

el tiempo como imagen cuando la visión construye el tiempo

“Que raro es que las personas que te están esperando se destaquen con mucha menos nitidez que la que tú estás esperando”

Jean Giraudoux, No habrá guerra en Troya, acto I

Con el advenimiento del período conocido como *Postmodernidad*, comenzó en el campo artístico y comunicacional un proceso de preponderancia valorativa de la variable espacial por sobre la variable temporal. La *Postmodernidad* propone una concepción del Tiempo como algo progresivo, de la Historia como un proceso plural enmarcado dentro de una multiplicidad cultural, y de la Verdad, el Arte y la Realidad como algo múltiple, dialéctico, general, subjetivo y relativo¹. Así, el tránsito hacia la *Postmodernidad* viene determinado por el advenimiento de la sociedad de la comunicación generalizada, por la aparición de los mass media; cuya función es la disolución de la idea de la historia como curso unitario y los puntos de vista centrales y supremos del hombre occidental; dando lugar a una multiplicación simultánea de visiones del mundo.

“En los años ochenta, muchos críticos describieron como uno de los efectos principales de la postmodernidad el de la espacialización: un privilegiar el espacio por encima del tiempo, la nivelación del tiempo histórico y el rechazo de las grandes narraciones. Los medios informáticos, que evolucionaron durante la misma década, llevaron a cabo esa espacialización de una manera bastante literal. Reemplazaron el almacenamiento secuencial por el acceso aleatorio; la organización jerárquica de la información por un hipertexto nivelado; y el movimiento psicológico de la narración en las novelas y en el cine por el movimiento físico en el espacio (...) En resumidas cuentas, el tiempo se volvió una imagen plana o un paisaje, algo a lo que mirar o por lo que navegar.”²

No obstante lo antes mencionado, este análisis es una búsqueda que apunta a discernir si al abordar propuestas multimediales cuyas formas y puestas en escena se centran en el empleo de representaciones apoyadas en el plano visual con procesamiento en tiempo real, se hace posible retomar la variable temporal como un elemento de importancia y existencia tan central como la espacial.

Cuando la imagen en movimiento que es visualizada a través de algún dispositivo tecnológico específico puede cambiar y actualizarse en tiempo real, exhibiendo al objeto referencial a partir de una exploración secuencial, las diferentes partes de la imagen comienzan a corresponderse con diferentes momentos del tiempo. Si Paul Virilio considera que las tecnologías comunicacionales de transmisión de información en tiempo real hacen desaparecer las distancias físicas, y la <gran óptica>, a la que éste teórico hace referencia en sus análisis de las telecomunicaciones, “activa un tiempo que va a la velocidad de la luz”, o sea un tiempo que sólo la visión puede captar, ¿no es por ende posible hablar de la existencia preponderante del tiempo en aquellas obras e instalaciones multimedia que recurren al empleo de pantallas en tiempo real (Manovich)?

Frente a un panorama donde la información puede transmitirse a igual velocidad desde cualquier punto con una latencia despreciable, los conceptos de cerca, lejos, distancia pierden por completo su significado, habilitando por consiguiente “una completa eliminación de (...) la distancia espacial, la distancia entre el sujeto que está mirando y el objeto que es visto”³

En una lectura negativa de la distancia, ésta “se vuelve responsable de crear una brecha entre el espectador y el espectáculo, de separar sujeto y objeto, de poner al primero en una posición de dominio trascendental y de hacer del segundo algo inerte. La distancia (...) en definitiva, hace posible la objetivación”⁴. Pero en la lectura que realiza Virilio, “la distancia garantizada por la visión preserva el aura de un objeto, su posición en el mundo”⁵

Estas nuevas tecnologías de transmisión y representación en tiempo real habilitan la implementación de composiciones digitales basadas en la simulación visual de mundos inexistentes, mundos utópicos cuyas fronteras interesan únicamente al pensar las posibles uniones entre ellas. Como el cine que emplea el montaje temporal para crear falsas realidades, las obras e instalaciones multimedia en tiempo real contemporáneas emplean la composición digital para generar universos cuyos horizontes espaciotemporales de realidad se esfuman a cada parpadeo del espectador que los percibe.

En esta apuesta por simulacros audiovisuoespaciotemporales virtuales en tiempo real, se “juega con la idea de que es la realidad la que se presenta por sí misma, <encontrada> (en un sentido duchampiano) y no manipulada. La realidad pareciera ser algo que, en rigor, sólo puede tener lugar en tiempo real. Llevando este concepto a su extremo, podemos entender que la vida misma no es otra cosa que un relato en tiempo real. Aquí el límite entre la ficción de la realidad y la realidad de la ficción se borran”⁶

Cual espejos neo-barrocos, las actuales propuestas artísticas multimediales que emplean pantallas en tiempo real como base de su funcionamiento representativo, se permiten construir un juego de laberintos espaciales irreales que actualizan su existencia temporal en la visión de un receptor disfrazado de pasivo explorador.

¹ Vattimo, Gianni. “Postmoderno, ¿una sociedad transparente?”. s/d

² Manovich, Lev. “El lenguaje de los nuevos medios de comunicación”, Ed. Paidós, Argentina, 2006. Pag. 129.

³ Manovich, Lev. “El lenguaje de los nuevos medios de comunicación”, Ed. Paidós, Argentina, 2006. Pag. 234.

⁴ Manovich, Lev. “El lenguaje de los nuevos medios de comunicación”, Ed. Paidós, Argentina, 2006. Pag. 234.

⁵ Manovich, Lev. “El lenguaje de los nuevos medios de comunicación”, Ed. Paidós, Argentina, 2006. Pag. 234.

⁶ Gache, Belén. “Escrituras nómades. Del libro perdido al hipertexto”, Ed. LIMBO, Argentina, 2004. Pag. 214.