

La tela sin el tejido. Comunicación, medios, experiencia

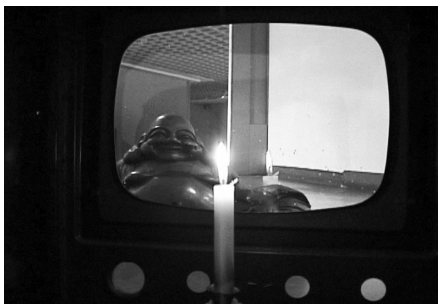
Julio César Goyes Narváez ⁽¹⁾

Resumen: El título de este artículo parece un contrasentido, por lo menos en lengua española. La aclaración es importante, dado que “tela” en portugués es “pantalla”; es decir, un artefacto para proyectar imágenes; un dispositivo tecnológico e informático que permite la visualización de datos. En cambio, en español, tela es una lámina flexible conformada por muchos hilos que se entrecruzan de manera regular y alternativa conformando un tejido (*tecido*), trama (*enredo*), urdimbre (*urdidura*), ritualización (*ritualização*), comunidad (*comunidade*). Pantalla, por su parte, también puede significar en español fachada (“pantallero”, adjetivo coloquial), máscara que oculta algo. Estamos frente a una paradoja, dado que el código de la lengua y sus significantes se mantienen –si bien se actualizan–, remitiendo a significados distintos que, según sus derivas referenciales, estabilizan la comunicación y la convivencia. No puede ser más fascinante el juego del lenguaje que, en este caso, bascula entre tela/pantalla/tejido; también podemos considerarlo como un oxímoron, puesto que lo uno es al tiempo lo otro.¹ Tela, en español es tejido y también texto; una forma de tejido que puede ser hecho a mano o fabricado por una máquina de textiles; de allí textos, texturas, textualidades.

Palabras clave: Tela - pantalla - tejido - comunicación - experiencia

[Resúmenes en inglés y en portugués en las páginas 83-84]

⁽¹⁾ Ver CV de Julio César Goyes Narváez en la p. 84



Buddha de Nam June Paik.
Foto J. Goyes Narvaez

Televidente

*Aquí estoy otra vez de vuelta
en mi cuarto de Iowa City
Tomo a sobros mi plato de sopa Campbell
frente al televisor apagado
La pantalla refleja la imagen
de la cuchara entrando en mi boca
Y soy el aviso comercial de mí mismo
que anuncia nada a nadie.
Óscar Hahn (1981)*

¿De qué tipo de texto estamos hablando?

La tela como pantalla y como tejido es un texto, una trama, una urdimbre; también drama y trama que escribe lo simbólico comunal, el rito vía mito. Para la etnia Kogui de la Sierra Nevada de Santa Marta, Colombia, por ejemplo, el telar es obra de los dioses, pieza sagrada para el territorio; allí el tejido es el mito con el que se sostienen las comunidades Kogui, Wintukwa, Wiwa y Kankwamo. El tejido de los cuatro puntos cardinales más las varas que se cruzan mantienen el territorio; las cuatro columnas ancestrales resguardan el universo.² El telar para las comunidades del sur de Colombia es la Guanga, una máquina o dispositivo manual hecho de madera o metal que sirve para tejer telas, alfombras, tapices, entrelazando hilos longitudinales (urdimbre) y transversales (trama).³

Atendiendo a esta concepción del telar como tejido cósmico y hábitat, resuena Paul Ricoeur, para quien el texto es mucho más que comunicación, es paradigma de la distanciamiento en la comunicación, proposición de un mundo que puede ser habitado y soñado como “mediación por la cual nos comprendemos a nosotros mismos (...) pues comprender es comprenderse delante del texto (Ricoeur en Agís, 2000,106). De la misma manera resuena la teoría de Jesús González Requena, para quien, por una parte está lo real (el caos) y por otra están los textos (que lo ciñen y conforman).

Los textos configuran los espacios humanos. No es más ni menos texto una película, una novela, que una fábrica o un sistema productivo. De hecho, en tanto que cualquiera de esas cosas funciona, son textos y producen efectos. (2014, 20).

El texto, entonces, cristaliza la experiencia humana, pone en escena la subjetividad y en la otra escena (Mannoni,1973) su trama y drama. ¿Acaso no fue esta lectura y preocupación por el texto lo que llevo a Roland Barthes a romper con la semiología y el estructuralismo?, ¿a resonar al lado de Julia Kristeva, Mikhail Bakhtine, Derrida, Sollers? “La lectura –recuerda Paco Vidarte pensando en Barthes– hace pedazos la estructura, disuelve todo saber científico y reduce a la nada la tecnificación del acto de leer metódico, sometido a reglas” (Vidarte, 2006, 140). De suerte que el texto requiere de una escritura-lectura que cambie su postura más allá de descifrar su eficacia comunicativa, justamente porque es tejido, urdimbre, experiencia subjetiva, relato, rito, y no “tela” lisa, sin relieves, donde el sentido resbala y se blanquea. Una lectura-escritura que pueda reunir en el diálogo aquella multiplicidad diseminada que alcanza o puede alcanzar el desquicio.

La tela/pantalla, por su parte, es una tecnología de relaciones que permite juntura, desplazamiento, expansión, hipertextualidad, hipermedialidad, hiperenlaces, links, site’s web, Home page, hibridación, convergencia, comunicación transmedial en clave de escrituras icónicas, registros sígnicos y significaciones sin tejido, sin relato y sin el sujeto canónico del lenguaje simbólico; puras “máquinas semióticas”, diría Arlindo Machado en *Arte y Medios*, “concebidas, en la mayoría de los casos, dentro de un principio de productividad industrial, de automatización de los procedimientos para la producción en gran escala, pero nunca para la producción de objetos singulares, simples y “sublimas” (2006, p.148).

La WWW (World Wide Web) es una forma de ver toda la información disponible en Internet como un continuo, sin rupturas. Utilizando saltos hipertextuales y búsquedas, el usuario navega a través de un mundo de información parcialmente creado a mano, parcialmente generado por computadoras de las bases de datos existentes y de los sistemas de información.⁴

La Web está disponible como una plataforma más englobada dentro de la cultura mediática. Para «publicar» una página web no es necesario acudir a un editor ni otra institución, ni siquiera poseer conocimientos técnicos más allá de los necesarios para usar un editor de texto estándar. A diferencia de los libros y documentos, el hipertexto no necesita de un orden lineal de principio a final. No precisa de subdivisiones en capítulos, secciones, subsecciones, etc.

A las telas blancas que relampaguean en los teatros oscuros y donde se proyectan los textos filmicos o películas, desde la mitad del siglo pasado, se suman otras pantallas: la televisión, los ordenadores de mesa y luego los portátiles. Es decir, las pantallas se multiplicaron. Aparecieron las consolas de videojuegos, de internet, los teléfonos móviles y otras pantallas digitales personales, familiares en GPS, etc. De suerte que, en medio siglo, escriben Guilles Lipovetsky y Jean Serroy en *La pantalla global* (2007), “hemos pasado de la pantalla espectáculo a la pantalla de comunicación, de la unipantalla a la omnipantalla” (10). Y agregan que “la pantalla del cine fue durante mucho tiempo única e insustituible; hoy se ha diluido en una galaxia de dimensiones infinitas: es la era de la pantalla global” (2007,10) Sin duda –la emergencia del Covid19 lo hizo evidente– estamos en la era de la pantalla omnipresente y multiforme, tan multimediática como planetaria.

Estamos en la sociedad hipermoderna, de la vigilancia y la transparencia, acosada por un virus elemental pero fatal; no hay nada de ironía en decir esto. Una era donde pulsa otro tipo de sujeto y de subjetividad, uno saturado de imágenes que se encadenan con otras imágenes; de hecho, ya no hay nada detrás o debajo de las imágenes, el vacío las deshace y se repiten como bucle. Susan Buck-Morss, en *Estudios Visuales, epistemologías de la visualidad en la era de la globalización* (2005), libro editado por José Luis Brea, escribió un ensayo a propósito del *mundo-imagen globalizado* y el poder del código narrativo cerrado que engendra autismo colectivo como las noticias de televisión. La autora de la *Dialéctica de la mirada*, Walter Benjamín y el proyecto de los Pasajes (2001), afirma que “los significados no se negocian; se imponen. Conocemos el significado de un evento antes de verlo (...) Escapar a esta burbuja no significa hacerlo hacia la ‘realidad’, sino a otro reino de la imagen” (2005,159). Una especie de caja china, de laberinto manierista en espejos.

El mundo-imagen es la superficie de la globalización. Es nuestro mundo compartido. Empobrecida, oscura, superficial, esta *imagen-superficie* es toda nuestra experiencia compartida. No compartimos el mundo de otro modo. El objetivo no es alcanzar lo que está bajo la superficie de la imagen, sino ampliarla, enriquecerla, darle definición, tiempo. En este punto emerge una nueva cultura. (159).

La última frase de la cita anterior podría parecer un llamado a la calma; sin embargo, salta la pregunta ¿qué tipo de nueva cultura? La profesora de filosofía política y teoría social en la Cornell University, termina esta reflexión preguntándose, al igual que lo hacemos nosotros, por la lectura que es preciso hacer de las catedrales y templos que construyeron las comunidades de creyentes en la ritualidad diaria; de los libros, periódicos y revistas –agreguemos las películas, la radio y la televisión– que conformaron las comunidades ciudadanas; de los tipos de comunidades que se pueden esperar de la diseminación global de las imágenes. Quiero reforzar esta idea con una de Byung-Chul Han, en el sentido simbólico de que tenemos una comunidad sin comunicación en las culturas rituales, más hoy estamos en pleno desarrollo de la comunicación sin comunidad.

Según el filósofo coreano esto se debe al narcisismo y la sociedad del rendimiento neoliberal que hace que las personas celebren el éxito sin darse cuenta que, en realidad, se están autoexplotando; que reafirmen la pérdida de lo lúdico abierto y se reemplace con videojuegos en lo cerrado, y que guardemos silencio ante el alejamiento de la esfera sagrada del juego que estaba conectado al ritual, al carnaval, al símbolo, como lo pensó Hans-Georg Gadamer intentando conectar tradición cultural de occidente con el arte moderno en la *Actualidad de lo bello* (1991). Un extraordinario y pedagógico libro, hoy de colección ante la desaparición de los rituales y su densidad simbólica a manos del código informativo y la sociedad del cansancio y la transparencia, tan positiva como los “me gusta” de las redes sociales.

Antes que el coreano, el sociólogo polaco Zygmunt Bauman escribía que en la modernidad la sociedad y la cultura se volvieron líquidas, puesto que la cultura, por ejemplo, ya no cumple con su valor misional de ilustrar e iluminar al pueblo, sino que ahora lo seduce porque esta inserta en una sociedad del consumo que en vez de solucionar crea necesidades nuevas a costa de la insatisfacción del deseo. Amamos ya no la libertad a la que, con toda la beligerancia, aspiraba nuestra anterior generación que se veía amenazada por la vigilancia de la sociedad conservadora; ahora protestamos porque queremos seguridad a costa de nuestra libertad, protección de los vivos/muertos que nos narra la serie *The Walking Dead* o el goce del espectáculo televisivo de lo real en *El Juegos del Calamar*.⁵ Pedimos con urgencia seguridad acudiendo a la vigilancia de las cámaras, de las “telas” o pantallas, gestionadas por las admiraciones locales y agenciadas por las políticas públicas cuyos dirigentes, en su mayoría, son políticos corruptos. No nos gusta que nos vigilen –repetimos con nostalgia–, todavía queda la privacidad; sin embargo, que bueno que sepamos todo lo que ocurre en el barrio a través del WhatsApp.

De suerte que el sujeto perdió la experiencia, la espesura; ya no hay secretos y menos intimidad en las subjetividades nómadas; lo privado ahora es público y viceversa. En los medios en red la atención está en unir una imagen con otra, desplazarse en la pantalla (*scroll*, *paralaje*), no importa la procedencia y la forma como se tejen esas imágenes, se reciclan, se exceden, se reeditan. Hay discurso (signos), tela/pantalla, más no hay texto simbólico: tejido. Hay relaciones, contactos, fragmentación, sorpresa; pero no drama, ni trama, menos misterio. El sujeto no está sujeto al lenguaje simbólico que resulta de urdir el habla con la lengua en situaciones concretas, verbales, no verbales; lo que hay son subjetividades nómades (voces, fragmentos, percepciones, inteligencias, máquinas semióticas) que

agencian discursos, ideologías, opiniones, múltiples interpretaciones (todo vale, todo me gusta). Interpretaciones de interpretaciones infinitas donde la verdad desaparece a manos del punto de vista, el enfoque, la ideología, la situación (masacres para unos, homicidios colectivos para otros, desvivir en vez de asesinato, según el medio de comunicación); una posverdad motivada desde la mentira (*Fake News*, *Deepfakes*), desde la opinión individual del ánimo y la distorsión interesada hasta manipularla e imponerla como verdad. En suma: la explosión termonuclear de una nova o supernova que ocurrió hace miles de años, pero que nos afecta a escala relativa.

Información más que comunicación; datos más que relatos, ese tipo de narrativa con dimensión antropológica y primigenia que nos cohesiona y mantiene interesados para transitar la historia, nuestra historia de vida. Comunicación de la información, mediación, proliferación de medios expandidos por las tecnologías. Comunicación sin que importe si hay o no comunidad; si hay o no diálogo; si hay o no verdad. La comunidad se ha convertido en grupos de fans (*fandon*), redes, en donde los individuos entran y salen de esas “telas” sin construir tejido; se aceptan o borran, según convenga. Lo que hay son millones de “me gustan” y de *selfies*, manos estáticas, corazones que se elevan, risas, aplausos, emoticones (*emoji*), etc. El diálogo, la divergencia en el debate y la negación crítica, es reemplazada por la conexión y el “me gusta” simple, complaciente y repetitivo; el retuiteo o salto a otra tela (pantalla) y luego a una nueva conexión, distinta pantalla escapando al sentido, a la experiencia del sujeto, porque lo que importa es lo inmediato, lo actual, la vivencia, el estar informado; ese es todo el significado, una guillotina al sentido. Dice Zygmunt Bauman en Estado de Crisis (2016):

Las redes sociales no enseñan a dialogar porque es tan fácil evitar la controversia... Mucha gente usa las redes sociales no para unir, no para ampliar sus horizontes, sino al contrario, para encerrarse en lo que llamo zonas de confort, donde el único sonido que oyen es el eco de su voz, donde lo único que ven son los reflejos de su propia cara. Las redes son muy útiles, dan servicios muy placenteros, pero son una trampa. (Bauman, 2016,157).

Y son una trampa porque nos dan la sensación de libertad, de democracia, de igualdad; en ese cruce nodal todos pertenecemos a la misma sociedad mega industrial, nos vemos sin distinción de clase porque estamos –como todos los demás– conectados desde cualquier máquina semiótica: Android, HP (Hewlett-Packard), Samsung, Mac, iPhone, café internet, locutorio, etc. Todos somos iguales pues tenemos acceso a las pantallas, a las telas. Byung-Chul Han lee esta condición social como el “infierno de lo igual”, el declive de los rituales, el protagonismo de la pornografía que se hace comunicación transparente, pulida como tela lisa convertida en un intercambio acelerado de informaciones precisas. Escribe el coreano en *La desaparición de los rituales*:

El lenguaje se hace pornográfico cuando no juega, cuando se limita a transportar informaciones. El cuerpo se hace pornográfico cuando pierde todo carácter escénico y lo único que tiene que hacer es funcionar. El cuerpo pornográfico

carece de todo simbolismo. El cuerpo ritualizado, por lo contrario, es fastuoso escenario en el que se quedan consignados secretos y divinidades. También los sonidos se vuelven pornográficos cuando pierden toda sutileza y recato y tienen como única función producir pasiones y emociones. (Chul Han, 2020,114).

La imagen y la huella

En la *Tela/tejido* se escribe la huella de lo real, del aquí-allí en un tiempo concreto, con el “aura” que cae en el estruendo, diría Walter Benjamín. En la Tela/pantalla las imágenes están sintetizadas, digitalizadas sin espacio ni tiempo, repetitivas, reiterativas, sin fondo, pues no importa lo que está debajo de la imagen, pues no remite a nada, sino a relaciones de imágenes entre imágenes; puro reciclaje. Susana Buk-Morss sostiene que la imagen ya no representa al objeto, sino que los objetos están, aunque no en su totalidad, en la imagen. Estos objetos están como imagen-trazo del instante único en que fueron atrapados, tomados, aprehendidos. Situemos la fotografía digital en esta cartografía. Muestra una cara, una superficie. Esta condición de la imagen-superficie promueve los estudios visuales, lejos ya de la historia del arte (Buk-Morss, 158).

Relaciones que explotan en significantes que construyen significados que se reeditan de manera pasajera y que no conmueven ni transforman la experiencia del sujeto, porque son solo vivencias, encuentros tecnoperceptuales; discursos multimodales que se reactualizan dando a los prosumidores y *fandons* la sensación de algo nuevo, tan novedoso que es preciso compartirlo inmediatamente, porque si no se hace en el minuto siguiente, ese *fandon*, espectador, cibernauta, encontrará otra novedad y querrá compartirla saturando el whatsapp, el Messenger, el Instagram, el Tic Toc, X.

Frente a la Tela/Tejido y la durabilidad de las cosas, la máscara/persona fija el gesto como un relato sostenible en tanto huella de lo real, por ejemplo, en el *Vera icon* (imagen verdadera) de El paño de la Verónica o El Divino Rostro que se convertiría luego en el Pantocrátor, canon estético e icono repetitivo de la cristiandad en la Edad Media; en la imagen icónica del rebelde “Che” Guevara o la silueta de la botella de Coca Cola, la chispa de la vida. A la Tela/pantalla y la fugacidad del rostro, le corresponde las formas de la máscara, el narcisismo de la repetición y el artificio del ahora en un aquí ya no concreto sino en todo lugar que Mark Auge denominó “No-lugar”. Se ha debilitado el saber-hacer que haga saber, en su lugar toma vigencia un hacer que circula se sepa o no, venga de donde venga, sea verdadero o falso; lo que cuenta, es el estado de ánimo de la *selfie*. Y, ¿por qué no se sabe?, quizá por la ausencia de resistencia, de negatividad, de controversia; la crítica es complaciente. Solo se retuitea. Todos somos ahora periodistas, comunicadores, artistas, pensadores, políticos. La democracia no es otra cosa que “el infierno de lo igual”, pues es lindo votar y opinar desde la zona de confort, detrás de la pantalla. Sin embargo, vivimos tiempos totalitarios y, más que conservadores, los cibernautas bordean la pantalla (“tela”) como fascistas que obedecen un líder autoritario invisible, uno que no solo impide que sus prosumidores hablen con libertad, sino que los obliga a decir el tipo de libertad en el que hay que militar desde las redes sociales.⁶

Tejer versus surfear

Ninguna imagen puede ya ser simbólica, sino apenas estética en tanto remite al goce, al narcisismo, la vanidad, la fascinación, la atracción publicitaria, al consumo de lo espectacular que se vuelve optimista con el prosumidor; es decir, con aquel que no solo consume, sino que puede producir (re-producir).

Beatriz Sarlo, en su libro sobre *Escenas de la vida posmodernas* (1994), cuenta que la primera vez que escribió en un computador quedó aterrada porque una vez que terminó un párrafo, por error hizo clic y su escritura desapareció. No era solo tachar con lápiz o color rojo, o poner una glosa al margen, sino definitivamente borrar el alfabeto ordenado que tenía en la pantalla. Dice que le produjo una reacción que hoy ya hemos olvidado, porque nos hemos acostumbrado y perdimos esa capacidad de asombro que nos produjo nuestras primeras escrituras en el computador. Además, hoy en las pantallas (telas) más posmodernas, la tecnología digital ha vuelto a poner esas funciones como aplicaciones de recorte, señalamiento y subrayado, de notas, de glosas.

La anécdota de Sarlo no queda allí, en el traslado de un registro analógico a uno digital, sino que con ese traslado se pueden evidenciar varios asuntos, entre ellos, que la percepción pasó a ser tecnopercepción, que la memoria dejó de ser recuerdo, reelaboración de lo sucedido y se convirtió en una tecnología de la escritura como prótesis, archivo USB y Big Data. El conocimiento se amplió en tanto información e hipervisualidad, hoy le denominamos interdisciplinariedad; la sensibilidad se reactivó como goce formal, casi videojuego interactivo porque podemos ocupar los roles de los protagonistas, los malos, los bandidos, los héroes caídos. El texto se expandió al hipertexto, intertexto, paratexto, esferatexto; en suma: consumo como "hecho social total". Usamos aquí la perspectiva del antropólogo Marcel Mauss en *Ensayos sobre el don* (1971), en el sentido de que no se trata solo de la acción de comprar, sino de la reciprocidad, del intercambio y el significado simbólico; en suma, de la totalidad de los espacios de la persona y de la vida. Escribe José-Miguel Marinas en *La fábula del bazar, orígenes de la cultura del consumo* (2001), que hay tres circuitos diferenciados que engloban este hecho social: comprar, gastar y consumir; es decir, todo un tejido textual que afecta el saber-hacer, las representaciones y la identificación; las formas de vivir tradicionales, innovadoras, mestizas, migrantes:

los sujetos se consideran como agrupados en segmentos –realmente consumimos y nos consumimos (imagen) en esta dimensión que atraviesa y redefine las clases sociales y los grupos de edad o de género. Lo que consumimos en realidad no son objetos ni meras marcas desagregadas sino constelaciones de ellas, metamarcas, imágenes corporativas: perfiles que configuran los estilos de consumo y de vida. (Marinas, 2001, 25)

Una de las grandes consecuencias de esta urdimbre del consumismo o consumo extremo, por ejemplo, de imágenes y hablas que fluyen en las habitaciones, es la inmoralidad que hay en el hecho de ser capaces de comer y beber, atender visitas o hacer el amor mientras la televisión emite el dolor y el sufrimiento de los otros. Este hecho social nos ha vuelto insensibles y parece que en el momento actual "no existe en la imagen nada para ser

mirado; o, por enunciarlo de otro modo, la imagen nace ya consumida, mirada, enteramente acabada –en una palabra, invisible–” (Cruz Sánchez, 2005, 28-29).

Hay una paradoja para el espectador que muchos han señalado: la hipervisualidad y la sobreexposición de las imágenes es también una imposibilidad de ver, in-visibilidad, ceguera, “normalización de lo aberrante”, lugar donde la mirada resbala sin que encuentre sentido y anclaje para su visualización, no otra cosa que pulsión escópica, “presencia residual” carente de tensión significativa, desplazada hacia lo real con toda su crudeza. No otro es el caso de los bombardeos a la Franja de Gaza por parte del ejército israelí, asesinando cientos de seres humanos, entre ellos niños, ancianos, médicos, periodistas, etc. La desaparición de todo un colegio de niñas en Teherán por cuenta de los misiles de Israel y EE. UU en alianza (2026). Los informes y testimonios que muestra la bárbara represión a protestas callejeras defendiendo los derechos ciudadanos, ambientales o de participación política, en todo el mundo. Pedro Cruz Sánchez insiste en que atendiendo a esta lógica de la “mirada completa”, se comprende que el observador actual reciba el dolor del “otro” como un excedente de visión, como un plus innecesario y, por tanto, residual, que desplaza automáticamente a los márgenes de lo no-visto. Paradójicamente, la marginalidad de lo no-visto nace de un exceso de visión, de una saturación de luz y de proyección mediática que conlleva que toda imagen se dé consumida, “ya-vista” (Cruz Sánchez, 2005, 31).⁷

El hombre neuronal, tecnoperceptivo, computarizado. Totalmente expandido en redes como en el texto fílmico *Lucy* (2014), protagonizada por Scarlett Johansson y dirigida por Luc Besson. Al ingerir de manera violenta una droga sintética experimental, Lucy expande su cerebro al 100% consumiendo la energía de su entorno y finalmente se desintegra como humano y metamorfosea en una computadora hiperinformada, materia similar al big bang, ubicua, sin espacio ni tiempo, interconectada, poderosa. Se supone que almacena toda la información que hay en el mundo y muta en un *pen drive* globalizado. Al final, el detective Del Río pregunta dónde está Lucy Miller, y ésta le envía un mensaje por las pantallas que dice: “Estoy en todas partes”. Es una ficción, un metaverso (mundo virtual) como *Second Life*. ¿No es acaso una eficaz metáfora del reemplazo del Relato del Dios simbólico que está en todas partes?, ¿no es una imagen de nuestro mundo hiperconectado, sin sueño, trabajando hasta el cansancio, hiperexplotado, lleno de información que, a la postre, no sabe qué hacer con ella? Y qué decir de esa voz en *over* que escuchamos al final de *Matrix* (Wachowski, 1999), proveniente de un vientre invisible cuyo cordón umbilical no es posible cortar: «Yo no conozco el futuro. No he venido para decirles cómo acabará todo esto. Al contrario: he venido a deciles cómo va a comenzar».

Definición y dispositivo: a manera de conclusión

Al lector le parecerá esta dilucidación poco optimista; sin embargo, soy un investigador no un moralista. He intentado ser crítico y un tanto provocador; no espero el “me gusta”. Yo mismo vivo inmerso en lo que he expuesto y busco alternativas educativas, teóricas, creativas, para enfrentar el reto de una sociedad sin relato. Retomo la acepción de la antropología estética de la inminencia en *La Sociedad sin relato* (2010) de Néstor García Canclini.

Allí se estudia en obras de artistas connotados alrededor del mundo, ese sentido crítico de la obra en suspenso, que no acaba de producirse y no parece tener fin, “que no busca convertirse en un oficio codificado ni en una mercancía reductible” (25); en suma, que no cierra el relato o lo elude por completo. Escribe García Canclini al final del libro que

la tarea del arte no es darle un relato a la sociedad para organizar su diversidad, sino valorizar lo inminente donde el disenso es posible. Además de ofrecer iconografías para la convivencia o manifiestos para las rupturas, los artistas pueden participar simbolizando, reimaginando los desacuerdos. Los modos más interesantes de hacer prevalecer hoy la forma sobre la función no son el diseño conformista del marketing y la publicidad política, sino las experiencias para sublimar la memoria sin cancelar el drama y disfrutar los nuevos modos de acceso. (2010, 251-252)

No encuentro una definición clara de este autor sobre lo que considera que es relato, entre otras ideas, la cita anterior habla de “experiencias para sublimar la memoria sin cancelar el drama”, posición cerca en su inmanencia e inminencia al concepto de relato que hemos venido dilucidando: la experiencia subjetiva y simbólica con la que se ciñe lo real para conformar al sujeto. En la introducción el autor dejaba la huella de que el arte contemporáneo –si acaso el de últimas horas– se sitúa en la inminencia porque postula una relación posible con “lo real”, por ello su acontecimiento está a punto de ser. (García Canclini, 2010,12). Entonces es el texto y su tejido/urdimbre el que abre una vía, ruta a “lo real” imposible de vencer (la muerte, la violencia y el sexo); pero siempre de imaginar, simbolizar y suspender en la obra de arte, el acontecimiento estético o la escritura crítico-creativa.⁸ Este asunto nos lleva de regreso a la dimensión ontológica de la comunicación, puesto que nos hace preguntar, como quiere Robert T. Craig (1999), ¿por lo qué es y cómo puede ser definida la comunicación? Craig ha planteado un metamodelo cuya definición conceptual y ontológica aquí, a nuestra manera, nos sirve para definir sin cancelar el dispositivo: En primer lugar, entender la comunicación desde la tradición retórica como el arte práctico del discurso, cuyo propósito es desentramar las falacias del uso de la imagen, trabajar en una pedagogía recursiva, imaginativa y creativa capaz de proponer una aventura icónica que analice su escala y los sentidos más ocultos evitando el estereotipo y el monólogo interpretativo que, desde la tradición semiótica de la comunicación, se entiende como la mediación intersubjetiva de los signos. Se trata, entonces, de asumir la comunicación más allá de los signos y el registro del código de la lengua. No olvidar que más allá de la intersubjetivo está lo intrasubjetivo (la experiencia), por ello hay que atender los imaginarios, el deseo, lo real, la dimensión simbólica. En segundo lugar, atender con cuidado la tradición fenomenológica que considera a la comunicación como la experimentación del otro; siempre y cuando hagamos lo posible por diferenciar el experimento de la experiencia. Es necesario, por tanto, interactuar con el otro atendiendo su diferencia y evitar la falacia de lo igual que vende la ideología, como ya lo señalamos antes. El otro en su compasión; es decir, habitar y compartir la pasión (el dolor) del otro.

En tercer lugar, y dado que desde la tradición cibernética la comunicación es el procesamiento de información, hay que preguntarse ¿qué haríamos sin la información, la *bigdata* (Lucy, 2014); no obstante, la información debe ser contextualizada, relacionada mediante un tejido de significados y sentidos icónicos, signícos, simbólicos. En un *webinar*, un ex viceministro de tecnologías de mi país dijo, con mucha seguridad, que el acceso a la información es democracia. Si el pueblo tiene acceso a los datos quizá, pero con tanta inequidad y brecha digital, lo dudo. En los últimos años, se acentúa en las contiendas políticas, los periodistas y prensadores en los medios de comunicación hablan de que los datos matan los relatos, creyendo con ello rescatar audiencias perdidas por la mala y sesgada información. Se repite tanto esta fórmula que suena a un eslogan y pierde el espesor, pues el relato es un tipo de narración bien dateado; en cambio, lo que circula de manera falaz e irresponsable son las narrativas acomodadas con fragmentos de datos sin comprobar, verdades fabricadas o posverdades y gestos con propagandas malintencionados. La tradición socio-psicológica de la comunicación comprende estas expresiones, interacciones e influencias manipuladoras. Frente a la comunicación de esa interacción que es siempre discursiva, está la incomunicación (lo que no se puede comunicar); es decir la experiencia subjetiva que implica leer y habitar los textos de la cultura. Entonces, más que influencia es provocar interrogaciones por el sentido de lo que se ha hecho y se desea hacer.

En cuarto lugar y desde la tradición sociocultural, la comunicación es entendida como la (re)producción del orden social. Reproducción en el sentido de que hay que conservar las buenas repeticiones, los buenos relatos, aquellos que pueblan la subjetividad hacia lo posible de la convivencia, como dice el analista de textos Jesús González Requena. Esto lo reafirma de una manera particular Chul-Han al final de su libro *La desaparición de los rituales*: “El exceso de positividad constituye la patología de la sociedad actual. Lo que la enferma no es la carestía, sino la demasia” (2019,115). Repetir los ritos y dimensiones simbólicas, pero también la producción de soluciones para restablecer el orden social, para enfrentar a la *pantallaesfera* convertida hoy en *estado-pantalla*. Hay que leer-escribir sobre la pantallocracia donde está hoy la comunicación y los efectos socioculturales.

Finamente, tenemos la tradición crítica que define a la comunicación como reflexión solo discursiva. ¿Dónde queda esa materia que está siempre por explotar que es la incomunicación, la experiencia, el arte, los carnavales, la cultura popular, etc.? No es un secreto afirmar que en la era de la comunicación y la información el aislamiento es cada vez más portentoso, la incomunicación entre personas resulta cada vez más abismal, solo se intercambian e interactúan datos y códigos de las computadoras. Discurso sí, pero a la luz de los textos concretos, de la materialidad de las palabras, de la enunciación, de las escrituras. Si el problema es solo de discursos, las tecnologías no fueran hoy imaginarios, no estarían atravesadas por el arte y la ciencia. Se requiere un análisis crítico de los textos para visibilizar y comprender sus tejidos, sus relatos (canónicos o clásicos, manieristas, posclásicos, neoclásicos, posnarrativos). Los relatos conformados con los materiales (signos, imágenes) y la arquitectónica composicional (dimensión simbólica) son los que dan –diría M. Bajtín y González Requena– posibilidad a las personas de constituirse como sujetos de experiencia, imaginación y creatividad; es con ellos que se resiste el embate de lo Real que acosa desde afuera con catástrofes y desastres naturales, con consumo y eterna juventud, con belleza normativa y estereotipada como mercancía de clase y estrato, sin ver belleza

en las diferencias y los márgenes sociales. Lo real también acosa desde adentro como trauma, descomposición de la psiquis por la invasión de múltiples personalidades, devenir de identidades, represiones, compromisos irrealizables, sed de éxito, valores indeseados, fracaso del querer ser o haber sido.

La comunicación, entonces, ha pasado de ser definida como un campo transversal a un concepto interdisciplinario y transdisciplinario. La comunicación como un dispositivo que implica procesos de subjetivación, experiencia y producción de sentidos para un sujeto (Agamben, 2014, 16-17). La comunicación en disposición es un tejido de prácticas y saberes críticos y creativos, de instituciones y grupos cuyo fin es gestionar, urdir, tejer, controlar y orientar los comportamientos ciudadanos, los gestos, experiencias y pensamientos de los seres humanos en procura de vivir y convivir en comunidad.

Notas

1. El oxímoron es una de las figuras literarias de la retórica que consiste en usar dos conceptos de significado opuesto en una sola expresión, generando un tercer concepto. Fue una figura estructural en el proyecto moderno del romanticismo: arte, estética, cultura. Frente al sujeto racional del positivismo que propuso el proyecto ilustrado, se ubica lo sublime del arte romántico que conformó la subjetividad y la sensibilidad contemporánea vía vanguardias. Lo uno puede ser al tiempo lo otro. En la dialéctica los términos se sintetizan a favor de un tercer término; en poesía, en cambio, subsisten como tensión.

2. Disponible en: <https://www.instagram.com/reel/DNbDq2ZNlrX/>
<https://www.youtube.com/watch?v=39wI2xwqmSo> (Consulta: 11/04/2026).

3. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=31k8N1d_5rU
(Consulta: 11/04/2026)

4. Disponible en: <http://sistemasmultiusuariosyred123.blogspot.com/2014/06/www-world-wide-web.html> (Consulta del 21/11/2020).

5. *The walking dead* (2010-2021) una serie televisiva de horror (11 temporadas) con el suficiente éxito para la franquicia que se ha expandido hasta de *Fear the Walking Dead* (2023) y 8 temporadas más, filmes y otras creaciones. La serie, basada en el cómic de Robert Kirkman, cuenta la historia de un grupo de sobrevivientes en medio de un apocalipsis zombi. También se puede consultar el libro *De Gran Hermano a El juego del calamar. Avatares del espectáculo tele-visivo contemporáneo* editado por Jesús González Requena (Cátedra, 2023), que aglutina estudios de varios autores sobre distintas series televisivas de éxito, donde se analiza el estado de experiencia subjetiva afectada por la percepción de la realidad vigilada y la manipulación violenta de los cuerpos expuestos a las audiencias que, resguardadas tras las pantallas, asisten al goce perverso de la intimidad y a la aniquilación del otro.

6. Un caso paradigmático en este sentido es La MANE (Mesa Ampliada Nacional Estudiantil, 2010-2012). Este movimiento estudiantil logró canalizar el descontento del sistema ante una fallida propuesta de reforma de la Ley 30 de 1992 en el campo educativo. La MANE obtuvo conquistas importantes que se fueron disolviendo en los años posteriores

por los intereses políticos a que fueron sometidos sus líderes. En sus manifestaciones callejeras los dirigentes hicieron un llamado a los miles de sus compañeros que los apoyaban desde las redes sociales: “gracias por apoyarnos en las redes, desde los computadores, pero te necesitamos acá en las calles.”

7. Dos textos filmicos emblemáticos, entre una inmensa variedad, son ejemplares para visualizar el desgarramiento de la subjetividad y la desintegración mental de sus personajes principales ante la descomposición social moderna y la invasión consumista de imágenes publicitarias, violentas y pornográficas de las pantallas sin tejido –puros puntos blancos sin conexión– de los sujetos sin nada a que sujetarse: *El club de la pelea* (1999) del estadounidense David Fincher y *Yo soy otro* (2008) del colombiano Óscar Campo.

8. Dos artistas visuales, una mexicana y un colombiano, resuenan con lo real produciendo obras inminentes: se trata de Teresa Margolles y su *bandera arrastrada*, acción pública en la plaza del Lido, Venecia, realizada con telas (tejido) con sangre recogidas en escenas de ejecuciones en México, mayo de 2009, disponible en <https://n9.cl/nyaci> (Consulta: 11/04/2026); y de José Alejandro Restrepo y su *Musa paradisiaca*, instalación con ardua investigación donde dispone de una serie de racimos de plátano colgados del techo que tienen incrustados en la parte inferior –en la flor de la planta que se asemeja a un corazón– monitores de televisión que proyectan imágenes que hacen memoria de las masacres ocurridas en las zonas bananeras de Colombia, son archivos tomados de noticieros de principio de la década de 1990. Hay que anotar que los racimos de plátano son naturales y sufren putrefacción descomposición. Disponible en <https://n9.cl/2tdqq> (Consulta: 11/04/2026).

Referencias bibliográficas

- Agamben, Giorgio (2014). *Qué es un dispositivo*. Buenos Aires: A.H. editora.
- Bauman Zygmunt y Bordonni Carlo (2016). *Estado de crisis*. Traducción de Albino Santos Mosquera. Barcelona: Paidós.
- Brea, José Luis (2005). *Estudios visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. Madrid: Akal.
- Chul-Han, Byung (2019). *La desaparición de los rituales*. Barcelona: Herder.
- Craig, Robert T. (2026). *La teoría de la comunicación como campo de estudio*. En Revista Communication Theory, marzo 17 de 2006. <https://n9.cl/imn80r>
- Cruz Sánchez, Pedro A. (2005). *La muerte (in)visible*. Murcia: Tabvlarivm.
- García Canclini, Néstor (2010). *La sociedad sin relato*. Madrid: Katz.
- Gobantes Bilbao, Maite (2014). *El texto y el abismo. Diálogos con González Requena*. Barcelona: Sans Soleil ediciones.
- González Requena, Jesús (ED) (2024). *De Gran Hermano a El juego del calamar. Avatares del espectáculo tele-visivo contemporáneo*. Madrid: Cátedra.
- Lipovetsky, G. y Serroy, J. (2009). *La pantalla global*. Barcelona: Anagrama.
- Machado, Arlindo (2006). *Arte y medios: aproximaciones y diferencias*. En Revista KEPES, año 3 Nro. 2, Enero-Diciembre (145-163).

- Machado, Arlindo (2009). *El suejo en la pantalla*. Barcelona: Gedisa.
- Mannoni, Octave (1973). *La otra escena*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- Mariás, José-Miguel (2001). *La fábula del bazar*. Madrid: La balsa de la Medusa.
- Valdés, Mario J. (Coord.) *Con Paul Ricoeur. Indagaciones Hermenéuticas*. Barcelona: Monte Ávila.
- Vidarte, Paco (2006). *¿Qué es leer? La invención del texto en filosofía*. Valencia: Tirant Lo Blanch.

Abstract: The title of this article seems contradictory, at least in Spanish. This clarification is important, given that “tela” in Portuguese means “screen”; that is, a device for projecting images; a technological and computer device that allows the visualization of data. In contrast, in Spanish, tela refers to a flexible sheet made up of many threads that interweave regularly and alternately, forming a fabric (tecido), weave (enredo), warp (urdidura), ritualization (ritualização), or community (comunidade). Pantalla, for its part, can also mean facade (“pantallarero,” a colloquial adjective), or a mask that conceals something. We are faced with a paradox, since the language code and its signifiers remain—albeit updated—referring to different meanings that, according to their referential shifts, stabilize communication and coexistence. The interplay of language, which in this case oscillates between tela/pantalla/tejido, is nothing short of fascinating. We can also consider it an oxymoron, since one is simultaneously the other. Tela, in Spanish, means both fabric and text; a form of weaving that can be handmade or manufactured by a textile machine; hence, texts, textures, textualities.

Keywords: Fabric - screen - weaving - communication - experience

Resumo: O título deste artigo parece um contrassenso, pelo menos na língua espanhola. É importante esclarecer que «tela» em português significa «ecrã»; ou seja, um dispositivo para projetar imagens; um aparelho tecnológico e informático que permite a visualização de dados. Por outro lado, em espanhol, tela é uma folha flexível formada por muitos fios que se entrecruzam de maneira regular e alternada, formando um tecido (tecido), trama (enredo), urdidura (urdidura), ritualização (ritualização), comunidade (comunidade). Pantalla, por sua vez, também pode significar em espanhol fachada (“pantallero”, adjetivo coloquial), máscara que oculta algo.

Estamos perante um paradoxo, dado que o código da língua e os seus significantes se mantêm —embora se atualizem—, remetendo para significados distintos que, de acordo com as suas derivações referenciais, estabilizam a comunicação e a convivência. Não poderia ser mais fascinante o jogo da linguagem que, neste caso, oscila entre tela/pantalla/tejido; também podemos considerá-lo um oxímoro, uma vez que o um é ao mesmo tempo o outro. Tela, em espanhol, é tecido e também texto; uma forma de tecido que pode ser feita à mão ou fabricada por uma máquina têxtil; daí textos, texturas, textualidades.

Palavras-chave: Tecido - tela - comunicação - experiência

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo.]

Julio César Goyes Narváez. Profesor asociado e investigador del Instituto de Estudios en Comunicación y Cultura –IECO– de la Universidad Nacional de Colombia. Estudió Filosofía y Literatura Hispanoamericana. Doctor en Comunicación Audiovisual de la Universidad Complutense de Madrid. Ha publicado varios libros y numerosos artículos sobre teoría y estética de la imagen, comunicación audiovisual, subjetividad y cultura popular y análisis textual del film. Miembro de la Junta Directiva de la asociación cultural Trama y Fondo de España.