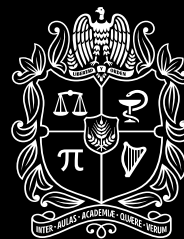
¹¹ Nota del traductor: de *erzählen*, que significa *contar* en el sentido de 'relatar'.

- LEIBNIZ, G. W. (1904). *Hauptschriften zur Grundlegung der Philosophie* [Principales escritos para la fundamentación de la filosofía]. En E. Cassirer (Ed.). *Schriften zur Metaphysik III: Die Vernunftprinzipien der Natur und der Gnade* [Escritos sobre metafísica III: Los principios racionales de la naturaleza]. Leipzig, Alemania: Dürr.
- MÄHL, H. y Samuel, R. (1999). *Novalis. Werke, Tagebücher und Briefe Friedrich von Hardenbergs*. Darmstadt, Alemania: WBG
- MERSCH, D. (1991). Digitalität und Nicht-Diskursives Denken [Digitalidad y pensamiento no discursivo]. En D. Mersch y J. C. Nyíri (Eds.). *Computer, Kultur, Geschichte: Beiträge zur Philosophie des Informationszeitalters* (pp. 109-126). Viena, Austria: Passagen.
- NEGROPONTE, N. (1995). *Total digital. Die Welt zwischen 0 und 1 oder die Zukunft der Kommunikation* [Totalmente digital. El mundo entre 0 y 1 o el futuro de la comunicación]. Múnich, Alemania: Goldmann.
- POWELL, B. (1991). *Homer and the Origin of the Greek Alphabet*. Cambridge: Cambridge University Press.
- RAKUSCHAN, F. E. (1969). *Junktim. Von der elektronischen Ursuppe zum GehirnwasserSiliziumWelt-Mix* [Junktim. De la sopa electrónica primordial a la mezcla entorno-cerebro-agua-silicio]. En Jahrmann, Moswitzer y Rakuschan (CLIMAX) (Eds.). *Nybble-Engine, a Nybble is Four Bits or Half of a Byte, Magazin und Storage DVD* (pp. 28-35). Viena, Austria.
- RIEPL, W. (1972). *Das Nachrichtenwesen des Altertums. Mit besonderer Rücksicht auf die Römer* [Las comunicaciones de la Antigüedad. Con particular atención a los romanos]. Leipzig, Alemania: B. G. Teubner.
- SCHIESSER, G. (2003). The Wilful Obstinacy of Man – the Wilful Obstinacy of Machines. En Jahrmann, Moswitzer y Rakuschan (CLIMAX) (Eds.). *Nybble-Engine, a Nybble is Four Bits or Half of a Byte, Magazin und Storage DVD*. Viena, Austria.
- SEITTER, W. (2003). Malerei war schon immer digital [La pintura fue siempre digital]. En Museo de Arte de Wolfsburg. *Painting Pictures. Malerei und Medien im digitalen Zeitalter* (pp. 30-34). Bielefeld, Alemania.
- SIEGERT, B. (2003). *Passage des Digitalen. Zeichen Praktiken der neuzeitlichen Wissenschaften 1500-1900* [Pasaje de lo digital. Prácticas signíficas de las ciencias modernas 1500-1900]. Berlín, Alemania: Brinkmann & Bose.
- TITZE, H. (1971). *Ist Information ein Prinzip?* [¿Es la información un principio?]. Meisenheim, Alemania: Glan.
- TROGEMANN, G., Nitussov, A. y Ernst, W. (Eds.) (2001). *Computing in Russia. The History of Computer Devices and Information Technology Revealed*. Braunschweig, Alemania: Verlag C. H. Beck.
- TURING, A. (1987). The State of the Art. En B. Dotzler y F. Kittler. *Servicios de inteligencia. Escritos selectos* [Intelligence Service. Ausgewählte Schriften] (pp. 183-208). Berlín, Alemania.
- UNESCO (1960). *National Libraries: Their Problems and Prospects*. París, Francia: Unesco Manuals for Libraries 11.
- WENZEL, H. (1999). An den Fingern abzulesen. Zur mittelalterlichen Vorgeschichte digitaler Speicher [Leer en los dedos. Hacia la historia medieval de memorias digitales]. En Borsdorf, U. y Grütter, H. T. (Eds.). *Orte der Erinnerung* [Lugares de la memoria] (pp. 33-58), Fráncfort del Meno, Alemania.
- WENZEL, H., Seipel, W. y Wunberg, G. (2001). *Audiovisualität vor und nach Gutenberg. Zur Kulturgeschichte der medialen Umbrüche* [Audiovisualidad antes y después de Gutenberg. Hacia la historia cultural de las rupturas mediales]. Viena, Austria: Skira.
- WIENER, N. (1948). ¿Time, Communication, and the Nervous System? *Annals of the New York Academy of Sciences*, 50, 197-219.
- WITTMANN, R. (1991). *Geschichte des deutschen Buchhandels* [Historia de la librería alemana]. Múnich, Alemania: Verlag C. H. Beck.
- ZEILINGER, A. (2003). *Einsteins Schleier* [El velo de Einstein]. München, Alemania: Verlag C. H. Beck.
- ZUSE, K. (1969). *Rechnender Raum* [Espacio calculador]. Braunschweig, Alemania. Recuperado de <ftp://ftp.idsia.ch/pub/juergen/zuse67scan.pdf>



A2

ACTIO 02 / 2018
Journal Of Technology
in Design, Film Arts &
Visual Communication



UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE COLOMBIA