laFuga

Espectador

¿Derivas o cambio de estatuto?

Por Guillermo Yáñez Tapia

Tags | **Nuevos medios | Espectador - Recepción | Estética - Filosofía | Lenguaje cinematográfico | Chile**

Guillermo Yáñez Tapia es fotógrafo, filósofo, ensayista, investigador y docente. Últimamente ha publicado artículos en Revista Estudios Visuales (número 5), editado por el CENDEAC en Murcia, España; además en Revista Observaciones Filosóficas (número 6), editado por la Pontificia Universidad Católica de Valparaíso. Imparte los ramos de " Historia Social de la Tecnología ", " Estética de lo Digital ", "Fundamentos de la Imagen Digital ", " Teoría del Montaje " y " Estética del Montaje Digital " en la Escuela de Cine y Audiovisual de ARCOS. guillermo.contacto@gmail.com.

"Al entrar el sistema de aparatos en representación del hombre,

la autoenajenación humana ha sido aprovechada

de una manera extremadamente productiva."

Walter Benjamin

Si el término *deriva* en su sentido marítimo significa "abatimiento o desvío de la nave de su verdadero rumbo por efecto del viento, del mar o de la corriente" [1] entonces cabe pensar que el espectador actual ha perdido el rumbo. ¿El rumbo de qué o hacia dónde? ¿Acaso el espectador ha quedado a la *deriva* en el medio de algo que ya no es lo que solía ser? ¿Qué perdió el espectador en ese lugar por definir? ¿En qué corriente estaba inserto? ¿Cuáles son las definiciones para ese espectador perplejo en el centro de una deriva que lo arrastra y pareciera ser que contra su voluntad? ¿Si ya Dios ha muerto quién o qué lo arrastra? Es más, se trata de indagar en las *derivas del espectador*, en lo plural de algo, por lo menos aparentemente, indefinido. ¿Acaso se hace necesario definir lo que habita hoy el espectador para intentar una respuesta o nuevas preguntas que permitan avanzar en alguna dirección que saque al espectador de sus derivas? En el presente ensayo se intentarán algunas aclaraciones que sirvan de apuntes en la tarea de precisar contemporáneamente la situación del espectador.

Si pensamos al espectador desde el cine entonces entramos a dos cuestiones fundamentales que requieren un cierto ejercicio aclaratorio. Por un lado entramos a la cuestión de la imagen técnica o imagen reproducida por aparatos; por el otro, la cuestión del dispositivo técnico como modelo modelador en la tarea del espectador de escudriñar en imágenes. Dada la amplitud de las cuestiones debemos centrarnos en dos momentos que permitan establecer cortes comprensivos para la situación del espectador. Uno será establecer al espectador de imágenes derivadas del dispositivo técnico fotocinematográfico y el segundo será confrontarlo con la condición de posibilidad del espectador en las imágenes derivadas del dispositivo digital.

El dispositivo se define como aquel "mecanismo o artificio dispuesto para producir una acción prevista" [2]. Y en su calidad adjetiva se dice de él *que dispone* [3]. Es decir no sólo se trata de algo que produce acciones sino que dispone también respecto de esas mismas acciones, es decir, en su accionar abre una disposición respecto del producto de sus acciones que modifica nuestras expectativas habituales. En otras palabras se podría decir que reorienta, en dicha acción prevista, para ofrecer una coherencia interna que responde, precisamente, a las acciones prevista por el artificio o mecanismo. Luego, un dispositivo abre el mundo desde las acciones para las que fue previsto, es decir el

dispositivo necesariamente entra en contacto, de alguna u otra manera, con aquello que de manera habitual situamos en la realidad. Mediatiza el dispositivo nuestra relación con el mundo por medio de ordenarlo según las acciones previstas por el dispositivo: reordena nuestra experiencia por medio del mecanismo transformando la *imagen* que nos habíamos hechos de él. Es en esa relación con lo que *no se trata de nosotros* donde el mecanismo reorienta nuestra disposición para ofrecernos una relación con la realidad mediatizada por sus acciones.

¿Pero cómo se puede pensar la disposición abierta por el dispositivo foto-cinematográfico respecto de la disposición abierta por el dispositivo digital? ¿Encuentran elementos comunes o hay una fractura respecto del modo de aproximación a la superficie representacional? Resulta ineludible pensar en el contexto en que se insertan ambos dispositivos. La imagen foto-cinematográfica, que denominaremos de ahora en adelante como la primera imagen técnica, deriva de la modernidad. Una modernidad que establece al sujeto en una distancia categorial respecto de su experiencia con el mundo. El mundo está ahí, no importa lo que el mundo sea o de lo que se trate. Aquello que es mundo para el sujeto moderno únicamente puede desplegarse en la distancia de lo representado pues fuera de ésta distancia no hay despliegue de mundo comprensible para la modernidad. Lo que denominamos autoconciencia no es más que la apertura del sentido del mundo moderno y nuestra ubicación en dicha apertura de sentido. Pero es una ubicación siempre mediada autorreflexivamente. Nos ubicamos en el mundo por la distancia que hay en la fractura entre *ser* y *aparecer* del sujeto categorial cartesiano. El mundo se extraña, se hace distante e inseguro. El mundo ya no era algo en lo que pudiera confiarse; el mundo se situaba en el horizonte, en esa distancia aurática, y el sujeto moderno se establece como un *espectador* de la *emergencia* del mundo. El sujeto se descubre a sí mismo como una '*cosa que piensa*', una cosa que piensa el mundo pues ya no hay *fe* que lo sostenga. Entonces la *imagen de mundo* derivada del dispositivo de pensamiento sustentado en la fe ya no es efectiva; deja de operar la esfera religiosa como un ámbito estable. El mundo se vuelve inestabilidad y el sujeto moderno emprende la tarea de establecer modos racionales con el cual entender el espectáculo del mundo aparente situado en la distancia caótica. Necesita establecer un mundo que supere la desconfianza de la experiencia directa, necesita ser mediatizado. En dicha mediatización se puede establecer la primera imagen técnica, como un intento por despersonalizar el registro, no los contenidos. La primera imagen técnica es fijada en el dispositivo foto-cinematográfico. No se trata que se confíe en la *realidad* de lo representado, en tanto imagen, por dicho dispositivo, sino que más bien se ordena el mundo respecto del proyecto racional por medio de un aparato que es reflejo de la técnica y la razón. "Se trata más bien de una *Weltanschauung* que se ha hecho efectiva, que se ha traducido en términos materiales. Es una visión del mundo objetivada" (*Debord, 2005, p. 38)*. Una vez al interior de dicha visión es cuando los contenidos pueden ser efectivos en la lectura. Un contenido, por más *ficcional* o *emotivo* que sea, requiere de ser verosímil en cuanto superficie representacional. El cine no es la realidad; el cine es elemento de un proyecto que elabora su propia realidad. Esto último no se ha de entender como una operación subjetivista, sino que más bien como aquello que hace cada época en la búsqueda de establecerse ontológicamente respecto de lo que se denomina habitualmente como realidad. El espectador foto-cinematográfico no es un espectador que únicamente se constituya como tal por la existencia del dispositivo de la primera imagen técnica, sino que la primera imagen técnica es posible porque se ubica en un dispositivo cultural que lo hace posible, lo hace verosímil.

Sin embargo, en esta primera imagen técnica aún hay una *referencia* a esa distancia en la cual aparece el mundo modernamente. La referencia hace de la primera imagen técnica una *ventana* que permite mostrar el mundo en cuanto representación sin la intervención de la mano humana. El mundo vuelve a establecerse como una coherencia que puede ser abordada racionalmente por medio del aparato mecánico. Dicho aparato es el control químico-ingenieril de la luz en cuanto luz que refleja en los objetos. La luz es índice de algo que está allá afuera, más allá de la distancia categorial moderna. ¿Y qué es entonces el espectador de imágenes generadas por este dispositivo de la primera imagen técnica? Es el sujeto para quien el mundo se hace cercanía masiva, "al multiplicar sus reproducciones, pone, en lugar de su aparición única, su aparición masiva" (Benjamin, 2003). En esta aproximación del mundo este último sigue apareciendo en la distancia; la primera imagen técnica siempre es un referente del objeto hecho cercanía en la reproducción fotocinematográfica. El espectador contempla aquello que aparece frente a él como representación técnica. Su aproximación es por la saturación del horizonte social como representación, es la estetización de la experiencia fundada en la representación. Pero dicha estetización siempre supone la distancia del mundo: el mundo es una emergencia a la que siempre refiere la primera imagen técnica. El espectador de la representación foto-cinematográfica es un espectador del tiempo. Tanto en la fotografía como en el cine el

transcurrir es su eje. La fotografía fija el tiempo, lo fragmenta en el *momento* haciendo de la superficie una especie de embalsamamiento. El cine narra ese tiempo, lo hace transcurrir de manera tal que parece que el espectador se abandona a dicha narración en la oscuridad de la sala. La reproducción fotocinematográfica sitúa al espectador como testigo del tiempo fijado y narrado. El espectador se encuentra frente a la pantalla y la inmersión en la disposición abierta por el dispositivo foto-cinematográfico requiere que dicha pantalla se haga ventana. La pantalla foto-cinematográfica es imagen y como tal se hace transparente en tanto verosimilitud instaurada por el dispositivo. El espectador desplaza su mirada en la superficie foto-cinematográfica haciendo de ésta transparencia por encontrar en ella lo temporal. El tiempo –muerto o narrado– es la peculiaridad en la que el espectador habita en la representación foto-cimatográfica. Y como el tiempo es fijado mecánicamente en la imagen técnica foto-cinematográfica es un tiempo externo, un tiempo que pertenece a la experiencia del espectador, pero como experiencia de un tiempo en donde únicamente puede ser testigo de lo producido por el aparato. El espectador es por lo tanto espectador del registro del tiempo mecánico; un tiempo que a pesar de la saturación –estetización– de la representación va en busca del espectador difuminando la distancia, pero sin alcanzar a alienarla por completo en cuanto elemento categorial de la subjetividad moderna.

¿Pero qué sucede con el espectador y el objeto representado en el dispositivo digital? Antes que nada debemos atender que la imagen digital se establece como una tercera imagen técnica. La segunda es la fundada en el dispositivo video-televisivo. Dicha segunda imagen técnica cambia la velocidad de circulación de la imagen sustentada en la primera imagen técnica de lo temporal mecánico; ésta segunda imagen técnica deriva del desarrollo de la electrónica. En ella se refuerza la estetización del sujeto, sin embargo el mundo sigue apareciendo como una distancia aunque un tanto más difusa. Es en la tercera imagen técnica donde sucederá que la imagen hará difusa la distancia del mundo. Dicho paso se establece por una peculiaridad del dispositivo representacional digital: la posibilidad de interacción o el cálculo programado que se abre ya no al espectador, sino al usuario.

¿Pero qué significa la irrupción del usuario? ¿Por qué este se diferencia del espectador? ¿Cuál es su estatuto? El estatuto de usuario deriva precisamente de las características interactivas que ofrece la pantalla digital. La posibilidad de que la distancia moderna se haga difusa se origina en la *experiencia* del usuario al interactuar con los objetos representados en la superficie digital. El usuario no es un espectador, un contemplador; es alguien que *usa* algo. Y da uso porque puede interactuar con el objeto representado y con ello obtener resultados de operación. El usuario logra experimentar la *inmersión* en la superficie. De ello deriva una representación en la cual el objeto representado se vuelve más efectivo al poder operar en él. En cambio, al espectador los objetos se hacían proximidad pero sólo en la posibilidad de ser observados en la pantalla. De ahí la necesidad, por ejemplo, de la oscuridad de la sala de cine. La única posibilidad que el espectador lograra una inmersión en aquello que ocurría en la pantalla era dejando activo únicamente su vista y la imaginación. El cuerpo debía desaparecer como experiencia para dar *profundidad* a la imagen. El *uso* de la imagen cinematográfica está dado por su uso visual y mental, nunca interactivo en cuanto apertura informática de la pantalla para el resto del cuerpo. En este sentido la imagen digital (racionalidad radical hecha imagen) no es más que la trascodificación del mundo en simulacro cuantificable interactivo.

¿Queda algo de lo que entendíamos por mundo en la imagen digital? Nada y todo. Nada, porque la imagen ha sido desarticulada y recodificada en pura y simple información. Aquello que nos remitía al mundo ahora es un paquete de píxeles ordenados por un programa que recibe las señales generadas por los millones de sensores de captura. En esa información no hay *huella* como en lo foto-cinematografiado. El mundo se pierde en el vacío; un vacío saturado de imágenes que abren al objeto representado como una posibilidad de ser cosificado por medio de la representación interactiva. Todo porque el estatuto de la imagen ha sido modificado. Ahora la imagen se abre al usuario y este *navega* en lo que ve. El cambio de estatuto está dado por el cambio de dispositivo; cambio que ha hecho del mundo una posibilidad de ser habitado en la interacción inmersiva simulada por el mecanismo del propio dispositivo. En la imagen generada por este dispositivo se puede operar digitalmente con el mundo en tanto distancia moderna, pero dicha distancia aparece difusa, alienada. Una alienación de las categorías de la subjetividad moderna: entrada en la posmodernidad. El usuario es un navegador de una superficie que se abre y no necesita hacerse de un espectador, inmóvil en la oscuridad de la sala, dispuesto al objeto representado por medio del ojo-mente. El usuario es la disposición frente a la artificialidad de la representación que hace del cuerpo un mecanismo que se integra a la representación misma.

Antes de esbozar algunas conclusiones se hace necesario decir que el usuario está inserto también en lo que podríamos denominar tentativamente como la segunda estetización. Esto quiere decir que luego de la primera estetización -que surge al "permitir que la reproducción se aproxime al receptor en su situación singular" que "actualiza lo reproducido" (Benjamin, 2003, pp. 44-45). haciendo que "todo lo directamente experimentado" se haya "convertido en una representación" (Debord, 2005, p. 37); lo que se ha provocado por "la expansión de las industrias audiovisuales massmediáticas y la iconización exhaustiva del mundo contemporáneo" (Brea, 1997, s.n.) surja un segundo momento en que la estetización en la excesiva iconización se abra como una superficie en la cual se alcanza el objeto en su representación interactiva. El usuario, a diferencia del espectador, no es atrapado en/desde la pantalla, sino que es hecho terminal de la *matrix*. El usuario es un espectador alienado del referente que aparecía al sujeto categorial moderno. Ya no es la distancia establecida a esa cosa que piensa, sino que hemos devenidos en cosa que siente y que "ha de ser diferente con respecto a una cosa que piensa y a una cosa que se mueve" (Perniola, 1998, p. 15) porque las cosas, mediatizadas espectacularmente, son cosas que se abren desde el cálculo para ser sentidas en el artificio digital.

Entonces, ¿qué ha ocurrido con el espectador? Nada y todo. Lo que ha ocurrido es que el estatuto de la representación ha sido modificado. Esto desplegado en la disposición abierta por la tecnología digital de la representación. Se trata que el objeto ya no sólo ha sido hecho cercanía, sino que se opera en el objeto mediado por la representación digital. El recorrido que se ha hecho en este ensayo ha dado cuenta de las peculiaridades y sustentos que han determinado la posibilidad de lectura de la imagen, tanto en el soporte foto-cinematográfico como en el digital. Para ello se estableció que el problema del soporte está en directa relación con el sentido de mundo desde el cual se intenta aprehender aquello con lo que *tropezamos* en lo que damos en llamar mundo natural: consecuencias derivadas de los dispositivos. Se estableció que el problema de la imagen es un problema de la verosimilitud del dispositivo (en el caso de la imagen técnica) respecto de la posibilidad de entregar una imagen que sea imagen para alguien que pueda imaginarla. El problema de la imagen y su lectura (desde un sentido de mundo dado) es el horizonte sobre el cual se hace posible la comprensión de los desplazamientos que ocurren por el simple cambio de la manera en que aceptamos la representación de lo visual. La imagen deviene aparición/desaparición en la medida en que pueda ser constituida como tal. La imagen no es un objeto; la imagen se hace objeto en los procedimientos que desarrollamos para su representación. La imagen, para ser imagen ha desaparecer tras su significado posible para quienes la hacemos actuar en cuanto superficie significativa. La imagen es un problema de sentido, siempre. La imagen no es otra cosa que el despliegue del sentido que hacemos de ella. El sentido desde el que leemos es un sentido de mundo socializado. Es necesario ser alfabetizado para poder ser competente en la lectura de cualquier superficie. La lectura siempre se hace metafísicamente, nunca analíticamente. Por ello es que necesita hacerse obviedad antes de poder significar cualquier cosa para quien se enfrenta a ella.

El gran logro del soporte digital ha sido el de transformar estructuras lógico-simbólicas en superficies significantes posibles de imaginar; la presentación que adquiere para su circulación es precisamente la de visualidad. La imagen digital no está aislada como la foto-cinematográfica. La imagen digital es la integración al programa, a la información y su modificación calculada: es interfaz. Esta característica la hace posible en su lectura como posibilidad de inmersión, de integración al proceso subjetivo. La imagen digital se abre a nosotros y nos permite *participar* de la experiencia. Cuando nos conectamos a la interfaz nos hacemos parte del programa y de su simulacro de instantaneidad presencial. Por eso es que su traslado (envío virtual de paquetes de información) hace de la velocidad un proceso en vías de extinción. La velocidad parece adquirir carne en el simulacro gráfico del proceso. La velocidad se hace sentido al interior del soporte desde la mirada de su aceleración, siempre infinita, que termina por anular el sentido que hacíamos del tiempo a partir de nuestra experiencia con los fenómenos. El tiempo ha comenzado a desaparecer como experiencia y con ello hace del espacio una habitación única, un universo vacío, sin matices que nos permitan ubicarnos en él: el mundo narrado de la estetización y la experiencia son uno e indiferenciable. Vivimos en lo instantáneo. El tiempo real es el tiempo mediatizado por la ubicación en el espacio. El tiempo de lo digital es irreal (no en el sentido naturalista, por supuesto, sino en el significativo). Lo digital no necesita del tiempo, es autosuficiente. Hay inmiscuido en la inteligibilidad del mundo dispuesto digitalmente un problema con el tiempo. El tiempo transcurre en la ilusión del mundo a la par con el fenómeno; el tiempo digital ocurre como programa y el programa se despliega en el tiempo pero siempre en relación al fenómeno programado.

Como podemos integrarnos (en cuanto subjetividad) al proceso también vemos modificada nuestra comprensión (imaginación) del cuerpo, del otro (en cuanto otro distinto e igual a mí) y la alteridad (el mundo en cuanto obstáculo, resistencia). El problema del vacío digital (digresión de todo en puntos de información) hace que el mundo pueda ser clonado (hecho *matrix*) en la cual nos vemos envueltos a partir del simulacro. Nuestra desaparición del mundo como ilusión necesitaba ocurrir fuera del mundo del fenómeno. Lo que ocurre desde el momento en que nos *conectamos* a la Red no es otra cosa que la de anular nuestra condición de autoconciencia para hacernos parte del *rol* que los programas determinan para nosotros como usuarios.

El espectador no ha muerto, sino que cada vez cuesta más imaginarlo y las derivas de algo inimaginable son un tema que no puede ser tocado sino con cierta melancolía. La deriva del espectador es la de realizar un viaje hacia un punto mítico en la cual otro dispositivo fue posible, el dispositivo foto-cinematográfico. La deriva del espectador es la de un viaje a un tiempo y espacio suspendidos por el dispositivo digital. No se trata de establecer una axiología entre el espectador y el usuario. Sencillamente se pretende con este texto situar cómo la imagen, su estatuto, ha sido abierto nuevamente por las cualidades de un aparato técnico para la reproducción. Lo que imagina un espectador y lo que imagina un usuario son derivaciones distintas de una misma escalada en el desarrollo tecnológico, pero que necesitan ser precisadas con rigor para poder pensarlas desde la peculiaridad de nuestra contemporaneidad. Podría decirse que la deriva del espectador es hacia el usuario que no puede vérselas con el mundo sino que a través de la disposición abierta por la representación digital.

Bibliografía

Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México D.F.: Itaca.

Brea, J. L.(1997). La estetización difusa de las sociedades actuales y la muerte tecnológica del arte. Rescatado de http://aleph-arts.org/pens/estetiz.html

Debord, G. (2005). La sociedad del espectáculo. Valencia: Pretextos.

Perniola, M. (1998). *El sex appeal de lo inorgánico*. Madrid: Trama.

Notas

1

Real Academia de la Lengua. Disponible en Rae.

2

Real Academia de la Lengua Española. Disponible en Rae.

3

Real Academia de la Lengua Española. Disponible en Rae.

Como citar: Yáñez, G. (2008). Espectador, *laFuga*, 8. [Fecha de consulta: 2026-11-04] Disponible en: http://2016.lafuga.cl/espectador/329