

Anna Casanovas Bohigas

L'EVOLUCIÓ DE LA MIRADA. EL SEGLE DELS AUDIOVISUALS

Fa ja força temps que amb motiu d'un esdeveniment amb forta càrrega psicològica com és un canvi de mil·lenni, es van endegar tota una sèrie de reflexions entorn l'evolució del món i la nostra cultura. La immensa majoria dels discursos audiovisuals o escrits que ens arriben traspueu desconcert i desencant quan no una gran inquietud davant les descomposicions i composicions de moltes estructures que sembla que ens aboquen cap a una civilització del caos. Entre les evolucions més notòries que tenen lloc als nostres dies es troben les que fan referència a la cultura dels mitjans de comunicació i informació.

El canvi d'era està coincidint amb un moment de grans mutacions que provoquen l'angoixa en les denominades civilitzacions desenvolupades. Ens trobem immersos dins del que Omar Calabrese ha definit com una «era neobarroca» que ve marcada per la inestabilitat, l'excés, la poldimensionalitat i l'ansietat davant el canvi constant provocat, per sobre de tot, per l'impacte de les tecnologies. Els móns digitals s'estenen i multipliquen afectant irremeiablement la nostra vida quotidiana. Ens podem negar a ser usuaris dels nous mitjans, però no ens podem escapolar del nou entorn simbòlic sorgit dels escenaris multimèdia¹ i d'Internet ni de l'esforç

necessari per canviar els paràmetres mentals que ens permetin la comprensió profunda d'aquests nous referents culturals. Així, temes analitzats i debatuts dins la Història de l'Art com són els referents a l'autor, la propietat intel·lectual, el suport i la matèria, l'original i la còpia o el paper de l'espectador, per exemple, queden obsolets dins el marc de la creació i la difusió multimèdia.

Per altra banda, la magnitud dels canvis no es limita als aspectes purament tecnològics, sinó que afecta allò que Calabrese denomina la «sensibilitat d'una època». Efectivament, la desconfiança davant una modernització tecnològica a ultrança que pot comportar la deshumanització del treball, de l'oci i de les relacions interpersonals, i el recel cap l'enorme poder concentrat en poques mans que atorga el control dels mitjans de comunicació, ha provocat que certs sectors de la societat desenvolupin un sentiment antitecnològic i s'emparin en una imatge irracional del món. Ignacio Ramonet apunta que «quan es societats bàsicament racionalistes es disloquen, aquestes tendeixen a recórrer a pensaments preracionalistes on l'esotèric, i la superstició troben terreny adobat»². Recordem les elucubracions catastrofistes entorn a l'últim eclipsi del mil·lenni (convertit en espectacle mediàtic) i l'activitat dels

¹ L'anglicisme *media* es una abreviació del terme *mass-media* (mitjans de comunicació de masses) que s'utilitza en absència d'una paraula que inclogui premsa, ràdio, TV, cinema, fax.

² RAMONET, I.: *Un mundo sin rumbo. Crisis de fin de siglo*. Madrid, 1997, (París, 1997) p.118 .



1. Tullio Cartli. *En picat sobre la ciutat*, 1939. Oli sobre tela, 130x155. Els nous mitjans de transport aportaren punts de vista de l'entorn insòlits fins el moment.

nombrosos moviments milenaristes. Jaime Xibillé (tot citant Jean François Lyotard) destaca aquesta situació de crisi provocada «quan les cultures tradicionals comencen a lliurar els antics dispositius de la memòria individual i col·lectiva als nous dispositius tecnològics. El cos, el territori, la sang, el llenguatge —encara que amb veu orgànica— perden el seu “arrelament” i entren desmaterialitzats a les xarxes digitals que ja no necessiten d’un territori determinat per a operar»³. El cinema, com sem-

pre, ha sabut reflectir en pel·lícules com *Nirvana* (Gabriele Salvatore, 1997) *Johnny Mnemònic* (Robert Longo, 1997) i *Matrix* (Wachowsky brothers, 1999) el problema de la identitat i la memòria així com la relació/oposició entre el món de les tecnologies i l'esoterisme en el si de la societat postmoderna.

Una de les característiques fonamentals d'aquest segle que s'acaba es la seva important naturalesa escòpica. Quan Jean Luc Godard, realitzador de cinema francès, va afirmar que el cinema era «un

³ XIBILLÉ, J. «Las ciudades inmatereales y la invasión de los simulacros» en *D'ART*, nº 23, 1997, p. 54 (pp. 53-67).

assumpte del segle XIX resolt al segle XX», estava sintetitzant fins a quin punt són d'importants els interrogants i els descobriments visuals del segle XIX per comprendre el desenvolupament de la forma posterior d'entendre el món fins arribar als nostres dies.

Efectivament, en el segle XIX, la Revolució Industrial portà a una successiva aparició d'invents científics i tècnics que van permetre d'ampliar la percepció del món visible. En un primer lloc hem de parlar, naturalment, de la fotografia, entenent-la com una tecnologia radicalment nova per a la democratització de la cultura de masses. Cal recordar que la fotografia es contemporània al naixement del socialisme com així mateix de la filosofia positivista de Compte impulsada per un desig de coneixement científic i exacte del món sensible. Tecnològicament basada en l'antic principi de la *càmera obscura*, la fotografia contribuï a l'alteració dels hàbits perceptius d'una societat que ja començava a veure el món des de la finestra d'un vagó de tren. Destaca Roman Gubern⁴ com el ferrocarril, ja en franca expansió per Europa, afavorí la difusió instantània i «impressionista» del paisatge i les figures des d'una locomotora a gran velocitat. Tanmateix la visió del tren en marxa reeducà dràsticament la percepció del moviment fins el moment frenada per les «baixes velocitats» (fig. 1). L'aparent realisme fotogràfic (simulacre òptic) va provocar la reacció d'alguns artistes pictòrics que es van allunyar de la representació mimètica i van obrir els camins a les avantguardes.

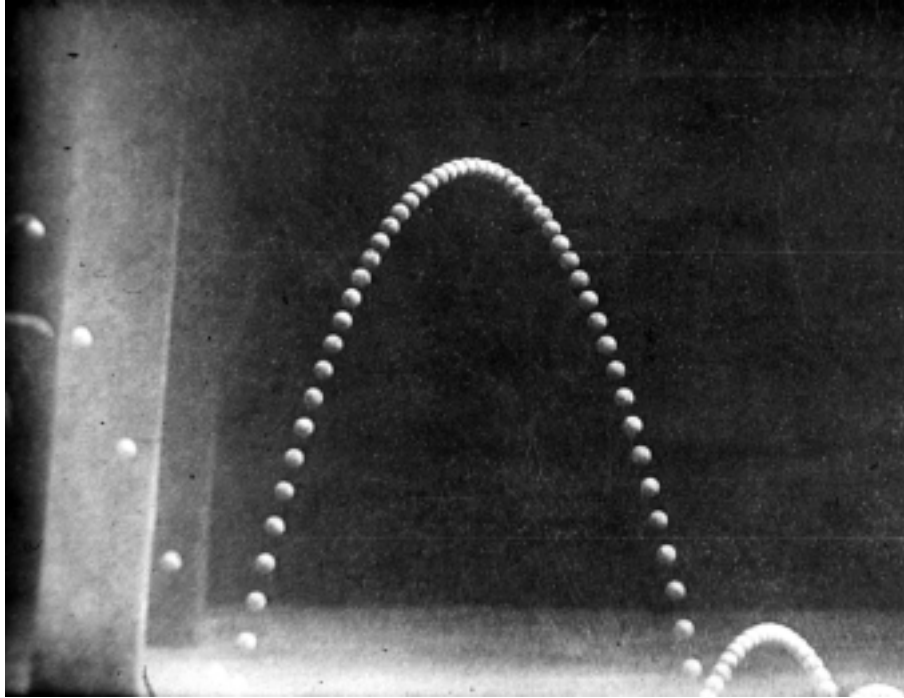
Malgrat conèixer la funció cultural creativa de la fotografia, al llarg de la seva història i a conseqüència de l'important pes específic de la pràctica hegemònica de la reproducció mimètica (com també passa amb el cinema), s'ha tingut molt més en compte la seva funció de memòria. Però la fotografia no és una mera reproducció fotoquímica de la nostra percepció òptica, no es limita a ser un document autenticador de la història sinó que és una (re)creació del món visible. Les seves característiques tecnològiques li permeten alterar, modificar i

manipular les imatges en relació a la percepció visual directa que la humanitat havia tingut fins el moment. Enquadrament, bidimensionalitat, alteració de la llum, absència de moviment, canvis en l'escala de representació, abolició d'altres estímuls sensorials (oïda, gust, olfacte i tacte) són alguns dels factors que permeten de (re)elaborar la realitat visible i que expliquen clarament fins a quin punt la fotografia no és una duplicació mecànica del nostre entorn. Així, la subjectivitat i la convencionalitat de la representació fotogràfica exigeix una operació d'activa descodificació cultural per a la seva lectura. A mitjans del segle XIX el món occidental es va veure en la necessitat d'habituar la mirada i acostumar-se a assumir els nous aspectes de (re)presentació.

El desenvolupament al llarg del segle XIX del que Gubern qualifica com a *mirada ortopèdica*, no acaba aquí. El que ara coneixem com les tecnologies cognitives de la visió, fa referència a una munió d'invents que van posar a l'abast de la cultura occidental realitats fins el moment no vistes. Per exemple els Raigs X o Raigs Röntgen, inventats pel suís Wilhem Conrad al 1885 van permetre d'accedir a una realitat desconeguda a l'ull humà com és la visió de l'estructura òssia d'una persona viva. També els avenços en el camp de l'òptica amb els micro i els macro objectius van obrir tant els camps dels microorganismes com els de les galàxies. Tanmateix el Radar (a la Segona Guerra Mundial) de Sir Robert Watson-Watt va crear una nova modalitat de presència; un espai virtual al que el coneixement humà no havia tingut accés. Tots aquests aparells localitzen o visualitzen objectes situats més enllà de l'àmbit dels nostres sentits.

Així, dins aquest clima d'avenços que afavorien una nova visió i una nova perspectiva del món es troba un enginy que va acabar adoptant el nom posat per uns dels seus descobridors: el cinematògraf. Barreja dels progressos en la mecànica (concretament en el mecanisme d'arrossegar la roba de la màquina de cosir i en la creu excèntrica emprada en rellotgeria) en l'òptica (els objectius) i en la química (suports de

⁴ GUBERN, R. *La mirada opulenta*. Barcelona, 1987. p. 146.



2. E. J. Marey, *Estudi de trajectòria*, 1886. Les cronofotografies de Marey concen- traven en un sol clixé el de- desenvolupament d'un movi- ment. La descomposició fotogràfica del moviment va ser el primer pas per a la consecució de la imatge cinè- tica cinematogràfica.

cel·luloide i emulsions fotosensibles), el cinema s'ha de contemplar en el marc de les ja citades descobertes tecnològiques que formen part d'una actitud més general de mirar. Cal recordar que la tecnologia per donar moviment a la imatge (el cinema va ser denominat en un principi la «fotografia en moviment») es va experimentar d'una forma quasi simultània en més d'un centenar d'aparells més o menys enginyosos, més o menys coincidents, a Europa i als EEUU. En realitat, només calia unir les desco- bertes de la cronofotografia amb els sistemes de projecció en pantalla (fig. 2).

El cinema, amb la seva particular capacitat de seleccionar i manipular l'espai i el temps es va convertir ràpidament en un espectacle, una indústria, un art i en el primer mitjà de comunicació de masses. La novetat d'aquest nou mitjà residí en la possibilitat de descomposició de la realitat visual dinàmica (en imatges fotogràfiques correlatives) i la seva recomposició o síntesi posterior en el moment de la projecció en pantalla. Si amb anterioritat ja hem comentat la dificultat d'aprendre a mirar les primeres fotografies, hem de parlar ara de l'ex-

trema dificultat de fer l'anàlisi en profunditat dels films. El cinema aporta una quantitat d'informació audio-icòno-cinètica com mai cap mitjà de comunicació ho havia fet fins el moment. Cal tenir en compte, a més a més, que aquesta informació ens arriba en forma d'allau, densa, impetuosa i fugissera, fet que deixa en suspensió momentània les possibilitats d'anàlisi detallada dels espectadors i desplaça la reflexió sobre l'obra als moments posteriors a la seva fi.

El cinema, nova tecnologia de la visió, obre el que Paul Virilio denomina l'estètica de la desaparició. Així com dels materials emprats en l'escultura i la pintura apareix l'obra, sorgeixen les formes i persisteixen en el seu suport, en el cinema un fotograma ha de desaparèixer per donar pas a un altre i així successivament, per arribar a conformar una imatge en moviment. El mateix passarà posteriorment amb les 625 línies de la TV i els pixels dels ordinadors. L'obra sorgeix del ràpid procés d'aparició i desaparició on la facultat de la persistència retiniana es fa imprescindible. La immaterialitat de l'obra cinematogràfica basada en una modalitat de

persistència cognitiva de la visió, posarà la primera pedra en la progressiva desmaterialització de les representacions audiovisuals que s'aniran desenvolupant al llarg de tot el segle xx.

Las transformacions en la mirada que l'aparició del cinema va provocar a principis d'aquest segle que s'acaba varen ser enormes. El cinema és una gran enganyifa que ja des dels primers moments es va viure i es va sentir com la més excitant de les realitats. I encara ara, per sort, continuem plorant, rient, esgarriant-nos o entenedrim-nos, davant d'un mer joc de llums i ombres. La *impressió de versemblança* es tal que en provoca fins i tot canvis físics (suors, tremolors, acceleracions del pols) quan «només» ens dona una percepció audiovisual de la realitat (dos sentits sobre cinc) i ens impedeix la percepció cinestèsica pròpia de la vivència dels esdeveniments *in situ*.

Una de les poques persones que va ser capaç de percebre les deficiències i distorsions que presentava el cinema en la seva aparent reproducció de la realitat i que, encara que molt impressionat, es va escapolir de l'exaltació del realisme que van provocar les primeres projeccions, va ser Màxim Gorki. Al 1896, i després de veure el programa dels Lumière a la Fira de Nizhni-Novgorod va escriure un article que començava dient: «Ahir vaig estar al Regne de les Ombres». Lúcidament, Gorki va desgranant les carències realistes del cinema. Parla d'un mon sense color i sense so on tot es d'un gris monòton. Afegeix textualment «No és la vida sinó la seva ombra, no és el moviment sinó el seu espectre mut»⁵ L'escriptor rus va posar els fonaments per les futures posicions antinaturalistes del cinema.

El cinema fragmenta, selecciona i dirigeix la nostra mirada. Encongeix o dilata els temps, es mou amb lleugeresa pels espais; mostra i omet. En el seu apassionament futurista, el jove realitzador revolucionari Dziga Vertov a l'inici dels anys vint afirmava que el ull de la càmera era molt més perfeccionat que l'ull humà perquè penetrava allà on no havia fet la mirada humana i perquè podia oferir una

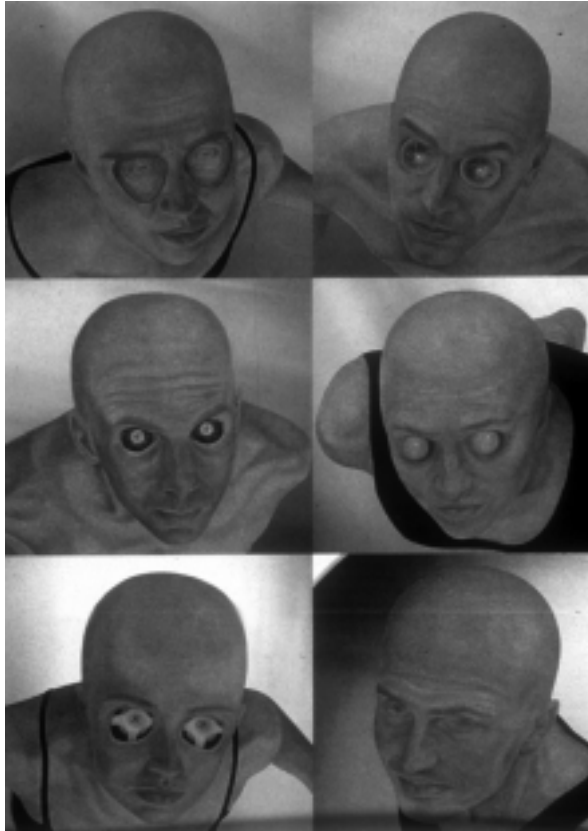
visió quasi simultània de punts de vista molt diferents. Tanmateix, Vertov va experimentar com l'estat dinàmic del moviment de les imatges s'uneix al dinamisme (que no és el mateix que velocitat) atorgat pel muntatge. El moviment reforça la impressió de versemblança de la imatge fotogràfica i el muntatge augmenta la convencionalitat d'un discurs cada cop més elaborat. Cal recordar, per una altra banda, que el cinema adquireix existència real en el moment de la seva representació en pantalla. Moments passats i antigues representacions, com també el futur, es perceben com el present, la qual cosa reforça encara més la implicació de l'espectador amb el que està passant en pantalla. Es la famosa «finestra oberta a la realitat» de la que parlen molts autors.

Però la imatge cinematogràfica també és capaç de generar valors conceptuals i de suggerir o transmetre idees. Darrera un film s'amaga tot un teixit de relacions i influències pròpies del pensament i sensibilitat de l'època de la seva realització. Efectivament, l'anàlisi d'un film, de qualsevol film, ens portarà a la forma de pensament que ha establert la tria de les imatges. Una tria significa selecció i abandonó dels components d'allò visible que serà sempre diferent en funció de l'evolució del pensament contemporani. Tanmateix (com tan bé ha demostrat Eisenstein), a través de determinades juxtaposicions d'imatges es poden crear conceptes que afavoriran la nostra reflexió sobre el món.

Si amb el cinema la mirada es va fragmentar, amb la televisió es va multiplicar.

En els seus inicis als anys 30, i degut a la seva limitació tecnològica, la TV només retransmetia en directe. No seria fins el 1957, amb l'aparició del magnetoscopi, que es va poder retransmetre en diferit després d'haver ordenat convenientment les imatges. La postproducció, és a dir, la facilitat de manipulació de les imatges i el seu muntatge, unida a la immediatesa i a la rapidesa de la seva difusió, són dos dels factors més renovadors que va aportar aquest nou mitjà. El llenguatge pròpiament televi-

⁵ LEYDA, J. *Kino. Historia del cine ruso y soviético*. Buenos Aires, 1965 (Londres, 1960) pp. 117-120.



3. Marina Núñez, *Sin título*, 1999. A finals del segle xx les tecnologies informàtiques no solament han trastocat la visió i la comprensió de l'entorn, sinó que també han plantejat la necessitat d'un pensament que superi els dogmatismes i ortodòxies i que sigui obert a la pluridisciplinarietat.

siu aporta riquesa i complexitat a la retransmissió dels esdeveniments. Al contrari que en el cas del cinema, l'adveniment de la TV es va veure afavorit per una àmplia experiència de comprensió de la imatge cinètica per part dels espectadors. Per una altra banda les característiques dels recursos del nou mitjà (l'específic televisiu) el van allunyar del llenguatge cinematogràfic, però a la vegada li van donar ales per l'establiment d'un de propi.

La mirada de l'espectador televisiu es multiplica fins a la sacietat, tendeix millor a l'omnipresència que no pas la de l'espectador al cinema i supera notablement la mirada natural (no mediatitzada) de la persona. En els reportatges televisius i en les retransmissions en directe, per exemple, s'obvien els espais virtuals propis del cinema com són el fora de camp i el contracamp. L'espectador cinematogràfic no deixa de ser conscient de l'existència d'un punt de vista (l'equivalent a la quarta paret en teatre) que va marcant constantment la distància que hi ha entre allò representat i la seva representació. El cinema, ja ho hem dit, és (re)presentació, mentre que l'omnisciència i agilitat de la càmera de TV provoca en l'espectador la sensació de ser testimoni directe d'allò representat.

Tal com s'ha apuntat anteriorment al parlar del cinema, la TV també ens dona informació sobre el pensament i la sensibilitat de l'època. Com diu Neil Postman, «la manera de conèixer una cultura és fixar-se en les seves eines de conversa», i una mica més endavant afegeix que «els mitjans de comunicació de què disposa una cultura tenen una influència dominant en la formació de les preocupacions intel·lectuals i socials de la cultura»⁶. Aquesta idea de Postman es basa en el famós aforisme de McLuhan *el mitjà és el missatge*, pel qual cada nou mitjà de comunicació aporta una nova orientació (que no determinació) per a l'expressió, el pensament i la sensibilitat.

Fa molts pocs anys de la rotunda incorporació dels mitjans informàtics en els nostres sistemes de comunicació. Però la seva incidència sobre la societat ha estat aclaparadora; la consciència d'aquest impacte provoca desconcert i ansietat davant el desenvolupament d'una cibercultura polidimensional. Pierre Lévy parla del «segon diluvi», Paul Virilio de «la política del pitjor». Abandonant les posicions extremes *d'apocalíptics i integrats*⁷ i les oscil·lacions entre *l'èxtasi i l'espant*⁸, tractarem d'apuntar algunes les

⁶ POSTMAN, N.: *Divertim-nos fins a morir*. Barcelona. 1990 (Nova York, 1985) pp. 16-17.

⁷ Títol d'una obra d'Umberto Eco publicada al 1965.

⁸ Títol d'una de I. Ramonet.

modificacions bàsiques que la cultura de la realitat virtual està provocant en la nostra percepció (la mirada) i en el nostre pensament (fig.3).

La virtualitat es un dels aspectes de les noves tecnologies de la comunicació que més desconcerta. Un terme majoritàriament desconegut per a una situació que es viu com una novetat que sembla que s'oposi a la «realitat». Tenim la impressió de què el món es desmaterialitza i es fa fonedís amb les tecnologies digitals de comunicació. Els conceptes d'espai i de temps que tant han pautat la societat i que, com hem vist, s'han anant modificant al llarg d'aquest segle, han saltat definitivament pels aires. Dels espais de llocs concrets, s'ha passat a un espai de fluxos mundials de gran labilitat; el temps s'ha esborrat en els nous sistemes de comunicació on el que compta és la immediatesa i la simultaneïtat. Paul Virilio adverteix com amb el reemplaçament del passat i del futur per un temps mundial i un present únic, correm el risc d'amputar les tres dimensions del temps cronològic en les que està inscrita la persona. Tanmateix apunta com l'adveniment d'aquest temps mundial únic creat per la comunicació informàtica «elimina la multiplicitat dels temps locals (i) és una pèrdua considerable de la geografia i de la història»⁹.

Però no desapareix el món en si mateix. El que desapareix és l'hegemonia de les formes històriques de representació de les coses, del paisatge, de les manifestacions de l'art... El nou entorn simbòlic de la cultura digital transcendeix, sense excloure'ls, els sistemes de representació històrics. Per exemple, un dels canvis més globals que han provocat les noves tecnologies de comunicació és el concepte del món, de la Terra. La idea d'un planeta inabastable i grandios s'ha vist reduïda al màxim. Juli Verne deia al segle passat que podia donar la volta al món en 80 dies, avui es pot donar en poques hores. La Terra es veu travessada i sobrevolada amb facilitat; la comunicació a través del ciberespai ens permet un accés ubicu i instantani (capacitats divines!) sense tenir en compte distàncies, espais o fronteres. La

imatge mental de la seva extensió s'està fonent. Paul Virilio destaca com a aquesta pèrdua de l'extensió de l'espai real —la globalització— li correspon una pèrdua de moviment del cos humà, i recorda que una de les més essencials llibertats és la llibertat de moviment.

No es pot considerar la virtualitat com oposada a la realitat. No és irreal però si inexistent i té poca afinitat amb allò fals i il·lusori. La virtualitat, espai de fluxos i atemporal, es «una forma de ser fecunda i potent que afavoreix els processos de creació, obre horitzons, cava pous plens de sentit sota la superficialitat de la presència física immediata»¹⁰. Així, no constitueix una alternativa a la realitat sinó que és una realitat en sí mateixa dins la qual nosaltres podem interactuar. Y aquí apareix una altra de les novetats que aporten les tecnologies: la interactivitat, la intervenció efectiva del usuari (ja no és espectador) en el procés i el final de l'obra. Un dels casos més extrems d'aquesta situació es dona en el videojoc on l'usuari esdevé l'autèntic protagonista de l'acció.

Eco deia que la cultura electromagnètica despertava actituds apocalíptiques o integrades, Virilio afegeix que davant l'allau cibernètic i la mutació global de civilització que en resulta, cal adoptar el paper de resistent o col·laboracionista. Una actitud oberta i alhora crítica ens impedirà de caure en situacions extremes. Avançar en aquest camp significa absorbir noves situacions i desprendre's d'altres sense oblidar que la tècnica no condiciona automàticament el futur de la humanitat. Si els avenços tecnològics de la Revolució Industrial van revolucionar la mirada del moment, les propostes inèdites de la Revolució de les Transmissions d'aquest canvi de segle alteren de nou la nostra percepció de les coses i obren, de ben segur, nous plans d'existència.

⁹ VIRILIO, P.: *El cibermundo, la política de lo peor*. Madrid, 1997 (París, 1977) p. 81.

¹⁰ LÉVY, P.: *¿Qué es lo virtual?* Barcelona, 1999 (París, 1995) p. 14.

Resumen

El final del segundo milenio es un buen momento para analizar la evolución de las formas hegemónicas de comunicación de dicho período: los medios audiovisuales. Las actuales tecnologías digitales han modificado los conceptos tradicionales de tiempo y espacio y, al mismo tiempo, han alterado la percepción humana, que ha debido adecuarse al nuevo espacio simbólico. Los audiovisuales (sean en soporte fotoquímico, electromagnético o en tecnología digital) han generado a lo largo del siglo XX nuevas formas, contenidos y comportamientos que han abierto, sin lugar a dudas, nuevas vías de expresión y nuevos espacios de conocimiento. Sin embargo, la actual situación del audiovisual debe entenderse en un amplio contexto de búsqueda de la «ampliación de la mirada», iniciada y desarrollada ya en el siglo XIX gracias a las tecnologías surgidas con la Revolución Industrial.

Abstract

At the close of the twentieth century we can analyse in a global way, the evolution of the forms of hegemonic communication of the period: the audiovisuals. Present computer technologies have deeply modified time and space concepts and, at the same time, altered the perceptive capacities of the human being, who has had to adapt to a new symbolic scene. Art, as well, generates new forms, contents and behaviours which undoubtedly open up, new ways of expression. But the new and current audiovisuals should be understood in the generic context of the search to enlarge our way of seeing, developed throughout the 19th Century thanks to new technologies of the Industrial Revolution.