

## El accidente de la mirada

Holga Méndez  
Doctora en Bellas Artes por la  
Universidad de Vigo, España  
(2006).  
Profesora del Área de Escultura  
de la Universidad de Zaragoza,  
España.  
Miembro del Grupo de Inves-  
tigación DX7 “Tracker Labora-  
torio Visual” de la Universidad  
de Vigo desde el año 2007  
holgamf@unizar.es

Recibido: Septiembre 5 de 2009

Aprobado: Octubre 27 de 2009

## Resumen

Todo lo que el arte había metaforizado ya está materializado, sumido en la realidad. Vivimos en la realización de la utopía, su hundimiento en tiempo real. Invasada por las imágenes, este nuevo régimen de ficción afecta hoy a la vida social, la contamina, la penetra hasta el punto de hacernos dudar de ella, de su realidad, de su sentido y de las categorías de identidad y de alteridad que la constituyen y la definen. Términos como hiperrealidad, tiempo real, transparencia, nos sirven como hitos para crear nuestro “paisaje de acontecimientos” como contramovimiento en este mundo de la pantalla total donde el accidente de la mirada se vuelve un divino accidente.

Palabras clave: arte, imagen,  
Internet, lenguajes visuales,  
net.art.

## Look's accident

### Abstract

Everything art had metaphorized is already materialized, immersed in reality. We live in the realization of utopia, its submersion in real time. Invaded by images, this new fiction regime currently affects social life, by polluting it. It penetrates social life to the point of making us doubt its reality, its sense and its identity and alterity categories that construct and define it. Terms such as hyper-reality, real time, transparency, act as landmarks to create our "events landscape" as a countermovement in this total screen world where look's accident becomes a divine accident.

Key words: art, image, internet, visual languages, net.art

En la introducción a *El procedimiento silencio* de Paul Virilio, se plantean tres problemas con los que se puede encontrar el arte frente al horror que inaugura *el tiempo del desequilibrio del terror*: La fascinación que puede producir la contemplación de un espectáculo horroroso. La posibilidad estética y ética del arte de representar tal horror. La necesidad de hacer arte en tiempos de violencia y de terror.

¿Hasta qué punto el artista puede dar el giro estético necesario para que el arte vaya más allá de la realidad?, ¿es posible representar el horror?, ¿no es *inmoral* hacerlo en tanto recrea la fascinación del hombre por la violencia? No es inmoral, es *obsceno*. Lo obsceno es aquello que es gratuitamente visible, sin necesidad, sin deseo y sin afecto. Aquello que usurpa el escaso y preciado espacio de las apariencias. La obscenidad que produce el exceso, la ilusión material de la

producción, el consumo y la acumulación, la proliferación de las imágenes y las pantallas. Lo que ha apoyado la desaparición del dominio simbólico de la ausencia y ha aparecido en su lugar una ilusión desencantada.

Entonces no hay que sorprenderse cuando la energía creativa busca sus expresiones y manifestaciones en otra parte. De hecho, y como propusiera Jean Baudrillard, frente a la ineficaz oposición directa al poder se hace necesaria una actividad de desplazamiento, la de llevarle a ocupar la posición obscena de la verdad, la posición obscena de la evidencia absoluta, *“es allí donde confundiéndose con lo real, cae en lo imaginario; es ahí donde ya no existe, por haber violado su propio secreto”* (1994: 84). Así se entiende que mucho del arte electrónico y digital de los últimos años sea, en última instancia, una infinita lucha por mostrar lo evidente, por manifestar lo obvio, por volver a situarnos ante la obscenidad de la evidencia absoluta.

La articulación de la convivencia en sociedades cada vez más heterogéneas y cruzadas es uno de los retos primordiales de la sociedad contemporánea. A la coexistencia de distintas culturas, concebidas no ya como espacios multiformes, sino muchos y pequeños universos centrípetos en territorios físicos concretos, hemos de unir la posibilidad de una existencia paralela, simultánea, múltiple y, en algunos casos, alternativa en Internet. Territorios del orden de lo simbólico, donde se define la convivencia, espacios virtuales donde aflora lo imaginario y confluye con lo real. Esta estética se caracterizaría por un fundamento de heterogeneidades, de diferencias, de inestabilidades, de discontinuidades, de arrastres. Un nuevo concepto de lo *yuxtapuesto* que pone fin a toda temporalidad perspectivista.

¿A dónde nos llevará la velocidad límite de un tiempo real?, ¿a dónde nos devolverá quizás, porque a partir de ahora ya no se acelerará más? Hablamos de un mundo reducido a la inmediatez, a la instantaneidad y a la ubicuidad

(atributos que eran divinos), y de un tiempo reducido al presente, a la actualidad. El espacio y el tiempo son absorbidos por la conquista de la velocidad de la luz, la velocidad absoluta de las ondas electromagnéticas. Todo es atraído a una sola superficie, el interfaz del monitor o del visiocasco, que hace de nuestra relación con el mundo una relación en la que se ven en un mismo plano lo lejano y lo cercano. En una virtualización creciente de las relaciones sociales y de la comunicación. Nuestro espacio de vida es ya uno donde se da un cierto *carácter irreparable de las acciones insignificantes*. Un mundo que se agota y reproduce a diario a través de una perpetua implicación en lo mínimo y en los detalles, en la que, cumpliendo con la premonición baudrillardiana, toda la energía de la cultura se implica en cada instante en uno sólo de sus objetos, en uno sólo de sus rasgos o detalles. Y esta pérdida del espacio real en beneficio de un tiempo real es una especie de *crimen perfecto* de la realidad (no hay huellas, ni verdugo, ni víctima, ni arma).

El arte contemporáneo ha asimilado *la puesta en abismo* del cuerpo y la imagen, llevada a cabo en nuestros días por los medios de comunicación y de telecomunicación, lo que ha generado un juego reflejo de fragmentación y su potencial reproducción al infinito, de pérdida de lugar, con el riesgo de una *hiperviolencia* integral y el auge de una alta frecuencia pornográfica inmanente a las imágenes. Hoy el acostumbramiento al choque de imágenes y a la ausencia de peso de las palabras ha trastornado la escena del mundo. Imágenes televisivas, de hechos terribles y a la vez cotidianos que son deglutidos a la hora del desayuno, del almuerzo, de la merienda y con la cena. Todos nos escandalizamos pero no apartamos la vista del aparato, cuantos más programas sensacionalistas, recreativos, de distracción y entretenimiento, mejor. Cuando Virilio nos pone el ejemplo del estudio de Michel Foucault sobre los centros de castigo del siglo XIX, donde la libertad estaba amenazada por una prohibición, nos hace notar que hoy no hay prohibición, no hay fronteras, la globalización está creando otro tipo de confinamiento, por el que somos prisioneros de la prontitud de los medios y de la inanidad de todo desplazamiento.

*La tiranía del tiempo real*, de la que habla Virilio, tiende a eliminar la reflexión del ciudadano a favor de una actividad refleja. Ahora bien, el tiempo real y el presente global exigen del telespectador un reflejo que es del orden de la manipulación, manifiesto en el acatamiento de la audiencia. Manipulación envuelta en lo reconfortante de términos como *interacción* o *comunicación*. En numerosas ocasiones se ha querido ver la *interactividad* como el principio fundamental de la definición social de los nuevos medios. Placer como el entregarse al funcionamiento tecnológico, un rendirse al arrastre dentro del fluir medial. El *zapping* o el perderse en Internet como el verdadero gesto de la desaparición y de la renuncia al sentido, el definitivo gesto del abandonarse activo. En su conjunto constituye, seguramente, la más alienante modalidad de expectación.

El mundo ya no puede ser recreado como en las obras de antes, es decir, desde la perspectiva *única* del creador. Antes el arte era un encuentro único en un momento dado entre alguien—una imaginación—y un objeto. Había una ausencia, una distancia entre el artista y su obra, y no había ni promiscuidad ni confusión de papeles, pero sí, la creación de una relación dual, cómplice y secreta. Ahora esta complicidad se ha visto trastocada por la universalización de la obra de arte. Esto queda descrito como proceso generalizado de estetización del mundo en las sociedades actuales. Este fenómeno viene provocado por el proceso de expansión en las sociedades actuales de las tecnologías de comunicación y el consiguiente condicionamiento de los modos de la experiencia por el medio audiovisual y representa, por un lado, la estetización exhaustiva del sistema de los objetos, y por otro la estetización misma de los modos de la experiencia, una estetización difusa y generalizada de las formas del conocer mismo. Y esto tiene una consecuencia inmediata e inevitable sobre el universo de lo propiamente artístico: el desvanecimiento de su sentido específico. A partir del momento en que todo puede convertirse en obra, todo individuo se convierte evidentemente en público, más aún, en otro de los reguladores de la producción

artística. La democratización de los medios, la autonomía de Internet, de sus formas de producción, distribución y recepción, permite una mayor y más diversa audiencia que, paralelamente, puede actuar como productora. Y ahí, en esa conexión o *interfaz* se da esa especie de cortocircuito, de admiración que al fin y al cabo es una pasión debido a que algo en ese medio seduce, es decir, esa pasión que distrae de la propia identidad, del propio ser y hace que uno sea otra cosa.

Con esto hay otro aspecto por el cual los artistas nos estamos convirtiendo en extensiones de la tecnocultura y somos medios sintópicos del arte, la ciencia y la tecnología. Somos “gadgets” con la mano-ratón, el lienzo-pantalla, el teleobjetivo-ocular o el visiocasco que nos pierden en las redes de la *transparencia*, palabra que también ha perdido su connotación positiva: era la idealidad –el mundo se volverá ideal cuando se vuelva transparente–, la ausencia que provocaba cosquillas al órgano de la imaginación. Y con el exceso de transparencia se dio exactamente lo contrario: la pérdida de toda interioridad, de todo secreto, de toda intimidad, y la transparencia se vuelve la visibilidad obligada, la visibilidad absoluta de todas las cosas. En este punto, la transparencia es una especie de catástrofe, un nuevo accidente de la mirada. Hay transparencia cuando hay visible e invisible, si sólo hay visible entonces es *la transparencia del mal* como nos explica Baudrillard, es la posibilidad absoluta, todo está ahí al mismo tiempo y ya no se puede ver a través. Lo que nos lleva a la otra superficie, la “apariencia” –la gran sometida a la *transapariencia*–. Toda nuestra estética ya es precisamente un juego de apariencias. Recordemos que para Nietzsche el arte es una estrategia de las apariencias, la más sutil. Esa ilusión vital de las apariencias, la ilusión como escena primitiva, muy anterior y mucho más fundamental que la escena estética, queda superada por la “violada” imagen, es decir, por la exaltación de su estatus de embelesadora, deliciosa y sutil encantadora del ánimo y los sentidos. La ausencia de sentido de las apariencias se vuelve de una visibilidad opalina y sin profundidad, donde el apogeo está

muy cerca del ocaso, y ser efímeros forma parte de la esencia de los poderes. Así un estilo perdido u olvidado, el de la apariencia, tiende a renacer: el juego de las apariencias, como expresión holística del mundo, se presenta como una buena manera de retomar el proceso de subjetivación de la existencia, por el que se puede pensar en un reencantamiento del mundo y la vida. De alguna manera el arte está sometido a una lógica de la moda, o sea, del reciclaje de todas las formas, pero ritualizadas de algún modo, fetichizadas y totalmente efímeras, en una comunicación vertiginosa. Después de la desaparición del arte y de su inmersión en la banalidad, estamos en el momento paradójicamente iluminado, encantado, en el que se aprende a vivir de esa banalidad, a reciclarse en los propios desechos. Así dicen que hemos pasado de la utopía a la barbarie. Los que así hablan son ante todo espíritus que tienen miedo de afrontar lo extraño y lo desconocido, y como nos explica Maffesoli *"hay una poética de la banalidad, poética que entraña una carga de intensidad; es decir, la exigencia de vivir aquí y ahora, el deseo de gozar lo que se presenta, un mundo tal cual es, el único que es dado vivir"* (2001: 59).

Encontramos tal utopía en lo que podemos llamar el mundo imaginal posmoderno. Es decir, un mundo donde la imagen, bajo sus diversas modulaciones, es el elemento esencial del lazo social. Es decir, un lazo social basado en emociones comunes, sentimientos compartidos, afectos puestos en juego en la escena pública. Se trata de una utopía vivida en lo cotidiano, tanto es así que la imagen es omnipresente. Imagen refleja de los innumerables mundos y vidas que derivan en el universo flotante, transparente, ultratemporal, infinito e indefinido del *net.art* en Internet. Y como es bien sabido, una utopía cumplida crea una situación paradójica, ya que una utopía no está hecha para realizarse sino para seguir siendo una utopía. La realización de los sueños y del arte nos coloca en una situación flotante, a la espera. Pero perder la ilusión, como dejar de hacer arte, es lo que se convierte en una barbaridad. Necesitamos saber que hay una actividad capaz de nutrirnos y proporcionarnos el deseo y la

pasión necesarios para resistir la locura con que se está expresando un mundo increíblemente coherente con su enfermedad.

Vencidos ante la imposibilidad del arte, sólo nos queda disolvernarnos y desaparecer. No hay más que una salida: retirarse de *sí mismo*, que haya una función de ausencia. Estar en contra de esa presencia incondicional, contra esa voluntad de hacer que todo esté presente en tiempo real. Hay que defender la ausencia, hay que defender la distancia, la posibilidad de encontrar un espacio secreto, diferente, que la ausencia sea de alguna manera la escena primitiva de la ilusión. La lógica binaria de la identidad queda subvertida en Internet, lo que significa la liberación del cuerpo y la búsqueda de la *otredad*. La indeterminación del destino del que navega, la indeterminación del viaje y de los límites, tienen un cierto carácter lúdico e instigador de la creatividad. La suerte de la indeterminación, de explorar sus probabilidades y secuencias y esperar sus encadenamientos secretos está implícita en aquellos territorios de creación e investigación y, en consecuencia, en las prácticas más recientes, como es el caso del *net.art*.

Hace ya tiempo que Heidegger advirtió del *fin de la era de la imagen del mundo*. Ese fin representa al mismo tiempo el estallido y la proliferación exponencial de las imágenes, la era de su multiplicación infinita, la época por excelencia de la imagen técnica. La imposibilidad de edificar esa imagen global del mundo coincide necesariamente con el tiempo de su fragmentación, dispersión. El arte ya no puede ofrecernos un testimonio de representación del mundo, no obstante nos ofrece un instrumento para sospechar por qué esa representación es imposible. Este instrumento específicamente crítico surgido con todo su potencial en el momento preciso en el que la época de la imagen técnica ha llegado a su consagración histórica es el *net.art*, el arte realizado en y para la red. En este universo, la imagen se da como imagen-tiempo, cuyo signo se experimenta como efímero y movedizo, como contingente y en devenir, como



acontecimiento puro y no ya como representación. Al contrario que el símbolo clásico no pretende durar o ser eterno, sino que se hace testimonio de lo pasajero, de lo efímero y temporal. A cambio gana esa temporalidad interna a pesar de su precariedad, se expande en un tiempo de relato, se hace narrativo, y no pretende darse de una vez, en un tiempo cerrado, único e instantáneo. En ese no darse de modo inmediato y pleno, sino como apertura a un proceso aplazado de lectura, de interpretación diferida, este dimensionamiento temporal interno da como resultado una completa y absoluta deslocalización espacial. Eso implica que nada de lo que aquí ocurre tiene lugar propio, que *el net.art es literalmente utópico*, es lo que no acontece en ningún lugar y, al mismo tiempo, lo que se da en una multiplicidad de espacios, ubicuamente. En todos ellos puede darse a la vez, habitando una multiplicidad de lugares y tiempos, no teniendo a la vez ni espacio ni tiempo propio, ni aquí ni ahora. Pero esta ubicuidad y efimeridad hacen que pierda definitivamente el *aura*, siempre ligada a la percepción de una distancia, que se refiere a una localización, a una remisión al origen, a las coordenadas de un aquí y un ahora determinados. José Luis Brea nos recuerda que *“justamente eso es lo que el net.art pierde de manera definitiva, y las consecuencias de este extravío son por completo incalculables”*.

¿Cómo hacer para hilar de nuevo el tejido original?, y ¿cómo hacer para que vuelva a centellear? La liberación de las imágenes ha consistido en su proliferación, como acabamos de exponer y, a la vez, en su anulación en tanto tales. Conjunción fatal del acontecimiento, del azar y la deriva, es el *divino accidente*. La probabilidad de encontrar un destino sorprendente, de seducir y ser seducido, de ampliar las posibilidades de ser sorprendidos por algo / alguien, ponernos en manos del destino, *“dejar que Internet nos piense”* (Zafra, 2002). Mientras actúa este destino, la probabilidad de cualquier acontecimiento, aunque no haya tenido lugar, jamás se agota. Y de ahí viene el acontecimiento de una vida, de esta gracia actual de coincidencias y nunca de un encadenamiento de causas. La única manera de liberar las imágenes, las formas, es encadenándolas,

es decir, encontrando el hilo conductor de una metamorfosis que las produzca, que las vincule, encontrar la forma sutil del encadenamiento.

### Bibliografía

BAUDRILLARD, Jean. (1994). *Las estrategias fatales*. Barcelona: Anagrama.

BREA, José Luis. *Net.art: (no)arte, en una zona temporalmente autónoma* [en línea]. En Aleph. Disponible en Web: <http://aleph-arts.org/pens/net.html>

MAFFESOLI, Michel. (2001). *El instante eterno. El retorno de lo trágico en las sociedades posmodernas*. Buenos Aires: Paidós.

ZAFRA, Remedios. (2002). *Internet me piensa* [en línea]. En Red digital. Disponible en Web: [http://reddigital.cnice.mec.es/3/firmas/firmas\\_zafra\\_ind.html](http://reddigital.cnice.mec.es/3/firmas/firmas_zafra_ind.html)