

la máscara social que los personajes utilizan no tiene lugar. El otro espacio es abajo, afuera, donde los personajes socializan, intentan mostrarse como quieren ser vistos por los demás.

Hay una cámara subjetiva que recorre los espacios “espionando” a los personajes. Espía y ve sin querer ver, siempre detrás de algún marco de puerta o espejo. Esta mirada puede atribuirse al padre (en un paneo final) donde es tan ausente como el padre de *La ciénaga*. Tanto el padre como la madre, por no querer ver la realidad; dejan a sus hijos sin contención como sucede en el filme de Lucrecia Martel.

La madre de los chicos incestuosos encontrará, como única salida o vía de escape, la locura; así como la madre de *El último perro* quien parece comprender su grado de culpa en el destino de sus hijos y terminará enloqueciendo luego de ocasionarles la muerte.

Conclusión

La sociedad, que comienza siendo patriarcal con un padre que pone el lomo a las circunstancias en *Los tres Berretines*, pasando por una sociedad donde la mujer lucha con las mismas armas que el hombre en *Pasó en mi barrio*, dando lugar a la incomprensión hacia la juventud en *Los de la mesa Diez*, hasta llegar a un estado que abandona a sus hijos en *La ciénaga* o *Géminis*. La unión entre pares es lo que perdura. El amor como única norma de unión, proveerá el respeto mutuo y la solidaridad entre los integrantes de la familia. Como sucede en *Pizza, birra y faso*.

Referencias bibliográficas

- Dubet, François y Martuccelli, Danilo, *¿En qué sociedad vivimos? Cap. 6: La desinstitucionalización*, Losada.
- Beck, Ulrich y Beck-Gernsheim, Elisabeth, *El normal caos del amor Cap. 1: Libertad o amor*, Paidós.
- Torrado, Susana (2002) *Historia de la familia Argentina en el siglo XX*, Ediciones De La Flor.
- Freud, Sigmund, *El malestar en la cultura*, Alianza.
- Di Nubila, Domingo (1960) *Historia del cine argentino Vol. 1*, Schapire.
- Di Nubila, Domingo (1960) *Historia del cine argentino Vol. 2*, Schapire.
- Alabarces, Pablo y Rodríguez, María Graciela (1996) *Cuestión de pelotas*, Atuel.
- España. Claudio, *Cine argentino 1933-1956, Industria y Clasicismo, 2 vol.*, (2000). Fondo Nacional de las Artes,
- Cuadernos de Cine del INCAA

Reflexiones sobre la espacialidad digital

Martín Bolaños

El siguiente artículo es una propuesta programática para reflexionar acerca la naturaleza del espacio a partir de la experiencia del uso de interfaces digitales. El estilo abierto, aparentemente desarticulado y provocativo responde a la intención de generar inquietudes y marcar direcciones (no obligatorias) para una (o muchas) indagaciones sobre el tema.

Desde la materia Producción Digital nos hemos encontrado muchas veces ante la falta de un marco teórico acorde con los contenidos de la misma. En especial en lo que se refiere a meditaciones profundas sobre el material (volátil si los hay) sobre el que modelamos las producciones: dígitos binarios, impulsos eléctricos, configuraciones luminosas en una pantalla, conceptos lógicos, matemáticos y pragmáticos.

Aquí reúno preguntas y atisbos de respuestas que pueden ser usadas por el lector como guía para construir sus propios puntos de vista. Pero insisto: la historia del pensamiento ha demostrado que un artilugio teórico cerrado y monolítico es mucho menos resistente a los embates y las críticas que uno abierto y divergente. Este último modelo tiene además la ventaja de actuar como un modelo *open source*, un conjunto de ideas y recursos de libre uso que puede ser reutilizado total o parcialmente para el planteo, desarrollo o apuntalamiento de una nueva propuesta. La división en cinco secciones es una excusa; puede ordenar la lectura pero no responde (no quiere responder) a fronteras conceptuales predefinidas.

Extensión (Diccionario de Filosofía Herder, CD-Rom, 1996):

“... en la filosofía clásica tradicional, la propiedad característica de los cuerpos materiales, que existen en el espacio según las tres dimensiones (longitud, latitud y profundidad); o también estas tres dimensiones en cuanto caracterizan el espacio. Por eso se dice que las cosas físicas son extensas, porque sus partes se hallan extendidas en el espacio, o porque ocupan la extensión del espacio. Descartes entendió la extensión como propiedad (atributo) de la materia (res extensa), identificando espacio y materia. A partir de los desarrollos de la física contemporánea, la noción de cuerpo se ha modificado, y ha pasado a considerarse como intensidad de campo de energía, de manera que la clásica noción de extensión como propiedad de los cuerpos ha dejado de tener fundamento, a menos que se entienda por extensión la medida de dicha intensidad de energía en un campo dado. El espacio físico, según la física que tiene en cuenta la teoría de la relatividad general de Einstein, se describe como un espacio-tiempo tetradimensional, o un continuo de puntos de espacio-tiempo: un universo dotado de las tres dimensiones del espacio newtoniano más el tiempo. El espacio y el tiempo son entidades relativas a un sistema inercial dado. Por ejemplo: hablar de la simultaneidad de dos acontecimientos, no tiene sentido para quien no pertenezca al sistema de referencia, o esté en movimiento con relación a él.”

Ciber-espacio: espacio + tiempo + (inter) acción.

La expresión realidad virtual puede considerarse una contradicción. El universo virtual es solamente un modo de representación, una serie de convenciones que permiten experimentar una situación mimética hiperrealista. Pero no sería muy distinto, en lo que concierne a su relación con la realidad física, a la incorporación renacentista de la perspectiva central o a los efectos visuales del ilusionismo romano, solo que esta vez ampliado al oído, al tacto y al movimiento.

Si se elude la diferencia entre realidad y virtualidad,

deja de operar la mimesis y ambas se confunden en una totalidad perceptiva. Si se afirma la diferencia entre ambas, la virtualidad asume el rango de espectáculo o de imitación, y deja entonces de ser real.

Si no hay una “puerta” que permita salir del programa, por lo menos a uno de los protagonistas del *script*, entonces ya no es realidad virtual sino sencillamente “realidad”.

Lo virtual se da en el terreno del simulacro. Y dentro de éste, en el ambiente más específico de los simulacros obtenidos por la tecnología informática. Hay otros tipos de simulacros, en los que intervienen sonidos, imágenes, movimientos, y representaciones multidimensionales, que prescindan de dicha tecnología. Rituales religiosos, políticos, jurídicos por un lado. Rituales artísticos, es decir, simulacros autoconscientes (teatro, *happenings*, intervenciones, acciones) por el otro.

Entonces la novedad de las “nuevas tecnologías” sigue estando en las tecnologías y, tal vez, en el contexto. Pero no en la forma. Ni en el contenido.

Pero volviendo al problema del “espacio” sugerido, reproducido, creado o inventado por las computadoras: ¿de qué clase de “espacio” se trata? ¿De un espacio diferente del espacio “real”? Paradójicamente estas preguntas se aclaran mediante otras preguntas:

- ¿Pueden existir dos espacios idénticos? (idénticos son dos objetos que comparten todas y las mismas cualidades ¿Pero entonces no son el mismo objeto?)
- ¿Es el ciberespacio una clonación del espacio físico?

Genealogía (o historia de la gestación de la idea de espacio virtual):

- ¿A quién le sirve un “espacio virtual”? Al que quiera dominar al “espacio real” (consecuente guerra entre lo “virtual” y lo “real”): el ciberespacio como “modelización” del espacio-tiempo físico.
- El espacio virtual como esclavo de la cibernética; ¿qué sería el ciber-espacio si desaparecieran las computadoras? Un modelo matemático.

Las computadoras “materializan” (es decir, dibujan sobre un monitor) las coordenadas numéricas binarias en que han digitalizado previamente al espacio físico. La pantalla es la última interfase, la última traducción del sistema máquina antes de que el mensaje entre en el ambiente humano (retina-nervio óptico-cerebro-imagen mental-signo).

Hay una entidad mediadora entre el espacio abstracto matemático y el espacio representado por ese medio, llamada “código”. Trae el espacio al reino de la existencia. Le da el ser –diría Heidegger– al espacio. El Ser es la chispa que se enciende al decodificar. Pregunta: ¿el código es el Ser? Respuesta: No. El código es sólo un sistema.

Arte cibernético: géneros, retórica, narrativa...

- Literatura digital (¿blogs?)
- Arte virtual (hecho en base a los “sensores” de movimiento)*
- Música digital (ya existe desde hace mucho)
- Artes plásticas (el “plasticismo” muere aplastado por el “pragmatismo” del diseño. En el mundo ideal de la

cibernética todo es interfase. La evolución de la escultura es el holograma interactivo.

*interacción de medios: audio-visual-táctil-cinestésico

Etapas de una posible *evolución* del arte digital:

- Diferenciar arte digital de “plástica con técnicas digitales”.
- Arte digital = aprovechamiento integral y exclusivo de las características del medio digital. Videojuegos y realidad virtual.
- Escala gradual de codificación:
 - Primera etapa: representativa: se representan movimientos, espacios, acciones.
 - Segunda etapa: evolución de la retórica en 3D; cómo referirse simbólicamente a espacios ausentes, movimientos potenciales, acciones posibles pero aún no realizadas.
 - Tercera etapa: evolución ulterior de la retórica 3D; discurso y narratividad dentro de la realidad virtual. Espacio, tiempo y acción (actuales y potenciales) concurrentes en un discurso comprensible (hasta ahora la estructura narrativa es tomada del cine o del juego, falta una elaboración discursiva específica de los medios virtuales).

En suma: 3 etapas = representación, retórica, narratividad. Aunque se dice que la retórica no puede preceder a la narratividad, porque aquella la presupone, en este caso la retórica del discurso cibernético se basa en la narratividad propia de otros medios, como el cine o el juego electrónico (de la misma manera como el lenguaje gestual y el lenguaje hablado se presuponen mutuamente). De todas maneras el orden no es cronológico sino analítico (el ordenamiento no está en lo observado, sino que se lo enumera en ese orden con fines de estudio).

El lenguaje interactivo de las páginas Web desarrolla interfaces usuario/red con distintos fines, aunque el fin comercial –el de hacer que el puntero del *mouse* se dirija siempre a la opción de compra– es hegemónico. Esas interfases abigarradas de información y llenas de señales basan su retórica en la página de anuncios del periódico, pero algunas exigencias del traspaso de un medio impreso a uno electrónico dejan su huella en la organización del o los espacios, la ubicación topológica de los botones de interacción en función de la estrategia comercial, y la distribución de los *links*.

Los espacios se inventan y reinventan según las necesidades de los usuarios. Lo mismo ocurre con el tiempo y posiblemente también con la identidad. Por eso el espacio cibernético es considerado tan real como el espacio “que nos rodea”. Hace falta una identidad sustituta para moverse en el ciberespacio. El usuario utiliza una interfase llamada *avatar*.

El enigma de Lara Croft: ¿Cuál es el *status* ontológico del espacio digital?

- ¿Es un espacio real o un espacio representado?
 - ¿La interacción con el usuario en tiempo real le aporta “realidad”?
 - ¿Existe o no existe esta clase de espacio?
- Si el espacio físico es en gran medida una construc-

ción mental humana cuya conformación y propiedades varían en el tiempo según el orden epistémico de cada época, el ciberespacio no se diferencia del espacio físico... O ambos son “reales” en sentido ontológicamente fuerte, o ambos son “construcciones” relativas a otras situaciones dadas (redes de poder, modos materiales de producción, creaciones simbólicas del inconsciente colectivo, etcétera, etcétera).

Desde el punto de vista de la historia del arte: la desmaterialización progresiva de la obra de arte, el abandono del soporte objetual promovido por el conceptualismo y la visión del arte como una criatura específicamente discursiva apuntan al espacio (físico o digital) como elaboración cultural en el sentido de una ontología “débil”. Ningún espacio es del todo “real”, aún cuando sea asequible a los sentidos mediante el instrumental neurológico humano o sus extensiones tecnológicas.

Desde el punto de vista de la “experiencia vivida”: hay que admitir que espacio y tiempo son algo más que ideas abstractas y se los puede problematizar con la siguiente especulación, titulada provisoriamente, y en homenaje a Nietzsche, espacio y tiempo en sentido extramoral.

En sentido moral (discurso oficial): estamos hechos de tiempo y de espacio. Divinización del tiempo y del espacio como “grandes contenedores” de la existencia material. “ya estaban ahí cuando yo nací”.

En sentido extramoral (es decir, contradiciendo sugerencias del sentido común):

- ¿Existe el espacio?

No, es sólo una dimensión en nuestra mente. ¿Y el tiempo? El tiempo sí es real. Espacio y tiempo conviven pero no se juntan. La unidad imposible se realiza por medio de la acción (pragmatismo de creación constante de un “sentido” en el espacio-tiempo).

- ¿Qué hace el artista con el espacio?

Intenta convertirlo en tiempo, porque el tiempo es real y el espacio no.

- ¿Por qué el tiempo es real?

Porque su medida es nuestra muerte y la muerte es lo único a lo que, con certeza, podemos llamar real. (Por derivación suponemos que también es real la vida, ya que la vida es la medida de la muerte).

- ¿Que valor tiene la irrealidad del espacio?

El de ser el único medio habitable para la mente humana. Sin espacio no habría humanos, y tampoco los habría sin el tiempo (¿Kant?).

El espacio es la burbuja de aire que le permite al humano, una criatura hecha de tiempo, navegar por el universo, es decir, por el ser.

La metáfora del existir es el espacio, la del morir, el tiempo. El espacio de la obra de arte es siempre un remitir al elemento vital.

Net art y conceptualismo cibernético

Las anteriores consideraciones parecen ligadas a una tradición excesivamente ligada a la imagen pero la imagen en sí misma no agota el contenido del arte digital y eso se hace presente en el *net art*.

El *net art* parte del principio del collage. Collage que incluye (hyper)texto, imagen fija y animada, sonido e intervención del usuario. Cuando se sale del ámbito restringido de la imagen, la espacialidad adquiere otra

dimensión. Hay una espacialidad proyectiva, una página web intervenida desde cualquier lugar del mundo implica un espacio de acción “mundial”. El espacio virtual toma su “virtualidad” del hecho de que la obra/acción supone la conciencia del usuario de esa espacialidad mundializada. En términos empíricos o de soporte el “espacio de la obra/acción” es una pantalla de 19 pulgadas, pero lo que se pone en juego allí es la coparticipación en un (*hyper*) espacio. Hay una tercera espacialidad demarcada por los *links* y medible por la cantidad de *links* que toman parte de la acción, de lo cual se puede decir que una obra/acción es “más grande” que otra. Y finalmente el orden de navegación establecido o sugerido por el diseño de la interfase, que genera una cuarta espacialidad; hay un adelante y un atrás (*forward-back*) y un arriba y abajo (*scroll-bar vertical*) y un derecha-izquierda (*scroll_bar horizontal*) y una dimensión “panorámica” (paneos de 360 grados).

En el *net art* la imagen definida espacialmente no es sino un elemento entre otros. No es necesaria una imagen o serie o concatenación de imágenes para generar esa espacialidad. El orden de navegación entre textos, líneas o párrafos, incluso entre cadenas de caracteres dotadas de elementos dinámicos. Hay sitios intencionalmente conceptualistas, posiblemente una tendencia muy propiciada por la web: tendencia al reemplazo de la imagen por otros elementos lingüísticos (textos, caracteres, fragmentos de lenguajes de programación) que provocan la generación de conceptos de diferentes grados de emotividad sin el “andador” semiótico de una imagen-signo. Se trata de ir de lo explícito hacia lo no explícito, hacia lo etéreo, hacia la “materia” puramente mental (¿platonismo?). Aunque parezca contradictorio esto viene funcionando eficazmente, y cada vez de manera más acentuada, como discurso crítico de una situación social.

Políticas del espacio virtual: internet es una navaja de doble filo: emblema de las nuevas dictaduras tecnológicas y vehículo predilecto del nuevo discurso crítico. Invento militar de una potencia imperial y lugar de encuentro y discusión de la diversidad cultural en busca de su propia afirmación. La lógica del capitalismo imperial basa su éxito en la neutralización de un elemento por medio del otro. Neutralización = Equilibrio. La Red será útil a una guerra contra el imperio el día en que ese equilibrio se rompa. El que destruya la Red en primer lugar, será el artífice del orden (o del caos) del futuro. Internet caerá tarde o temprano pero dejará notables consecuencias en la política y en el arte, como experiencia comunicativa no experimentada anteriormente, como la escalera de Wittgenstein que se usa para después desechar.

De la evaluación didáctica hacia a autoevaluación pedagógica

María Teresa Bonafina

¿Y la guía de trabajos prácticos? Qué nos falta para cumplir con el portfolio? y como son los casos, y el fi-