
Imágenes y palabras

Vitullo, Verónica

veronica.vitullo@fadu.uba.ar

Universidad de Buenos Aires. Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Centro de Heurística, Cátedra Vitullo. Buenos Aires, Argentina

Línea temática 3. Giros y cambios de significado de palabras
(Jerga, glosario: tiempos y vigencia de las palabras)

Palabras clave

Imagen, Palabra, Mediación, Representación, Real, Virtual

Resumen

A quienes nos toca, y lo cumplimos, el aislamiento social obligatorio por la pandemia se ha precipitado sobre nosotros mismos. El tiempo y el espacio que eran cotidianos, rutinarios, asibles y proyectables se han hecho mínimos, o por el contrario, se han dispersado en micro concentraciones diversas que necesitamos volver a unir y reconstruir.

El continuum de realidad es otro. ¿O no?
¿Podemos pensar que el continuum de realidad siempre fue otro distinto a aquel que hemos percibido? La humanidad ha mirado la realidad como un aspecto cognoscible del universo y ha buscado en ella cuestiones para descifrar e interpretar. Las imágenes y las palabras son registros y representaciones de maneras para abordar y comprender el mundo.

Dice Foucault, en su libro *Las palabras y las cosas*, que en un momento se rompió el encanto y las palabras dejaron de nombrar a las cosas por lo que

eran (o por lo que parecían ser) para comenzar a simbolizarlas. La cultura se había interpuesto, de algún modo, entre la humanidad y el universo.

Dice Calvino, en su libro *El castillo de los destinos cruzados*, que si la humanidad no puede hablar (porque se ha quedado sin las palabras) es posible que, para expresarse, pueda recurrir a las imágenes dado que ellas siempre han tenido dentro suyo todas las significaciones.

Podemos pensar, que las palabras y las imágenes son mediaciones entre la humanidad y el universo. Entre nosotrxs, y lo que está afuera de nosotrxs, que llamamos realidad.

Dibujar y representar audiovisualmente son, justamente, mediaciones entre lenguajes diversos.

En esta contingencia que nos da la circunstancia pandémica, tanto el dibujo como las distintas morfologías audiovisuales mediadas a través de la pantalla están siendo, en este tiempo, la única manera de percibirnos y dónde, por primera vez, estamos estudiantes, docentes e investigadores situadxs respectivamente “del otro lado” de una terminal de internet.

Si lo pensamos en términos del espacio material, estamos todxs, estudiantes y docentes, del mismo lado: el lado mediado por la tecnología o el espacio mediatizado. Entre todxs configuramos una red de puntos conectados por la tecnología digital.

Imágenes y Palabras

"Hay más que hacer interpretando las interpretaciones que interpretando las cosas; y más libros sobre libros que sobre cualquier otro tema; lo único que hacemos es entreglosarnos"
(Montaigne, *Essais*, libro III, Capítulo XIII)¹

El espacio virtual. El espacio sugerido.

El aislamiento por la pandemia condicionó (y aún condiciona) la espacialidad en la que habitamos y supuso (y supone) muchos desafíos en el dictado a distancia de las asignaturas de la universidad. Entre todas ellas, las asignaturas que enseñan el objeto de diseño audiovisual, como es el caso de Dibujo y Representación Audiovisual de la Carrera de Diseño de Imagen y Sonido; han podido ubicarse frente a la enseñanza en un lugar conocido: el espacio - pantalla.

En nuestro campo de estudio; imagen, representación y mediación son tres palabras clave que ponemos en juego de manera constante y en un ejercicio de problematización permanente. El desafío del dictado a distancia nos ha dado un enfoque diferente de ellas siendo este un momento que vemos como una oportunidad para re-visitarlas desde experiencias nuevas.

Si repasamos las nociones de espacio (y espacialidad) de acuerdo a cómo estas se toman en el cine vemos que se las entiende, generalmente, como representaciones. Efectivamente, el espacio audiovisual es, en sí, una representación doble: el espacio representado (con un referente en el espacio que podemos llamar "real") y a su vez, el espacio de la representación.

La pantalla en la sala de proyección cinematográfica es un dispositivo clásico para ejemplificar la idea del espacio de la representación: la pantalla trae un "más allá", el espacio cinematográfico, que invita a los espectadores (que se encuentran en el "más acá") a adentrarse en un mundo que sólo es accesible a través de la mirada y la escucha. Mientras dura la proyección, se produce "un salirse de la realidad" de la sala para penetrar en el lienzo del film, viajando hacia representaciones que existen solo dentro de su propio marco. *Sherlock Jr*, de Buster Keaton o *La rosa púrpura del Cairo*, de Woody Allen son los casos más emblemáticos, masivamente conocidos y estudiados a lo largo de la historia académica y crítica del cine.

¹ Citado por Michel Foucault en "Las palabras y las cosas", Cap. 2, Pág. 58.

En el cine de animación, gran cantidad de piezas audiovisuales trabajaron con la bidimensionalidad (dibujos animados) y la tridimensionalidad de la realidad (registros filmados) hasta el día en que surgió la animación en 3D, realizada a través de procesadores y editores de imágenes digitales.

La animación en 3D logró que los dibujos ya no sean planos, sino que puedan corporeizarse, volviéndose volúmenes en lugar de láminas y que puedan animarse logrando una mayor semejanza con la realidad.

Hoy por hoy, las animaciones 3D ya no distinguen entre protagonistas creadxs digitalmente o protagonistas-personas-actores. Con las tecnologías actuales, un actor o actriz de edad avanzada pueden ser transformadx en alguien mucho más joven. Un actor o actriz fallecidxs pueden aparecer como si estuvieran vivxs, actuando escenas nunca grabadas con ellxs en vida. Parece que todo, absolutamente todo, puede ser generado digitalmente.

Estos espacios 3D, en lo que al mundo audiovisual respecta, son espacios que se perciben verosímiles (porque guardan codificaciones respecto de espacios reconocibles) pero la mímesis que opera en ellos es diferente a la que está sugerida por los espacios cinematográficos, es decir; los registrados y representados por el cine. En ambos, cinematográficos clásicos o los contemporáneos en 3D se producen operaciones de reemplazo entre lo que está en la pantalla y “la realidad de allá afuera”. El espacio 3D, un espacio que podemos denominar virtual, puso en evidencia la posibilidad de entrar en él utilizando lentes de realidad aumentada. Es una invitar a salirse del aquí y ahora para trasladarse al espacio virtual. Pero el germen “del invitar a salirse (¿o entrar?)” a través de la pantalla, estaba ya presente en el dispositivo de representación cinematográfico.

Se dice, en el ámbito cinematográfico, que lo que denominamos “sumergirse” en la pantalla es entrar en el “mundo de la representación”. Cuando esto sucede, durante cierto tiempo, quien mira se ve abstraído por la narrativa y desconecta con su entorno real. Este “sumergirse”, por supuesto no es tal, sino que es una sumersión que podemos denominar intelectual, porque se produce a través de un tipo de compenetración, no hay realidad aumentada, no hay realidad virtual. Demás está decir que no hay traslado corporal alguno a ningún lado. Sin embargo, y pese a ello, el grado de atención puesto en la narración cinematográfica produce que, al terminar el film, quien mira pareciera que ha despertado de un sueño.

Si pensamos en el espacio que habitamos y percibimos por los sentidos, y lo ponemos en relación con el espacio registrado (a través del dibujo, del video digital o de una foto) veremos una reducción producida por la mediación tecnológica (lápiz, cámara del celular, cámara fotográfica) y, evidentemente,

dicho espacio registrado -sea cual fuere el dispositivo utilizado- refiere al espacio real, pero no es aquel.

Tomemos, a modo de ejemplo, una imagen digital; una foto de una calle cualquiera. Tenemos en ella la convivencia del espacio original real (la calle) con el registro de la misma (la imagen digital de la calle). Si dicha imagen es enviada de un dispositivo a otro, tenemos nuevas convivencias que se suman: la del espacio real del lugar donde se encuentra la persona que recibe dicha foto, el ciberespacio por donde “viaja” la imagen digital, y luego, el espacio de la imagen digital que queda circunscripta a los límites relativamente pequeños de una pantalla de un teléfono, pero que se amplifica en la percepción e interpretación de quien la mira. Si seguimos esta concatenación de espacios que se viven, se registran, se envían o transmiten (e incluso se imprimen), lo que vemos es un juego de mediaciones de espacialidades diferentes, y por ende, diferentes maneras de experimentar dichos espacios. En todos los casos, decimos que dichos espacios son reales, porque existen y, debido a su existencia, pueden ser registrados. En todo caso, podemos hablar de espacios mediatizados, pero en todos los casos los comprendemos dentro de la realidad.

Sin embargo, cuando nos referimos al espacio denominado actualmente como 3D, las cosas cambian. El espacio de la tecnología 3D, es generado de manera total por la tecnología digital, pero no es ningún espacio que exista materialmente en nuestra realidad (entendiendo realidad por la materialidad tangible de la misma). El espacio 3D es un tipo diferente de espacio, un espacio virtual, porque hace las veces de un espacio que parece existir, pero que en realidad no. Solamente mantiene codificaciones de la espacialidad que nuestra mente percibe como reales. Este espacio es una simulación.

Dicho espacio se genera de manera artificial, con elementos extraídos de lo real, pero, por su propia naturaleza, rompe el pacto realidad-representación (típico del mundo del cine) para situarse en un nuevo pacto: realidad-virtualidad (típico del espacio de los videojuegos).

En esta simulación se concreta una virtualización del espacio. El espacio real se registra, el espacio virtual, se genera.

Si tomamos como cierta la formulación de la virtualidad como una simulación; podemos plantear nuevamente la problemática del inicio: la enseñanza que estamos planteando en nuestros campos y aulas virtuales, ¿es una enseñanza virtual?

Existe, en óptica, la diferenciación bastante precisa entre imagen real² e imagen virtual³. La imagen real, según su definición, es una imagen que puede proyectarse. Es una reproducción. En cambio, la imagen virtual, es la imagen conformada por puntos aparentes (por ejemplo la que devuelve el espejo) y que no puede ser proyectada en una pantalla.

Espacio virtual e imagen virtual no son lo mismo, y en este punto radica la distinción que es necesario subrayar para comprender la naturaleza de la enseñanza.

Desde el punto de vista pedagógico, se denomina enseñanza virtual a la enseñanza que se dicta a través del ciberespacio, y a lo largo de los años fue migrando a través de las distintas tecnologías que estuvieron al alcance. Así, se fue denominando “a distancia”, para ser luego “mediada por la tecnología” para finalmente llamarse “virtual”.

Desde el imaginario colectivo social, quienes son usuarios cotidianos del espacio virtual (o ciberespacio) mantienen muchas horas conectados a las redes sociales o jugando videojuegos. En esas personas, la virtualidad ejerce una influencia que puede ser percibida de manera engañosa o ambigua. Puede resultar tanto evasiva de lo real, o por el contrario, confundirse con la realidad misma. El tipo de relación que establece el que mira/usa la pantalla con el objeto mirado (en cualquiera de sus formas) se vincula con la idea descrita por Guy Debord en su libro “La sociedad del espectáculo”. Guy Debord la denomina “relación espectacular”. El sujeto se diluye en el objeto de la representación. Aquí, la idea de representación se plantea en su significado más simple, la de estar en reemplazo verosímil de la realidad. Esta percepción de realidad, sumada a elementos de identificación primaria entre quien mira y lo que ve, hace que lo mirado entre, según Debord, en la categoría de objeto de deseo. Este deseo por lo mirado, surgido de la psiquis del espectador o espectadora, es la razón por la cual la idea de ilusión o percepción deja lugar a la fascinación y la realidad comienza a confundirse.

Debord es aún más enfático; refiere que quien mira, “cuanto más mira, menos vive”. La vida deja de ser vivida para convertirse en un observador de lo que hacen o dicen quienes están dentro de la pantalla.

² . f. Ópt. Reproducción de un objeto formada por la convergencia de los rayos luminosos que, procedentes de él, atraviesan una lente o aparato óptico, y que puede ser proyectada en una pantalla

³ 1. f. Ópt. Conjunto de los puntos aparentes de convergencia de los rayos luminosos que proceden de un objeto después de pasar por un espejo o un sistema óptico, y que, por tanto, no puede proyectarse en una pantalla.

Cualquier idea de surgimiento de mirada crítica se interrumpe. El sujeto se diluyen en el objeto, que lo reemplaza.

Según el razonamiento que venimos llevando, desde el punto de vista del diseño audiovisual, la enseñanza virtual, que hoy por hoy se plantea a través de una pantalla, se homologa como un contenido más que ante los sujetos que intervenimos puede “pegarse” o “empatarse”, con la idea de pantalla con la que venimos familiarizados: la pantalla como lugar de conexión ligado a la idea de dispersión, juego, y en última instancia, de, y a sabiendas, mucha pérdida de tiempo.

Creemos (o creíamos) que en el Aula o el Taller, está la enseñanza Real, en la pantalla, en contraposición, está la enseñanza Virtual. Así como se puede apagar la tele o cerrar la notebook, y el contenido que se estaba consumiendo desaparece, de la misma manera se termina la clase al desconectarme. Quien recibe, recibe siempre en la misma pantalla tanto el contenido superfluo, como la noticia o el festejo del cumpleaños por zoom. De igual modo, recibe una clase magistral o rinde examen. Esta enseñanza puede parecer un juego más, un videojuego más, porque no hemos instituido (por ser inexpertxs) que la virtualidad no es un “juego de la enseñanza” que se reduce a empezar o terminar en el momento en que se prende o apaga la pantalla o el estudiante se conecta con su cámara encendida o apagada. Pero, aún así, parece que la enseñanza virtual es una enseñanza “no real”. ¿Será por eso que en el asilamiento por la pandemia, la enseñanza virtual en los niveles iniciales o medios fue difícil que se asuma tan válida como la que se imparte en las aulas?

Y en este punto llegamos al planteo nodal del presente artículo: ¿en qué momento las palabras real o virtual hacen difuso su significado para que al nombrar lo opuesto pareciera que empezaron a fundirse en una?

La palabra como imagen.

Hay un origen esencial en las palabras que surge de la relación que estas tienen con las imágenes y las cosas que nombran. En el origen, las palabras tienen incorporada la contradicción significativa, el sentido ambiguo o dilemático que hace que puedan nombrar simultáneamente algo y su contrario.

Veamos algunas curiosidades que contribuyen a pensar nuestra conjetura.

En sí, las palabras escritas, son dibujos también. Esta afirmación, simple en extremo, nos retrotrae a un origen; a un momento gestante de lo que podemos imaginar como la intención que tuvo la humanidad por hacer el mundo inteligible.

Si las palabras escritas son dibujos de sí mismas, entonces trazo y cosa, dibujo y objeto, signo y referente, tuvieron en sus orígenes una relación simbiótica que a lo largo de los milenios ha perdurado más en algunas palabras (más allá de en cual idioma) que en otras.

Los orígenes de las palabras han sido investigados por distintas disciplinas, que entre otras cosas han seguido sus derivaciones gráficas y fonéticas a lo largo y a lo ancho de la Tierra. Se han podido inferir o descubrir sus devenires a lo largo de la historia, tanto de las transformaciones de sus significados (lo que nombraban), como sus permanencias, sus cambios o también sus muertes cuando han caído en el desuso, primero, y en el olvido después.

Cada lengua tiene una geolocalización y cada palabra escrita (o el sonido que remite a ella según cada idioma) ha nacido de un reconocimiento: alguien ha notado algo y lo ha señalado. Ese señalamiento, esa signatura, ese signo indicial -señalado con el dedo índice-, es un acto de abstracción / concreción propio del pensamiento humano.

Veamos como ejemplo una palabra bellísima que engendra en sí multiplicidad de sentidos y que ha perdurado como parte del origen del lenguaje y en paralelo, de la cultura: la palabra hogar.

La palabra hogar, que en nuestra cultura se referencia con la idea de casa y con la idea de familia, tiene su origen en la palabra latina focus, fuego, fogar. Al día de hoy también denominamos hogar al lugar donde encendemos el fuego con leña cuyo humo desagota a raves de una chimenea. Con lo cual, los tres significados se mantienen: hogar-casa, hogar-familia, hogar-fuego.

Tiene sentido que el hogar, la fogata, sea el lugar que congrega, donde la gente se reúne para compartir cobijo y alimento, se abriga y se reúne, consolida los vínculos como grupo, se cuentan los cuentos y se transmiten las historias que hacen perdurar las tradiciones y la construcción de identidad.

El origen de la palabra familia, se encuentra en un grupo de gente que se reunía alrededor del mismo hogar; para abrigarse, iluminarse y alimentarse. Famélico, tiene origen común con la palabra familia. Es importante destacar que el lazo de consanguinidad no es parte del origen de la palabra familia, sino que la relación de consanguinidad relacionada con la familia o el parentesco fue posterior, ligado a otra idea.

Michel Foucault en su libro Las palabras y las cosas, más precisamente en el capítulo *La prosa del mundo* cuenta que hubo, en algún momento primitivo, una relación directa entre el dibujo de una cosa y la palabra que lo nombraba. Esto fue así, porque la observación atenta de la naturaleza, brindó a la humanidad una decodificación de su posible uso o funcionalidad. Era la manera, dice Foucault, de que la naturaleza y la humanidad se comprendían. Toma el

ejemplo del acónito, una planta que es beneficiosa para la cura de la vista y cuya forma tiene similitudes “de simpatía” con la forma de los ojos.

Así, sugiere, que la palabra, el dibujo de la cosa y su nombre fueron las primeras representaciones de lo mismo.

Pero en el devenir de la historia, cuando apareció la simbolización mediando entre la palabra y su significado, la palabra y la imagen de la cosa se fueron disociando porque empezaron a reemplazar cosas distintas.

Generalizando, podemos recordar que la imagen sustituyó, a través de dibujos primero, pinturas y grabados luego, y fotografías y videos después, a retratos y paisajes. En todos los casos, siempre buscó la mimesis casi total a través de lograr la llamada “copia fiel de la realidad”. Los registros, en su mayoría reproducciones, tenían un grado muy alto de figuración y buscaban la réplica intentando omitir las subjetividades de sus autores. Generalmente, se buscaba la imagen verdadera de aquello que se intentaba representar. En cambio, las palabras, fueron transformándose año tras año, siglo tras siglo, sofisticando las lenguas y sus capacidades expresivas. El mundo de las ideas se fue consolidando a través de los recursos de las palabras y cuando aparecieron las escrituras, el salto cultural no tuvo precedentes.

Las palabras, que remitían a imágenes de cosas, tomaron autonomía ante aquello que nombraban para comenzar a tener definiciones propias, ancladas a su origen, pero este fue quedando en un tiempo que cada vez se tornó mas remoto.

La imagen y el dibujo, y, la palabra y la cosa se fueron diversificando hasta convertirse en cosas diferentes ya no por lo que nombran sino en su naturaleza en sí.

Decir imagen o palabra en nuestra contemporaneidad remite a ámbitos totalmente diferentes, o por lo menos, en su apariencia. ¿Cuánto de imagen hay en la palabra? ¿Cuánto de palabra hay en la imagen?

Según propone Jean Luc Godard en el film *Dos o tres cosas que sé de ella*, “imagen sugiere imagen, palabra no sugiere, necesariamente, imagen” .

¿Qué nos quiere decir?. Es posible que en su afán de pensar las imágenes contemporáneas como quizás no ha realizado otro; Godard nos esté pidiendo volver hacia atrás, hacia el origen, donde el dibujo de la cosa daba origen a la palabra, en un primitivo juego de representaciones: cosa, dibujo de la cosa, sonido que la refiere, fonema que la nombra, grafema que la designa, sentido que se le imparte, simbolización a la que refiere, ruptura con el origen de la cosa.

Finalmente se produce algo que podemos relacionar con una lemniscata, una especie de semiosis infinita peirceana.

Hoy, la palabra hogar dispara, en quien la interpreta, una interpretación muy directa: hogar da una idea de casa y de familia biológica, de convivencia íntima, de cobijo y de abrigo. Pero quién no ha nacido ni crecido en un entorno de familia, sino que por el contrario habitó en instituciones de guarda y convivencia, cuando escucha la palabra hogar no enlaza la idea de familia, sino que liga el concepto al de lugar donde se duerme, se come, se está adentro (y no a la intemperie). En todos los casos, mucho más cercana la idea de hogar-casa que hogar-familia. Pero, si dicha persona es contemporánea a nosotrxs y crece en una institución de una gran ciudad, la idea de hogar que tendrá estará muy alejada de las nociones de fogata o fuego.

A partir del siglo XXI es posible que se rompa definitivamente el vínculo de hogar y fuego, porque las calefacciones a leña tienden a ser minoría, debido a las nuevas tecnologías en combustibles, inclusive las que toman el viento o el sol como fuentes principales.

¿Cómo podrán saber las generaciones futuras que hogar y familia nacen como conceptos culturales ligados al fuego? ¿En qué mente erudita o en qué libro de cual universidad o relato perdido de abuela quedará escondido el origen del término?

A modo de curiosidad, incluyamos las grafías de las palabras HOGAR, TECHO y FUEGO en idiomas que utilizan símbolos gráficos como nosotros utilizamos las palabras.

	chino	japonés
HOGAR	家	家
	Jiā	le
TECHO	天花板	天井
	Tiānhuābǎn	Tenjō
FUEGO	火	火
	Huǒ	Hi

Aclarando que el ejercicio que hago es intuitivo y que aún no he profundizado en este aspecto de la relación palabra e imagen, tomo los dibujos de las palabras como imágenes de lo que nombran. Podemos “ver” el fuego en los trazos chinos o japoneses, e incluso podemos verlo en hebreo (אש). Y podemos ver el techo en los trazos que nombran al techo, de la misma manera que podemos ver el hogar dibujado en la unión del techo con el fuego.

Según vemos, en algunos idiomas existe aún la relación dibujo / palabra / imagen aunque el tiempo y la cultura se han interpuesto en el significado original.

Si seguimos a Foucault, podemos ver que es la simbolización de la cultura occidental y contemporánea la que ha cargado de significado biológico a la palabra familia, y por derivación, a la palabra hogar.

La etimología de las palabras en cada idioma, su historia, su evolución escapan al desarrollo de este artículo pero no a su planteo. El objetivo de realizarla es intentar encontrar su rol en el reemplazo o sustitución de una por la otra, como ejemplos de mediaciones (entre palabras) para inferir procesos similares entre la imagen y la palabra, su relación con lo que nombra y, también, su rol en el reemplazo o sustitución de una por la otra. La conjetura que nos mueve es buscar en la idea de sustitución que estamos viviendo hoy de pantalla por la noción de aula y la noción de virtualidad por la de realidad. En ambas hay una lógica primitiva de hábito de reemplazo en la construcción de las realidades.

Como venimos viendo, así como ocurre con la palabra hogar, que hoy en el imaginario colectivo remite a la idea de casa, a la palabra virtual se le asigna comúnmente la idea de no real, en las generaciones mayores, y de ciberespacio, en las nuevas generaciones.

Ahora bien, en ambas (las viejas y nuevas generaciones) se interpreta que el espacio cibernético es artificial, inmaterial (está en el éter?), es por lo tanto un no-lugar o un lugar que está fuera de la realidad concreta que rodea materialmente o que, en tal caso es distinto a la realidad, o de un orden diferente. El ciberespacio es el lugar donde, en todo caso, no hay nada o, si hay algo, es solo simulación.

Queda un amplio trecho por recorrer hasta que realidad y virtualidad se ligen. Si no ocurre, deberá romperse definitivamente dicho lazo porque, en definitiva, la virtualidad a la que refiere de manera tan específica la definición, ya no existe, porque no hay como contraponerla con lo real concreto, porque hoy, la virtualidad (si así llamamos al ciberespacio) se ha convertido, en muchos modos, en nuestra realidad.

Antes de finalizar, nos debemos la búsqueda de algunas definiciones.

La palabra virtual viene del latín medieval (*virtualis*) y deriva de *virtus* (poder, facultad, fuerza, virtud). Según la Real Academia Española, la palabra virtual es un adjetivo que significa en su primera acepción “*que tiene virtud para producir un efecto, aunque no lo produce de presente, frecuentemente en oposición a efectivo o real*”. En física, se aplica para nombrar aquello “*que tiene existencia aparente y no real*”. En informática, significa “*que está ubicado o que tiene lugar en línea, generalmente a través de internet*”. Por último, una acepción dice que es lo “*implícito o tácito*”.

La palabra real, por el contrario, entre sus muchas acepciones es un adjetivo que significa “que tiene existencia objetiva”. Viene del latín tardío *reālis* y deriva de del lat. *res*, *rei* 'cosa' y *-ālis* '-al'.

De acuerdo a estas definiciones comenzamos a re-ligar las palabras virtual y real, sobre todo en el sentido de “que tiene virtud para producir un efecto..”

El espacio virtual, nuestro espacio real.

Hagamos un poco de historia. Hace algunos años que se viene desarrollando la plataforma *Second Life*, que es una comunidad virtual creada por Linden Lab que básicamente permite a las personas interactuar en línea a través de una identidad avatar. Para acceder al programa es requisito imprescindible crear una cuenta, la cual da acceso al mundo y al avatar individual. Los avatares no son íconos, sino que son caracterizaciones tridimensionales personalizables que le dan a los usuarios la capacidad de generarse el personaje que deseen y experimentar virtualmente, como el mismo nombre del programa indica, de una “segunda vida”.

A partir del año 2003, algunas universidades tomaron *Second Life* para la enseñanza y crearon campus virtuales, donde un estudiante elige un avatar y, en modo virtual, en una especie de desdoblamiento del sujeto, entra a una clase en un campus recorrible digitalmente. Este experimento, que funciona aún en las universidades de Harvard y Oxford, trastocó el mundo académico de aquel momento.

En aquellos años, los inicios del segundo milenio, esta experiencia se iniciaba sin imaginar que un día la enseñanza a distancia sería, ya no una realidad, sino una obligación como parte de la respuesta a una crisis de salud a nivel mundial.

Pero la virtualidad de ese campus se complementaba (y tal vez competía) con la realidad del otro campus, el campus real que existe en el plano material. Cada estudiante podía elegir entre los dos modos de curso.

Nuestro Aula Virtual, en cambio, -en comparación con lo que ocurre en *Second Life* podríamos decir que es una abstracción. ¿Qué quiero decir? Quiero decir que funciona a modo de “síntesis”. Es como si juntáramos todo lo necesario tener para enseñar y aprender y lo tamizáramos. De un lado del tamiz queda lo superfluo, del otro lado, los elementos mínimos básicos para que el pacto entre la universidad, sus profesores y estudiantes deben tener; funcione.

En *Second Life*, que en sí es un videojuego, los edificios, las personas y las cosas son ambientaciones que simulan espacios/espejos paralelos a los reales-, en una realidad virtual.

En cambio, en el Taller de Dibujo y Representación Audiovisual que está alojado en el Campus Virtual FADU el espacio que hemos construido deja de lado el problema de la pantalla como emulación, o simulación, sino que está utilizada como enlace, con sus propias lógicas significantes: se trabaja en red, con una trama de palabras e imágenes que posibilitan acciones. La pantalla no es fin sino medio para enlazar. El aprendizaje no está en la pantalla, sino que está, como siempre, arraigado en el interior del sujeto que aprende.

Si nos guiamos por lo que ocurre en la enseñanza y aprendizaje tradicionales, que radican en la presencialidad y el compartir momento y lugar bajo un mismo ámbito, también observamos que dicho pacto se mantiene en el ámbito de la virtualidad⁴.

El aula presencial también es un lugar donde palabras e imágenes se entrelazan en redes horizontales entre estudiantes con la guía atenta de docentes y profesores.

Esta “síntesis” propone entornos reales; porque no simula un aula como si fuera en la realidad (pongamos para ser concretos, el taller que está en Ciudad Universitaria al que no sabemos cuando vamos a acceder físicamente). Esta “síntesis” en cambio, arbitra los medios para que podamos efectivamente, enseñar y aprender promoviendo los vínculos entre docentes y estudiantes (y entre pares), mediados por la tecnología. El ámbito que se construye, bien pensado, es propicio para enseñar y aprender.

El Aula Virtual es un entorno digital, que existe per sé, y que no viene a reemplazar a la realidad, como si esta hubiera quedado allá, en la FADU. El aula virtual es real, existe y sobre ella estamos trabajando ahora. Nuestra realidad es esta, hoy.

Es buen momento para volver a ver Matrix (Hermanas Wachowski, 1999) - por primera vez si no la vieron y nuevamente para quienes sí lo hicieron-, para

⁴ Recordemos que tomamos virtualidad en la definición “que tiene virtud para producir un efecto.”

ponerse en la piel de su protagonista Neo y sentir, aunque sea un poco, que hay dos realidades distintas conviviendo todo el tiempo.

Como dijimos, para nosotrxs, el espacio virtual de aprendizaje que propone la pedagogía es un espacio abstracto (y sugerido) que es un lugar real, porque el aprendizaje que propone es, también, un aprendizaje real.

Siguiendo estos razonamientos, y diciéndolo de otro modo, la enseñanza mediada por la tecnología que tenemos al alcance implica una virtualidad (en tal caso del espacio en el que se dicta) que impacta sobre cuestiones reales.

Tal vez, para amigarnos con habernos introducido en la Matrix, podemos pensar que la virtualidad nos permite comprender la realidad, como si estuviéramos haciendo un ejercicio intelectual de abstracción – concreción. “Salirse y entrar” en la fascinación por la pantalla es una práctica que requiere atención específica. Debemos estar agradecidos y agradecidas de que es posible recurrir a autores que han trabajado esta idea ampliamente, aplicada a otros dispositivos tecnológicos, pero que pueden ser extrapolados a este momento.

Lo que antes se anteponía, ahora se auto implica: lo real o lo virtual son alternativamente, dos momentos de la realidad distintos.

Dice Ítalo Calvino, en su pequeño y maravilloso libro El castillo de los destinos cruzados, que las imágenes pueden contener todas las significaciones.

En sí, lo que cuenta Calvino es que hay un lugar perdido en un bosque, donde los viajeros buscan calor, alimento y reposo durante la noche. Pero ocurre que, al entrar, pierden la capacidad de hablar o escribir palabras. Solamente pueden comunicarse a través de las imágenes impresas en las barajas del tarot. A partir de allí, una mesa se transforma en un tablero para que cada persona que quiere contar su historia pueda hacerlo cambiando ligeramente el orden de las cartas.

Por supuesto, uno de los aspectos más ricos del texto de Calvino radica en la formulación de historias sofisticadas que deben ser inferidas por quienes interpretan las imágenes, jugando todo el tiempo con lo que puede ser o no entendido por la lectura en los distintos sintagmas que se van formando.

Bien interesante es la relación entre la palabra y la imagen en el texto de Calvino: la narración es escrita (por él) y aquí radica la paradoja de la ambigüedad de las imágenes, que viene a montarse sobre la ambigüedad y contradictoriedad de las palabras y su significado.

En efecto; así como la frase “en absoluto” significa a la vez “de una manera general, resuelta y terminante” y también su contrario “no, de ningún modo”; de la misma manera la palabra virtual implica, hoy por hoy, real.

Veamos que hay una relación, entre todo lo que venimos planteando entre las palabras mediación y representación, o real y virtual, con el significado que encierra la palabra imagen:

Del lat. *imāgo*, *-ñis*.

1. f. Figura, representación, semejanza y apariencia de algo.
2. f. Estatua, efigie o pintura de una divinidad o de un personaje sagrado.
3. f. Ópt. Reproducción de la figura de un objeto por la combinación de los rayos de luz que proceden de él.
4. f. Ret. Recreación de la realidad a través de elementos imaginarios fundados en una intuición o visión del artista que debe ser descifrada.

La problemática de la virtualidad, y ligada a ella, la omnipresencia u ubicuidad, se han hecho parte nuestra vida cotidiana proponiendo repensar las imágenes y las palabras como mediaciones.

Figura 1: Matrix-GIF



Bibliografía

Libros:

Calvino, I (1973). *El castillo de los destinos cruzados*. Buenos Aires: Siruela.

Foucault, M. (Año). *Las palabras y las cosas*. Buenos Aires: Siglo XXI.

Lacan, J. (1978) *La familia*. Buenos Aires / Barcelona: Argonauta.

Films:

Allen, W. La rosa púrpura del cairo. (EEUU, 1985)

Godard, J.L. Dos o tres cosas que se de ella.(Francia, 1967)

Keaton, B. Sherlock Jr.(EE. UU, 1924)

Wachowski Brothers, Matrix (EE UU. 1999)