

¿Qué me han representado y me representan los *media*?

Gianfranco Bettetini

Profesor ordinario de Teoría y Técnica de las Comunicaciones de Masa en la Facultad de Ciencias Lingüísticas y de Literatura Extranjera en la Universidad Católica de Milán, donde también es director de la Escuela Media de Comunicación y Espectáculo. Se ocupa de una veintena de temas ligados a la relación entre comunicación y sociedad. Su actividad de investigación cubre sectores muy diversos, desde la reconstrucción crítica de la historia de la televisión en Italia hasta el escenario europeo de la neotelevisión, desde la industria cultural a las nuevas tecnologías.

*Ha sido Profesor invitado en la Universidad de Lodz, Katowice y Cracovia (Polonia), en la UNAM (Ciudad de México), Piura (Perú), Pamplona (España). Es miembro del consejo científico del Instituto Gemelli-Musatti para los problemas de la comunicación. Es responsable del programa Sócrates que involucra a Italia, Alemania, Francia y Portugal. Colabora con la revista *Semiótica* y con el grupo de trabajo de Thomas Sebeok en la Universidad de Indiana (USA). Ha sido Secretario General de la Asociación Internacional de Estudios Semióticos (IASS) en los años 1979-1984.*

1. Representación

El concepto de «representación», como es notorio, interesa a las ciencias semióticas y, en general, a las ciencias humanísticas desde diversos puntos de vista: como operación cognitiva por medio de la cual un objeto (material o mental) resulta más o menos claramente presente en la conciencia; como contenido mental intuitivo, distinto de la percepción por el hecho de que su objeto está ausente; como *restitución* visible/perceptible de una realidad mediante signos de naturaleza diversa.¹ Aunque las reflexiones sobre el signo y sus procesos de significación hubieran atravesado toda la historia del pensamiento occidental –y, en parte, también del oriental?– es a fines del siglo XVIII/siglo sísigo y en los primeros decenios del XIX que se va afirmando una disciplina nueva, específicamente focalizada sobre estos aspectos del proceder humano (y animal), que en la segunda parte del siglo XX estará definida como semiología y luego como semiótica.

Traducción: Paula Cannova

Revisión Técnica: Mariel Cifardo / Nora Minuchin

Saussure, por ejemplo, en su discurso sobre el signo hace referencia poquitas veces al término «representación», pero lo sustituye por aquel de «valor», entendido como elemento de un sistema económico antes que psíquico, como valor de cambio, no definible en sí, sino por la diferencia que lo separa de los otros valores.³ Si la representación es un sustituto, el suplemento de una presencia diferida en el tiempo y en el espacio, es también cualquier cosa que se añade, que lo integra, constituyendo una idealidad. El valor saussuriano es un algo que tiene lugar, un suplemento, un representante; pero en última instancia, se abre sobre nada: delimitado por los otros valores, en una cadena indefinida de reenvíos, él señala –y asigna– el lugar de una ausencia total, un espacio en blanco que no podrá jamás ser llenado.⁴

La misma noción pierceana de «interpretante» se coloca paradójicamente en la estela del pensamiento de Saussure, como hemos puesto ya muchas veces en evidencia, porque instituye una línea dinámica e interpretativa donde la interpretación es esencialmente «una representación y un juicio».⁵

Las dos posiciones comúnmente consideradas como originarias de las ciencias semióticas poco después han estado y están continuamente sufriendo integraciones recíprocas y derivaciones diversas: sea en el sentido de una extremización de sus postulados, sea en aquello de la recuperación de una dimensión referencial, distinta tanto del «valor» de Saussure como del «objeto dinámico» de Pierce. Y siempre entra en juego, para hacer de vertiente o para instituir puentes de relaciones diversas, la noción de «representación». De cualquier modo, en esta ocasión, no nos ocuparemos de los problemas universales conectados a las relaciones entre lenguajes, discursos, representaciones mentales y realidad, sino precisamente de la tercera

acepción por la cual el término ha sido definido al comienzo de este apartado: «representación» en tanto restitución visible/perceptible de una realidad, material o inmaterial. Es decir, haremos referencia a las semióticas «de la representación» que, como las prácticas filosóficas, sociológicas, psicológicas y antropológicas así definidas, se ocupan de aquellas manifestaciones expresivas y comunicativas ejercitadas en las llamadas «Artes de la representación» (visual y sonora), donde el término «Artes» no intenta tener algún valor de juicio estético. Por consiguiente, pintura y escultura y cine y televisión y publicidad y editorial y comunicación de empresa y, en fin, nuevos *media*. Específicamente a estos últimos será reservada una particular atención, luego de un justificado y general excursus histórico- teórico, vistas las ligazones que su hacer establece a menudo entre representación e interacción, entre representación y comunicación.

En esta perspectiva, la elaboración teórica se ha desarrollado a partir de las reflexiones sobre los procesos de «imitación», en un primer momento estática y luego dinámica, para encaminarse después a lo largo de los senderos de la analogía y, al final, de la simbolización, más o menos codificada. Pero, ¿imitación de qué cosa? En primer lugar de la naturaleza, cierto; pero, luego, sobre todo de la acción y de las ideas, del pensamiento, del razonamiento, de las sensaciones, de las percepciones, de los sentimientos...

En todo caso, nos ha parecido correcto iniciar este breve tratamiento precisamente desde el concepto tan elaborado y estudiado de «imitación».

2. La imitación

Los filósofos pre-socráticos, los estoicos y los escépticos han abordado la representación desde un punto de vista pro-

¹ Cfr. N. Zingarelli, *Vocabolario della lingua italiana*, X ed., Bologna, N. Zingarelli S.p.A., 1970, p. 1414.

² Cfr. O. Calabrese, *Breve storia della semiótica. Dai presocratici a Hegel*, Milano, Feltrinelli, 2001.

³ Cfr. G. Bettetini, *Produzione del senso e messa in scena*, Milano, Bompiani, 1975, pp. 9-52.

⁴ *Ibid.*

⁵ Ver M.A. Bonfantini, *Breve corso di semiótica*, Napoli, Edizioni Scientifiche Italiane, p. 12.

tosemiótico solamente en relación a la ficción signíca, a la modalidad que el signo manifiesta para presentificar una cierta realidad. Es con Platón y, sobre todo, con Aristóteles que el problema de la representación se pone en una perspectiva privilegiada en este breve ensayo: ambos filósofos fundan sus argumentaciones ciertamente sobre la noción de mimesis. Sea Platón, sea Aristóteles (con procedencias de presupuestos muy diversos) distinguen al respecto, en cada mimesis, el plano de «aquello que» dicen los poetas (el *lógos* y el *mythos*) de «cómo» lo dicen (la *lexis*).⁶

Para Platón, la poesía no es más que imitación de imitaciones, una imitación de segundo grado: él establece, a propósito de la poesía y de la pintura, una diferencia sustancial entre el «phántasma» – que no respeta las proporciones existentes en el modelo – y el «eikón» – que sí las respeta. Pero, en cada caso, una vez consideradas las obras poéticas y pictóricas como carentes de alguna utilidad, les admite una justificación sólo en el *placer* procurado en el auditor o en el espectador. Esto del placer es un tema recuperado por Aristóteles, que permite vislumbrar una relación marcada entre las antiguas argumentaciones filosóficas y las más modernas consideraciones de naturaleza pragmática e interactiva. En Aristóteles la mimesis no está más entendida como una imitación al cuadrado, sino como una actividad humana que «se modela sobre el *procedimiento* que sigue la naturaleza». ⁷ Por lo tanto, no más como imitación de la naturaleza en sí misma, sino de sus principios, de sus leyes, de sus procesos que la caracterizan: el artista, considerado como «fabricante» de imágenes, no debería cometer el error de incluir

en sus operaciones alguna cosa personal, subjetiva; sólo así sus «imágenes» perderían la connotación negativa platónica y llegarían a ser eikón, no más *phantasmata*. En este punto, Aristóteles se destaca radicalmente de Platón, concibiendo la imagen como un objeto en sí subsistente y no como un estado psíquico.⁸ Al mismo tiempo, define como objeto de la poesía, como su materia, tanto en la versión épica como en aquella trágica, las *acciones* de los hombres: acciones en las cuales, siempre diferenciándose de Platón, la noción de «felicidad» se entrelaza con la de «fortuna», de casualidad.⁹ Si las acciones son la materia de la imitación y del arte, el *mito* (que es la imitación de la acción) lo es de la forma. En el mito, y en las vicisitudes de los personajes, que se transforman de individuos históricos en figuras universales, Aristóteles identifica el pasaje «del plano de la sustancia, que en su significado original es siempre singular, a aquél de la cualidad que (...) son siempre universales porque *predicabili de pluribus*». ¹⁰ Y aquí se manifiesta, en Aristóteles, el problema de lo «creíble» o de lo «verosímil», problema que permanecerá vivo a través de todos los siglos hasta nuestros días y que atraerá las atenciones y especulaciones en todos los ámbitos de las ciencias humanísticas. Aristóteles diferencia el trabajo del poeta de aquel del historiador: el primero dice las cosas que pudieran suceder, el otro las acontecidas.¹¹ El poeta sería más noble y más filosófico que el historiador porque el primero trata sobre lo universal, el otro sobre lo particular. El poeta (sobre todo el épico y el trágico) actúa en el ámbito de lo posible, de la verosimilitud y de la necesidad; el historiador en aquello de lo particular. Verosímil es, por consiguiente, eso que pudie-

⁶ Cfr. el ensayo introductorio de D. Pesce a Aristotele, *Poetica*, con texto comparativo en griego, Milano, Rusconi Libri, 1995, p. 9. Haremos referencia a este texto y, naturalmente, a la sucesiva traducción de la *Poetica* en las próximas consideraciones sobre los dos filósofos griegos.

⁷ *Ibid.*, p. 14.

⁸ *Ibid.*, p. 26.

⁹ *Ibid.*, p. 18.

¹⁰ *Ibid.*, p. 24.

¹¹ *Poética, ibid.*, p. 77.

ra suceder: al respecto, Aristóteles cita a Agatón, según el cual «es del todo verosímil que sucedan también casos contrarios al verosímil».¹²

El Estagirita –para continuar haciendo referencia a la poesía épica y, en particular, a Homero, que «ha sobre todo también enseñado a los otros cómo se debe decir lo falso», a través de la forma del *paralogismo*: modelo de razonamiento que consiente decir lo falso en modo verosímil– concentra siempre más su atención sobre la tragedia y sobre la comedia. Ambas, afirma, nacen de la improvisación y se desarrollan hasta conseguir su propia naturaleza y una propia codificación autoral contingente: es decir, se habría verificado cuanto muchos siglos después habría sucedido en la Comedia del Arte italiana hasta la reforma goldoniana y, podremos decir, cuanto ha caracterizado y está caracterizando la así llamada Neotelevisión en sus efímeras elecciones de transportar al video casos humanos y dolorosos de la vida de cada día –verdaderas tragedias grotescamente espectacularizadas–, imponiendo una propia estructura expresiva y narrativa típica del medio, para después traducirlas directamente en programas seriales bien confeccionados y propuestos, contra la lección aristotélica, como fragmentos de vida, como ventanas abiertas al mundo, como registros «pasivos» de la realidad.

El hecho es que el recurso a las «peripecias» y a los «reconocimientos», fenómenos siempre actuales en las manifestaciones representativas, para Aristóteles hubiera derivado del mito, de la composición de las acciones, que debería ser la parte *más importante* de la elaboración de la tragedia y de la comedia, mientras hoy (y no sólo en televisión) el mito es descuidado en favor del impacto de algunas situaciones que, combinándose la una con la otra, debieran construir inductivamente un pequeño mito casual derivado del encuentro entre la representación y el espectador.

De ahí, verosimilitud en la imitación y de la imitación: pero, ¿por qué el hombre (y, a veces, los animales, asumimos nosotros), está así llevado a imitar y a complacerse de la imitación? Aristóteles habla de connaturalidad de la imitación en el hombre desde niño, del hecho que todos se alegran, de la eficacia persuasiva de la armonía y del ritmo: en pocas palabras, retoma, con matices muy diversos, la noción platónica de *placer*. Para Aristóteles el placer, al menos aquel procurado por la imitación, no es más un elemento negativo, no es más sólo «fascinación o encanto», sino una actividad (una energía) y, como tal, «perfecto en cada momento suyo».¹³ En esta perspectiva, Aristóteles parece aproximarse a las reflexiones de Epicureo. En el fondo, podría pensarse que Aristóteles deriva del propio placer procurado por la fruición del mito, del relato y de sus partes, de las acciones representadas, aquella purificación de las pasiones y por las pasiones tan celebrada en los siglos con el nombre de «catarsis». En realidad, como nota justamente Pesce, Aristóteles dedica a este término sólo un renglón de la *Poética*, refiriéndose al lenguaje médico y mágico-religioso, mientras es en el último libro de la *Política* que el Estagirita se concentra con mayor atención y profundidad.

Aquello que en este punto nos interesa es de cualquier modo el hecho que la mimesis, la imitación, connotada negativamente en Platón, asume para Aristóteles un valor positivo, sea cuando es convenida respecto al medio (ritmo, melodía y metro), sea cuando lo es respecto al objeto (caracteres buenos o malos) y respecto al modo (narración en primera o en tercera persona).¹⁴ La imitación puede referirse tanto a las cosas *cual fueron o son*, tanto a cuales *se dice o parecen ser*, cuanto a cuales *debieran ser*.¹⁵

Imitación y verosimilitud son por consiguiente las dos categorías sobre las cuales se construye la noción de «representación» para el filósofo griego más atento a

¹² *Ibid.*, p. 107.

¹³ *Ibid.*, Introducción de D. Pesce, p. 30.

¹⁴ *Ibid.*, «Parole Chiave», p. 199.

¹⁵ *Ibid.*, *Poética*, p. 133.

estas problemáticas que tanto nos interesan y más estudiado, analizado, citado y comentado a través de los siglos, hasta nuestros días.

Y específicamente en la segunda parte del siglo pasado y en los primerísimos años de este que estamos viviendo, la noción de representación, con sus referencias a Aristóteles, ha estado particularmente focalizada, triturada, recompuesta, repropuesta: sea en el ámbito de las ciencias semióticas, sea en otros espacios disciplinares, sobre todo en aquellos filosóficos, sociológicos, psicológicos, mass-mediológicos. Pero, la figura de la imitación siempre ha emergido del fondo de la ensayística y de las investigaciones, criticada, reconsiderada, apartada, filtrada: de cualquier modo, jamás cancelada.

Es difícil instituir una separación neta entre las argumentaciones al respecto de parte de las varias disciplinas. Sobre todo filósofos y sociólogos han entrelazado a menudo sus discursos con aquellos semióticos y estos con los de los otros, en un intercambio a veces confuso y deslocalizado, a veces fecundo y seriamente autoreflexivo. En el próximo apartado focalizaremos nuestra atención sobre los aportes de las ciencias semióticas, recordando explícitamente sus deudas en las confrontaciones de las dos disciplinas que se han ocupado de la imitación y de la representación.

3. Imitación y representación

Ya Roland Barthes escribía en 1973 que la representación no está directamente definida por la imitación.¹⁶ Por cuanto resguarda las teorías del teatro, a la noción extrasemiótica de actividad supererogatoria a los márgenes de un texto escrito siguió la noción de lenguaje mimético de la realidad, de representación-reproducción de comportamientos, actitudes, ac-

ciones y situaciones de la vida cotidiana:¹⁷ teatro como «reproducción del mundo», parafraseando la definición funcional de Émile Benveniste a propósito del lenguaje verbal,¹⁸ donde así tanto el pensamiento cuanto el mundo serían ya modelados por nuestra lengua. Pero, ¿cómo se puede reproducir una cosa no producida?¹⁹ Se podría ahora hablar de teatro como lenguaje reproductivo (imitativo) del mundo: estas son, al menos, las desconcertantes conclusiones a las cuales arriban las primeras teorizaciones teatrales; desconcertantes porque el teatro se ha manifestado siempre como el lugar de la representación por excelencia, entendida como transformación semántica de todos los elementos «elegidos» en la realidad y «extraídos» de ella para ser transportados en el lugar de la performance, para ser «puestos en escena». Pero los prejuicios culturales e ideológicos que han acompañado buena parte de las investigaciones lingüísticas, anulando la hipótesis de la existencia de una actividad teórica (y, por lo tanto, de una representación) también en el interior del lenguaje verbal ordinario,²⁰ han condicionado el ámbito de la primitiva teoresis teatral y de las contemporáneas investigaciones experimentales. La evolución de aquello que se podría definir como «pensamiento teatral» se manifestó en forma finalmente innovadora y teóricamente adecuada en el trabajo de Adolphe Appia y en aquel de Gordon Craig. Su indagación se opuso correctamente a la dimensión mimética del precedente trabajo teórico y de las precedentes experiencias realizativas, a pesar de que terminó por cerrarse en la ideología de la autonomía representativa, de la significación completamente arbitraria, marcada por los axiomas de la «negatividad» y de la racionalidad postidealistas (como el período mimético había sido deudor de las confrontaciones del área iluminista-racional

¹⁶ Ver R. Barthes, «Diderot, Brecht, Eisenstein», en *Revue d'Esthétique*, 2-3-4, Paris, Klincksieck, 1973.

¹⁷ Ver G. Bettetini, *Produzione del senso e messa in scena*, cit., p. 89.

¹⁸ Ver E. Benveniste, *Problèmes de linguistique générale*, Paris, Gallimard, 1966, p. 25.

¹⁹ Ver E. Gilson, *Linguistique et Philosophie*, Paris, J. Vrin, 1969, pp. 46-53.

²⁰ Cfr. K. R. Popper, *The Logic of Scientific Discovery*, comp. por K. R. Popper, 1934, 1959, 1966, 1968; traducción italiana, *Logica della scoperta scientifica*, Torino, Einaudi, 1970.

lista). Siguió después el empeño teórico y práctico de los otros teatros: desde Stanislavski a Vachtangov, de Mejerchol'd a Brecht, de Piscator a Artaud: todos con sus defectos y con sus compromisos, pero de cualquier modo, cada uno a su manera, tendió a revalorizar la dimensión semiótica de la representación y de la escena.

Las investigaciones semióticas aplicadas a la representación teatral han pasado de un primer estadio de análisis de los textos escritos (de los guiones) a uno más maduro dedicado al evento escénico. La comunicación teatral es entendida, comúnmente, como un texto que se refiere a sistemas de codificación diversos y no homogéneos: ninguno de estos sistemas tiene un derecho de preeminencia sobre los otros; ni siquiera la lengua en la cual está escrito un eventual texto de referencia o el esquema literario que regula la composición. La comunicación verbal del texto está «sustituida»;²¹ el teatro se sirve del instrumento lingüístico en un modo «específico», reviviéndolo en la producción de su escena significante. La puesta en escena consiste, pues, en la organización productiva de un discurso, en la construcción de un espacio representativo. La actividad reproductiva, mimética, puede haberse desarrollado, pero en virtud de la privación reductiva de la posibilidad del medio o de una propia utilización dialéctica, que desplaza el plano de la significación a un ámbito connotativo.

Un discurso análogo al aquí expuesto sucintamente para el teatro puede ser transferido también al cine (y, en fin, a la televisión).

El cine funda sus manifestaciones sobre una utilización todavía más compleja de la noción de «puesta en escena» de cuanto no avenga para el teatro. A todo el trabajo sobre los materiales profílmicos, que podría aproximadamente referirse a las transformaciones producidas en la escena teatral, se añade en efecto aquello de la interven-

ción técnica específica de la instrumentación cinematográfica, en el cual el primero se inscribe. Y consideraciones análogas pueden hacerse para la televisión.²²

El cine, por consiguiente, pasó a través de vicisitudes de búsqueda empírica y de teorización muy similares a las del teatro. Primeramente se remitía a menudo al repertorio teatral reproduciendo las piezas en sus películas, reducía sus posibilidades de construcción espacio-temporal a la óptica y a la situación de la representación teatral, hasta considerarse como únicos ejemplos de su producción dignos de una consideración estética (los así llamados films «d'art», 1908-1910), aquellos films que se limitaron a la reproducción fotográfica pasiva, en continuidad y desde un único punto de vista, de una realización teatral.

Pero, a pesar de que teatro y cine fueron considerados (y en su raíz lo son) en gran parte coincidentes en las confrontaciones de la significación y de la comunicación, sobre todo a propósito de la actualización de un universo discursivo frente al espectador, pronto se pusieron en evidencia algunas diferencias radicales. El teatro renueva de hecho a cada manifestación suya, a cada réplica de la misma producción escénica, el acto de presentación de su universo semiótico: abre las estructuras a posibilidades de variaciones y de mutaciones, tanto más relevantes cuanto más la puesta en escena está pensada proyectualmente como disponible al juego interactivo de parte de los espectadores. En el cine, al contrario, la muestra presentificante de objetos semiotizados sufren una compleja transformación técnica y la película se define una vez por todas como un discurso estructurado, repitiéndose igual a sí misma en las diversas manifestaciones: los signos que la componen soportan una fijación inalterable, ya que su propia forma está cerrada a cualquier posible variación sucesiva so-

²¹ Cfr. G. Mounin, *Introduction à la semiologie*, Paris, de Munit 1970.

²² Para las similitudes y diferencias entre cine y televisión, cfr. G. Bettetini (a cargo de), *Teoria della comunicazione*, Milano, F. Angeli, 1994.

bre la «banda» significante. Pero, del otro lado de esta diferencia en el interior de las transformaciones que los «objetos» y los materiales sufren sobre la escena y sobre el escenario, en la base de los dos procedimientos productivos de sentido queda una común elección teórica y un común comportamiento en las confrontaciones de sus manifestaciones comunicativas. Garroni mismo, entre otros, afirma que es imposible disgregar materialmente los signos del cine de aquellos del teatro, aun si existieran diferencias a nivel específico y técnico, «en sentido material».²³

Como había sucedido a propósito del teatro, también en el ámbito del cine se verificó una contraposición, tanto en los géneros «teóricos» cuanto en los semióticos audiovisuales, entre cine de la realidad y cine de la imagen. La representación filmica, la puesta en escena, se caracterizó así como elección-coordinación-organización significante-composición «poética» de todos los elementos presentes en la película: también aquellos explícitamente ausentes (cada exclusión es una elección) o escondidos. A nivel del análisis, aquí se ha aproximado a la propuesta de modelos mediante la formulación de dos principios generales: por un lado, el estatuto pluricódico de la representación filmica; por el otro, la posibilidad de considerar el texto filmico en la perspectiva de una organización significante y en aquella de un discurso; como representación diegética y como enunciación. Son derivadas, así, diversas elecciones teóricas y diversas indagaciones sea en el ámbito cinematográfico, sea en el teatral: elecciones e indagaciones que han privilegiado tanto las codificaciones como la dimensión narrativa, tanto el trabajo de lectura-producción cuanto la problemática del iconismo... Con el emerger de la dimensión pragmática, la práctica semiótica ha concentrado sus estudios sobre las huellas simbólicas presentes en el texto y desti-

nadas a dirigir su intercambio comunicativo con el espectador, en el teatro, en el cine y, sobre todo, en la televisión. Pero siempre, de cualquier manera, la inscripción fundamental de estas actividades se ha colocado bajo las nociones de representación y de puesta en escena, así como las hemos definido arriba.

Constituye una excepción desde este punto de vista Algirdas Greimas y su escuela. Greimas no cree en la función representativa de un lenguaje y afirma que el uso del concepto de representación en semiótica insinuaría la idea de que el lenguaje «tendría por función ser allí en el lugar de otra cosa, de representar otra 'realidad'».²⁴

Por consiguiente, traslada su nivel de representación a aquel metalingüístico, individualizándola como construcción de un lenguaje de descripción de una semiótica-objeto.

Representación reducida, pues, a un juego secundario de autodescripción entre lenguas naturales, o entre semióticas o entre lenguas naturales y semióticas: toda la actividad arriba descrita por las así llamadas «semióticas de la representación» estaría así anulada o, al menos superada, esta vez. Pero Greimas y los greimasianos se colocan, es sabido, en una perspectiva no referencial y neoidealista que, a nuestro parecer, ha cumplido ya su tiempo y que, sobre todo, está continuamente desmentida desde sus impactos con los objetos analizados y con el contexto social de la realidad. En particular, esta inadecuación se revela precisamente a propósito de los *media* y de sus propias representaciones. Será suficiente hacer referencia a dos autores que, moviéndose en ámbitos teóricos vecinos a aquellos de Greimas, llegan a conclusiones muy diversas, sea en las confrontaciones del semiótico francés, sea en su propia correspondencia. El primer autor es Jean Baudrillard que, después de haber afirmado que la belleza de las lenguas estaría en la propia absoluta irre-

²³ Cfr. E. Garroni, *Semiótica ed estetica*, Bari, Laterza, 1968 y *Progetto di semiótica*, Bari, Laterza, 1972.

²⁴ Cfr. A. J. Greimas, J. Courtés, *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Paris, Hachette, 1979, p. 315; traducción italiana, *Dizionario di semiótica*, La casa Usher, 1986.

ductibilidad, en su original diferencia, en la no-traducibilidad absoluta, hipotetiza que contra esta «alteridad» se estaría cumpliendo un nuevo proyecto babélico, análogo a aquel de la Torre: «la programación universal de la lengua», la reducción de cada lenguaje a cadenas de programas o a secuencias binarias.²⁵ La mirada pesimista de Baudrillard no le hace perder de cualquier modo el correlato con la realidad y con sus propias representaciones, así como la mirada excesivamente optimista de Vattimo no lo induce a cancelaciones totales de las representaciones mediales. Según Vattimo, los *mass-media* serían determinantes en producir el fin de la modernidad en cuanto disuelven los puntos de vista centrales, multiplicando vertiginosamente las posibilidades de una «toma de palabra» de parte de un número creciente de subculturas, realizando una «pluralización irresistible». La sociedad hipotetizada por Vattimo no es «más transparente», más conocedora de sí y más iluminada, sino que es «una sociedad más compleja, hasta caótica» y así en este relativo caos «residen nuestras esperanzas de emancipación». «Vivir en este mundo múltiple significa hacer experiencia de la libertad como oscilación continua entre apariencia y extrañamiento».²⁶ Los *media* operarían una especie de erosión del principio de realidad, interpretada como una etapa del ideal de emancipación que se basa, por consiguiente, sobre la multiplicidad de las *representaciones*, además de sobre la ausencia de coordinación, sobre la oscilación, sobre la pluralidad. Por una parte, pues, el «delito» en las confrontaciones de la realidad cometido por los lenguajes mediáticos e informáticos; por otra, la exaltación de la multiplicidad de acceso a los *media* y de experiencias comunicativas liberadoras: pero siempre, sin embargo, una referencia concreta a

la actividad de representación, entendida como puesta en escena, como espacio simbólico de resemantización de la realidad.

También las ciencias sociológicas, en paralelo con aquellas semióticas, se han obviamente ocupado de los problemas relacionados con el concepto de representación. En particular, se ha hecho muchas veces referencia, como es notorio, al trabajo de Ervin Goffman.

4. Goffman, representación, interacción y vida cotidiana

Goffman no se ocupa, en sentido específico, del teatro, del cine o de la televisión: hace sólo algunas referencias ejemplares a estos medios (sobre todo al teatro) a lo largo del camino elegido de la verificación de los modelos representativos e interactivos en la vida de cada día.

Aplica, así, en sus análisis, la perspectiva de la representación teatral, considerando los ambientes, la gente común y las situaciones como lugares escénicos y como personajes. «La vida misma es como una función»,²⁷ un psicodrama, aún antes que esta forma se desarrolle profesionalmente en los ambientes de los hospitales (incluso en los no psiquiátricos), del *management*, de la escuela, etc.

La representación existencial puede ser actuada en buena o en mala fe: su éxito dependerá de la confianza en la impresión de realidad (y aquí nos encontramos en el corazón de las problemáticas antes afrontadas) construida por parte de quien representa. La fachada, la apariencia, la manera de ser y de comportarse, la ambientación: todo confluye en la dramatización de las situaciones, con la posibilidad de crear artificios y mistificaciones. El concepto de misti-

²⁵ Cfr. J. Baudrillard, *Le crime parfait*, Paris, Galilée, 1995; traducción italiana, *Il delitto perfetto*, Milano, Raffaello Cortina, 1996, p. 95. Para estas argumentaciones y para aquellas sucesivas sobre G. Vattimo, cfr. G. Bettetini, *Capirsi e sentirsi uguali. Sguardo sociosemiotico al multiculturalismo*, Milano, Bompiani, 2003.

²⁶ Cfr. G. Vattimo, *La società trasparente*, Milano, Garzanti, 1989.

²⁷ Ver E. Goffman, *The Presentation of Self in Everyday Life*, Garden City, N. Y., Doubleday, 1959; traducción italiana, *La vita quotidiana come rappresentazione*, Bologna, il Mulino, 1969, p. 86.

ficación, entre otras cosas, nos remite a aquel de «simulación», que tiene una estrecha correlación con la representación y que está muy implicado en el ámbito de los nuevos *media*: lo desarrollaremos en el próximo apartado. La vida cotidiana está así ligada a la representación, desde reproducir las fases de la escena y del detrás de escena, pasando por los hechos mostrados y los hechos ocultados (en el cine se podría hablar de fuera de campo).

En lo que concierne a la interacción, luego de haber afirmado que, en tanto actores, somos «traficantes de moralidad»,²⁸ se detiene a considerar la relación entre el *Self* y la acción-reacción con el otro y con los otros: dos temas muy conectados. Como escribe Piere Paolo Giglioli en la introducción al volumen citado en la nota 28, «el self se explica durante la interacción»: ésta fortalece «el material simbólico mediante el cual el self proyectado de un individuo es confirmado o desacreditado». Goffman individualiza dos partes fundamentales en su «dramaturgia»: el actor y el personaje; el primero es un «fatigado fabricante de impresiones»; el otro, «una figura dotada de carácter positivo, en el cual espíritu, fuerza y otras cualidades excepcionales deben ser evocadas durante la representación».²⁹

La interacción se desarrolla mediante movimientos reales y movimientos virtuales, en una forma de juego que implica estrategias diversas de parte del jugador-actor. En el intercambio, se dirigen comunicaciones e informaciones, pero, sobre todo, además de influenciar al otro, es posible trampear y corromper. Junto a la voz, con todas sus implicaciones expresivas, la interacción se exterioriza también mediante gestos del cuerpo, considerados como exhibiciones de intenciones.³⁰

Goffman considera estos gestos como «glosas del cuerpo» que, como todos los

signos de la representación existencial, por un lado responden a normas sociales, a una especie de guía de la acción que está sostenida por sanciones, negativas o positivas; por otra, ayudan a descifrar (y a comentar) los significados literales de las afirmaciones explícitas, además de poner en evidencia el nivel de la propia participación.

En este intercambio de signos, tienen de hecho una particular importancia los así llamados signos-de-uniión, que dan información sobre los vínculos entre las personas y que involucran objetos, expresiones y actos, con la sola exclusión de los ya citados aspectos literales de las relativas afirmaciones explícitas.

En la interacción, finalmente, juega un rol determinante el control de la información, al menos para verificar la coherencia. Este control puede ser fácilmente referido a aquel del teatro, del cine o de la televisión. Limitémonos al ejemplo del cine, fácilmente extensible a los otros dos casos.

También en la interacción con la pantalla se desenvuelve una conversación entre dos, entre los dos sujetos simbólicos enunciatario y enunciatario; el espectador empírico asiste al intercambio, participando o no, compartiendo o no, entendiendo o no entendiendo. El control de la información es actuado, por norma, del enunciatario sobre el enunciatario, correspondiente a las dos terminales Goffmanianas, pero también del espectador sobre el enunciatario (cuando posee la necesaria competencia) o del espectador sobre el enunciatario (cuanto está en el nivel naif).

Pero todas las consideraciones desarrolladas hasta este punto, trasladadas al ámbito pragmático, ponen en evidencia el estrecho vínculo existente entre representación y acción desarrollada en las confron-

²⁸ E. Goffman, *Interaction Ritual*, Garden City, Doubleday, 1967 y *Strategic Interaction*, Philadelphia, University of Pennsylvania Press, 1969; los dos ensayos están reunidos en la traducción italiana, *Modelli di interazione*, Bologna, il Mulino, 1971, con una larga introducción de P. P. Giglioli, p. XV.

²⁹ Ver. E. Goffman, *The Presentation...*, cit. p. 284.

³⁰ Cfr. E. Goffman, *Relation in Public*, © E. Goffman 1971; traducción italiana, *Relazioni in pubblico, microstudi sull'ordine pubblico*, Milano, Bompiani, 1981.

taciones del interlocutor, del espectador, del mismo lector: entre representación y perlocutividad. Ya la imitación y la catarsis contemplaban el efecto sobre el público. Y así para todas las sucesivas nociones de representación, a las cuales se unieron en los últimos decenios, ampliando las perspectivas disciplinares interesadas, aquellas de emoción, de coparticipación, de pasión. Hasta que, sobre todo con el advenimiento de los nuevos *media*, la acción unida a la representación fue liberándose de sus connotaciones simbólicas e interiores para acceder al rol de una acción verdadera y propia, física, objetual, fundamentalmente a distancia.

Se trata de la así llamada telepresencia.

5. Representación y teleacción. Con el decir, hacer

¿Existe un vínculo diferenciado entre las «nuevas técnicas computarizadas de creación de los *media*» y las viejas técnicas «de representación y simulación»?³¹ Los denominados nuevos *media*, siempre reducibles al ámbito de la digitalización y de la interactividad, ¿conllevan innovaciones específicas respecto de los medios tradicionales en relación con la representación? Ante todo, también las representaciones de los nuevos *media*, como todas las representaciones culturales, están condicionadas por prejuicios: un sistema jerárquico de archivos concibe el universo como gobernado por un orden lógico, donde cada objeto tiene su lugar bien definido; el modelo del World Wide Web, en cambio, se refiere a la idea de que todos los objetos son equivalentes y que «todo estaría, o podría estar, conectado». ³² La representación realizada por los nuevos *media* puede asumir connotaciones diversas, siempre según Manovich: puede ser identificada, por ejemplo, con la *simulación*, cuando se re-

fiere a las diversas tecnologías que se valen de la pantalla (pintura posrenacentista, cine, radar, televisión).

En un ensayo nuestro precedente, dedicado particularmente al estudio de la simulación visual,³³ habíamos en cambio identificado un desecho, una sobrevaloración de la simulación respecto de la representación: más allá del acto de puesta en escena, común a los dos fenómenos, habíamos encontrado en la simulación la necesidad, ausente de derecho en la representación, de realizar una verificación de sus resultados; y se trata de un problema muy relevante específicamente en el ámbito de los nuevos *media* y de su capacidad de construir imágenes ante la ausencia de cualquier referente.

«Simular» significa imitar, representar, reproducir; pero significa también fingir, engañar, mentir.

Cada lenguaje *debe* siempre simular, aunque con gradualidad diversa que va de la imitación más convincente posible de un referente, sobre el cual se oculta todo el plano de sus significados, a la construcción de significados atendibles a los cuales no les corresponde ningún referente; pero cada lenguaje *puede* también simular, en el sentido negativo del término, apuntando a involucrar a los eventuales destinatarios en operaciones de persuasión en las confrontaciones de significados falsos o, al menos, objetivamente ininteligibles.

La representación puede ser además considerada como *control*, efectuado mediante la computadora: su pantalla está concebida como una ventana que «se asoma sobre un espacio ilusorio» y que se contrapone a su versión «como panel de control 'plano'». La representación puede ser también considerada como *acción*. Y aquí nos reencontramos en el ámbito al cual se hacía referencia en el final del apartado precedente y que, como veremos, marca específicamente el universo de los nuevos

³¹ Cfr. Manovich, *The Language of New Media*, Massachusetts Institute of Technology, 2001; traducción italiana, *Il linguaggio dei nuovi media*, Olivares, 2002. Haremos referencia en repetidas oportunidades a este óptimo ensayo en el desarrollo de este apartado.

³² *Ibid.*, p. 33.

³³ Cfr. G. Bettetini, *La simulazione visiva; inganno, finzione, poesia, computer graphics*, Milano, Bompiani, 1993.

media. Nos disponemos a tratar las tecnologías representativas «implicadas para consentir la acción, es decir permitir al usuario manipular la realidad mediante las representaciones (mapas, diseños arquitectónicos, rayos X, telepresencia).»

Se puede después analizar la representación como *comunicación*: las tecnologías representativas consistentes «la creación de objetos estéticos tradicionales»; pero la importancia de la telecomunicación *person-to-person* y de las formas teleculturales «que no producen ningún objeto», la grilla de la comunicación aplicada a la representación en el caso de los nuevos *media* nos induce a considerar el hecho de que propiamente aquí se verifica un ámbito diferenciado respecto de los medios tradicionales; al menos, por cuanto resguarda «la ecuación tradicional entre cultura y objetos».

Manovich relaciona además la idea de representación a aquella de *ilusionismo visual-simulación*: donde la primera parte del sintagma se refiere a las técnicas y a las tecnologías tradicionales y la segunda a los «varios métodos informáticos para reproducir los aspectos de la realidad más allá de la apariencia visual; el movimiento de los objetos, el cambio de forma de los fenómenos naturales (...), las motivaciones, los comportamientos, la comprensión del lenguaje por parte de los seres humanos».

Y, en fin, la conexión entre representación e *información*: aquí, la proyección de los nuevos *media* se manifiesta mediante dos objetivos en recíproca oposición. Por una parte, involucramiento total de los usuarios «en un universo ficticio e imaginario similar a la ficción tradicional»; y por la otra, la oferta «de un acceso eficiente a un corpus de información».³⁴

Retomando a Marcos Novak, Manovich

observa que la computadora y la cultura informática sustituyen todas las constantes con variables;³⁵ retomando en cambio a Grahame Weinbren, *afirma* que, en el caso de medios interactivos, cada elección «implica una responsabilidad moral».³⁶

Pero dejando tantas opciones al usuario, «el autor» se libera de la responsabilidad de representación: del mundo y de la humanidad. Manovich pone, al respecto, el ejemplo de los sistemas de respuesta automática (telefónicos o vía Internet), a los cuales recurren las grandes empresas cuando los clientes las contactan.

La adopción de estos sistemas ha sido hecha en nombre de la «libertad de elección», pero el efecto principal de esta automatización es que «ahora el trabajo es desarrollado por los clientes y no más por los empleados».³⁷ Los nuevos *media* se manifiestan mediante dos cualidades fundamentales: la programabilidad y la interactividad. La primera es una verdadera característica innovadora y deriva de la representación numérica que «transforma los medios en datos informáticos y de allí los vuelve programables. Es la programabilidad lo que cambia radicalmente la naturaleza de los medios (...)».³⁸

La interactividad que Manovich define como una tautología a propósito de los medios computarizados no es, en cambio, una característica específica de estos, a pesar de la apariencia. Todo el arte clásico y aun más el arte moderno pueden ser considerados como interactivos: «las elipsis narrativas, las omisiones de detalles en las obras figurativas y otros 'atajos' descriptivos obligan al usuario a tratar de reconstruir las informaciones faltantes».³⁹ Lo mismo avviene con el teatro, con el cine y con su montaje, con la escultura, con la

³⁴ Para todas las categorías arriba indicadas referidas al concepto de representación, cfr. L. Manovich, *Il linguaggio...*, cit., pp. 34-35.
³⁵ *Ibid.*, p. 66; cfr. M. Novak, intervención en el Congreso «Interactive Fraction», University of Southern California, Los Ángeles, 6 de junio de 1999.

³⁶ *Ibid.*, p. 67; cfr. G. Weinbren, «In the Ocean of Streams of Story», en *Millenium Film Journal* 28, (primavera 1995), <http://www.sva.edu/MFJ/journalpage/MFJ28-/G WOCEAN.HTML>.

³⁷ *Ibid.*, p. 67.

³⁸ *Ibid.*, p. 71 y p. 76.

³⁹ *Ibid.*, p. 80; Manovich hace referencia a E. Gombrich y a su notable libro *A Study in the Psychology of Pictorial Representation*, Princeton, N. Y., Princeton University Press, 1960; traducción italiana *Arte e illusione*, Torino, Einaudi, 1965.

arquitectura, con el happening, con la performance, con la instalación... La interactividad no es, por consiguiente, algo típico de los nuevos *media*, a pesar de que se altera las coordenadas de la representación que se realiza.

La cultura del «presente permanente» que caracteriza al mundo contemporáneo encuentra su expresión más fuerte cuando es filtrada, junto a aquella del pasado, mediante la computadora y «su particular interfaz hombre-máquina».⁴⁰

Desde un punto de vista semiótico, la interfaz es una especie de código que transporta mensajes culturales en diversos medios: según Manovich, la mayor parte de los códigos culturales (y, asumimos nosotros, sobre todo aquellos del trabajo en la computadora) gozan de la propiedad de ser «no transparentes».⁴¹ Y así la interfaz no es una «ventana transparente sobre datos contenidos en el interior de la computadora (...), sino que porta consigo fuertes mensajes».⁴²

Si la codificación, aun oculta, se revela presente hasta en las interfaces, el ámbito de la representación resulta enriquecido o, al menos, transformado. Nuestra sociedad puede ser definida como del espectáculo o de la simulación, pero de cualquier modo es una sociedad de la *pantalla*.⁴³ Según los criterios constructivos de la época moderna, la pantalla realiza «otro» espacio virtual que se coloca en nuestro espacio normal: los dos espacios son completamente diferentes, aun si coexisten. Este «otro» espacio, el espacio de la representación, tiene una escala dimensional diferente de «aquella que utilizamos en nuestro espacio normal».⁴⁴

Con la llegada del monitor de la computadora, el rol de la pantalla es cambia-

do radicalmente: y no sólo porque muestra «típicamente una serie de ventanas coexistentes» (fenómeno que recuerda aquel del *zapping* televisivo que permite al usuario seguir más programas), sino porque también en la Realidad Virtual, que puede ser considerada como un desarrollo técnicamente avanzado de la computadora, la pantalla desaparece sustituida por cascos, guantes, anteojos...⁴⁵

A la pantalla clásica y a aquella dinámica se añade luego la «pantalla en tiempo real»: la imagen puede mutar, precisamente, «en tiempo real», adecuándose a los cambios del referente (radar, toma en vivo, «modificación de datos en la memoria de la computadora»⁴⁶).

A propósito de la Realidad Virtual, es oportuno destacar, siguiendo una vez más a Manovich, que esta instrumentación, antes que «liberar» el cuerpo como sostienen muchos fanáticos defensores de universos electrónicos alternativos al nuestro, en realidad lo encarcela «en una medida que no tiene precedentes».⁴⁷ El cuerpo deviene como un gran *mouse* o un gran joystick: el usuario, antes que apartar el *mouse*, está obligado a apartar su cuerpo.

En todas estas transformaciones de la pantalla y de sus funciones se verifica un descarte respecto de la tradición donde, como habíamos escrito poco antes, la escala dimensional entre mundo virtual y mundo real es diferente: aquí la escala de representación «es idéntica a aquella del ambiente humano, por la cual ambos espacios se vuelven continuos».⁴⁸ Esto es tal que nos reencontramos tanto en el ámbito de la simulación como en aquel de la representación. La simulación, además de aquello que habíamos escrito más arriba, intenta «mezclar, antes que (...) separar, el espacio físico

⁴⁰ *Ibid.*, pp. 89-90.

⁴¹ *Ibid.*, pp. 90-91.

⁴² *Ibid.*

⁴³ *Ibid.*, p. 128.

⁴⁴ *Ibid.*, pp. 128-130.

⁴⁵ *Ibid.*, pp. 131-132.

⁴⁶ *Ibid.*, p. 134.

⁴⁷ *Ibid.*, p. 147.

⁴⁸ *Ibid.*, p. 150.

y el espacio virtual».⁴⁹ En la tradición representativa el espectador está subordinado al marco de la pantalla y no puede «entrar físicamente» en la imagen: en un ensayo nuestro precedente escribíamos, a propósito del cine y de la televisión, de «prótesis simbólicas» del espectador prolongadas en el mundo virtual de la imagen.⁵⁰ Pero en las situaciones alternativas creadas por los nuevos *media*, y sobre todo por la Realidad Virtual, el espectador está libre de moverse al menos en el espacio físico con los límites que hemos indicado anteriormente. Esta dimensión simulativa no es una novedad: ya la pintura del Renacimiento vuelve la imagen transportable, a diferencia de los frescos y de los mosaicos, pero esta movilidad de la pintura implica la inmovilidad del espectador, a diferencia de la relación con un fresco o con un mosaico.⁵¹ Sólo en virtud de algunas técnicas pictóricas, sobre todo del anamorfismo, el espectador estará obligado a recuperar sus posibilidades de movimiento.⁵² La simulación, por lo tanto, entendida como incremento de la representación, ha existido siempre en la tradición figurativa, pero la Realidad Virtual añade una diferencia. Primero, la simulación «crea un espacio ilusorio que quería ser la continuación del espacio normal»; en la Realidad Virtual «o no hay conexión entre los dos espacios», en el sentido en el que uno y otro no tienen ninguna relación recíproca, «o bien (...) los dos espacios coinciden totalmente (...)».⁵³

Aquella que deviene cancelada, olvidada, suprimida en ambos casos, es la «realidad física efectiva».⁵⁴ Y Manovich se arriesga a hipotetizar que, al final «el aparato de la Realidad Virtual se reducirá a

un chip implantado en la retina y conectado vía el éter a la Red. Desde aquel momento cargaremos con nuestra prisión, no para confundir alegremente las *representaciones* y las *percepciones* (como en el cine; el destacado es nuestro), pero sí para estar siempre 'en contacto', siempre conectados, siempre 'unidos'. La retina y la pantalla terminarán por fundirse».⁵⁵ Otro elemento fundamental en la caracterización de los nuevos *media*, que coloca la representación en relación con la comunicación, es, como habíamos ya indicado, aquel de la *teleacción*. No se trata de un modo «para crear de los nuevos *media*, sino sólo para acercarse».⁵⁶ Cuando se habla de teleacción, de hecho, se sale del ámbito de la representación y se entra en aquel de la telecomunicación. Mediante la teleacción, y la consecuente telepresencia, es posible el control no sólo de la simulación, sino también de la misma realidad: es posible «manipular a distancia la realidad física que (...) se presenta mediante las imágenes».⁵⁷ Pero, entonces, la esencia de la telepresencia «está en su anti-presencia»: quizá sería más oportuno hablar de teleacción, término que «implicaría el proceder a distancia, en tiempo real».⁵⁸ Si Umberto Eco, citado por Manovich, define el signo como cualquier cosa que puede ser usada para mentir, en el ámbito de la telecomunicación electrónica se puede decir que el signo es cualquier cosa que se puede usar para telepedecer».⁵⁹

Retornando al tema de la representación, podemos privilegiar la relación entre el realismo cinematográfico y el realismo sintético (donde por realismo se entiende la «credibilidad» de la imagen, su

⁴⁹ *Ibid.*

⁵⁰ Cfr. G. Bettetini, *La conversazione audiovisiva, problemi dell'enunciazione filmica e televisiva*, Milano, Bompiani, 1999.

⁵¹ Cfr. L. Manovich, *Il linguaggio...*, cit., p. 150.

⁵² Cfr. G. Bettetini, *La simulazione visiva...*, cit., pp. 44-45.

⁵³ Cfr. L. Manovich, *Il linguaggio...*, cit., p. 150.

⁵⁴ *Ibid.*, p. 152.

⁵⁵ *Ibid.*, pp. 152-153.

⁵⁶ *Ibid.*, p. 206.

⁵⁷ *Ibid.*, p. 212.

⁵⁸ *Ibid.*, p. 213.

⁵⁹ *Ibid.*, p. 217.

«representatividad» en las comparaciones con el referente). La diferencia es considerada por Manovich directamente «de naturaleza ontológica». El primero, analógico, es uniforme; el segundo es parcial y desigual: «la realidad artificial que se puede simular con la gráfica computarizada en 3-D es fundamentalmente incompleta y caracterizada por gap y por zonas grises». ⁶⁰ Esto significa que el realismo icónico de los nuevos *media* sufre de graves privaciones representativas; pero, se podría objetar, ¿y las fotografías sintéticas más «realistas» que aquellas antecesoras al uso de la computadora, y las imágenes realizadas con la gráfica computarizada, tan perfectas, tan «reales»? Se trata, entonces, de construcciones «demasiado reales»: su representación se manifiesta no tanto en las comparaciones con la realidad normal, cuanto en la relación con una realidad diversa creada por los operadores de la computadora. Su referente no es el mundo, sino la programación electrónica que la estructura. ⁶¹ Manovich no habla más al respecto de realismo sino de *foto-realismo* o, en relación a fenómenos más complejos, de *meta-realismo*, que «incorpora en sí su misma crítica». ⁶²

Junto al acceso de la información y, por lo tanto, a una representación-simulación de carácter cognitivo, los nuevos *media* generan también implicancias psicológicas y emotivas: «la oposición entre información e 'inmersión' puede ser vista como expresión particular de la contraposición más general que caracteriza los nuevos media: acción y representación». ⁶³ Y ya que el acceso a la información ha llegado a ser fundamental en la era digital,

Manovich alude a la necesidad de una *info-estética*, de «un análisis teórico de la estética del acceso a la información, así como de la creación de nuevos objetos mediales que 'esteticien' la elaboración de la información». ⁶⁴

Una última consideración: el *espacio*, su organización, su utilización han siempre actuado como elemento de base de la cultura y de sus expresiones; arquitectura, urbanística, mnemotécnicas, pintura, escultura, cine, televisión son algunas técnicas que han explotado el valor simbólico del espacio. También los nuevos *media* se remontan a estas tradiciones, pero en un modo del todo diverso: en ellos, «por primera vez el espacio se vuelve un médium». ⁶⁵ Al respecto, merece sobre todo atención la categoría de «navegación a través del espacio». ⁶⁶

Pero los espacios virtuales, antes y después del advenimiento de los nuevos *media*, no son casi nunca espacios verdaderos; «son, antes bien, colecciones de objetos separados (...) con un juego de palabras podremos afirmar que no hay espacio en el ciberespacio». ⁶⁷

La imagen de la representación se manifiesta por consiguiente con un rol opositor a aquel de la imagen-interface; la imagen de la computadora «se coloca entre dos polos opuestos: una ventana ilusionista asomada sobre un universo fantástico y un panel de control». ⁶⁸ Es justo aquí que se colocan el problema de la representación y aquel de la simulación en el ámbito de los nuevos *media* y, eventualmente, del arte que puede nacer de su instrumentación: se trata de saber entrelazar, de hacer interactuar, «estos dos roles concurrentes de la imagen». ⁶⁹

⁶⁰ *Ibid.*, p. 248.

⁶¹ *Ibid.*, pp. 251-252.

⁶² *Ibid.*, p. 263.

⁶³ *Ibid.*, pp. 270-271.

⁶⁴ *Ibid.*, p. 271.

⁶⁵ *Ibid.*, p. 311.

⁶⁶ *Ibid.*, p. 312. Cfr. también G. Bettetini, G. Gasparini, N. Vittandini, *Gli spazi dell'ipertesto*, Milano, Bompiani, 2002.

⁶⁷ *Ibid.*, p. 313.

⁶⁸ *Ibid.*, pp. 358-359.

⁶⁹ *Ibid.*

6. Conclusión

Siguiendo los recorridos históricos y culturales de la «representación» hemos cumplido en modo rápido y sintético un amplio trayecto de reflexión, de caracterización de semejanzas y de desechos. Partiendo de las ideas platónicas y aristotélicas, en contraposición de una respecto de la otra, nos hemos detenido desde el comienzo en el concepto de «imitación», para luego elegir el camino específico de las «artes de la representación», de la puesta en escena.

Hemos así atravesado los territorios del teatro y del cine-televisión, en primer lugar identificando en los dos medios una referencia originaria a la antigua imitación y, luego, haciendo referencia sobre todo a teorizaciones de naturaleza semiótica, se descubren las manifestaciones de lenguajes y de discursos. Trasladándonos de los lugares efectivos de la práctica escénica y de la pantalla, hemos después intentado verificar estas revelaciones en el ámbito de la vida cotidiana, haciendo referencia sobre todo a los estudios de E. Goffman. En fin, nos hemos ocupado de los nuevos *media*, identificando en estos un deslizamiento desde el concepto de «representación» al de «simulación».

De cualquier modo, más allá de algunas diferencias o de un descarte como aquel simulatorio (pero la simulación, lo hemos puesto bien en evidencia, comprende también la representación), nos parece poder afirmar, al final de nuestro recorrido, que el representar es una instancia constante y atemporal de la naturaleza y de la cultura humana. Son variadas las técnicas y variarán aun en el futuro, pero la huida del hombre de sí mismo para encontrar placer extático, compensación y estímulos culturales no se extinguirá jamás: sobre todo, no terminará jamás de dirigirse a la representación, con el sujeto activo al nivel de actor o de espectador o de ambos. ■