

[Up date]

Modelos no lineales, historia del arte y de los nuevos medios

GABRIELA GALATI
UOP
Reino Unido
✉

Resumen: La *Idea del Theatro* era fundamentalmente una estructura conceptual de relaciones más que un edificio real que Giulio Camillo entendía como una representación espacial de la cronología.

El *Atlas Mnemosyne* de Aby Warburg era a su vez un proyecto centrado en las imágenes: su objetivo era el de crear relaciones y despertar recuerdos en relación recíproca.

Ambos modelos comparten similitudes sorprendentes y casi predictivas con la actual *World Wide Web*, en la cual las posibilidades de acceso al conocimiento tienen una estructura análoga aunque la materialidad del soporte es diversa por razones obvias. En relación a lo anterior, el interés del concepto de ambigüedad radica en la libertad que podría permitir para una lectura potencial que permitiese al mismo tiempo la posibilidad de disparar nuevas relaciones y asociaciones creativas, abriendo recorridos conceptuales que no hubieran sido considerados hasta el momento. La *apertura* y la *simultaneidad* de modelos no unilaterales para el pensamiento (creativo) puede permitir la reconstrucción del *Theatro*, o del *Atlas*, no como una ilusión tridimensional, pero como una arquitectura o estructura conceptual para el pensamiento y la teoría del arte, de la historia y teoría de los nuevos medios; y para la transmisión del conocimiento en general.

Palabras claves: Aby Warburg – Hyperlink – Giulio Camillo.

Non-Linear Models for Thinking and Writing on New Media Art History

Summary: The *Idea of the Theatre* was fundamentally a structure of conceptual relationships rather than an actual building that Camillo understood as a spatial representation of chronology.

Warburg's *Mnemosyne Atlas* project is centered on images: It is aimed at creating relations and bringing memories in rapport with each other.

Both models share stunning and almost predictive similarities with the actual Web, where the possibility of accessing knowledge has an analogous structure even if the materiality of the support is different for obvious reasons. The interest in the concept of ambiguity in this regard lays in the freedom it could open for a potential lecture that at the same time allows the possibility of triggering new relations and creative associations, opening conceptual paths that have not yet been considered; the *aperture* and *simultaneity* of non-unilateral models for (creative) thought allows the reconstruction of the Theater, or the Atlas, not as a 3D illusion, but as the conceptual architecture or structure when thinking about the history of art, on the history and theory of new media, and on the transmission, conservation and archiving of new media works and of knowledge in general.

Key words: Aby Warburg – Hyperlink – Giulio Camillo.

Es su libro *¿Que es el cine?* (1958) André Bazin comenta de la siguiente manera la búsqueda de «transparencia» en el uso del montaje en la clásicos de la pre-guerra del cine americano:

El uso del montaje puede ser «invisible» y este era generalmente el caso en los clásicos de la pre-guerra de la pantalla americana. Las escenas eran divididas con un solo propósito, el de analizar cada episodio de acuerdo con el material o con la lógica dramática de la escena. En esta lógica, que esconde el hecho del análisis, la mente del espectador muy naturalmente aceptaba los puntos de vista del director, que eran justificados por la geografía de la acción o por el énfasis cambiante del interés dramático. Pero la cualidad neutral de este montaje «invisible» no logra hacer uso de todo el potencial del montaje (Bazin 1958 (1971): 23-4).¹

Es más, Bazin explica las implicancias del uso del montaje, del uso del *close-up* y del abandono de la profundidad de campo como una elección estética con ulterior significación: El director comenzó a elegir y a decidir por el espectador qué era lo importante, a qué se debía prestar atención: «a través de los contenidos de la imágenes y de los recursos del montaje, el cine tiene a su disposición un entero arsenal de medios a través de los cuales imponer al espectador su interpretación de un evento» (*Ibíd.*1971:26). Entonces, el espectador no tiene más necesidad de pensar, porque lo que es relevante y lo que amerita atención en una cierta historia es elegido para él/ella.

El hecho de que la profundidad de campo ponga al espectador en una relación más cercana con la imagen de la que tiene en realidad hace la experiencia aún más realista, según Bazin. Esto implica la necesidad de una actitud mental más activa de parte del espectador y, consecuentemente, ella/él debe poner en práctica al menos un mínimo de elección personal; el significado de un film es, de esta manera, completado por el espectador, y no presentado a éste como ya cerrado.

Es por esto que la profundidad de campo (...) es una ganancia capital en el campo de la dirección cinematográfica - un dialéctico paso adelante en la historia del lenguaje cinematográfico. (...) Además de afectar la estructura del lenguaje del film, también afecta la relación de la mente del espectador con la imagen y en consecuencia influencia la interpretación del espectáculo. (...) En resumen, el montaje, por su misma naturaleza, regula la ambigüedad de la expresión.

Por otro lado, la profundidad de campo reintrodujo la ambigüedad dentro de la estructura de la imagen (...) (Bazin 1958 (1971):35-6).

¹ La traducción (como también de todos los textos citados) es propia de la autora.

La importancia de la ambigüedad como parte de un nuevo modelo para pensar modelos de la teoría de los nuevos medios radica en la libertad que puede aportar para interpretaciones diversas, y para la apertura que al mismo tiempo permite la posibilidad de disparar nuevas relaciones y asociaciones creativas, abriendo recorridos que no habían sido considerados hasta el momento, un pensamiento no lineal.

Espacios navegables

La predominancia de un paradigma temporal, linear, cronológico que coincide con el advenimiento de la historia como disciplina en el siglo XIX está, desde algún tiempo a esta parte, siendo parcialmente erosionada por la resurrección de un paradigma espacial, simultáneo, no linear favorecido por la lógica digital. Los antecedentes de este paradigma pueden ser rastreados en la historia del arte en distintos ejemplos, como algunos ciclos de frescos en iglesias, pero especialmente en algunas capillas, y en algunos otros modelos espaciales *inmersivos*, algunos nunca realizados como el *Projet de Cénotaphe à Newton* de Etienne-Louis Boullée (1784).

Una secuencia narrativa se presentó como particularmente incompatible con una narrativa espacial que había tenido un rol tan prominente en la cultura visual europea durante siglos. Del ciclo de frescos de Giotto en la Capella degli Scrovegni en Padova a *Un enterrement à Ornans* de Courbet, los artistas presentaban una multitud de eventos separados en un mismo espacio, fuera éste el espacio ficcional de una pintura o el espacio físico que puede ser captado por el espectador en un mismo momento. En el caso del ciclo de frescos de Giotto y de muchos otros ciclos de íconos, cada narrativa es enmarcada singularmente pero todas pueden ser captadas en su conjunto simultáneamente. En otros casos, eventos diferentes son representados como si tuvieran lugar dentro de un mismo espacio pictórico. A veces, eventos que formaban una misma narrativa pero estaban separados en el tiempo también eran representados en una misma pintura. Más frecuentemente, el asunto de la pintura se convertía en el pretexto para mostrar una cantidad de «micro-narrativas» separadas (por ejemplo, obras de Hiëronymous Bosch y Peter Bruegel). En su conjunto, en contraste con la secuencia narrativa del cine, en la narrativa espacial todas las «tomas» eran accesibles al espectador de inmediato. Como la animación en el siglo XIX, la narrativa espacial no desapareció completamente en el siglo XX; pero del mismo modo que la animación, fue relegada a una forma menor de la cultura occidental – el comic (Manovich 2001: 270).

Un representación espacial y no linear, como la Capella Sistina, no puede ser

considerada exactamente en el mismo sentido que un espacio *immersivo*, como por ejemplo la Villa dei Misteri en Pompeii. En un caso, las distintas narrativas-conceptos son accesibles de manera simultánea, pero cada escena representada conserva una lógica narrativa interna; mientras que la pretensión de inmersión (virtual) en un cierto medio conlleva la intención de «disminuir la distancia crítica en lo que es mostrado y aumentar la participación emocional en lo que está sucediendo (...) La intención es la de instalar un mundo artificial que convierta la imagen espacio en una totalidad o al menos que llene completamente el campo visivo del observador» (Grau 2003:13).

La Capella Sistina es un perfecto ejemplo del primer caso. Los muros y el techo están cubiertos por un conjunto de frescos en los cuales diversas escenas del Antiguo y del Nuevo Testamento se pueden apreciar simultáneamente. Aún cuando cada escena tiene una lógica y una narrativa internas, su distribución en el espacio da al espectador la posibilidad de elegir el orden y el modo en el cual seguir las distintas historias, cada fresco tiene una narrativa individual, pero toda la secuencia puede ser apreciada al mismo tiempo sin un orden privilegiado. Actualmente, también existe la posibilidad de hacer una visita virtual a la Capilla en el sitio del Vaticano. La página web es un *rendering* tridimensional del espacio físico a través del cual es posible hacer un tour de 360 grados alrededor de la Sistina, efectuando *close-ups* y accediendo a ángulos y detalles a los cuales sería realmente muy difícil para el visitante acercarse en el espacio físico.²

Como propuso Flusser, mientras la función original del texto era aquella de librar a las imágenes de su poder mágico para promover el pensamiento conceptual;

(...) la función de las imágenes tecnológicas es [aquella] de liberar a los receptores por medio de la magia de la necesidad de pensar conceptualmente, al mismo tiempo reemplazando la conciencia histórica con una conciencia mágica de segundo grado y reemplazando la habilidad para pensar conceptualmente con una imaginación de segundo orden. Esto es lo que queremos decir cuando decimos que las imágenes desplazan a los textos (Flusser 1983: 11-12).

De este modo, las imágenes tecnológicas reintrodujeron las imágenes en la vida cotidiana e hicieron los textos comprensibles otra vez para la sociedad; teniendo así una especie de efecto amalgamador entre los textos, las imágenes tradicionales y la tecnología.

Por lo tanto, el espacio navegable tridimensional de la Capella Sistina al cual se puede acceder *online* se convierte en un espacio virtual *immersivo* en el cual un

² Ver: http://www.vatican.va/various/cappelle/index_sistina_en.htm

conjunto no lineal de imágenes fue desplegado para una lectura potencialmente no lineal es accesible de manera remota para ser navegado, al mismo tiempo que es mediatizado por la imagen tecnológica.

Un ejemplo notable del segundo caso –de una arquitectura de espacio *immersivo*– es el *Proyecto para el cenotafio de Newton* de Etienne-Louis Boullée, actualmente en la Bibliothèque Nationale de Paris. El proyecto para la tumba del matemático, físico y astrónomo Isaac Newton reproduce el sistema heliocéntrico de Copérnico. El edificio debía contener una esfera, símbolo al mismo tiempo de la Tierra y del infinito, en cuyo centro gravitacional se ubicaría la tumba de Newton, aludiendo a la vez al sistema solar y a la posición de la humanidad en el centro de la naturaleza. Dentro del Cenotafio, los efectos del día y de la noche serían recreados de la siguiente manera: el día, con la creación de un brillo luminoso producido por una especie de astrolabio que irradiaría a todo el volumen desde su centro; la noche, con pequeños orificios perforados en la esfera, que al penetrar la luz, crearían un firmamento de estrellas. Un cosmos medido, un espacio *immersivo* y creado en forma geométrica gracias a los axiomas de Newton y en su honor.

En el panorama de los nuevos medios, la concepción del espacio representado pasó de ser un conjunto continuo y coherente en el cual los objetos eran distribuidos dentro de la tela o del fresco, a una representación de un espacio discontinuo como sumatoria de objetos «new media». O dicho de otro modo, en palabras de Manovich, «no existe el espacio en el cyber-espacio» (Manovich 2011:219). Esta discontinuidad del espacio euclidiano es una de las características de los nuevos medios, e implica un desplazamiento desde una concepción coherente, geométrica y antropocéntrica del espacio con un punto de vista único y privilegiado hacia un espacio fragmentario, agregado, sin puntos de vista privilegiados, como es el caso, por ejemplo, de los ambientes de realidad virtual en los cuales el punto de vista cambia constantemente con el usuario

Por lo tanto, en el modelo espacial, el punto de vista privilegiado de la perspectiva tradicional es puesto en cuestión a través de la posibilidad de tener puntos de vista diversos, siempre cambiantes. La coherencia de este espacio no es unívoca: diferentes niveles semánticos y ontológicos pueden ser superpuestos y entrelazados.

Modelos no lineares

Existen dos proyectos que, aunque muy distantes en el tiempo, comparten sorprendentes y predictivas similitudes en relación a la actual *World Wide Web*: el *Teatro de la Memoria* de Giulio Camillo [1480-1544]) y el *Atlas Mnemosyne* de Aby Warburg [1866-1929].

Giulio Camillo fue un filósofo italiano, y según Frances Yates, «era uno de los hombres más famosos del siglo XVI» (1966:145). Yates cita a Viglius Zuichemus, quien en 1532 escribió en una carta a Erasmo que todo el mundo estaba hablando de un cierto Giulio Camillo.

Dicen que este hombre ha construido un cierto Anfiteatro, una obra de habilidad maravillosa, en el cual quien sea admitido como espectador será capaz de hablar sobre cualquier tema de manera no menos elocuente que Cicerón (Yates 1966:130-1).

Camillo dedicó gran parte de su vida a la planificación y construcción del *Theatro* que permitiría a quienes entraran en él el acceso al conocimiento sobre todo el universo. La idea del *Theatro* era fundamentalmente una estructura conceptual de relaciones más que un edificio real que Camillo concibió como una representación espacial de la cronología. En el sistema de Camillo, los «usuarios» del mismo se convierten en espectadores. Más que nada, concibió el *Theatro* como el ideal de la pedagogía: las ideas y recuerdos que éste dispararía serían para la educación de espíritu ante todo.

Camillo planeó el *Theatro* organizándolo en siete secciones que conforman un mapa de la creación del mundo. Siete pilares que son los de la Casa de Salomón, simbolizan la eternidad. En el sistema de Camillo los «académicos», los usuarios del teatro, se convierten en espectadores.

El Teatro se eleva en siete gradas o escalones, divididas por siete pasarelas que representan los siete planetas. El estudiante se ubica como un espectador delante del cual se ubican las siete medidas del mundo «in spettacolo», o en un teatro. Y como en los teatros antiguos las personas más distinguidas se sentaban en los asientos más bajos, así en el *Theatro* las cosas más grandiosas e importantes se encontrarán en el nivel inferior (Camillo 1554).

Camillo adaptó el modelo del verdadero teatro clásico de Vitruvio con propósitos mnemónicos.

El Teatro es entonces una visión del mundo y de la naturaleza de las cosas vistas desde las alturas, desde las estrellas mismas y desde las fuentes supracelestes de sabiduría más allá de éstas.

Aún así esta visión es proyectada deliberadamente dentro del marco del arte de la memoria clásico, usando la terminología mnemónica tradicional. El Teatro es un sistema de lugares de memoria, aunque de «alta e

incomparable» ubicación; actúa como un sistema de memoria clásico para los oradores 'conservando para nosotros las cosas, las palabras, y las artes que le confiamos'. Los antiguos oradores confiaban las distintas partes de los discursos que deseaban recordar a los «lugares frágiles», mientras Camillo 'deseando almacenar eternamente la naturaleza eterna de todas las cosas que pueden ser expresadas en el discurso' las asigna a «lugares eternos» (Yates 1966:144).

El uso de «loci» entonces de las técnicas mnemónicas clásicas fue reemplazado en el teatro de Camillo por «lugares eternos», que son las figuras ubicadas en cada uno de sus niveles. Este teatro se basaba en los principios del clásico arte de la memoria, pero en este edificio Camillo quería reproducir el orden de la verdad eterna; «en él, el universo será recordado a través la asociación orgánica de todas las partes con su orden eterno esencial» (Yates 1966:147). Pensó además que todo aquello que la mente humana pudiera concebir, aunque no necesariamente dentro del campo de la percepción física, podría ser reunido y organizado a través de la meditación y expresado «quizá (...) a través de ciertos signos corpóreos de modo que el espectador pueda a la vez percibir con los ojos aquello que de otro modo se encuentra escondido en las profundidades de la mente humana. Y es a causa de esta mirada corpórea que lo llama teatro» (Yates 1966:147).

El proyecto de Camillo no es un modelo narrativo, es un modelo en el cual el acceso al conocimiento, y lo que es aún más importante, el generar nuevas ideas en el usuario, pueden suceder desde distintos ángulos y perspectivas sin la obligación de seguir un camino único. El *Teatro* de Camillo conlleva la idea de «especialización»: La lógica/representación cronológica y sintagmática del la historia (del arte) cambia por una lógica/representación (espacial) simultánea y paradigmática, similar a la lógica informática. Esto no significa necesariamente proponer un modelo para un programa de representación tridimensional del espacio en gráficos por computadora, pero sí sugiere que estos modelos son útiles para la concepción de modelos para la teoría de los nuevos medios.

En su conferencia «Aby Warburg (1866-1929). The Survival of an Idea» Mathias Bruhn habla del *Atlas Mnemosyne* de Warburg y observa:

Warburg era un tecnófilo. Estaba interesado en la telecomunicación, en la prensa y en viajar; todas estas nuevas tecnologías permitían nuevas formas de viajar, pero también prolongaban la vieja idea de migración que conectó las civilizaciones desde el comienzo. La tecnología, por ejemplo en la forma de impresión, era también un nexo directo entre los grabados de Durero y los 28 teléfonos en el edificio avant-garde de su biblioteca. [Warburg] ya había escrito un artículo titulado «Aeronaves y submarinos en la imaginación medieval» que sugería que las sociedades antiguas habían

anticipado lo que él llamaba «vehículos del pensamiento» y la imaginación de los que disponemos hoy. Las imágenes eran sus vehículos (Bruhn n.d).

Es notable que en el mismo modo en el que Warburg interpretó algunas imágenes medievales como predictivas del aeroplano y del submarino, todo el proyecto de su biblioteca, pero especialmente el *Atlas Mnemosyne*, predijeron la lógica del *hyperlink* y de la Web en general.

El *Atlas Mnemosyne* se basa en imágenes: un atlas figurativo compuesto por más de dos mil placas o pantallas; cada placa está compuesta por fotomontajes sobre tablas de madera que presentan reproducciones de distintas obras, especialmente del Renacimiento, pero también de un repertorio arqueológico y material visual de la vida cotidiana, como de periódicos.

El proyecto es el resultado del pensamiento no lineal propio de Warburg y por lo tanto, de su necesidad de presentar en manera simultánea, casi tridimensional, todo tipo de relaciones y diversas formas de clasificación de las imágenes durante sus conferencias, y mientras estudiaba y escribía. Esto significa que el *Atlas Mnemosyne* tenía como objetivo la puesta en evidencia de relaciones y recuerdos en manera recíproca, no en una manera lineal, sino en modo concomitante y transversal; y esto se debía a la necesidad de Warburg de combinar (*linking*) elementos y categorías heterogéneos, y a su necesidad de acceder a estos elementos en manera simultánea.

Estos modelos, tan utópicos como puedan ser considerados, comparten similitudes asombrosas y casi predictivas con la Web, en la cual las posibilidades de acceso al conocimiento tienen una estructura análoga aunque la materialidad del soporte es diversa por razones obvias. El retorno de una lógica simultánea y no lineal favorece la continuidad entre la historia del arte y la historia del arte de los nuevos medios, en la cual el debilitamiento del modelo lineal a través del retorno de una paradigma sincrónico permite un modo más experimental de pensar el entero campo. El medio en sí mismo dicta la metodología para aproximarse al objeto de estudio, y de este modo la lógica del *hyperlink* general el sistema apropiado para el archivo y la difusión del conocimiento que contiene.

En relación a lo anterior, el interés en el concepto de ambigüedad radica en la libertad que podría permitir para una lectura potencial que permitiese al mismo tiempo la posibilidad de disparar nuevas relaciones y asociaciones creativas, abriendo recorridos conceptuales que no fueron considerados hasta el momento. La *apertura* y la *simultaneidad* de modelos no unilaterales para el pensamiento (creativo) puede permitir la reconstrucción del *Theatro*, o del *Atlas*, no como una ilusión tridimensional, pero como una arquitectura o estructura conceptual para el pensamiento y la teoría del arte, de la historia y teoría de los nuevos medios; y para la transmisión del conocimiento en general.

Esto último abre la posibilidad a una propuesta de un modelo no lineal para la teoría del arte, la historia del arte y los nuevos medios, y para la transmisión, conservación, documentación y archivo de obras, y del conocimiento en general. Podría también ser el punto de partida para una nueva concepción del museo, en el cual el marco teórico de investigación y visualización tome una forma similar a la de su objeto de estudio.³ ■

³ Este trabajo fue presentado originalmente en *Rewire: Fourth International Conference on the Histories of Media Art, Science and Technology*- John Moores University-FACT Liverpool. Septiembre 28-Octubre 1, 2011.

REFERENCIAS

- BAZIN André
1958 *Qu'est-ce que le cinéma?*, París: Éditions du Cerf, v.1 y 2 (tr. eng.: *What is the Cinema?*; Vol. 1 & Vol. 2, Los Angeles: University of California Press, 1971).
- BRUHN Mathias
n.d. «Aby Warburg (1866-1929). The Survival of an Idea», [on line], Universidade de Lisboa, (citado 30 de noviembre de 2011), disponible en <<http://www.educ.fc.ul.pt/hyper/resources/mbruhn/>>
- CAMILLO Giulio
1550 *L'idea del teatro*, Fiorenza: L. Torrentito.
- FLUSSER Vilèm
(1983) *Towards a Philosophy of Photography*, London: Reaktion Books.
(2003) *Absolute Vilèm Flusser*, Freiburg: Orange-Press.
- GRAU Oliver
2003 *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, Cambridge (MA): The MIT Press.
- MANOVICH Lev
2001 *The Language of New Media*, Cambridge (MA): The MIT Press.
- YATES Frances
1966 *The Art of Memory*, London: Routledge & Kegan Paul.
- WARBURG Aby
1932 *Die Erneuerung der heidnischen Antike. Kulturwissenschaftliche Beiträge zur Geschichte der europäischen Renaissance*, Leipzig-Berlin: Teubner; (tr. esp.: *El renacimiento del paganismo. Aportaciones a la historia cultural del Renacimiento europeo*; Madrid: Alianza, 2005).