

KK2' 50J3'
DE TIMOTHY MORTON
THE PRESENT MOMENT,
VNEKO: „THE DISCO OF
DOKVACION TOTVT: 20:00'
DE CIGNEKOS' 50J3'
SHVKB X KOC TIMENES
ESCKITO BOB STEPHEN
DE DISTOKSION DE EVSE
COMPUTVDOK X SISTEMV
CONTKOGVDO BOB
BVBV SINTESIZVDOK
HVKDEK BOZHEK BINKEK
EΛOG

You can tell that you are in the middle of a classic realist story when the story seems to begin to circle. Again, note the difference between literary realism and ontological realism. My contention is simply that literary realism appears realistic *because there is a reality*—that realism in art is not simply a solipsistic human concoction. Realism simply exploits how humans anthropomorphize the real: there must be a real for this anthropomorphism to take place. So we can work backwards from the experiences granted to us in art to talk about reality as such. That this move seems counterintuitive is, as I have argued, a symptom of the problems that have beset modernity.

Narrative cycling, otherwise known as periodic structure, can be as simple or as complex as a storyteller wants it to be. But in general, the feeling of looping and cycling is achieved by introducing periodic forms: things repeat. Moreover, there is a feeling of being suspended: of moving while standing still, of stasis in movement. Somehow the storyteller achieves a feeling of relative motion, like being on a train waiting in a station, seeing another train beside you moving out, getting that feeling of movement even though your train is supposedly motionless.

How does our narrator achieve this? She introduces inverse ratios between the frequency and duration of events in the *narrated sequence* of events and the *chronological sequence* of events. What does this mean? Let's call the narrated sequence the *plot*, and the chronological sequence the *story*. For our purposes, let's make things easy and say that an "event" is anything in a narrative that has a verb attached to it. So "Humpty Dumpty decided to foment a revolution" is one event, the event "Humpty Dumpty decided." We can assign numbers to these events. Now one easy way to turn a story into a plot is to rearrange the sequence. Say my story goes 1, 2, 3, 4, 5 (it has to, because stories are chronological). But I rearrange it to obtain 2, 1, 5, 3, 4. You will see that I've introduced some flashbacks and forward jumps, little eddies in the recounting of the events.

So as a storyteller I can play with event sequencing. But I can also play with two basic features of narrating events: *frequency* and *duration*. [1] Frequency refers to how many times an event occurs. Duration refers to how long it takes. Now evidently an event that occurs just once in the story can be narrated many times, and vice versa. "Throughout the month of August, Humpty Dumpty kept on returning to that fateful square in Prague." An event that occurs many times can be narrated just once. In this case, we don't know how many times it occurs in the story, so let's call it n . The frequency is always expressible as a ratio, in this case $1/n$. Or we can have an event that only occurs once in the story being narrated many times. "Humpty Dumpty polished his gun ... He picked up his gun and polished it ... He cleaned his gun ..." (he is something of an obsessive). Here the ratio is $n/1$.

The same goes for duration. An event that takes a very short time in the story can be stretched over many pages in the plot, and vice versa. We have already explored how aperture, the feeling of beginning, is a feeling of uncertainty. We can apply this to the rhythm of how events unfold in a story. The beginning of a story is marked by the coexistence of a chaotic flux of frequencies and durations. Aperture is the feeling that we don't know which end is up yet. In that case, what is typical of the middle of a story—that is, the *feeling* of being in the middle, in a realist story at any rate? It is a settling into a regular rhythm, a periodicity. Now the very core of the middle, which we shall call development, is like the development section in a sonata, in which all the themes and key signatures of the first movement are played out to their logical conclusions. This core of the development section immerses us in periodicity. How does a narrative achieve this?

It is through the exploitation of ratios between frequency and duration. In the middle of the middle of a realist novel, the frequency and duration ratios are in some kind of inverse form. That is, they take the form $1/n$ and $n/1$. What does this do to us readers? Time seems to dilate and compress. Days go past in a single sentence. Minutes go past like years. Thousands of repetitions become available in a single phrase. A single event is seen a thousand times. The reader loses track of time, not because there is no time, but because a host of crisscrossing rhythms is playing out. Time is *suspended*.

In cartoons, the effect of "being in the middle" is often achieved through a mechanical repetition that resembles what has just been described. Characters seem to be suspended in their actions, and these repetitions exude a comedic mechanical quality. [2] A joyous, disturbing repetition occurs. Beginnings are blissful or horrific, amorphous distortions of existing appearances. But continuation is *comical*, as Bergson noted: acting like a machine is intrinsically funny. A dominant human aesthetic exploitation of "being in the middle" is found in many varieties of comedy. With their constant rapid rotation of characters and openings and closings of doors, farces arouse humor by prolonging suspension. In a romantic comedy movie, a pop song signifies being in the middle, accompanying the action with its regular versechorusverse periodicity. The song says, "These events are carrying on for an unspecified time, many times more than this movie is now narrating them." In music, *suspension* is a technical term for an effect that resembles the narrative effect I've just described. A single note or chord, the pedal point is held underneath or above a shifting melody. The melody constantly recontextualizes the pedal point. An affect of moving while standing still manifests. Disco music is famous for using such suspensions all over the place, since

its aim is to keep us on the dancefloor for as long as possible. Dancing, which is a form of “walking while standing still,” is itself an embodiment of suspension.

There is something strange about the disco of the present moment. The music seems to be emanating from the dancers themselves. To this extent, time is a verb: a clock *times*, in the way I might dance about architecture. On this view, clock time is a sensual effect, a play of periodicities that requires the existence of 1+n objects: an interobjective system. Clock time is an emergent effect of the time emitted by objects themselves. *To time* is intransitive, having to do with the Rift within the object itself. Moreover, dancers far away enough in the disco might not be dancing to anything like the tune in our neighborhood at all. The emergence of time from objects is just a physical fact. This fact puts severe constraints on the idea of a universal clock. Since the speed of light is strictly limited, even for a single photon, every event in the universe has a “light cone” within which events can be said to happen in the past or in the future, over here or over there. Events outside the light cone cannot be said to happen in the future or in the past or in the present, over here or over there.

This means that for every entity there is a *future future*—a radically unknowable one; and an *elsewhere elsewhere*—also radically unknowable. The notion of time as a universal container is a reification of a human sensual object, as if the whole universe were dancing to the same ABBA record. Even in our own vicinity, some objects have a much vaster present moment than we do. The German cartoon *Das Rad* presents the formation of a human road from the point of view of two sentient boulders by its side. Over the course of tens of thousands of human years, the rocks observe a few moments together, seeing wheels, cities and post apocalyptic landscapes come and go. [3]

The disco of the present moment is a gigantic set of *transductions*. A record needle (magnetic cartridge) converts mechanical vibrations from vinyl into an electrical signal. A loudspeaker converts this electrical signal into sound waves. The piezoelectric effect transduces mechanical pressure into high voltage electrical energy, a jet of electrons. This jet of information is amplified further by butane, resulting in a flame. Electrons flow through a wire. A fluorescent bulb converts their energy into light. An electromagnetic wave propagates through space. An antenna focuses the wave and converts it into electrical signals. A transducer converts one kind of energy into another kind of energy.

A transducer is an object that mediates between one object and another, such that a transducer is an essential logistical component of vicarious causation. Input into the transducer is treated as information, which gives the energy in the transducer a specific form. The transduction energy then acts as a carrier wave for this information. On this view, “clunk causality” (mechanical causation) is a small region of the configuration space of transductions. Mechanical energy in one system is converted into mechanical energy in another, thus giving rise to the illusion for mechanicalscale objects (such as humans) that causality is only mechanical and that information is only ideal, not physical. Also, on this view, perception is just a small region of transduction space. Hearing, for example, depends on pressure cells in the cochlea. (Incidentally, these are the only plant cells in the mammal body.) Thus in any causal event we have two series, depending on whether we are thinking from the point of view of the transducer or that of the transduced. From the point of view of the transduced, the transducer is irrelevant (nonsensual, enclosed). This is in line with the reality of real objects. Reality doesn’t “look like” anything.

From *Realist Magic: Objects, Ontology, Causality* (Ann Arbor: Open Humanities Press, 2013).
Reproduced by permission of the author.

[1] I am adapting the structuralist narratology of Gerard Genette. See *Narrative Discourse: An Essay in Method*, tr. Jane E. Lewin, foreword by Jonathan Culler (Ithaca: Cornell University Press, 1983).

[2] Henri Bergson, *Laughter* in George Meredith and Henri Bergson, *An Essay on Comedy/Laughter* (New York: Doubleday, 1956), 62, 158–161.

[3] Chris Stenner, Arvid Uibel and Heidi Wittinger, *Das Rad* (Film Academy Baden–Württemberg, 2002).

Sabes que estás en medio de una historia realista clásica cuando parece que la historia empieza a dar vueltas. De nuevo, nótese la diferencia entre realismo literario y realismo ontológico. Mi argumento es simplemente que el realismo literario parece realista *porque existe una realidad*— que el realismo en el arte no es simplemente una invención solipsista humana. El realismo simplemente explota la forma en que los seres humanos antropomorfizan lo real: tiene que existir algo real para que este antropomorfismo ocurra. Así, podemos retroceder a partir de las experiencias que nos concede el arte para hablar de la realidad como tal. El hecho de que esto parezca poco intuitivo es, como he argumentado, un síntoma de los problemas que han acosado a la modernidad.

El ciclo narrativo, también conocido como estructura periódica, puede ser tan simple o tan complejo como el narrador desee. Pero, en general, la sensación de bucle y de ciclo se logra con la introducción de formas periódicas: las cosas se repiten. Por otra parte, hay una sensación de suspensión: de estar en movimiento mientras se está detenido, de estasis en movimiento. De alguna manera el narrador logra una sensación de movimiento relativo, como cuando en un tren parado en una estación, vemos otro tren moviéndose al lado, que produce una sensación de movimiento a pesar de que el tren permanece supuestamente inmóvil.

¿Cómo logra esto nuestro narrador? Presentando relaciones inversas entre la frecuencia y la duración de los eventos en la *secuencia narrada* de los eventos y la *secuencia cronológica* de los eventos. ¿Qué quiere decir esto? Digamos que la secuencia narrada es la *trama* y la secuencia cronológica es la *historia*. Vamos a hacer las cosas fáciles y decir que un “evento” es cualquier cosa en una narración con un verbo asociado. Así, “Humpty Dumpty decidió promover una revolución” es un evento, el evento “Humpty Dumpty decidió”. Podemos asignar números a estos eventos. Ahora bien, una manera fácil de convertir una historia en una trama es reorganizar la secuencia. Digamos que mi historia es 1, 2, 3, 4, 5 (y así debería ser, porque las historias son cronológicas). Pero la reorganizo para obtener 2, 1, 5, 3, 4. Como veréis, he introducido algunos flashbacks y saltos hacia adelante, pequeños remolinos en el relato de los hechos.

Como narrador, puedo jugar con el orden de los eventos. Pero también puedo jugar con dos características básicas de los eventos narrativos: la *frecuencia* y la *duración*. [1] La frecuencia es la cantidad de veces que ocurre un evento. La duración es el tiempo que toma. Evidentemente, un evento que ocurre solo una vez en la historia puede ser narrado muchas veces, y viceversa. “A lo largo del mes de agosto, Humpty Dumpty regresó una y otra vez a esa plaza fatídica en Praga”. Un evento que se produce muchas veces puede ser narrado solo una vez. En este caso, no sabemos cuántas veces ocurre en la historia, así que lo llamaremos n . La frecuencia siempre se puede expresar como una relación, en este caso $1/n$. O puede que un evento que solo ocurre una vez en la historia se narre en muchas ocasiones. “Humpty Dumpty limpió su arma ... Cogió su arma y la limpió ... Él limpió su arma ...” (es un poco obsesivo). Aquí, la relación es $n/1$.

Lo mismo ocurre con la duración. Un evento que dura muy poco tiempo en la historia se puede alargar durante muchas páginas en la trama, y viceversa. Ya hemos explorado cómo la apertura, la sensación de principio, es una sensación de incertidumbre. Podemos aplicar esto al ritmo de cómo se desarrollan los acontecimientos en una historia. El comienzo de una historia está marcado por la coexistencia de un flujo caótico de frecuencias y duraciones. La apertura es la sensación de desorientación. En ese caso, ¿qué es lo que caracteriza la parte central de una historia, es decir, la *sensación* de estar en el centro, por lo menos en el caso de una historia realista? La aparición de un ritmo regular, de una periodicidad. El núcleo de ese centro, al que llamaremos el desarrollo, es como el desarrollo de una sonata, en la que todos los temas y motivos característicos del primer movimiento avanzan hacia su conclusión lógica. Este núcleo de la sección del desarrollo nos sumerge en la periodicidad. ¿Y cómo logra esto una narrativa?

A través de la explotación de las relaciones entre la frecuencia y la duración. En el medio de la mitad de una novela realista, las relaciones de frecuencia y duración toman una forma inversa: $1/n$ y $n/1$. ¿Qué efecto tiene esto sobre los lectores? El tiempo parece dilatarse y comprimirse. Los días pasan en una sola frase. Los minutos parecen durar años. Miles de repeticiones tienen lugar en una sola frase. Un único evento es visto miles de veces. El lector pierde la pista del tiempo, no porque no haya tiempo, sino debido a la enorme cantidad de ritmos entrecruzados. El tiempo queda *suspendido*.

En los dibujos animados, el efecto de “estar en el medio” suele conseguirse mediante una repetición mecánica similar a lo que acabo de describir. Los personajes parecen estar suspendidos en sus acciones, y estas repeticiones rezuman una calidad mecánica cómica. [2] Una repetición alegre e inquietante. Los comienzos son felices o terribles, distorsiones anamórficas de apariencias existentes. Pero la continuación es *cómica*, como señalaba Bergson: actuar como una máquina resulta intrínsecamente divertido. Nuestra explotación estética de ese “estar en el medio” se repite en muchas variedades de comedia. Con la rápida y constante rotación de personajes y aperturas y cierres de puertas, las farsas generan humor al prolongar la suspensión. En una comedia romántica, una canción

pop significa estar en el medio, acompañando la acción con su periodicidad de estrofa–estribillo–estrofa–estribillo. La canción dice: “Estos eventos ocurren durante un tiempo no especificado, muchas más veces de las que esta película puede narrar”. En la música, *suspensión* es un término técnico para un efecto parecido al efecto narrativo que acabo de describir. Una nota o un acorde, el punto de pedal mantenido por debajo o por encima de una melodía cambiante. La melodía recontextualiza constantemente el punto de pedal. La manifestación de un efecto de movimiento en plena inmovilidad. La música disco es célebre por el uso constante de esas suspensiones, ya que su objetivo es mantenernos en la pista de baile cuanto más mejor. Bailar, que es como “caminar mientras uno está detenido”, es en sí mismo una materialización de la suspensión.

Hay algo extraño en la disco del momento presente. La música parece emanar de los propios bailarines. En este sentido, el tiempo es un verbo: el reloj *tiempea*, igual que yo puedo bailar sobre arquitectura. Desde esta perspectiva, el tiempo del reloj es un efecto sensual, un juego de periodicidad que requiere la existencia de 1+n objetos: un sistema interobjetivo. La hora del reloj es un efecto emergente del tiempo emitido por los propios objetos. El verbo *tiempear* es intransitivo, ya que tiene que ver con la Grieta del objeto. Por otra parte, puede que unos bailarines lo suficientemente alejados en una discoteca no estén bailando al son de la música que escuchamos. La aparición del tiempo a partir de los objetos no es más que un hecho físico. Este hecho impone restricciones severas a la idea de un reloj universal. Dado que la velocidad de la luz es limitada, incluso para un fotón, cada evento en el universo tiene un “cono de luz” según el cual podemos decir que los acontecimientos ocurrirán en el pasado o en el futuro, por aquí o por allá. No podemos decir si los eventos que se encuentran fuera de ese cono de luz ocurrirán en el futuro o en el pasado o en el presente, por aquí o por allá.

Esto significa que para cada entidad existe un *futuro futuro*, radicalmente incognoscible; y un *en otra parte en otra parte*, también radicalmente incognoscible. La noción de tiempo como un contenedor universal es una reificación de un objeto sensual humano, como si todo el universo estuviera bailando al son del mismo disco de ABBA. Incluso en nuestra propia vecindad, algunos objetos gozan de un momento presente mucho más amplio que nosotros. La película de animación alemana *Das Rad* relata la formación de un camino humano desde el punto de vista de dos rocas conscientes. A lo largo de decenas de miles de años humanos, las rocas observan unos cuantos momentos, y ven pasar ruedas, ciudades y paisajes postapocalípticos. [3]

La disco del momento presente es un conjunto gigantesco de *transducciones*. La aguja de un tocadiscos (una cápsula magnética) convierte las vibraciones mecánicas del vinilo en una señal eléctrica. Un altavoz convierte esta señal eléctrica en ondas de sonido. El efecto piezoeléctrico transduce la presión mecánica en energía eléctrica de alta tensión, un chorro de electrones. Este flujo de información se amplifica aún más con el butano, dando lugar a una llama. Los electrones fluyen a través de un cable. Una lámpara fluorescente convierte la energía en luz. Una onda electromagnética se propaga a través del espacio. Una antena capta la onda y la convierte en señales eléctricas. Un transductor convierte un tipo de energía en otro tipo de energía.

Un transductor es un objeto que media entre un objeto y otro, un componente esencial en la logística de la causalidad indirecta. Eso que entra en el transductor se trata como información, que otorga una forma específica a la energía en el transductor. La transducción de energía actúa así como una onda portadora de esta información. Desde este punto de vista, la causalidad mecánica es una pequeña región del espacio de configuración de la transducción. La energía mecánica en un sistema se convierte en energía mecánica en otro, creando así la ilusión en los objetos de escala mecánica (como los seres humanos) de que la causalidad es estrictamente mecánica, y de que la información es solamente ideal, no física. Además, desde esta perspectiva, la percepción es solo una pequeña región del espacio de transducción. El oído, por ejemplo, depende de las células de presión en la cóclea. (Por cierto, éstas son las únicas células vegetales en el cuerpo mamífero). Por lo tanto, en cualquier evento causal existen dos series, dependiendo de si tomamos el punto de vista del transductor o el de lo transducido. Desde el punto de vista de lo transducido, el transductor es irrelevante (cerrado). Esto está en consonancia con la realidad de los objetos reales. La realidad no “se parece” a nada.

De Realist Magic: Objects, Ontology, Causality (Ann Arbor: Open Humanities Press, 2013).
Reproducido con el permiso del autor.

[1] Esto es una adaptación de la narratología estructuralista de Gerard Genette. Ver *Narrative Discourse: An Essay in Method*, traducción de Jane E. Lewin, prólogo de Jonathan Culler (Ithaca: Cornell University Press, 1983).

[2] Henri Bergson, “Laughter” en George Meredith y Henri Bergson, *An Essay on Comedy/Laughter*. Nueva York: Doubleday, 1956, 62, pp. 158–161.

[3] Chris Stenner, Arvid Uibel y Heidi Wittinger, *Das Rad*. Film Academy Baden–Württemberg, 2002.