

La rebelión de la mirada. Introducción a una fenomenología de la interfaz

Josep M. Català Domènech

El espectáculo es el capital a un grado tal de acumulación que se convierte en imagen
Guy Debord

Una de las características del lenguaje es que cuanto mejor se expresa más se hace olvidar
Maurice Merleau-Ponty

Hay un gesto tan habitual, tan aparentemente humano, que es necesario hacer un considerable esfuerzo para extraer del mismo esa naturalidad que lo emborrona y lo vuelve insignificante; pero la pugna es inevitable si queremos resituarlo en la esfera de la consciencia verdaderamente humana. Me refiero al gesto de colocar algo ante nuestros ojos, no tanto para verlo como para mirarlo.

A veces, cuando me tumbo en la cama para leer, mi gata me sigue y pretende instalarse sobre mi pecho, justo entre mis ojos y el libro que yo acabo de colocar ante ellos. Si bien es obvio que mi gata nada sabe del ejercicio de la lectura, no está tan claro que deba poseer el mismo grado de ignorancia en lo que concierne a la visión, precisamente ella que pertenece a una especie claramente inquisidora. Puede parecer por lo tanto sorprendente que el animal no sea capaz de calibrar la impertinencia que supone interrumpir la línea de visión que se ha establecido entre mis ojos y el libro que sostienen mis manos, y sin embargo no da la impresión de que a la gata le importe en absoluto el inconveniente y se echa a dormir como si para mi debiera ser lo mismo contemplarla a ella que al libro. Mi gata representa con su indiferencia la actitud de la propia naturaleza hacia las construcciones humanas, en este caso la de la mirada.

El gesto de colocar un libro ante los ojos no se encuentra tanto en el ámbito fenomenológico del ver como en el del mirar, y si bien la naturaleza ha previsto el complicado mecanismo de la visión, no parece que haya tenido ninguna responsabilidad en lo que se refiere al complejo ejercicio de la mirada. Por ello, si bien mi gata, como la mayoría de los animales, es una gran especialista en ver, resulta por el contrario una ignorante intrínseca en el mirar.

La facultad animal de ver es absolutamente pasiva: el animal ve todo aquello que se coloca en el campo de visión, y cuando la vista se ve atraída por algún elemento en concreto despliega una actividad suplementaria que consiste en concentrar la atención en el punto que es foco del interés inmediato. Pero en ningún caso se produce una verdadera mirada. Por ello es absolutamente impensable que en un animal, por inteligente que sea la especie a la que pertenezca, surja la noción de que su visualidad puede ser interrumpida. Para que algo así pudiera ocurrir, la acción de ver debería estar precedida de una intención y a ésta le debería seguir un gesto, ya fuera el de colocar algo ante los ojos o el de dirigir los ojos hacia algo expresamente y con la intención de ver solamente aquello. La mirada es pues una construcción compleja, compuesta de una voluntad y el gesto que pone en relación la vista con un determinado objeto cuyo interés precede subjetivamente a su visión propiamente dicha.

Es cierto que el diccionario distingue claramente entre las dos actividades, puesto que define *ver* como la acción de "percibir por los ojos los objetos mediante la acción de la luz", mientras que adjudica al *mirar* la función de "aplicar la vista a un objeto": es decir, en un caso un acto pasivo, en el otro activo. La diferenciación que establece la Real Academia es sin embargo mínima y no pretende trazar las fronteras de campos fenomenológicos drásticamente diversos, sino distinguir tan sólo entre gestos levemente diferenciados y prácticamente contiguos: ver sin prestar atención para de inmediato pasar a fijar la mirada en algún punto de interés. La Real Academia no ha detectado por lo tanto la soberbia construcción humana que supone la mirada y se ha detenido específicamente en el simple acto de ver que comparten todos los animales. Y sin embargo basta con tomar conciencia de la singularidad que supone en el campo de la fenomenología de la visión el hecho de sentir de pronto que alguien o algo nos impide ver aquello que queremos mirar, sensación que es inaudita en otras regiones de la vida, para darse cuenta de que nos encontramos ante una manifestación trascendental. Un animal podrá seguir con la mirada la trayectoria de un elemento interesante, podrá incluso sortear con todo su cuerpo en movimiento un obstáculo que se interpone entre él y el centro de interés, como puede ser por ejemplo otro animal al que está persiguiendo, pero nunca lo hará sólo para seguir viendo. El movimiento que un animal puede ejecutar con el cuerpo o parte del mismo para dejar un objeto fuera del campo de su visión con el fin de seguir viendo aquello que atrae su interés no es una verdadera mirada, sino la prolongación de un acto corporal en el mismo sentido: no es la vista la que se emplea sobre el mundo, sino todo el animal con la vista, y otros sentidos, al frente. La vista responde en este caso a necesidades del cuerpo globalmente considerado y por tanto acepta los campos de visión tal como se presentan: son las características de los mismos los que determinan el interés de la visión y no a la inversa, como sucede con la mirada humana. De ahí que no pueda darse en los animales la dicotomía entre una visibilidad dada y una visibilidad construida, como se da en el ser humano. Los obstáculos, en el animal, no lo son nunca para la vista, sino para el cuerpo en su totalidad.

De ahí la originalidad que supone un gesto como el de colocar algo ante los ojos para exponerlo expresamente a la inspección de la vista, un gesto que hace que ésta, de elemento de supervivencia pase a ser agente de conocimiento. El gesto, adscrito a la

mirada, de colocar un objeto ante los ojos debe anteceder forzosamente, pues, al de la propia escritura, que así se muestra en parte subsidiaria del mismo. Antes de que la mano procediera a inscribir un lenguaje visible sobre una superficie, es decir, antes de que pasara a objetivar los procesos reflexivos, se produjo la conversión de la vista en mirada, un proceso que suponía asimismo la delimitación de un campo visual susceptible de ser inspeccionado visualmente y de constituirse, por lo tanto, en receptáculo de los signos que expresan el pensamiento.

Tomando en consideración esta hipótesis, da la impresión de que la escritura surge para prolongar la mirada más allá de la propia mirada, hacia una región distinta a la que puede ofrecer la intención mimética de la imagen. Lo corrobora Žižek al hablar del efecto del registro simbólico sobre la mirada: “la emergencia del lenguaje abre un agujero en la realidad, y este agujero cambia el eje de nuestra mirada”. (1) Es decir, que la escritura, al quebrar la superficie reflectante de lo real pone ante la vista los mecanismos del pensamiento, pretende, en una palabra, homologar la función de ver a la de pensar. Una vez comprobado por la experiencia humana que la visión podía discriminar la realidad mediante la mirada (esa conjunción de intención, gesto y visualidad), el siguiente paso era convertir en expresivos los elementos de la realidad captados y asimilados visualmente por la mirada. De ahí que los lenguajes acostumbren a poseer una primera fase iconográfica, en la que se construye para la vista una realidad visual paralela y manipulable.

Lo cierto es que la civilización occidental no renuncia a esta homologación entre la imagen y el pensamiento hasta una fase bastante tardía de su desarrollo. Concretamente no lo hace hasta que, a principios del siglo XVII, Kepler, en su disputa con Robert Fludd, establece la diferenciación entre imágenes poéticas e imágenes didáctico-ilustrativas que sienta las bases del entendimiento posterior de las imágenes, corroborado en su momento por la filosofía cartesiana. Que ahora el prestigio de Kepler, avalado por el posterior desarrollo de la ciencia, sea infinitamente mayor que el del olvidado Fludd, un inglés perteneciente a la corriente del esoterismo neoplatónico que tanto auge experimentó en la cultura europea a partir del Renacimiento, no es ni mucho menos un fiel reflejo de la situación en que ambos se encontraban en el momento en que sus sistemas de pensamiento entraron en contacto. De la misma manera que Kepler se acercó a Fludd fascinado por las imágenes que se incluían en una obra de éste que descubrió por azar, (2) no parece que en ningún momento el filósofo inglés detectara el hecho de que estaba defendiendo una postura, la de la validez hermenéutica de las imágenes, que tenía los días contados. Si bien Kepler acusa a Fludd de hacer imágenes poéticas en el sentido de la *poesis* aristotélica, no por ello reniega aún de su utilización, aunque distingue significativamente entre lo que él denomina imágenes divertidas y las imágenes objetivas, siendo sólo por medio de estas últimas que los objetos del mundo son representados directamente en el alma: (3) “la visión está originada por la imagen de la cosa vista que se forma en la superficie cóncava de la retina”. (4) Con este postulado, Kepler extraía la imagen del ámbito de la mirada y la devolvía al de la visión, donde iba a permanecer, para la ciencia, hasta la era contemporánea. El gesto de la mirada se reservaba en su esencia para los textos, por más que la lectura no contemplase en su fenomenología ningún espacio que hiciera

honor a la complejidad del mirar, precisamente por pretender constituirse en puente que conectase la verdad con la razón, por encima de lo visible. En su momento, Galileo y Descartes desviaron respectivamente la noción de verdad de lo percibido y la trasladaron, el primero a las leyes físicas y el segundo, a las ecuaciones matemáticas. Se produjo así un corte epistemológico que separó la visión del conocimiento y, de ahí en adelante, cuando hubo que tratar de éste quedaba claro que debía abandonarse el campo de lo visible. Pero esto ocurría porque se consideraba a la imagen depositaria de los valores de la visión y no de los de la mirada. La ciencia, alimentada por las ideas cartesianas, ignoró los valores de aquella imagen-mirada que Fludd, con presupuestos erróneos, pretendía fundamentar, y se decantó en favor de una inocua e improductiva imagen-visión que no hacía sino repetir la inercia de lo real.

El retorno de lo simulado

El gesto de colocar algo ante los ojos para verlo expresamente, para ejercer sobre el mismo un proceso hermenéutico generado por la visión, no puede por tanto dejar de sorprendernos cuando le prestamos la atención que merece. Lo más curioso, si recordamos la anterior reflexión en torno al desasosiego que supone ver interrumpida la propia mirada, es que cuando ejecutamos el gesto de construirla, es decir, cuando levantamos un libro, una pintura o cualquier otro objeto para situarlo ante nuestros ojos, no estamos haciendo otra cosa que interrumpir nuestra visión.

Cumpliendo con un muy posmoderno peregrinaje y para fundamentar su célebre concepto de simulacro, Baudrillard se refirió a Borges, concretamente a la alegoría de aquel meticuloso emperador que en su obsesiva pretensión de obtener el mapa más detallado posible de su imperio consiguió finalmente que sus cartógrafos le confeccionaran uno que coincidía exactamente con el territorio, las formas del cual quedaron así cubiertas y anuladas por su propia representación. Con esta prevalencia ontológica del territorio frente a un mapa arruinado por el tiempo y con sus pedazos desperdigados sobre la superficie de aquel, se ha querido confeccionar, no tanto un juicio acerca de las imperiales omnipotencias, como una enseñanza sobre el peso que adquiere siempre lo real ante la inevitable levedad (y livianidad) de la imagen. La parábola sirvió a Baudrillard para introducirnos en una era, la contemporánea, en que “el territorio ya no precede al mapa ni lo sobrevive: es el mapa el que precede al territorio y lo engendra”, y añade que “si fuera preciso retomar la fábula, hoy serían los jirones del territorio los que se pudrirían lentamente sobre la superficie del mapa”. (5) Moraleja: una época que tolera a los fanticos mientras permite que se pudran los titanes, deja mucho que desear.

Pero lo que en su día pasó como la visión original y escalofriante de un nuevo Apocalipsis, no era otra cosa que la penúltima versión de un libelo contra la mirada tan antiguo como el mito de la Medusa cuya mirada convertía a los hombres en piedra, o la parábola de la mujer de Lot que por mirar se transformaba en estatua de sal. Con tan larga tradición a sus espaldas, no sorprende que Baudrillard continúe con la difamación afirmando que “detrás del barroco de las imágenes se esconde la eminencia gris de la política”, (6) aunque todos sabemos que nunca ninguna dictadura ha impedido ver, y

sin embargo todas han prohibido mirar.

Tanto la advertencia de Baudrillard como las anteriores admoniciones de Marshall McLuhan y Daniel Boorstin (7) son víctimas de la propia trampa de la cultura occidental que las ha engendrado, una cultura que ha ido arrinconando el concepto de imagen-mirada, emparentado con la ciencia, para permitir que se impusiera una concepción de la imagen cercana a la visión, es decir, que fuera, de tan natural, inocua. Esta noción mimética de la imagen ha sido proverbialmente gestionada por una tradición artística a la que los postulados de Leone Battista Alberti vaciaron en su momento de ideología y densidad epistemológica. Ni siquiera la irrupción furibunda de las modernas vanguardias consiguió romper este cordón umbilical que une los albores perspectivistas del Renacimiento italiano con el amanecer de la norteamericana realidad virtual del siglo XXI.

La cuestión es saber si esta paulatina sustitución de la realidad por su simulacro es intrínsecamente dañina o si, por el contrario, puede resultar a la postre tan beneficiosa como lo ha sido otro cambalache no menos famoso, el de la realidad por el texto, que no ha dejado de tener sus detractores, entre los que figuran nombres tan ilustres como el de Cervantes, quien a su Don Quijote le acusó de darse en exceso a la lectura y en consecuencia perder el mundo de vista. Si al final hemos aprendido a *ver* razonadamente aquellos libros que colocamos ante nuestros ojos y cuya lectura, no tan sólo no obnubila nuestra comprensión de la realidad sino que la acrecienta, nada nos impide pensar que la educación de nuestra mirada puede otorgar a los simulacros la facultad de añadir densidad a un mundo que por naturaleza carece de atributos y que cuando los adquiere social e históricamente, éstos son automáticamente negados por una estética ciega de tanto ver y poco mirar.

No iba, pues, tan desencaminado el emperador de Borges al demandar mapas tan monstruosos que anularan el territorio, puesto que de su existencia dependía la comprensión del mismo. Una vez el mapa se hubo extendido sobre el imperio, el crimen fue dejar que se arruinara, puesto que, como muy bien dice Baudrillard, para entonces no había más territorio que el mapa, aunque ello no ocurriera por una burda suplantación espuria, sino porque a través del mapa el territorio se hacía por vez primera plenamente inteligible. Era el momento de la verdadera conquista, aquella que no habían conseguido ni la política ni las guerras del emperador y que ahora sin embargo alcanzaban las maquinaciones siempre vilipendiadas de la representación. Por fin se hacía visible, y se confundía con él, toda la complejidad metafísica de un mundo en apariencia indiferente. De esta forma, ya no habría lugar para paradojas como la que propone Heinz von Foerster y según la cual “no se puede ver que no se ve lo que no se ve”. (8) En el ámbito de la imagen, la proverbial invisibilidad del significado se rinde ante una mirada plenamente inteligente.

Modelos para la mente

Si, como propone Derrick de Kerckhove, la estructura del teatro griego fue el primer

modelo del espacio mental de occidente, no cabe duda de que el segundo fue la cámara oscura y que entre ambos delimitan el espacio conceptual donde, a partir del Renacimiento, empezó a fraguarse la idea de sujeto que tuvo su culminación y su crisis con Nietzsche y Freud. La comparación entre ambas estructuras es muy ilustrativa. Mientras que en el teatro griego, si tomamos como ejemplo el de Epidauros, el espectador contempla en comunidad una representación cercada por los espectadores, en la cámara oscura, si nos atenemos al modelo de Athanasius Kircher, el espectáculo se ha privatizado y es un espectador individualizado el que lo observa de forma más distanciada, pero también con un mayor grado de focalización.

El teatro griego venía a formalizar una relación que partía de la mezcla indiscriminada del espectáculo y su público, cuando los coros se mezclaban con el mismo y convertía en óptico lo que había sido estructuralmente acústico. (9) En su recinto, el espectáculo era único para todos, si bien cada cual conservaba una relación individual con el mismo a través del mecanismo de identificación que delimitó Aristóteles. La identificación era el equivalente psicológico de la mirada que salvaba en la mente la distancia física que ésta constataba en el mundo físico. El trasvase de lo acústico a lo óptico significaba un proceso de racionalización, estructurado a través de la mirada, es decir, de una visión enriquecida mediante el proceso de identificación con el héroe y su tragedia. De la irracionalidad dionisiaca se pasaba a una organización apolínea en la que la irracionalidad se desplazaba hacia lo subjetivo: el caos desaparecía de la realidad, en la que se había experimentado como vivencia comunitaria, y quedaba reducido a un movimiento pasional de alcance semiprivado.

La cámara oscura fue, mucho más incluso que el teatro griego, una metáfora de la mente, en este caso la del empirismo, en la que se impone la paradójica presencia de un ojo interno capaz de observar la imagen del mundo que llega reflejada a sus oscuros rincones. Cuando un espectador entraba por lo tanto en una cámara oscura, era como si se internase en su propio cerebro y fuera capaz de contemplar el proceso de recepción de las imágenes del mundo en el mismo. De esta forma, ese espectador resolvía una paradoja con otra, al tiempo que acrecentaba su proceso de ensimismamiento. Pero la importancia de la mirada quedaba de esta forma disminuida, puesto que la imagen, al proyectarse sobre una de las paredes de la cámara oscura, parecía corroborar su clara independencia del observador, mientras mostraba estar directamente conectada con el mundo a través del haz de luz que la introducía en el recinto. La separación entre sujeto y objeto, cuyo inicio el teatro griego había formalizado, parecía pues fundamentarse plenamente con la cámara oscura, a pesar de que en éste caso todo el proceso se realizase en el interior de un dispositivo que aislaba tanto al sujeto como al objeto de la realidad exterior. De todas formas, la consolidación de este divorcio requería una conexión racional del sujeto con el objeto que sustituyese la relación empática de la dramaturgia aristotélica, pero curiosamente esta conexión surgió de rebajar la importancia de la mirada como relación entre ambos términos. Es decir que la cámara oscura fundamentó la distinción trascendental entre la *mirada* artística y la *visión* científica: una regida por las emociones; la otra por la razón.

De esta forma desaparecía cualquier trazo del juego de tensiones dialécticas entre unión

y disociación, entre identificación y distanciamiento, entre mirada y visión que se producía en el primer modelo mental y que la dramaturgia aristotélica pretendió resolver a su manera. Hubo que esperar a Brecht para que, a principios del siglo XX, éste desenterrara tales tensiones y quisiera resolverlas desde la perspectiva opuesta, con una dramaturgia expresamente no aristotélica. Pero ello no suponía tanto una novedad como una acomodación a los nuevos tiempos. La ciencia, que en su momento había establecido los límites de su territorio, dejando fuera del mismo al arte, regresaba ahora para hacerse con todo. La dramaturgia brechtiana, con su efecto de distanciamiento (*Verfremdungseffekt*), simétrico a la identificación aristotélica, no proponía realmente un nuevo modelo mental, sino que por el contrario no hacía más que fundamentar los presupuestos del modelo cartesiano, cuando éste ya había entrado en decadencia, a pesar de que la proliferación del espectáculo cinematográfico pareciese indicar todo lo contrario. (10)

De esta crisis del segundo modelo mental surge, pues, un tercer modelo y lo hace en el ámbito de la informática, a mediados del siglo XX, cuando Douglas Engelbart decide conjuntar un monitor de televisión y uno de esos ordenadores que hasta ese momento había sido completamente opacos, unas cajas negras de funcionamiento lineal que ejecutaban su recóndito cometido en el intervalo que iba del *input* al *output*. Aparentemente, el monitor permitía observar por primera vez un funcionamiento abstracto, el que se producía entre estos dos polos, pero para hacerlo no podía simplemente poner de nuevo en marcha el dispositivo de la ventana de Alberti, capaz de dejar ver el paisaje sin entrometerse en el mismo. No cabe duda de que el monitor de televisión era formalmente un sucesor de la ventana renacentista, con una compleja genealogía que había transitado por la pintura, el teatro y la pantalla cinematográfica, pero esta nueva ventana ya no conectaba, como su antecesora, con la superficie visible del mundo, sino que lo hacía, aparentemente por vez primera, con la verdad escondida detrás de la misma, es decir, con las maquinaciones de aquel lenguaje mediante el cual, según Galileo, estaba escrito el libro del universo: las matemáticas. Pero si bien momentáneamente la pantalla se pobló de paisajes intrínsecamente numéricos, patrocinando hiperbólicamente una estética emparentada con la ruptura que había supuesto el arte abstracto con respecto al realismo y dando con ello la impresión de que se trataba simplemente de auspiciar un ejercicio de *ver*, lo cierto es que pronto se impuso la necesidad de *mirar* y se dio paso a la metáfora, es decir, a una construcción de la mirada. Con ello se pusieron los fundamentos del tercer modelo mental, que hoy se conoce como interfaz.

El concepto de interfaz, que en sus inicios fue entendido como “el hardware y el software a través del que el ser humano y el ordenador se comunican, y que ha ido evolucionando hasta incluir también los aspectos cognitivos y emocionales de la experiencia del usuario”, (11) es de una trascendencia tan acusada como la que en su momento alcanzaron el teatro griego y más tarde la cámara oscura, y guarda con ellos esta relación genérica que he comentado: los tres son modelos de la mente y configuran el imaginario de una determinada epistemología. Pero sería un error no comprender el cambio que la interfaz supone con respecto a los modelos anteriores y creer que se trata simplemente de la prolongación de una dramaturgia cuya operatividad se quiere tan

prolongada que se acaba considerando de carácter ontológico. Así, Brenda Laurel, en su ensayo ya clásico donde equipara el ordenador con el teatro, efectúa una serie de planteamientos que delatan cierto concepto inmovilista de la imaginación que no está demasiado lejos de resultar patético por el marco tradicionalista en el que se inscribe:

“Los ordenadores son teatro. La tecnología interactiva, como el drama, ofrece una plataforma para representar realidades racionales en las que determinados agentes ejecutan acciones con cualidades cognitivas, emocionales y productivas (...) Dos mil años de teoría y práctica dramática han sido dedicados a una finalidad que es remarcablemente similar a la incipiente disciplina del diseño de la interacción entre el ser humano y el ordenador: concretamente, crear realidades artificiales en las que el potencial para la acción está enriquecido cognitivamente, emocionalmente y estéticamente”. (12)

La interfaz es un espacio virtual en el que se conjuntan las operaciones del ordenador y el usuario. En este sentido es cierto que pone en funcionamiento los dispositivos aristotélicos de la identificación, puesto que lo que sucede en el espacio de la interfaz está regido por las metáforas visuales, y por lo tanto parte de ese funcionamiento se refiere a la vertiente emocional y subjetiva del arte. Pero, por otro lado, esta subjetividad está representada, o puesta en evidencia, para la mirada, y no busca la recepción pasiva del usuario, sino su actuación. De ello se deriva que, paralelamente a la comunión empática que se produce a través de la observación pasiva, espectacular, del juego metafórico, la interfaz proponga también una necesaria distanciación de carácter didáctico, capaz de activar la mirada del usuario, que podrá, de esta forma, actuar en el núcleo de la máquina. Ahora bien, no termina aquí el tráfico de equivalencias, puesto que, en cierta medida, la interfaz también permite convertir la básica pasividad de la identificación en una función activa, de la que aquella sólo acostumbra a disfrutar, pasajeramente, en su culminación catártica. A la vez, genera también la operación contraria que consiste en diluir la irracionalidad de este momento catártico en el ámbito de la visualidad metafórica, que es de carácter espacial. La catarsis pasa así, de ser un resorte emotivo incontrolable por el espectador, a convertirse en una representación en continua metamorfosis dirigida por la mirada del usuario, mientras que, a su vez, el factor distanciador que propone esta imagen se impregna de una tensión identificativa que al no acabar de resolverse mantiene aquella en constante efervescencia. (13) Se trata, en definitiva, de un juego dialéctico entre objetividad y subjetividad que ya recorría los fundamentos de la estética cinematográfica, pero que ahora adquiere definitiva operatividad y se adentra por territorios inexplorados por la dramaturgia fílmica.

En la interfaz se conjugan, pues, dos mundos antagónicos y dos dramaturgias igualmente opuestas, que ahora pueden trabajar conjuntamente, de la misma forma que otra de sus características destacadas es que, en su terreno, las operaciones matemáticas se transforman en estética y ésta en operaciones matemáticas. Concluyendo: la interfaz es un dispositivo capaz de reunir en su actuación dos pares de paradigmas de crucial importancia: por un lado, el del arte y el de la ciencia, en cuya escisión se ha basado gran parte de la cultura contemporánea, y por el otro, el de la tecnología y el humanismo, de cuya dialéctica se ha alimentado, tanto positiva como negativamente, el

imaginario del siglo que termina. Es en este sentido que la interfaz se constituye en una herramienta de futuro, capaz de articular, no tan sólo un funcionamiento práctico, sino de fundamentar también todo un imaginario de indudable complejidad.

Con la interfaz se objetiva definitivamente la mirada y todos sus dispositivos. Se trata, por supuesto, de un espacio escénico como indica Laurel, pero en ningún caso esta escena es aristotélica, como no podía ser de otra manera, después de un siglo de dramaturgia cinematográfica y con el trabajo subterráneo que efectúa constantemente el lenguaje publicitario en la imaginación contemporánea. En la interfaz, la figura del espectador sucumbe a sus propias maquinaciones, puesto que éste, como usuario, se construye constantemente a sí mismo, en la medida en que sus acciones determinan el mundo en que ellas mismas son posibles y operativas. El mecanismo ya lo había intuido Benjamin, cuando en los albores de la era de la tecnología de masas exploró el surrealismo como la última instancia de la inteligencia europea y llegó a la conclusión de que estaba formando “un ámbito de imágenes que no se puede ya medir contemplativamente”. (14) Sólo que, esa instancia que Benjamin entendía como postrera, se ha revelado finalmente como poseedora de un paradójico aliento de futuro:

“La physis, que se organiza en la técnica, sólo se genera según su realidad política y objetiva en el ámbito de las imágenes del que la iluminación profana hace nuestra casa. Cuando cuerpo e imagen se interpenetran tan hondamente que toda tensión revolucionaria se hace excitación corporal colectiva y todas las excitaciones corporales de lo colectivo se hacen descarga revolucionaria, entonces y sólo entonces se habrá superado la realidad tanto como el *Manifiesto Comunista* exige”. (15)

La paradoja, raíz de toda una serie de claroscuros, reside en el hecho de que esta destilación revolucionaria ha acabado produciéndose en el seno de un capitalismo multinacional desorbitado. La interfaz se revela así como un modelo que reúne tendencias que, si en un principio parecían contrapuestas, ahora demuestran ser indicios de corrientes subterráneas de mucho mayor calado y que en realidad convergían. No entra dentro de los planes de este artículo contemplar las contradicciones sociales y políticas que este modelo mental, como los anteriores, pone al descubierto cuando se examina con detenimiento: al fin y al cabo, las funciones de cualquier modelo deben entenderse como primordialmente sintomáticas y no como apologéticas. Pero no estará de más hacer notar que muchas de las relaciones sociales contemporáneas adquieren las conformaciones que muestra básicamente la interfaz, lo que no deja de probar su validez como modelo. Así en un reciente artículo apreciado en un periódico, Jean-Paul Fitoussi, al comentar las características de la nueva economía, dice lo siguiente:

“Al fin se ha encontrado la piedra filosofal, bajo la forma del surgimiento de un nuevo agente económico, figura del futuro inscrita ya en el presente: el trabajador capitalista, especie de síntesis individualista entre el socialismo y el capitalismo. En cierto modo, se trata de la interiorización del conflicto de clase, ya que, al parecer, no existe un tercer explotador. ¡La autoalienación resultante dejaría como única libertad al individuo el dar lo mejor de sí mismo!”. (16)

Esta síntesis perversa, que funciona siguiendo las formulaciones de las que es imagen la interfaz, nos advierte que la realidad ha dejado atrás su proverbial sencillez, aquella que la cámara oscura, por ejemplo, pretendía emblematizar. La interfaz, en este sentido, anuncia una complejidad mucho mayor, pero esta complejidad desaparecería si entendiéramos que la sintonía de los dispositivos de la interfaz con las características de la modernidad (o la posmodernidad) es garantía suficiente de una absoluta solidez ética de ambas. En otros momentos de la historia, por ejemplo mientras perduró la mirada unidimensional de la Ilustración, la nitidez del modelo podía servir de fundamento del mismo, así como de lo modelado: el trabajo de la metáfora desaparecía tras el óptimo funcionamiento de una de sus apariencias, destinada precisamente a la ocultación. Pero una época como la nuestra que nace, con Nietzsche, en el ámbito de la sospecha, no puede permitirse eludir la duda sobre sus propias construcciones, aunque tampoco pueda, como hubiera querido Adorno, simplemente demonizarlas. Es por ello que, así como las estructuras del teatro griego y de la cámara oscura eran capaces de darnos una imagen clara de determinado funcionamiento mental (que a la postre era también social), no sucede lo mismo con la interfaz, cuya visualidad aparece difuminada por el continuo cambio de posiciones de los elementos que la configuran. Quizá debamos acabar aceptando que esta visualidad borrosa es precisamente el icono más claro de una mentalidad que ha dejado atrás el limpio movimiento de los mecanismos para entrar en el complejo y cambiante entorno del fluido electrónico. Un nuevo entorno en el que el rudo enfrentamiento de las polaridades contrapuestas deja paso al hechizo que destilan todos los mestizajes, el cual no está, por supuesto, exento de peligros.

Próxima estación, Lacan

Con la interfaz entramos en una verdadera epistemología de la mirada que supera mediante una operatividad inmediata el lastre de su intrínseco *voyeurismo*. Finalmente, el objeto proverbialmente situado ante los ojos salva la distancia que los separa de ellos, pero no lo hace sólo mentalmente como antaño, sino configurando un espacio complejo en el que las estructuras óptico-performativas se conjuntan con dispositivos paradramatúrgicos que tienen sus raíces en la psicología individual y en las representaciones del imaginario social.

Una de las características más sobresalientes de nuestra cultura es la materialización de los procesos del inconsciente a través de los medios de comunicación. Como dice Fredric Jameson, “el eclipse del tiempo interior (...) quiere decir que estamos leyendo nuestra subjetividad en las cosas externas”. (17) La última polémica desatada por Sloterdijk, y que ha hecho que Habermas sacara por enésima vez la caja de los truenos, se refiere precisamente a esta realidad: el posible fin, no tanto del humanismo, como del caldo de cultivo humanista en el que se fundamentaban las sociedades occidentales, que “ya no puede ser suficiente para mantener unidos los vínculos telecomunicativos entre los habitantes de la moderna sociedad de masas”. (18) No deja de ser ridículo rasgarse las vestiduras ante la constatación de que algo ha cambiado después de un

siglo de transformaciones tecno-sociales que han creado un nuevo paisaje humano, absolutamente distinto al anterior, el cual, a pesar de su desaparición empírica, parece que todavía fundamenta gran parte del imaginario de occidente. Sin querer entrar en la polémica, ni suscribir a rajatabla el giro anti-humanista de Sloterdijk, creo que debería ser suficiente con detectar la formación de un nuevo modelo mental para aceptar la necesidad de un cambio de planteamientos, incluso para una posible defensa del humanismo.

Si posee la calidad de modelo mental que le he adjudicado, la interfaz tiene que ser capaz de poner de manifiesto los elementos más destacados del imaginario epistemológico contemporáneo, como hemos visto que hacía en el caso de aquellas configuraciones sociales más publicitadas por corresponder al funcionamiento de la idea hegemónica de realidad social. (19) Pero su configuración se refiere también a la decisiva y creciente simbiosis contemporánea entre el ser humano y la máquina, de la que se deriva el no menos trascendental proceso de exteriorización de la subjetividad mencionado antes y que configura en gran medida los procesos de construcción de la identidad en el seno de nuestras sociedades multimediáticas.

El fenómeno ya fue detectado en su momento por Lacan, cuya presunta charlatanería se va viendo transformando en verdad necesaria, a medida que tomamos consciencia de la complejidad del mundo que habitamos y de la necesidad de herramientas para explicarla. Para Lacan, el yo no percibe cosas, sino imágenes “que una vez inscritas en el yo, una vez recibidas por el yo, van a convertirse en la sustancia del yo. Es decir que entre el yo y el mundo se extiende una única dimensión, una sola dimensión continua, sin partición alguna, sin ruptura, que llamamos: dimensión imaginaria”. (20) En pocas palabras, el espacio de la interfaz. De la misma manera que Žižek está poniendo de manifiesto la ineludible importancia hermenéutica de Lacan, cuando, en lugar de plantearse la tradicional tarea de pretender explicar un objeto (en este caso, la cultura popular) mediante una teoría (el psicoanálisis lacaniano), emprende la operación inversa de explicar a Lacan mediante la cultura popular, (21) también la concordancia de algunos de los presupuestos de Lacan con las configuraciones de la interfaz sirven de prueba para determinar el ajuste de ambos con la realidad de la fenomenología social contemporánea. Sobre todo cuando comprobamos que esta dimensión imaginaria que coagula el yo con las imágenes, y que la interfaz exterioriza y por lo tanto convierte en objetivamente operativa, corresponde a ese dominio de la imagen que, como he dicho, había detectado Benjamin y en el que “se anulan la distancia y las fronteras entre sujeto e imagen, en tanto que el sujeto mismo ha penetrado en el espacio de la imagen, al participar en él con su propio cuerpo”. (22) Toda esta batería de síntomas que va destilándose a lo largo del siglo XX y que, en un momento determinado, toma cuerpo en un dispositivo tecnológico como la interfaz, esculpe la fenomenología del sujeto contemporáneo, que está formada inevitablemente por las cualidades del objeto, de la misma manera que la configuración de éste no puede prescindir ya de los reflejos de aquel. Y de la misma manera que la metafísica emanada de la cámara oscura se desvaneció en la concreción operativa del aparato cinematográfico (siguiendo los pasos de un idealismo aristotélico que en su momento cuajó en la materialidad de la cámara oscura), también la hermenéutica compleja de la

tecnosociedad, tan denostada por la crítica anglosajona y sus seguidores, (23) se ha hecho verdad en una tecnología que hoy resulta irrecusable. Recordemos, sin embargo, que el cine no fue en absoluto el simple puerto de llegada del sujeto cartesiano, fundamentado en el dispositivo de la cámara oscura, sino que su fenomenología significaba el arranque de las complejas fenomenologías posteriores, por lo que no conviene circunscribir la importancia de la interfaz al hecho de que materialice simplemente las intuiciones que le preceden. En realidad, el trabajo está todavía por hacer.

Notas:

(1) Zizek, Slavoj. *Mirando al sesgo*. Barcelona: Paidós, 2000. Pág. 31.

(2) Se trataba de *Utriusque Cosmi Maioris scilicet et Minoris Metaphysica, Physica Atque Technica Historia* (1617).

(3) Westman, Robert. S. "Nature, Art, and Psyche: Jung, Pauli, and the Kepler-Fludd polemic". En: Vickers, Brian (ed.). *Occult and Scientific Mentalities in the Renaissance*, Cambridge: Cambridge University Press.

(4) Kepler, citado por Westman, *op. cit.*

(5) Baudrillard, Jean. *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós, 1987. Pág.10.

(6) *Op. cit.* Pág. 16.

(7) Puede decirse que Boorstin dio la primera voz de alarma ante el advenimiento posmodernista del temido mundo de las imágenes en su libro de 1961 *The Image: A Guide to Pseudo-Events in America*. Para una introducción a la historia de este prejuicio ver: Durand, Gilbert. *Lo imaginario*. Barcelona: Ediciones del Bronce, 2000; y Tomás, Facundio. *Escrito, pintado*. Madrid: Visor, 1998.

(8) Citado por Niklas Luhmann en "¿Cómo se pueden observar estructuras latentes?" (Watzlawick y Krieg. (eds.). *El ojo observador*. Barcelona: Paidós, 1994)

(9) Smith, Christopher. "From Acoustics to Optics: The Rise of the Metaphysical and the Demise of the Melodic in Aristotle's Poetics". En; Michel Levin, David (ed.). *Sites of Vision*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 1999.

(10) Hablar de las características fenomenológicas del cine, que complican enormemente la pretendida simplicidad de la cámara oscura, está fuera del alcance de este artículo.

(11) Laurel, Brenda (ed.). *The art of human-computer interface design*, Addison-

Wesley, Co, 1994, Pág. XI.

(12) Laurel, Brenda. *Computers as Theatre*. Addison-Wesley Publishing Co. 1993.

(13) Donde mejor se observa este canje dialéctico es en los videojuegos, cuya evidente simplicidad no es más que la antesala de futuras complejidades.

(14) Benjamin, Walter. *Iluminaciones I*, Madrid: Taurus, 1971. Pág. 60.

(15) *Op. Cit.* Pág. 61-62.

(16) Fitoussi, Jean Paul. “Cosas dichas de soslayo”, *El País*, 31 de octubre de 2000. Pág. 15.

(17) Jameson, Fredic. *Las semillas del tiempo*. Madrid: Editorial Trotta, 2000. Pág. 22.

(18) Sloterdijk, Peter. *Normas para el parque humano*, Madrid: Siruela, 2000. Pág. 28.

(19) Estas ideas hegemónicas, no nos confundamos, no son realmente modernas, sino que surfean sobre los dispositivos verdaderamente innovadores para preservar disposiciones de poder muy antiguos.

(20) Nasio, Juan David. *La mirada en psicoanálisis*. Barcelona: Gedisa, 1994. Pág. 27.

(21) Zizek, *Op. Cit.*

(22) Weigel, Sigrid. *Cuerpo, imagen y espacio en Walter Benjamin*. Barcelona: Paidós, 1999. Pág. 50.

(23) Me refiero a la polémica desatada por Alan Sokal y su adlátere Jacques Bricmont, que, si algo ha puesto de manifiesto, es la miseria intelectual de un conservadurismo contemporáneo, el que representan los denunciantes, que pretende ocultar su inanidad tras cierto disfraz de progresismo. Es muy sintomático que su infausto libelo *Imposturas intelectuales* haya sido rápidamente traducido a todos los idiomas, y comentado por todos los columnistas de pro, que no se enteran de nada, mientras que la respuesta al mismo (de muy distinta categoría intelectual), *Imposturas científicas*, no ha conseguido traspasar las fronteras de la lengua francesa.



