



Vanity Fea

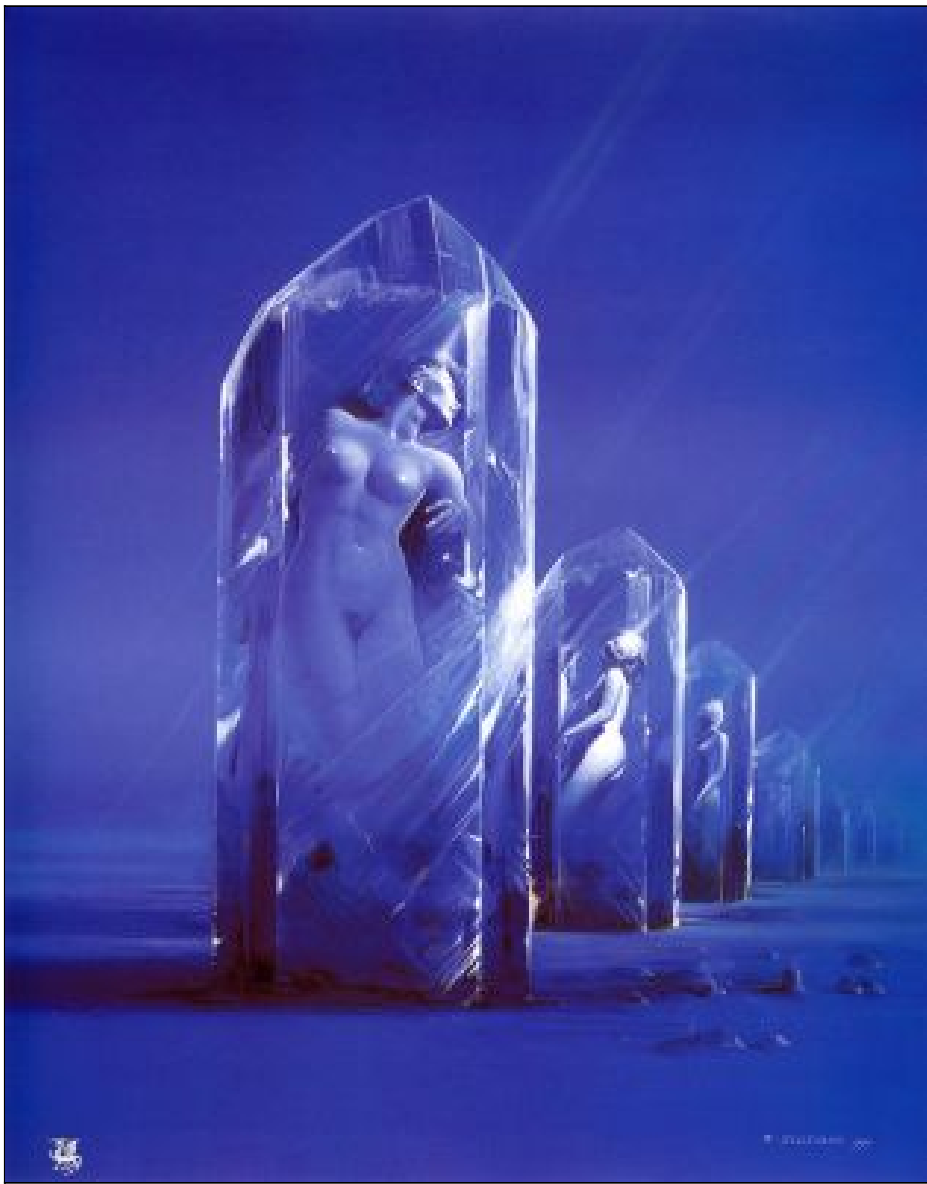
José Ángel García Landa

Vivimos en una máquina del tiempo

Tiempo congelado

El tiempo no para, desde el big bang hasta ahora. La única manera de congelarlo es parando el vídeo, o haciendo una foto, o utilizando algún otro artefacto de representación. La narración es uno de los instrumentos más eficaces para congelar el tiempo, y descongelarlo a gusto cuando se vaya a consumir, y empaquetarlo y organizarlo y transportarlo fácilmente.

Sobre tiempo y narración, mucho escribió la narratología estructuralista, [y yo con ella](#), en décadas pasadas. Desde un punto de vista más filosófico e interdisciplinar, hay algunos libros esenciales sobre el tema como *Tiempo y narración*, de Paul Ricoeur, los escritos sobre el cronotopo de Bajtín, o *Narrative and Freedom*, de Gary Saul Morson. Este lo recomendaba yo hace poco, en una discusión de LinkedIn, como el mejor libro sobre el relato. Aquí hay [una bibliografía](#) con más cosas sobre tiempo y narración.



Un artículo de Lidia Vianu en el *European English Messenger* también se plantea la cuestión del tiempo en la narración ("The After Mode", 18.1, 2009). Lo hace de modo muy panorámico, yendo desde el origen del arte, pasando por el desarrollo de la narración artística, hasta los modernismos y postmodernismos y sus problematizaciones de la representación. Algunas notas y comentarios, con especulaciones añadidas.

"Un relato es la manera más simple de organizar el tiempo, de ponerle (nuestra idea del)

orden, y de intentar que se quede, que espere, que desista de pasar. Es la moneda con la que los seres humanos pensaron que podrían comprar un camino para salir del tiempo (*their way out of time*).\" (60)

Claro que un relato ya es una forma de congelar tiempo bastante elaborada, una [máquina del tiempo](#) que no está al alcance de cualquiera. El ser humano no es el único animal que se comunica, pero sí es (que sepamos) el único animal que narra historias. La narración como tecnología de desplazamiento temporal descansa sobre otros sistemas de representación que suspenden el aquí y ahora, empezando por [el lenguaje](#). Esto no parece ser capaz de generarlo ningún animal aunque habrá que hacer experimentos de psicología animal sobre la comprensión que puedan llegar a tener animales inteligentes (perros, chimpancés, delfines, etc.) de imágenes que representan el pasado. Hasta donde sabemos, el pasado no existe para ellos sino en un modo limitado, en la memoria, y no es comunicable. Para nosotros los humanos, el pasado es representable y comunicable con el lenguaje, y una vez [instalados en el universo humano](#) que abre éste mediante otras tecnologías como las imágenes, sean manuales, fotográficas o cinematográficas.

Dice Vianu que el arte de la narración empezó con las imágenes murales en las cavernas "el arte nació de la necesidad de salvar el momento y guardarlo como experiencia" (60).

En realidad no sabemos si las primeras pinturas fueron coetáneas de las primeras narraciones verbales. Yo me inclino a pensar que la narración verbal vino primero, y la representación pictórica después. Y que la representación dramática vino primero, y la narración en imágenes mucho después. Pero antes que todas estas vino la memoria, el primer lugar donde el tiempo se congela, el primer lugar en el que el pasado llega a existir. Y el deseo y el temor, que son la primera ubicación del futuro. Así, la experiencia humana de un tiempo complejo, con pasado, presente y futuro, está enraizada en la experiencia de la memoria y del control de la acción, experiencias que compartimos con otros seres. Las formas elaboradas del tiempo son extensiones y apoyaturas de la memoria, de la acción y de la comunicación dentro del universo humano. En el que todo se complica y se reelabora pero no olvidemos que la experiencia primitiva del tiempo acompaña a toda forma consciente: la consciencia ya es de por sí una máquina del tiempo. De ahí se sigue que las tecnologías de la memoria, de la narración, de la representación temporal, son extensiones de la consciencia a la vez que instrumentos para transmitir, almacenar y compartir experiencias.

"Una moneda es el equivalente abstracto de trabajo acumulado, usado para pagar objetos en los que otra gente ha trabajado, y que uno necesita. Acumulamos en una moneda nuestro trabajo presente, para el momento en el futuro en que necesitemos comprar algo que otra persona ha hecho. Los relatos son las monedas, el dinero de nuestra imaginación. Las podemos usar cuando necesitamos comprar más que nuestro

propio momento presente" (Vianu 60).

En este sentido, el desarrollo de nuevas formas de narración o de representación podría compararse con el desarrollo de nuevas modalidades financieras. Hace falta un sistema financiero previo sobre el que asentar esas modalidades, así como un tipo de intercambios económicos que requieran o hagan deseable esa nueva modalidad financiera (papel moneda, cheques, tarjetas de crédito, o fondos derivados). Y cada forma será adecuada para un tipo de transacción determinada, o logrará hacerse con un público determinado. Todo con una base en los intercambios comunicativos (financieros) de la sociedad en general.

Una teoría evolucionista de la narración, o de la representación, ha de tener en cuenta cómo surgen estas formas, en qué contexto, con qué capacidades o funciones, qué las hace asentarse y ser (digamos) "seleccionadas naturalmente", y cómo su estructura y funciones surgen como desarrollo o evolución de formas previas. O (desde un punto de vista menos gradualista, y más catastrofista) cómo nuevas modalidades comunicativas y de representación suponen una revolución cognitiva, o cognitivo-comunicativa que barre del mapa a las formas previas que venían desempeñando esa función. (Esto sucedió, por ejemplo, con las fotonovelas de los años cincuenta y sesenta, y con los seriales radiofónicos de los mismos años, dos formas eliminadas por los mucho más eficaces culebrones televisivos).

Volviendo atrás a las cavernas, podemos ver que la imagen aislada surge antes que la imagen secuencial del mismo modo que la palabra aislada, o la frase, surgen antes que la forma de representación temporal secuenciada que es la narración. En lo que se refiere a temporalidad, hay también una temporalidad en la forma aislada: pero es una temporalidad precisamente atemporal, una forma que (como dice Vianu) ha escapado al tiempo, al menos al parecer es por tanto una imagen numinosa, sagrada (las primeras palabras y las primeras imágenes fueron seguramente sagradas, o pronto se desarrolló ese lado de la representación). Un bisonte en una cueva no representa un bisonte en un momento concreto, al igual que la palabra "bisonte" no representa a este bisonte o a aquél, sino a la esencia del bisonte y entra así el Ser platónico a la experiencia del cavernícola, literalmente *en la caverna* es donde surge el mundo de las Ideas.

(Sólo que, permítansenos una desconstrucción materialista del asunto, Platón lo percibía al revés. Desde un punto de vista materialista, lo que vemos en el fondo de la cueva son las Ideas, los seres en sí y son éstos los que no son sino meras sombras o imágenes proyectadas por los auténticos bisontes, que se hallan fuera de la cueva, pero son de por sí innombrables como tales bisontes, y no adquieren consistencia como tales hasta que se pintan y se nombran. A partir de entonces, el cazador se moverá en un mundo de seres que son una mezcla de idea y de realidad, un mundo real organizado según el orden de las ideas de ahí que los animales que hay que cazar también se vuelvan

sagrados. El mundo real es [el mayor espectáculo de realidad virtual jamás orquestado](#)).

El tiempo de la imagen es el tiempo de la eternidad. Sucede con los bisontes de Altamira, y sucede también con cualquier fotografía, que mantiene esa relación paradójica con el tiempo: está fuera del tiempo, es presente eterno, y a la vez es momento ineludiblemente temporal, un fragmento arrancado al pasado y que perdura (a veces inquietantemente, en el caso de las fotografías ligadas a la propia experiencia vital). Lo que tiene una fotografía de inquietante es precisamente ese ser un momento concreto que sigue perviviendo. Las primeras fotografías (retratos, etc.) estaban más próximas al carácter intemporal del icono pictórico. Pero la fotografía encuentra rápidamente su vocación temporal auténtica, más ligada al tiempo vivo. También la pintura desarrolló formas más temporalizadas, a lo largo de su evolución. Las imágenes se pueden narrativizar, y pasar a representar ya no una esencia o estado de cosas intemporal (el bisonte en sí) sino un determinado bisonte empezando quizá por el de un relato mítico, que a la vez es tiempo y también está fuera del tiempo. (Observemos que la pintura narrativa en fases más avanzadas, la egipcia, la romana, la renacentista, etc. también encuentra conveniente contener una narración por el procedimiento de representar un episodio de alguna historia mítica bien conocida).

Vianu también ve este lazo entre el arte y lo numinoso o trascendente:

"El arte empezó como memoria, y adquirió el valor de un repositorio de experiencias. Rescataba a la vida humana de la muerte absoluta, extrapolaba sobre ella, separaba la mente del cuerpo, y cogía al espectador de la mano, ayudándole a dar el paso que lo separase de su naturaleza física impotente e inambigua, para entrar en la ambigüedad infinita del pensamiento" (60)

El pensamiento o la realidad virtual en que habita el ser humano, realidad virtual colectiva, que es mantenida y amplificada por los sistemas de representación, de imaginación, de narración: por el lenguaje, los mitos, las historias, dichos, imágenes, cuentos morales, ficciones, narraciones maestras, dramas y películas que nos ayudan a pensar quiénes somos (o deberíamos ser) y dónde venimos. O que nos sirven para autoengañarnos sobre tales cuestiones: el hombre por lo general no se conoce a sí mismo mejor que los demás animales (quizá siguiendo el consejo de ese mito que le avisaba contra [el árbol de la ciencia](#)). Podríamos decir que la realidad en la que vivimos los humanos es una realidad fantaseada a nuestra medida, con todo el instrumental de representación y de recreación de que disponemos.



El artículo de Vianu termina con una nota de ansiedad, sobre el carácter desengañado y pesimista de la literatura experimental, modernista y postmodernista. Desentendida de los personajes y sus historias, esta literatura (Beckett podría ser un ejemplo central) vive con el suspense no del final feliz de la trama, sino más bien con el suspense de las palabras que avanzan hacia el silencio y los personajes no sólo están atravesados por la consciencia de su final, sino también del final de la raza humana:

"Todo lo que el lector quiere hoy (el año es 2009) es un aplazamiento de este final. Con la espalda vuelta al futuro, el rostro enterrado en el pasado, avanza hacia atrás, rodeado por seres distópicos y carentes de amor, y todo lo que puede susurrar es '¡aún no!' Que no llegue aún el final. Que no perezca la raza. Esta distopía del modo del Después (*AfterMode*) es esencialmente una literatura del Apocalipsis." (68)

una visión negra, pero no ciertamente más negra que algún ejemplo que viene a la cabeza de este tipo de literatura, como el también cinematográfico [The Road](#), road movie de Cormac McCarthy que nos dice cómo es la cosa ("after Ping" que diría Beckett). Aunque McCarthy también es típico en su final que dice *aún no, un poco más...*

El artículo de Vianu versa sobre cómo la literatura modernista cambió las reglas del juego, buscando la dificultad, la comunicación problemática, la alienación del lector tradicional. Claro que con eso generó un nuevo tipo de lector, educado en esa dificultad. Vianu es uno de esos lectores que parecen pensar que quizá no compensaba tanta alienación con respecto a la buena literatura de siempre, y a las emociones y experiencias humanas sobre todo ahora que la literatura se ve arrinconada por otros medios. Ve en los postmodernistas como Ishiguro (McCarthy supongo que también serviría) una esperanza para que la literatura siga siendo objeto no sólo de estudio y apreciación estética, sino de disfrute, de comunicación y de ventas, tras la enfermedad de incomunicación de la experimentación modernista. Pero el sentimiento de inquietud está allí, y penetra hasta en las comedias cinematográficas (¿nos serviría [Avatar](#) como ejemplo de comedia romántica?).

Pero, back to the beginning, Vianu ya anuncia que si el arte es una especie de moneda para comprar tiempo, también puede inflacionarse, o crear burbujas financieras, una riqueza más ilusoria que real:

"El arte vive mientras haya seres humanos que se identifiquen con él. La imaginación ha convertido al arte en una moneda que todos podemos ahorrar y con la que podemos comprar vida. Adquirimos la vida de un héroe, aprendemos cómo ser mejores que él en el asunto de vivir, cómo engañar a la muerte cómo engañarnos a nosotros mismos de que, visto que tenemos la moneda, podemos comprar cualquier cosa. En resumen, el arte es paradójicamente un dinero a la vez prometedor y desilusionante." (60)

Debe ser la desilusión que sigue a todo deseo, y a toda barrera levantada contra el temor a la muerte. El arte y la narración almacenan vida y experiencia, pero sólo lo hacen para los vivos. Éstos, los lectores, los espectadores, pagan vida con vida: cambiando su vida real por la vida virtual del protagonista, mientras dura la película, o la novela. No pierden su vida, claro la conservan, y a ella le superponen otra vida que la enriquece. Y sin embargo también la pierden la vida y a veces el dinero también. Esto compensa si se extrae de la realidad virtual vivida no sólo un matarratos o pasatiempo, sino también un modelo de organización de la acción y la experiencia. En suma, si es arte, si es a la vez un objeto magníficamente autocontenido en sí, un mundo alternativo en el que sumergimos, y a la vez un modelo metafórico o analógico de nuestra propia realidad, que permita comprenderla mejor. Que permita comprendernos mejor, qué somos, a dónde vamos, por qué hacemos lo que hacemos:

"Después de la experiencia, la predicción estaba a un paso de distancia, y así nació el *final*. El arte se supone que ha de enseñarnos, hacernos sentir más fuertes que los seres que representa, explicarnos qué hacer para adquirir un futuro que la vida todavía no ha ofrecido, y que quizá nunca ofrezca. Quien contempla un objeto de arte contempla también un documento de la mortalidad. Lee sobre el final de un héroe, y siente que su

mundo está sólo empezando. Inevitablemente quiere que su mundo continúe para siempre. El arte le da el halo de la inmortalidad." (60)

Seguidamente pasa Vianu a exponer lo que es el tema central de su artículo: cómo el lenguaje del arte narrativo ha sido tradicionalmente la claridad del lenguaje, y cómo ésta claridad se vio contestada y comprometida por la exploración modernista de la consciencia y sus elementos preverbiales. Claro que la representación de la consciencia y de la preverbalidad mediante el lenguaje ha de llevar a oscuridad, comprensión parcial y ambigüedad, pues la consciencia contiene mucho más que lenguaje. Quizá habría que entender la dificultad modernista, la exploración de la no verbalidad mediante lo verbal, como una maniobra especializada de representación. Ha habido otras: a la vez que la narrativa modernista, el cine iba desarrollando su propio lenguaje narrativo, y pasaba a usurpar muchas de las funciones de la ficción realista. Y tampoco es que hayan desaparecido ni la ficción realista premodernista, ni la experimentación modernista. Como distintos estratos superpuestos, siguen existiendo e interactuando en la actual economía de la representación, a la vez que se suman nuevas modalidades de narración y representación. La hipertextualidad. [Los blogs](#). La realidad virtual. Una economía de la representación poderosa y variada, como la actual, se diversifica, explora los distintos medios y encuentra un público para cada uno, y logra hacer arte con todos. Así que no creo tanto que haya habido una oleada modernista y una reacción, con el retorno del argumento y la claridad del lenguaje, pues éstos no se han ido, igual que no se ha ido la oscuridad en otros ámbitos. Sí puede que en los ambientes académicos primen más unas modas u otras, o toque encumbrar a unas modalidades de representación u otras. En un ámbito filológico no es de extrañar que reinen los modernistas y postmodernistas; en [la lista de ventas de Amazon](#), por ejemplo, nos encontramos con otro panorama. Así, cada modalidad narrativa o cada estilo de representación consigue hacer su trabajo especial. La ficción experimental desarrolla la capacidad del lenguaje para tratar con los matices de la experiencia: pero las narraciones "que enganchan" o que buscan emocionar o moralizar o adoctrinar al gran público, o venderle muchos libros, necesitan otro lenguaje.

Cada nueva tecnología de la representación congela el tiempo de diferente manera, o congela un aspecto diferente del tiempo. Pensemos en la diferencia entre una fotografía de y una película de ficción. Ambas tienen un elemento de congelación del tiempo, y en ambas la imagen fotográfica es crucial. Incluso ambas tienen [sus propias formas de narratividad](#). Pero el tiempo que congela la fotografía es un tiempo real, vivido, asociado a la experiencia personal y es un momento, confrontado a la experiencia vital que se supone como trasfondo. En cambio, una película congela el tiempo de dos maneras. Por una parte, congela el tiempo real de la actuación de los actores: pero no es ése el que vemos, sino que vemos un tiempo de ficción, mediado por la estructura dramática del relato fílmico. Por otra parte, mediante la integración de la imagen con la acción y el lenguaje, se experimenta el tiempo de otra manera: es distinta clase de tiempo, envasado de distinta manera.

Y envasado, congelado, para fines distintos. Los fines posibles se multiplican con las modalidades posibles de congelación. Y seguramente también se multiplican los usos no planeados que pueden darse a esa temporalidad representada. Analizarla, por ejemplo: la reflexión sobre el tiempo siempre tiene algo de imprevisto, ya que lo propio del tiempo, real o de ficción, es la inmersión en el mismo, y dejarnos llevar en su corriente sin pararnos a pensar de qué está hecho.

[No Fate](#)

☰ Otros asuntos de Blogs

- ✓ Versiones de la realidad
- ✓ ' Primeros Principios ' como cartografía narrativa de la realidad
- ✓ En el espacio urbano
- ✓ Autointeracción, retroalimentación cerebral, y realidad como expectativa autocumplida
- ✓ Encasillamientos Genéricos
- ✓ Sobre el orden autogenerado
- ✓ Interacción interiorizada, Retroalimentación, Encefalización, Autoestimulación y Lengua de bebés
- ✓ Sobre una modalidad del arte contemporáneo
- ✓ Darwin: Del Big Bang al hombre (Segunda parte)
- ✓ Darwin: Del Big Bang al hombre (Primera parte)
- ✓ Panorámica de los panoramas
- ✓ Mensaje del Rectorado sobre huelga y piquetes
- ✓ Garrick, Shakespeare, y la paradoja del comediante
- ✓ La lucha por la vida y la autoconstrucción de la humanidad
- ✓ El Gran Diseño y Hacedor de Estrellas
- ✓ #siemprepilladesorpresa
- ✓ El 9n en Radio Materialista
- ✓ Un grácil bucle, o dos
- ✓ Las torpezas y falacias de la independencia escocesa

✓ La televisión medieval en el teatro isabelino

✓ El derecho a ofenderse