

**Universidad de Palermo**  
**Facultad de Diseño y comunicación**  
**Diseño de Imagen y Sonido**

**Trabajo de Investigación**  
**Como los medios se subordinan a la estética y temática del modelo**  
**panóptico**

Alumno: Germán Sánchez Pimentel

Profesor: Dr. Eduardo Russo  
Discurso Audiovisual Contemporáneo

Julio 2007

## Como los medios se subordinan a la estética y temática del modelo panóptico

*"...el efecto mayor del panóptismo: inducir en el detenido un estado consiente y permanente de visibilidad que garantiza el funcionamiento automático del poder ... lo esencial es que se sepa vigilado" (1)*

Con el seudónimo de George Orwell, y a cuatro años de haber finalizado la Segunda Guerra Mundial, Eric Arthur Blair publicó la primera edición de *1984* que fue la que sentó precedentes que marcaron muchas de las creaciones audiovisuales de nuestros tiempos. Lo que a continuación esta expresado no pretende ser un documento absolutista respecto de las citas y las reflexiones de como modelo panóptico afecta en la estética y los símbolos de las producciones audiovisuales. Pero si establecer como este modelo esta más presente de lo que uno percibe, ve o interpreta.

Estéticamente se marca una aparente diferencia, en la temática que tratan películas o audiovisuales como; *1984* (Michael Radford) *2001: Odisea en el espacio* (Stanley Kubrick), *La naranja mecánica* (Stanley Kubrick), *Tron* (Steven Lisberger), *Brasil* (Terry Gilliam), *Alien* (Ridley Scott), *Matrix* (Los Hermanos Warshovsky), *Código 46* (Michael Winterbottom), *El experimento* (Oliver Hirschbiegel) entre muchas otras, también cabe considerar dentro de este grupo la publicidad de Apple que marco una diferencia basándose en la película *1984*, dirigida por Ridley Scott y considerando al final la suma de lo que es las estética del Ready-Made (2) y el Panóptismo, el reality show de Gran Hermano (John De Mol).

Ahora si bien es cierto, este grupo mencionado al parecer no tiene una estética en común, pero es ahí donde esta el error, pues la unión visual se establece a través de la temática. Desde la dirección de arte se puede establecer símbolos y códigos comunes a todas las antes mencionadas, cabe citar algo mas sobre el panóptismo, para entender de mejor manera cual es la dirección o el punto que se quiere tocar.

*"el panóptico (...) debe ser comprendido como un modelo generalizable de comportamiento; una manera de definir las relaciones de poder en la vida cotidiana de los hombres" (3)*

Si analizamos cada una de las historias de las antes mencionadas, nos podemos dar cuenta que están basados en este modelo de comportamiento, donde se establecen niveles visuales para definir cada una de las posiciones en esta balanza de poder, por ejemplo en *1984*, visualmente se muestra las pantallas de una paleta de color monocromática,

personas que hablan por ellas en planos cerrados, marcando visualmente la vigilancia y la opresión, es el staff del poder y del control.

Una cultura de las pantallas bidireccionales, ven y son vistas, sin opción de escaparse, por un lado el control y por el otro lado el del obrero, que solo en sus sueños puede ser pleno y tener una vida que se representa en una paleta de colores mas completa, llamémosla más *real*, aquí también podemos señalar un punto de unión con *Brasil* donde el oficinista rodeado de un mundo gris de papeleo burocracia y control, solo se libera en su mente y sus sueños. Es también esto la temática central de *Matrix*, el la que al ser humano se le tiene en un sueño eterno controlado y vigilado, al momento de ser conciente de la verdadera realidad es desechado y sale del sistema, se convierte en un elemento peligroso al no tener control sobre el. Esto desencadena habitualmente una rebelión, es un punto de inflexión en la historia, común a todas, es el punto donde el hombre denuncia o revela lo que esta oculto, donde en lo cotidiano se establece lo extraño.

Podemos establecer una laso de comunión con la tecnología y el concepto de lo panóptico, en la mayoría de estas películas está claramente definido el rol de esta, como mecanismos de control, como se mencionaba antes, la cultura de las pantallas indirectamente lleva consigo el de las cámaras, esos ojos electrónicos, lo vemos claramente en *2001: Odisea del espacio*, donde una computadora Hal 9000 interactúa con los astronautas mediante un sin fin de cámaras y monitores por toda la nave Discovery, de la misma forma que en *1984*. A pesar de que estas películas están definidas en épocas claras, es difícil establecer en que tiempo real están transcurriendo, con esto me refiero que la opción estética desde el punto de vista de la dirección de arte, claramente establece una atemporalidad presente, pero con una inclinación en el futuro, en el fondo el uso de la tecnología como un elemento cotidiano pero a veces representado como elementos retro, genera esta sensación, tal como se muestran las computadoras en *Brasil* o el uso en *Matrix*.

Respecto de las estructuras base para los decorados, es importante hacer un paralelo con lo siguiente;

*"Una construcción en forma de anillo en la periferia, con una torre central con anchas ventanas que se abren en la cara interior del anillo; la construcción periférica está dividida en celdas, cada una de las cuales atraviesa toda la anchura de la construcción. Tiene dos ventanas, una que da al interior y otra al exterior, de tal manera que la luz atraviesa la celda de una parte a otra. Un vigilante en lo alto de la torre central, por el efecto de la contraluz, puede percibir cualquier movimiento de aquel que se encuentre en la celda. Cada prisionero es perfectamente individualizado y constantemente visible, mientras que, desde la celda, el reo no puede observar quien lo observa desde la torre (si es que lo observa alguien)"(4)*

Esto es una descripción tomada del libro de Foucault, con la que nos podemos dar cuenta de conceptos visuales que se utilizan en películas como *2001: Odisea en el espacio*, respecto de la construcción de la nave Discovery, su forma circular alrededor siempre de un ojo vigilante, el de Hal 9000, o de la nave Nostromo de Alien que también se presenta esta vigilancia y estructura de la nave, a través de un androide y la computadora llamada *Madre* estaba controlando lo que se debería hacer con la criatura y la tripulación y también en el caso de mundo virtuales dentro de verosímiles virtuales representado en el Programa de Control Maestro y la misma estructura como esta creado el mundo virtual de *Tron* centrado o nucleado por el PCM.

Otro ejemplo de esto es en *Matrix* cuando Neo se encuentra con el gran arquitecto que esta en una sala rodeado de pantallas que ven y muestran todo, el controla todo lo que pasa en *la matrix*, también esto lo vemos cuando los agentes toman prisionero por primera vez a Neo o Thomas Anderson, estos son concientes de todo movimiento que hace por los miles de ojos vigilantes. Siempre vemos esta estructura concéntrica en los decorados, como por ejemplo en la ciudad Sion o en la ciudad de las maquinas.

Un caso importante de visualizar es el de *Codigo 46*, donde se establece un control entre lo que están afuera y los de adentro, teniendo estos últimos los privilegios y las obligaciones de la tecnología, que rige la vida, el orden contra el caos exterior. Muchas veces esta torre de vigilancia queda representada por las MainFrame como en *Alien*, *Matrix*, *2001:Odisea en el espacio*, *Tron*, o en el código genético, como es el caso de *Codigo 46*.

Como un tema particular, pero sin salirse de la temática general, quiero tomar una publicidad que fue un hito, debido a la fuerte carga de conceptos y la ruptura del sistema imperante en la forma en que estaban consideradas las computadoras personales. Me refiero a la que se uso como apertura del lanzamiento para la nueva serie de computadoras Apple. Es interesante desde el punto de vista que conservando una estética que causo un gran impacto en la década de los 80, pero revirtiendo el concepto del Gran Hermano, en el cual el usuario ya no estaría atado a las grandes corporaciones que vigilaban el destino de las computadoras, si no se le planteaba una opción personal, en la que el podía tomar el control de lo que se hacia y sus archivos teniendo la opción de la personalización dejando de ser un engranaje sin identificaciones en la maquinaria de las mainframe. A pesar de que esto lentamente se ha vuelto algo obsoleto o en parte, debido a la interconexión que uno tiene mediante Internet, que al final nos fuerza a nuclearnos en torno a los puntos de acceso a internet.

Si hacemos un recorrido por la historia del cine nos podemos dar cuenta que es un tema muy recurrente y normalmente asociado a un tiempo que para nosotros ya es presente pero de cierta manera atemporal, donde la tecnología juega un papel principal en la creación de decorados, algunas

veces desde un punto de vista retro como las computadoras de *Brasil y 1984* o Absolutamente creíbles y con la posibilidad de ser un ahora como en *Código 46*. Donde las paletas de colores se establecen monocromáticas para el poder del control y la vigilancia y multicolores para la libertad o los anhelos de esta, muchas veces utilizada para llegar al espectador a niveles subconscientes, claramente representado en *Brasil y 1984* entre los ministerios monocromáticos y los sueños de libertad, *Código 46* entre lo que esta controlado la ciudad y lo que esta afuera el caos, *Matrix* y *Tron* con una clara referencia a los computadores y su contraparte que es el mundo real.

Si tomamos todas las referencias citadas y las reunimos en sus distintos puntos comunes, podemos afirmar que realmente estas películas tienen algo en común, visualmente hablando e ideológicamente también por que no solo es un soporte estético, que parte desde una conceptualización de un modelo y que también podemos afirmar que existe una estética y temática del modelo panóptico.

Llegando al tema de cierre es donde nos acercamos a la exacerbación del concepto de Gran Hermano, no en un sentido exclusivo estético, pero si por el concepto de la vigilancia y la estructura de los decorados, me refiero al reality show de el *Gran Hermano*, donde las estructuras que mencionaba antes, respecto de la organización y la vigilancia están llevadas al máximo, donde cada rincón es visible.

Partiendo de la base que el espectador tiene esa curiosidad, morbosa a veces, por saber todo de los que están en pantalla, casi se podría decir que al punto del voyerismo, es donde se vuelve interesante ver como se dividió la corriente del audiovisual con este modelo panóptico, para llegar a este reality, en el cual lo que prima son las ventanas y ojos electrónico, ya sean cámaras o espectadores. No solo la estructura de los decorados dentro de esta casa juega un papel importante en la vigilancia, sino como también el espacio del set esta decorado de forma tal que es parte de esta cultura de las pantallas rodeado de pantalla-ventanas a la realidad paralela y aislada de esta micro sociedad que es la casa, que se ve reflejada directamente en nuestra sociedad, en nuestro mundo *real*, donde si observamos nos vamos a ver rodeado de ojos que nos vigilan y controlan en muchos casos. Esto muy comparable a la situación de *El experimento*, donde se postula voluntariamente para un experimento donde se encierra a un grupo de gente y se estudia su comportamiento en situaciones diversas privándolas de su vida normal.

Cada vez más, esta sociedad esta aceptando de manera más fácil las estéticas y patrones de conducta de este modelo, cada vez se asombran menos, todo esto debido a que el mañana que planteaba, originalmente Jeremy Bentham (5) des de una punto de vista positivo como una genial idea, es más bien una ahora y que la sociedad esta inmersa cada ves más, mediante la tecnología en este mundo de control y vigilancia.

En cierta forma la vida, el mundo esta más a la par de esta estética y cada día la reforma y reformula, aceptando en nuestras vidas su existencia como un cotidiano panóptico.

## Citas

- (1) Foucault, Michel, *Vigilar y Castigar*, 1ra ed. 4ta reimpression, BsAS, Siglo XXI, Argentina 2004
- (2) Oyarzún Pablo, *Antiestética del Ready-Made*, 1ra ed., Santiago, Loom, 2000, p. 71-157
- (3) Foucault, Michel, *Vigilar y Castigar*, 1ra ed. 4ta reimpression, BsAS, Siglo XXI, 2005
- (4) ibidem
- (5) The Internet Encyclopedia of Philosophy "Jeremy Bentham"  
<http://www.iep.utm.edu/b/bentham.htm>

## Bibliografía

- Foucault, Michel, *Vigilar y Castigar*, 1ra ed. 4ta reimpression, BsAS, Siglo XXI, 2005
- Ibarra Fernández, Rafael Antonio, "DE LA POLIS A LA CIBERPOLIS", Universidad Centroamericana José Simeón Cañas,  
<http://www.conoces.org.sv/artalaciberpolis.pdf>
- Ficarra, Francisco, "Cyberterrorismo: historia de nunca acabar", Chasqui, N° 85 Marzo 2004,  
URL:<http://chasqui.comunica.org/content/blogsection/14/60/>
- Cortés, Carlos Eduardo, "Microsoft entre monopolio y ciberseguridad", Chasqui, N° 85 Marzo 2004,  
URL:<http://chasqui.comunica.org/content/blogsection/14/60/>
- Islas, Octavio – Gutiérrez, Fernando, "Sociedad de la información: ¿utopía o panóptico?", Chasqui, N° 85 Marzo 2004,  
URL:<http://chasqui.comunica.org/content/blogsection/14/60/>
- Manovich, Lev - "El lenguaje de los nuevos medios de comunicación", 1ra ed., Buenos Aires, Paidós, 2006
- Machado, Arlindo, *El paisaje mediático*, 1ra ed., Bs As, Libros del Rojas Universidad de Buenos Aires, 2000
- Sebastián Magaña, Laura, "Medios Audiovisuales y prácticas performativas en el arte contemporáneo, Contexto y crítica al fenómeno del Vjing", Universidad de Castilla – La Mancha, Facultad de BB.AA., Departamento de Arte, Programa de Doctorado, 2003 – 2005.

[http://www.vjspain.com/articulos/lau/inves\\_vj\\_junio06.pdf](http://www.vjspain.com/articulos/lau/inves_vj_junio06.pdf)

- Mayans i Planells, Joan, 2001, "Usar / Consumir el CiberEspacio. Entre lo panóptico y lo laberíntico". Fuente Original: *Revista RAE - Revista de Antropología Experimental* (<http://www.ujaen.es/huesped/rae>), 1. Disponible en el ARCHIVO del Observatorio para la CiberSociedad en <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=22>