

Imaginario Espacio-temporal en la Era Digital: Antecedentes Artísticos

M. Luisa Gómez Martínez

Correo electrónico: marisagmz@gmail.com

Institución: Universitat de Barcelona

Mesa: Memoria y Tecnoarte

Como sabemos, el desarrollo y aplicación de medios tecnológicos ha transformado en los últimos años el panorama cultural occidental. Así, la omnipresencia del ordenador como herramienta de trabajo y creación, junto con las posibilidades de interconectividad y telecomunicación casi ilimitadas dadas fundamentalmente por la expansión de Internet, han generado nuevos modos de interacción, de producción, de gestión de datos, etc., que caracterizan a la que se ha denominado por ello Sociedad Red (Castells) o Sociedad de la Información.

Sin embargo, podemos señalar cómo estas transformaciones prácticas tienen consecuencias más profundas a nivel cultural dentro de esta sociedad interconectada. Una de ellas, fundamental y señalada por muchos estudiosos de las relación cultura-nuevas tecnologías, sería la transformación de nuestra relación con los conceptos tradicionales de espacio y tiempo.

Así, la telecomunicación mediada por ordenador ha modificado la manera en que los experimentamos, pensamos y representamos, generando un nuevo imaginario espacio-temporal donde las nociones de espacio y lugar se desdibujan, y donde la noción de tiempo como duración ha cedido a la primacía del "tiempo-ahora". Esto da lugar a una creciente complejidad de los modelos de espacio-temporales que podríamos definir en términos de "superposición": a los espacios reales en los que desenvolvemos nuestra vida se superpone un espacio virtual, el Ciberespacio, a través del que nos comunicamos y gestionamos nuestra información. Del mismo modo, a los múltiples tiempos de nuestra experiencia y existencia se superpone la noción de un Tiempo Real, el tiempo de la simultaneidad y del acceso al espacio virtual. Dicha superposición, que se manifiesta a través de la ubicuidad y simultaneidad dadas por la aceleración y compresión (D. Harvey) del espacio-tiempo en función de las telecomunicaciones, determina unos modos de percepción fragmentaria de la realidad.

Las prácticas artísticas, que han adoptado los medios tecnológicos como forma de expresión, recogen esta nueva relación con el espacio y el tiempo, tanto en cuanto a sus posibilidades de experimentación, ampliando los modos en que el espectador puede percibirlos según este modelo de fragmentariedad, como en cuanto a su reflexión sobre ellos, mediante sus discursos icónicos.

Sin embargo, aunque nos hemos referido a un modelo espacio-temporal ligado a las posibilidades de telecomunicación digital, los fenómenos de aceleración y compresión del espacio-tiempo pueden rastrearse desde mucho antes de la existencia de las tecnologías digitales, aunque ligados a lo tecnológico. Así, podemos ver cómo el imaginario entorno a las nociones de simultaneidad y ubicuidad se desarrolló ya con las primeras formas de telecomunicación. Del mismo modo, la noción de Ciberespacio entendido, en relación a la experiencia del espacio-tiempo, como espacio virtual que se superpone al real, estaba ya latente en formas anteriores de comunicación. Tanto la experiencia de la ubicuidad y la simultaneidad como la noción de espacio virtual fueron plasmados de diversos modos en la representación artística antes del desarrollo de las tecnologías digitales.

Así, para comprender los rasgos del imaginario espacio-temporal en la era digital y sus implicaciones en las prácticas artísticas contemporáneas en tanto que su representación, será necesario tener en cuenta el papel de las prácticas artísticas anteriores que, en función de los medios tecnológicos existentes, comenzaron a conformar dicho imaginario y a sentar algunos de los precedentes de la reflexión actual sobre el espacio-tiempo que después impulsarían las tecnologías digitales.

De este modo, lo que se pretenderá en la comunicación definitiva es desarrollar una génesis de los modelos espacio-temporales actuales a través de los modelos de prácticas artísticas anteriores, tanto en los que se refiere a la noción de espacio virtual como a la estética de lo fragmentario. Para ello, me centraré en las prácticas artísticas ligadas al audiovisual ya que son, por un lado, las que reflexionan directamente sobre el tiempo puesto que éste es modo intrínseco de representación, y por otro, las que más han contribuido a la ampliación de la experiencia espacio-temporal y a la adaptación de la percepción a lo simultáneo a través de la instalación y otras estrategias de presentación.

Ciberespacio primitivo

La noción de Ciberespacio surgiría de la tendencia general a la aceleración- entendida como un acortamiento del tiempo necesario para desarrollar cualquier proceso, sea recorrer un distancia, realizar cálculos complejos o transmitir una determinada información- dada por las tecnologías, ya desde la introducción de los medios

de transporte y comunicación a finales del siglo XIX. Con respecto a la noción de espacio-tiempo, esta aceleración se manifiesta, como ya hemos dicho, en forma de compresión espacio-temporal. Así, la compresión temporal tendría su máxima expresión en la simultaneidad, que ha existido siempre, pero que no fue experimentada conscientemente hasta el siglo XIX con la introducción de la hora oficial, el surgimiento de la Teoría de la Relatividad y el desarrollo de las telecomunicaciones, que permitieron, además, su experimentación material.

La compresión espacial, dada también por las posibilidades de comunicación a distancia y en tiempo real, consistiría por ello, como dice Virilio, en una supresión de las distancias geográficas en favor del tiempo de la vida, es decir, que el tiempo simultáneo se impone al espacio real. Sin embargo, a pesar de la posibilidad de eliminar las distancias geográficas en la comunicación, como es obvio, el espacio físico-real no desaparece en favor del tiempo real. Podríamos considerar que se transforma, en nuestro imaginario- a causa de la experiencia de la simultaneidad- en un espacio diferente: un espacio virtual, que, con la aparición de las tecnologías digitales e informáticas, se ha convertido en Ciberespacio. Dicho de otro modo, puesto que, debido a las telecomunicaciones, perdemos la noción de la distancia física y temporal, convertimos ese diferencial de espacio y tiempo en una especie de “abstracción mental”.

Un ejemplo de esto podría ser una conversación telefónica, en la que se crea en un espacio que no es en el que nos encontramos nosotros o nuestro interlocutor, sino que es algún lugar intermedio, un espacio virtual (Mirzoeff). Como dice M. Krueger: “Nuestro concepto de *lugar* se basa en la capacidad de comunicarnos. En otras palabras, el lugar creado por el acto de la comunicación no es necesariamente el mismo que en los extremos de la conexión, porque hay información en cada extremo que no se transmite. El *lugar* se define por la información disponible comúnmente para ambas partes. Hay una tendencia definida a expandir el sentido de estar en el mismo lugar. Lo podemos ver en el desarrollo de los sistemas de transmisión desde el Código Morse hasta el teléfono, la radio, la TV en blanco y negro y por fin la TV en color. Cada uno de esos sistemas de difusión y propagación nos permite percibir desde lejos sucesos de un modo más completo que con su predecesor”.

Aunque la noción de Ciberespacio- que surgió en 1984 a partir de la novela *Neuromante* de Gibson- como hemos dicho, está ligada a la comunicación digital, en base a estas ideas podríamos decir que las telecomunicaciones no digitales, como las citadas por Krueger, suponen una forma primitiva de Ciberespacio o espacio virtual como proyección mental del espacio real. De hecho, M. Krueger representa esta noción de Ciberespacio como lugar de comunicación en su proyecto VIDEOPLACE (1974), un dispositivo de videoconferencia en el que las imágenes de vídeo de todos los interlocutores se presentaban juntas en un espacio de video compartido, una sala física, visible para todos.

Antecedentes del espacio-tiempo fragmentado: Modelos de representación y Estrategias Narrativas

La percepción fragmentaria del espacio y el tiempo tiene sus orígenes también en la tendencia a la aceleración y la compresión del espacio-tiempo y, como hemos dicho, en las nociones de ubicuidad y simultaneidad que éstas generan. Así, si pensamos en los medios de transporte, un viaje en metro, por ejemplo, puede darnos una visión fragmentaria del espacio urbano que revierte en nuestro imaginario de ciudad.

Esta estética de la fragmentariedad que domina los modelos de percepción espacio-temporal actual puede rastrearse en los medios audiovisuales ligados a la expresión artística desde las formas de codificación del tiempo y el espacio llevadas a cabo por el cine- a través del montaje- en tanto que primera forma de representación de la imagen en movimiento y, por tanto, primera forma de representación de la imagen en el tiempo. Obviamente, estas formas de representación del espacio y el tiempo estaban latentes en las prácticas de la vida cotidiana ligadas a los medios de transporte y comunicación que estaban, al mismo tiempo, transformando la visión del mundo.

Pero fueron las prácticas video-artísticas desarrolladas a partir de los años 60 las que más impulsaron la superposición de espacios y tiempos a través de su percepción simultánea con el empleo de multi-pantallas y otras estrategias como la asincronía de la imagen y la banda sonora. Este modelo de experimentación con la percepción espacio-temporal continuó desarrollándose con otras prácticas de cine expandido y experimental. Sin embargo, la transformación del imaginario espacio-temporal no responde únicamente a las estrategias de presentación de la imagen audiovisual más allá de la pantalla, en la que se incluye también la progresiva importancia que adquiere la interactividad, que- desde el punto de vista de la experiencia del espectador-modifica, a través de la inclusión de la noción de Tiempo Real, sus relaciones con el espacio-tiempo del objeto artístico. Así, en la línea de la codificación de la representación del espacio-tiempo iniciada por el cine, la estética fragmentaria de la videocreación implica también nuevas estrategias narrativas que afectan a la relación con el espacio y el tiempo y que incluyen su manipulación y distorsión.

Así, podemos considerar que estas prácticas estrictamente artísticas, junto con otras formas de experimentación espacio-temporal vinculadas a otros medios de comunicación- como el *zapping* como forma de consumo televisivo- prefiguraron de algún modo las formas de consumo fragmentario de la información en el espacio y el tiempo que hoy experimentamos, por ejemplo, en nuestro acceso al Ciberespacio mediante su

representación en la pantalla a través de un sistema de ventanas simultáneas donde se superponen los diferentes espacios y tiempos dados por la información textual, fotográfica o audiovisual a la que tenemos acceso y que consumimos de modo fragmentario.